

Ana María Mariño Arias

**Estudio comparativo y elaboración de un índice entre
los motivos de los libros de caballerías hispánicos y *El
Señor de los Anillos* de J.R.R. Tolkien**

**Comparative Study and Index between the Motives of Hispanic
Chivalric Books and *The Lord of the Rings* by J.R.R. Tolkien**

**Tesis doctoral dirigida por la
Dr. D^a María Luzdivina Cuesta Torre**



**universidad
de león**

Facultad de Filosofía y Letras

Universidad de León

2017

A la memoria de mi abuela.

*Sin huesos y sin tierra,
Cenizas que se airean,
Lágrimas, dolor, tristeza
Y aroma de violetas.*

**«La rencontre fortunée d'un seul *bon livre* peut changer le sort
d'un esprit.»**

Marcel Prévost.

Nouvelles lettres à Françoise: ou, La jeune fille d'après guerre, 1924.

**«Though it is a great compliment, I am really rather sorry to find
myself the subject of a thesis.»**

J.R.R. Tolkien.

Carta 199 a Caroline Everett, 1957.

The Letters of J.R.R. Tolkien. Humphrey Carpenter.

Índice

1. Abreviaturas utilizadas	8
2. Introducción	11
3. Marco metodológico	17
3.1. El análisis comparatista	17
3.2. La transferencia de géneros	20
3.3. Motivos literarios e índices de motivos.....	23
3.4. Estado de la cuestión de la literatura cabalresca	35
3.5. Los libros de caballerías	38
3.6. Trayectoria de la literatura cabalresca hispánica en el Reino Unido	47
3.7. La literatura fantástica en lengua inglesa.....	52
3.8. Tesis sobre Tolkien en universidades españolas.....	60
3.9. J.R.R. Tolkien	66
3.10. <i>The Hobbit</i> y <i>The Lord of the Rings</i>	73
4. Motivos metanarrativos en los libros de caballerías	79
4.1. El manuscrito encontrado	80
4.2. La falsa traducción.....	85
4.3. El falso cronista.....	89
4.4. Los motivos metanarrativos en <i>The Lord of the Rings</i>	92
5. El paradigma cabalresco.....	100
5.1. Las señales del destino heroico	102

5.2. La infancia y juventud	105
5.3. Los atributos del caballero	107
5.4. Las armas y otros complementos del caballero.....	112
5.5. La aventura amorosa	119
5.6. Los deberes del caballero	125
5.7. El combate y la guerra.....	129
5.8. El ascenso al trono.....	136
5.9. La muerte del caballero	137
5.10. El paradigma caballeresco en <i>The Lord of the Rings</i>	140
5.10.1. Aragorn	141
Las señales del destino heroico.....	143
La infancia y la juventud.....	146
Los atributos del caballero	148
Las armas y otros complementos.....	152
La aventura amorosa.....	157
Los deberes del caballero.....	163
El combate y la guerra	171
El acceso al trono	179
La muerte del caballero.....	184
5.10.2. Los hombres de Gondor	185
Boromir.....	187
Faramir.....	194
Denethor.....	199

Otros caballeros de Gondor	205
5.10.3. Los hombres de Rohan.....	209
El rey Théoden	210
Éomer	217
Otros rohirrim	222
5.10.4. Caballeros élficos	225
5.10.5. Bardo	229
6. Los arquetipos femeninos.....	232
6.1. La dama.....	235
6.1.1. La dama idealizada de los libros de caballerías.....	235
6.1.2. Arwen Undómiel.....	242
6.2. La doncella guerrera	253
6.2.1. Mujeres «activas» en los libros de caballerías.....	254
6.2.2. Éowyn de Rohan.....	264
6.3. La hechicera.....	275
6.3.1. Las magas en los libros de caballerías.....	275
6.3.2. Galadriel	280
7. El enano	286
7.1. Los enanos de los libros de caballerías.....	286
7.2. Los enanos de la Tierra Media	289
7.2.1. El pueblo de Durin.....	289
Thorin Oakenshield y compañía	291
Gimli	299

7.3. Los hobbits.....	307
7.3.1. Bilbo Baggins.....	311
7.3.2. Frodo.....	315
7.3.3. Sam.....	322
7.3.4. Merry y Pippin.....	331
8. La magia.....	341
8.1. La magia en los libros de caballerías.....	342
8.2. El mago de los libros de caballerías.....	344
8.3. La magia en la Tierra Media.....	349
8.3.1. Los magos.....	351
Gandalf.....	352
Radagast.....	364
Saruman.....	365
Elrond.....	372
Beorn, el cambiaformas.....	376
Tom Bombadil.....	378
8.3.2. Los objetos mágicos.....	381
Las armas.....	381
Los anillos.....	388
Otros objetos mágicos.....	392
9. Monstruos y enemigos.....	403
9.1. Sauron.....	404
9.2. Los espectros.....	412

9.3. Los gigantes	417
9.4. Los monstruos.....	430
10. Conclusiones	437
11. Bibliografía.....	472
12. Índices de motivos.....	541
12.1. Índice alfabético de motivos folclórico-caballerescos.....	541
12.2. Índice alfabético de motivos paradigmáticos simples	716
12.3. Índice alfabético de motivos paradigmáticos compuestos	856
12.4. Índice alfabético-morfológico de motivos sintagmáticos simples	997

1. Abreviaturas utilizadas

IMFC: Índice de motivos folklórico-caballerescos.

IMS: Índice de motivos sintagmáticos.

IMPS: Índice de motivos paradigmáticos simples.

IMPC: Índice de motivos paradigmáticos compuestos.

TH - J.R.R. Tolkien (2006): *The Hobbit*, Great Britain: Harper Collins.

TFR - J.R.R. Tolkien (2005): *The Lord of the Rings. The Fellowship of the Ring*, Great Britain: Harper Collins.

TT - J.R.R. Tolkien(2005): *The Lord of the Rings.The Two Towers*, Great Britain: Harper Collins.

TRK- J.R.R. Tolkien (2005): *The Lord of the Rings.The Return of the King*, Great Britain: Harper Collins.

Ap. – *Apéndices*. J.R.R. Tolkien (2005): *The Lord of the Rings.The Return of the King*, Great Britain: Harper Collins.

Quijote - Cervantes, Miguel de (1987): *Don Quijote de la Mancha*, 2 vol., Barcelona: Círculo de Lectores.

Amadís - Rodríguez de Montalbo, Garci (1996): *Amadís de Gaula*, ed. José Manuel Cacho Blecua, Madrid: Cátedra.

Sergas - Sainz de la Maza, Carlos (ed.)(2003): *Las Sergas de Esplandián*, Madrid: Castalia.

Floriseo - Bernal, Fernando (2003): *Floriseo*, Los libros de Rocinante, 14, ed. Javier Guijarro Ceballos, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos.

- Clarián* - Castro, Álvaro de (2000): *Libro segundo de don Clarián de Landanís*, ed. de Javier Guijarro Ceballos, Los libros de Rocinante, 8, Alcalá de Henares, Centro de Estudios Cervantinos.
- Tristán* - Cuesta Torre, María Luzdivina (ed.)(1999): *Tristán de Leonís*, Los libros de Rocinante, 5, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos.
- Tristán el joven* - Cuesta Torre, María Luzdivina (ed.)(1998): *Tristán de Leonís el Joven (Sevilla, Domenico Robertis, 1534)*, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos.
- Claribalte* - Fernández de Oviedo, Gonzalo (2001): *Claribalte*, Los libros de Rocinante, 11, ed. Alberto del Río Noguerras, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos.
- Baldo* - Gernert, Folke (ed.) (2002): *Baldo*, Los libros de Rocinante, 13, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos.
- Zifar* - González Muela, Joaquín (ed.)(1982):*El libro del Canallero Zifar*, Madrid: Castalia.
- Platir* - Marín Pina, María del Carmen (ed.) (1997): *Platir*, Los libros de Rocinante, 1, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos.
- Espejo* - Ortuñez de Calahorra, Diego (1975): *Espejo de príncipes y caballeros (El caballero del Febo)*, ed. Daniel Eisemberg, 6 vol., Madrid: Espasa Calpe.
- Florisel* - Silva, Feliciano da (1999): *Florisel de Niquea (Tercera Parte)*, Los libros de Rocinante, 6, ed. J. Martín Lalanda, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos.
- Lisuarte* - Silva, Feliciano da (2002): *Lisuarte de Grecia (Libro VII de Amadís de Gaula)*, Los libros de Rocinante, 12, ed. E.J. Sales Dasí, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos.

Amadís de Grecia - Silva, Feliciano da (2004): *Amadís de Grecia*, Los libros de Rocinante, 19, ed. A.C. Bueno y C. Laspuertas, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos.

Belianís - Fernández, Jerónimo (1997): «*Hystoria del magnánimo, valiente e invencible cavallero don Belianís de Grecia*» [Burgos, 1547]. Vols. I y II, ed. Lilia E. Ferrario de Orduna, Kassel: Edition Reichenberger, 2 vols.

2. Introducción

La literatura siempre han sido una parte fundamental de mi vida pero algunas novelas han tenido una mayor relevancia y, de alguna forma, siento que han dejado una honda huella en mi devenir. Uno de los primeros recuerdos que tengo de la infancia es la fascinación por un gran libro de tapas rosas con el dibujo de una montaña en la portada: la edición de Círculo de Lectores de *El Señor de los Anillos*. Pero no fue hasta los once años que leí, la primera vez de muchas, el que se convertiría en mi libro preferido. Fueron unos días de verano mágicos, y más las noches, las que leía incansablemente hasta que me dormía al amanecer con el libro en la cara. Lloré desconsoladamente la muerte de Gandalf y compartí el miedo de Frodo y Sam acosados por Gollum que, en aquel momento en que yo tenía el tamaño de un hobbit, resultaba más aterrador que el Balrog. Y siempre recordé las palabras de Éowyn y su temor a sucumbir en una jaula sin tener la oportunidad de hacer algo significativo en su vida.

Años más tarde, en 1º de Bachillerato, el mejor profesor que he tenido en mi vida, nos obligó a leer *El Quijote*, novela que cogí con desgana, llena de prejuicios y que, finalmente, fue una revelación casi de igual magnitud que la obra de Tolkien. De hecho, siempre consideré una «asignatura pendiente» buscar y leer los volúmenes expoliados de la biblioteca del hidalgo, impresionada por la escena de la quema, una auténtica imagen del horror para una bibliófila como yo. Para mí, lejos de entender ese episodio como una crítica a los libros de caballerías, se trataba de un fascinante anuncio publicitario de historias tan fantásticas que habían logrado conmover al protagonista hasta el punto de querer emularlas. Yo condenaba a los ignorantes e insensibles familiares y amigos que no podían comprenderle, y

empatizaba con la desolación del pobre Alonso Quijano cuando llegaba y se encontraba tapiada la puerta de la habitación más preciada de su casa. Solo los «malos encantadores» que le perseguían podían demostrar tal grado de crueldad, al arrebatarle la única razón de su existencia.

Así pues, cuando en una asignatura de investigación en narrativa del Master de Literatura Española y Comparada tuve que elegir un tema para el trabajo tardé menos de un par de segundos en decidir mi propuesta. Tenía la increíble oportunidad de unir en un estudio dos de los ejes literarios más importantes de mi vida, y explicar, dentro del ámbito académico, siguiendo sus pautas, la relación que yo intuía entre ellos.

A juicio del canónigo cervantino, los libros de caballerías «cuál más, cuál menos, todos son una misma cosa, y no tiene más éste que aquel, ni estotro que el otro» (*Quijote*, 274), decía aludiendo a lo genérico de estos libros. Se trata de una poética fijada en la práctica, no en preceptiva alguna, por la repetición de tópicos, temas y recursos narrativos que, aun dentro de su uniformidad, presentan rasgos distintivos propios que permiten rastrear la evolución de esta narrativa a lo largo del siglo XVI y comienzos del XVII.

La comparación de estos tópicos y motivos permite apreciar su permanencia en el tiempo y su transferencia a otros géneros ya que, aunque muchos de estos aspectos cuentan con una gran tradición que se remonta incluso a sustratos folclóricos antiguos, su combinación específica, así como la interpretación que se hace de ellos puede ser indicativas de una influencia, sea directa, sea producida a través de intermediarios, o bien por la coincidencia de fuentes comunes.

En este caso, el análisis consiste en comparar los principales tópicos y motivos de los más exitosos libros de caballerías hispánicos del siglo XVI y

principios del XVII con los presentes en la obra de Tolkien, en concreto *The Hobbit* y *The Lord of the Rings*, las obras ambientadas en la Tierra Media publicadas en vida del autor. Se deja fuera del estudio *The Silmarillion*, dado que fue publicado de manera póstuma y es una obra inacabada, en la que el autor estuvo trabajando gran parte de su vida, con numerosas reescrituras y reestructuraciones y, por tanto, no es seguro que la que conocemos fuese la redacción final que J.R.R. hubiese llevado a la imprenta.

La intención de esta tesis en ningún caso es la de demostrar el empleo deliberado y consciente por parte de Tolkien de estructuras específicas procedentes de los libros de caballerías hispánicos. En todo momento se comparte la visión del autor sobre ese tipo de estudios expresada de manera más que elocuente en la carta 337 a «Mr. Wrigley»:

I fear you may be right that the search for the sources of *The Lord of the Rings* is going to occupy academics for a generation or two. I wish this need not be so. To my mind it is the particular use in a particular situation of any motive, whether invented, deliberately borrowed, or unconsciously remembered that is the most interesting thing to consider (Carpenter, 2000: 418).

Por tanto, ese será el objetivo del análisis: considerar e interpretar el uso que hace Tolkien de tópicos y motivos característicos de los libros de caballerías, aunque muchos procedan de sustratos anteriores, algunos incluso del folclore más primitivo. Esos recursos van adaptándose y modificándose en distintas épocas, regiones y autores, pero cristalizan de una determinada forma en la literatura caballeresca y, con el tiempo, también en las obras ambientadas en la Tierra Media. Como Tolkien afirmaba, las historias crecen como semillas en la oscuridad, alimentándose del *humus* de la mente: todo lo que se ha visto o pensado o leído, y que fue olvidado hace tiempo (Carpenter, 1990: 144).

Para abordar este complejo asunto es preciso partir primero de un conocimiento general sobre los libros de caballerías y sus características, los análisis comparatistas, la transferencia de géneros y los estudios e índices de motivos. Pero además también es imprescindible incidir sobre la formación e hitos vitales de Tolkien, las posibilidades de que tuviera un conocimiento directo de los libros de caballerías y las circunstancias de composición específicas de *The Hobbit* y *The Lord of the Rings*, novela que inaugura un nuevo paradigma genérico de gran éxito a partir de la segunda mitad del siglo XX.

Ya algunos críticos han apuntado la influencia de la fantasía medieval en la obra de Tolkien como Brian Bates (2002), Leslie Ellen Jones (2002), Ruth S. Noel (1978), Jane Chance Nietzsche (1980), Randel Helms (1974), David Harvey (1985) y David Day (2004). Tom Shippey (2002 y 2003), David Day (2002b) y Michael Martínez (2000) se centran en la influencia de la literatura y lenguaje anterior a Chaucer mientras que Margarita Carretero (1996) y Lin Carter (2002) ponen su atención en resaltar los aspectos relativos a la técnica narrativa heredera de la medieval.

Respecto al influjo específico de la literatura caballeresca Lin Carter (2002) sitúa el *Amadís* entre las posibles fuentes y Santoyo y Santamaría, en su breve biografía del autor inglés, apuntan la influencia quijotesca en la pareja formada por Frodo y Sam, cuyo objetivo es «desfacer» el gran entuerto del dominio y amenaza de Sauron (1983: 92). Sin embargo, es un aspecto que aún no ha sido estudiado en profundidad¹.

Para realizar la labor comparativa, en primer lugar se expondrán las principales características de los motivos en los libros de caballerías hispánicos

¹ Únicamente hay un ensayo premiado en el X certamen Aelfwine de la Sociedad Tolkien Española en el que se desgranar los parecidos que Medardo Dueñas encuentra entre Cervantes y Tolkien. Disponible en: <https://elmordyn.wordpress.com/2014/11/04/quijote-y-sancho-frodo-y-sam/> [1 de julio de 2017].

más destacados, haciendo un espacial hincapié en el caso de *Amadís*, como obra fundacional del género y paradigma de la mayoría de motivos, que continúan en otras series con diversos grados de modificaciones y transformaciones. También se pondrá una especial atención a la presencia y uso de estos motivos y tópicos en *El Quijote*, novela que recoge de forma magistral el modelo caballeresco de manera que, lejos de terminar con los libros de caballerías, los consagra y convierte en el germen fundacional de la novela moderna.

A continuación, se analiza la presencia de esos tópicos y motivos tanto en *The Hobbit* como en *The Lord of the Rings*. Esto constituye la parte central del estudio que se apoya con la referencia, como notas al pie de página, de los motivos recogidos en los índices que se corresponden con los que figuran en la parte final. Siguiendo como base los índices de motivos caballerescos que presenta Ana Carmen Bueno Serrano (2007) en su Tesis Doctoral, se han elaborado, por tanto, cuatro índices de motivos. El primer índice recopila los motivos folclóricos procedentes de Thompson que recoge Bueno, por lo que se ha renombrado como Índice de Motivos Folclórico-Caballerescos (IMFC). Los otros tres se corresponden con niveles diferentes de realización de los motivos en los libros de caballerías y los lemas indexados han sido elaborados originalmente por Bueno, quien los encuentra referenciados abundantemente en su *corpus* de estudio, comprendido por los libros de caballerías del periodo inicial de desarrollo de este género. Se trata de un Índice de Motivos Sintagmáticos (IMS) y los otros dos paradigmáticos, simples (IMPS) y compuestos (IMPC). En esta tesis se aportan las referencias de los lugares de las dos obras de Tolkien que constituyen el *corpus* de estudio en los que se presentan esos motivos.

Estas notas al pie apoyan la comparativa de los elementos procedentes de los libros de caballerías con respecto a la obra de Tolkien y permiten apreciar de manera cuantitativa las abundantes similitudes entre esas obras. De este modo, el lector puede remitirse al índice correspondiente y encontrar las páginas de *The Hobbit* o *The Lord of the Rings* donde aparece ese motivo, sabiendo que el mismo se encuentra también en los libros de caballerías del siglo XVI y que puede averiguar fácilmente en cuáles de ellos y en qué lugares a través de la Tesis de Bueno Serrano (2007).

3. Marco metodológico

3.1. El análisis comparatista

La Literatura comparada es la rama de los estudios literarios que se ocupa de las estructuras básicas que yacen bajo todas las manifestaciones literarias, en cualquier tiempo y lugar; por eso se interesa por cuanto sea universal en cualquier fenómeno literario particular. Trata de la polifacética relación entre la obra y el contexto, esforzándose por seguir un rubro intermedio entre el formalismo dogmático, de una parte, y la ceguera historicista de la otra (Fletcher, 1974:153).

Claudio Guillén ha abogado por el desarrollo de los estudios comparados, influyendo notablemente en el desarrollo de los mismos en España. Entiende este autor por literatura comparada (rótulo que considera poco esclarecedor): «cierta tendencia o rama de la investigación literaria que se ocupa del estudio sistemático de conjuntos supranacionales» (1985: 13). Guillén prefiere el término «supranacional» en lugar de «internacional» para resaltar que la base de partida no la constituyen las literaturas nacionales ni sus interrelaciones. Lo que justifica para él la actividad del comparatista es la existencia de tensiones entre lo local y lo universal, entre lo uno y lo diverso.

Se trata de una disciplina específica puesto que presenta tres cosas que permiten caracterizar una disciplina o un método de investigación: los temas, los métodos y los problemas. Y mientras que los temas y los métodos de análisis de la literatura nacional y de la comparada son idénticos, existen una serie de problemas que sólo la literatura comparada puede encarar, los que derivan de la supranacionalidad: estudio de influencias o relaciones

supranacionales, de formación de géneros supranacionales... (Guillén, 1985: 15).

La literatura comparada abarca el estudio del tiempo, del espacio, de la cualidad y de la intensidad. A menudo, trata de la relación entre dos países o dos autores de diferente nacionalidad o bien un autor y otro país. En cambio, la literatura mundial al estudiar aspectos temporales y espaciales lo hace de un modo más amplio y general y, con frecuencia, prefiere las obras consagradas por la prueba del tiempo y consideradas como clásicas. La literatura comparada puede ocuparse tanto de obras contemporáneas como de obras antiguas. Asimismo, frente a la literatura mundial que se dedica a los autores de primera línea, la literatura comparada puede estudiar a autores de segunda línea que, en muchos casos, representan de manera más obvia las características sobresalientes de su época y que pueden ayudar a comprender mejor los movimientos literarios (Weisstein, 1975:28).

Los diversos autores adscritos al comparatismo no se ponen de acuerdo en la amplitud del ámbito de estudio, pero las dos posturas básicas son:

- Estudio de la Historia de la literatura general o universal, teniendo en cuenta las interrelaciones de las distintas literaturas nacionales y la relación de la literatura con las demás artes y con el ámbito socio-cultural, incluyendo, por tanto, los estudios culturales y la historia de las ideas, en el que se enmarca. A pesar de la dificultad que entraña su realización, abarcaría la totalidad de las obras literarias de todos los países, incluidas las

pertenecientes a la literatura oral, al folclore y a las llamadas «subliteraturas» o literaturas «no canonizadas»².

- Estudios comparatísticos sobre obras literarias concretas, sobre productos literarios y pertenecientes a otras artes, o sobre obras literarias específicas y las ideas de la época en que fueron producidas (filosofía, política, artes plásticas, etc.). Dentro de este apartado, es posible incluir distintos métodos comparativos (formalistas, psicológicos, sociológicos...) que se valen de las aportaciones de diferentes escuelas teórico-literarias, aunque los estudios comparatísticos han tendido a centrarse en los siguientes aspectos relativos a las obras literarias: estilo, figuras literarias, formas y estructuras, géneros, intertextualidad (efecto, fuentes, imitación, influencia, recepción, traducción), métrica, períodos y temas.

El comparatismo admite, en principio, la pluralidad de los métodos y no requiere de una metodología exclusiva. Las reglas básicas de búsqueda de material, recopilación, selección e interpretación que rigen la investigación literaria son aplicables y, junto a ellas, hay que agregar las propias del comparatismo en cuanto a problemas específicos que requieren una combinación de técnicas, como ocurre, por ejemplo, con el estudio de las traducciones. El enfrentamiento e interpretación de diferentes culturas y tradiciones deben ser conocidos a fondo por el comparatista, cuya preparación lingüística y cultural debe ser, por lo tanto, más extensa y diversificada que la del estudioso de una literatura particular (Fletcher, 1974: 150-153).

² A propósito del concepto de obras «canonizadas» y «no canonizadas» por las élites culturales dominantes en cada momento histórico ver las obras de Itamar Even-Zohar (1990) y Harold Bloom (1995).

Dentro de los temas que integran el campo de estudio del comparatismo, el estudio de las influencias es de los más característicos. La relación de las influencias no siempre se produce de modo directo pero, aunque el emisor y el receptor de una influencia literaria no esten en contacto inmediato, hay una serie de intermediarios traductores, críticos, investigadores, viajeros o también libros y revistas que los ponen en relación (Weisstein, 1975:158).

La influencia lleva al autor a crear obras propias, de tal modo que los préstamos se integran orgánicamente en su obra y se transmutan en elementos artísticos. Por tanto, este influjo nunca serán coincidencias literales sino que habrá de entresacarse en diversos niveles y en distintas manifestaciones. Y, de esto se deriva que el estudio de las influencias abarca aspectos como las traducciones; la imitación consciente; la copia de un estilo de un autor o de una época; el género burlesco, por medio de la parodia, la sátira o la caricatura; la «traición creadora», así llamada por Robert Scarpit, que consiste en interpretar erróneamente una obra literaria (considerar los *Viajes de Gulliver* y *Robinson Crusoe* como literatura infantil y *Alicia en el país de las Maravillas* como literatura de adultos); y, por último, las coincidencias y las afinidades (Shaw, 1973: 143-152).

3.2. La transferencia de géneros

El género³ se nos presenta como una institución social que entraña un modelo de escritura para el autor, que siempre escribe en los moldes de esta

³ Sobre el estudio de los géneros ver, entre otros, los estudios de Emil Staiger (1966), Northrop Frye (1966), Juan Carlos Ghiano (1961), Delfín Leocadio Garasa (1971), Käte Hamburger (1977), Joseph Strelka (1978), Tzvetan Todorov (1978), Lázaro Carreter (1979: 113-120), Francisco Abad Nebot (1982), Miguel Ángel Garrido Gallardo (1988), Víctor Manuel de Aguiar e Silva (1990: 339-401), Fernando Cabo Aseguinolaza (1992) y Antonio García Berrio y Joaquín Huerta Calvo (1992).

institución literaria, aunque sea para crear otros nuevos; un horizonte de expectativa para el lector, que posee una idea previa de lo que va a encontrar cuando abre el libro y una señal para la sociedad que caracteriza como literario un texto. Pero toda obra literaria, aunque es única por su significación, propósito y proceso de creación, puede ser incluida dentro de uno o varios géneros, ya que las fronteras entre ellos no siempre son precisas.

Claudio Guillén propone tratar el género desde tres enfoques diferentes (Guillén, 1988: 204-207):

- Desde un punto de vista temporal, el género puede clasificarse *a posteriori*, siendo nosotros los que conferimos características esenciales a un grupo de obras que difieren entre sí específicamente. Pero puede suceder que esta clasificación se generalice y llegue a convertirse en una especie *a priori* que influye en la producción de autores que escriben después.
- En segundo lugar está el campo de la Poética clásica, por el cual los géneros literarios componen modelos que cambian con las épocas y son anteriores a la composición de determinadas obras. Lo esencial es ver que significó un determinado género en un periodo histórico concreto y si se estableció como modelo de obras posteriores.
- Finalmente, y para explicar qué es un género literario, se pueden fijar las normas y abstracciones, fruto de una reducción. En cualquier caso, ante el género como grupo no se trata de mostrar o demostrar cuáles son sus atributos colectivos, sino sencillamente decidir que hay tal agrupación.

El género literario se debe abordar desde una disposición interdisciplinar que cuente siempre con la perspectiva diacrónica de los estudios genéricos, ya que es la única que demuestra la operatividad del género, mucho más el caso de la novela. Esta perspectiva favorece la fijación del género en una determinada serie histórica que se basa en géneros anteriores a los que se asemeja o de los que se separa (Huerta, 1983: 84). Sin embargo, conviene no olvidar la importancia del factor pragmático, canalizado a través de la recepción, cuando se observa que en todas las épocas, los distintos públicos han venido manifestando una clara conciencia de los géneros, en virtud de la cual han expresado diversas opciones (Huerta, 1983: 85). Por ello conviene dilucidar la relación entre el género y su contexto histórico para extraer aquellos rasgos que definen su especificidad respecto de otros y también su contacto con los mismos.

Para Tomachevski (1982: 53) los géneros se desarrollan y experimentan una evolución, por lo que la división genérica es siempre histórica, válida sólo en un determinado periodo de tiempo, de manera que cualquier género tiene una vigencia limitada, más o menos larga en el tiempo.

Lázaro Carreter (1979: 113-121) postula que un género surge cuando un escritor busca nuevas fórmulas ante su insatisfacción con los anteriores recibidos, ve un modelo estructural en una obra anterior y lo hace evolucionar. La estructura genérica, además, tiene funciones desempeñadas por elementos significativos como personajes, lugares, acciones,... y la afinidad entre los géneros no se basa, por tanto, en semejanzas argumentales, sino en el descubrimiento de funciones similares o comunes entre ellos. Se concibe, pues, el género como un conjunto de componentes (temas, técnicas, personajes...), que forman un tronco del que pueden desgajarse o añadirse otros, conformando de este modo, géneros nuevos o variantes de uno mismo.

Los géneros viven, se desarrollan y evolucionan, de manera que todos ellos nacen de la superación del límite de otro.

Los géneros, en su proceso evolutivo, son susceptibles de desarrollar procesos de transferencia gracias a su cultivo en distintos tiempos y ámbitos geográficos y, en dicho proceso de transferencia, influirán factores históricos (creencias, configuración cultural nacional...), sociológicos (traducciones, mercado editorial...) y literarios (gustos estéticos...), de manera que el nuevo género desarrollará características propias producto de su adaptación a las circunstancias socio-históricas de la nueva época o entorno geográfico.

3.3. Motivos literarios e índices de motivos

El motivo ha sido definido como una unidad mínima (Tomachevski), generativa (Frenzel, Trousson y todos los tematólogos), recurrente (Thompson y Christensen), narrativa o narratológica (Propp, Bremond, Segre), clasificatoria (Dundes, Courtés) o unidad de intriga determinada sintagmáticamente (González Pérez, Vázquez Recio).

Ya antes del siglo xx se había reflexionado sobre el motivo desde la teoría y la práctica, especialmente en música. No obstante, el siglo pasado fue el momento de mayor interés por la variedad de acercamientos al tema⁴. El concepto adquiere entidad teórica en el folclore unido al de «tipo», diferenciados en la escuela finesa como categorías distintas en la catalogación de los cuentos. Destaca la clasificación de Antti Aarne en su índice de 1910, *Verzeichnis des Märchentype*, cuyas bases marcaron las pautas posteriores. Los tipos son limitados y están ordenados temáticamente en torno a cinco enunciados: I. Cuentos de animales, II. Cuentos folklóricos ordinarios, III.

⁴ Para un estado de la cuestión sobre el motivo son esclarecedores los trabajos de Naupert (1998), Vázquez Recio (2000) y González Pérez (1990, 2010 y 2012).

Chistes y anécdotas, IV. Cuentos de fórmula y V. Cuentos no clasificados, y a cada tipo se le asigna un número y las siglas AT. Fue útil para fijar que la relación entre tipo y versión de un cuento es análoga a la que establecen los lingüistas entre lengua y habla, pero ya Wundt señaló tempranamente que una clasificación por temas es un criterio de ordenación demasiado subjetivo y caótico (Teneze, 1969). Aunque la actividad de la escuela finesa continúa y da como resultado la publicación, entre 1913 y 1932, de los cinco volúmenes, el *Anmerkungen zu der Kinder-und Hausmärchen der Brüder Grimm* de J. Bolte y G. Polivka.

El folclorista norteamericano Stith Thompson tradujo al inglés y completó en 1928 la obra de Aarne: *The Types of the Folktale. A Classification and Bibliography Antti Aarne's Verzeichnis der Märchentypen*. Es un catálogo, ambicioso en objetivos, que reúne en sus páginas todos los cuentos íntegros de Europa occidental y meridional, y completa la clasificación inicial. Hans-Jörg Uther (2004) lo actualizó en *The Types of International Folktales. A Classification and Bibliography Based on the System of Antti Aarne and Stith Thompson*. Esta obra «se mantiene fiel al espíritu de sus antecesores, corrigiendo discretamente sus inevitables fallos» (Beltrán-Haro, 2006: 14).

Según Thompson (1972: 528), un tipo es un cuento que tiene vida independiente en la tradición. Se trata de una narración autónoma y no depende de ninguna otra para alcanzar plenitud de significado, llegando a constar de un solo motivo o de varios. El motivo es el elemento más pequeño con capacidad de pervivencia en la tradición y puede incluirse en una de estas tres categorías:

- a) actores: dioses, animales extraordinarios o criaturas maravillosas como brujas, ogros o hadas, personajes humanos

convencionales... Esta categoría resulta de especial relevancia para el estudio de la pervivencia y transferencia a otros géneros y, por ello, tendrá un papel preponderante en el presente trabajo.

- b) el fondo de la acción: objetos mágicos, costumbres extrañas, creencias insólitas y similares.
- c) incidentes aislados, algunos de los cuales constituyen tipos independientes.

Thompson amplía su obra anterior incluyendo chistes, baladas, ejemplos, leyendas locales⁵... en el *Motif-Index of Folk-Narratives. A Classification of Narrative Elements in Folktales, Ballads, Myths, Fables, Mediaeval Romances, Exempla, Fabliaux, Jest-Books, and Local Legends*, iniciado en 1932 y completada en 1936. Fue revisado entre 1955-1958 (2ª reimposición en 1966) y en 1993 se hizo una versión electrónica. Por otro lado, Jane Garry y Hasan El-Shamy amplían explícitamente el campo de estudio de los motivos en *Archetypes and Motifs in Folklore and Literature: A Handbook* de 2005.

En el *Motif-Index*, Thompson distingue un total de veintitrés capítulos, agrupados por temas, ordenados alfabéticamente y arbitrarios en su elección: A. Mythological motifs, B. Animals, C. Tabu, D. Magic, E. The Dead, F. Marvels, G. Ogres, H. Tests, J. The wise and the foolish, K. Deceptions, L. Reversal of Fortune, M. Ordaining the future, N. Chance and fate, P. Society, Q. Rewards and punishments, R. Captives and fugitives; S. Unnatural cruelty, T. Sex, U. The Nature of Life, V. Religion, W. Traits of character, X. Humor y Z. Miscellaneous groups motifs. Cada apartado consta de epígrafes en los que

⁵ «Los temas y motivos folclóricos generalmente tienen largas raíces que llevan hasta las culturas más remotas, generalmente hasta la India. Sin embargo, no siempre se puede reconstruir esa cadena, pues en muchos casos faltan eslabones perdidos con el paso del tiempo, o tan deformados por los cambios, que resultan irreconocibles» (Alvar, 2012: 53).

se anticipa el contenido de los motivos que, a su vez, vienen clasificados por la combinación de números y de letras. Como era su intención y exactamente igual que en *Types of Folktales*, se trata de un sistema abierto a nuevos datos.

La estructura y planteamientos del *Motif-Index* han servido de base para la elaboración de numerosos índices adicionales como el *Motif-Index of German Secular Narratives from the Beginning to 1400*, editado por la Academia de ciencias austriacas bajo la dirección de Helmut Birkhan por Karin Lichtblau y Christa Tucsay, con la colaboración de Ulrike Hirhager y Rainer Sigl; *Le Conte populaire français. Catalogue raisonné des versions de France et des pays de langue française d'outre-mer* de Delarue; el *Motif-Index of Early Icelandic Literature* de T.P. Cross o *L'Index exemplorum (A Hand book of Medieval religious Tales)* de F.C. Tubach.

Por lo que respecta a la literatura española e hispanoamericana, destaca el trabajo de Rotunda: *Motif-Index of the Italian Novella in Prose* de 1942, que incluye textos hispánicos desde Pedro Alfonso hasta Cervantes; el de John E. Keller: *Motif-Index of Spanish Mediaeval Exempla* de 1949 o la tesis doctoral de Nieves Vázquez Recio (2000), recogida en *Una yerva enconada. Sobre el concepto de motivo en el Romancero tradicional*.

También sobre el Romancero y sobre narraciones folclóricas medievales españolas están los dos índices elaborados por Harriet Goldberg: el *Motif-index of medieval Spanish folk narratives* (1998) y el *Motif-index of folk narratives in the pan-hispanic romancero* (2000).

Por el contrario, Ruck (1991), en su *An Index of Themes and Motifs in Twelfth-Century French Arturian Poetry*, sigue unos criterios de catalogación distintos a los de Thompson, aunque conserva su estructura formal: la organización alfabética (A-Z) y numérica. La clasificación en temas se especializa en campos semánticos relacionados con el sema «caballería»: A.

Law and government: feudal society, B. Religion, C. Habitations, D. Clothing and textiles, E. Meals and feasts, F. Hospitality, G. Journeys, H. Transport and communications, I. Arts, crafts and sciences, J. Pastimes, K. Nature, L. People and relationships, M. People and emotions, N. Boons, gifts and rewards, O. Manners, P. Chivalry, Q. Secrecy and deception, R. Violence and death, S. Arms and armour, T. Tournaments, U. Single combat, V. Warfare, W. Chance, X. Tests and quest, Y. Magic and mystery y Z. Miscellaneous. Sin embargo, su menor relevancia internacional y su reducido y específico corpus, además de lo confuso de su disposición, han hecho que haya quedado relegado por la crítica.

También son importantes las aportaciones en este campo del grupo internacional SATOR (Société d'analyse de la topique romanique)⁶, del que en el 2002 se separó el grupo canadiense ToposCan, y del equipo MA-REN-BAR («Moyen Âge-Renaissance-Âge Baroque») de la universidad de Paul Valéry de Montpellier con su catálogo informatizado que pretende examinar el conjunto de la literatura narrativa maravillosa medieval: *Répertoire des motifs merveilleux dans la littérature narrative du Moyen Âge*.

La adaptación y empleo de los *Motifs-Index*, a pesar de su gran utilidad, desde sus inicios han suscitado numerosas reservas metodológicas⁷. Las más influyentes partieron de Vladimir Propp (2011: 31) que descubre una serie

⁶ Disponible en: <http://www.satorbase.org>[1 de julio de 2017].

⁷ Las principales discusiones suscitadas por el *Motif-Index* comienzan por el asistemático criterio clasificatorio, del que es buena señal el último de sus apartados. La letra Z, Miscellaneous groups of motifs, abarca desde las “fórmulas” (Z0-Z99), el “simbolismo” (Z100-Z199), los “héroes” (Z200-Z299) hasta las “excepciones únicas”, por ejemplo las relativas a la invulnerabilidad como el talón de Aquiles (Z300-Z399). Su condición miscelánea lo convierte en un abigarrado y sintomático cajón de sastre en el que tienen cabida ingredientes del plano elocutivo, de su contenido semántico y del plano narrativo como los actores y sus singularidades. A su vez, la definición del motivo, su indivisibilidad, su catalogación –un mismo motivo puede encontrarse en distintos apartados o con mínimas variaciones– la formulación de sus enunciados, su grado de abstracción y su extensión no están asentados sobre unas bases firmes y coherentes.

limitada de funciones y combinatorias, frente a la multiplicidad de materiales, lo que modifica el paradigma de la investigación.

Por otra parte, los narratólogos propusieron la necesidad de distinguir niveles de análisis en la estructura de un texto narrativo pero el número de estos niveles no fue aceptado unánimemente, ni tampoco si su naturaleza es abstracta o concreta. La principal diferencia entre las aportaciones es su enfoque de la gramática textual: unos priorizan la semántica sobre la sintaxis y se centran en los agentes de la acción, mientras que otros, consideran que las conexiones en el discurso se basan en principios sintácticos y otros un reducen la exposición a una sucesión de relaciones semánticas entre sus miembros (incluyendo los motivos).

Complementariamente, la tematología y la Escuela de Göttingen han orientado sus trabajos hacia la dicotomía tema-motivo, ofreciendo una jerarquía de elementos de la que depende la relación de las unidades narrativas. En este contexto los motivos son unidades generativas e iterativas que permiten relacionar obras distantes en el tiempo y el espacio.

Thompson incluyó en el *Motif-Index* el romance medieval y Alan D. Deyermond, uno de los principales propulsores del estudio de este género en España, afirma, en la teoría y en la práctica, la importancia del análisis de sus fórmulas y motivos. La ficción caballerisca se vincula al denominado «romance», ya que sus inicios se entroncan con la tradición artúrica que hunde una parte de sus raíces en el folclore, principalmente céltico. También Vladimir Propp señaló la coincidencia de «estructuras extraordinariamente puras» de los cuentos maravillosos, ciertos mitos y algunas novelas de caballerías (2011: 117).

Por tanto, no es de extrañar la elaboración de índices específicos como el de Bordman. De mayor trascendencia es el *Index des motifs narratifs dans les romans arthuriens français en vers des XIII^e et XIII^e siècles*, de Guerreau-Jalabert (1992a), que describe cómo organiza y cataloga los datos para obtener una herramienta de indudable solvencia científica y de gran utilidad práctica, imitada posteriormente por Golberg⁸ para la Edad Media castellana (1998). Diseñó tres tipos de índices: uno de motivos, en el que agrupaba los nuevos datos añadiendo la inicial de su apellido y ordenado alfabéticamente como el *Motif-Index*, otro de secuencias, con todos los motivos de cada uno de los libros organizados por orden de aparición y un tercero de «concordancias» o palabras, muy similar a los dos volúmenes complementarios de su predecesor.

Por otro lado, Micha, en su edición al *Lancelot. Roman en prose du XIII^e siècle*, construye un catálogo de motivos, temas y situaciones de la obra en el apéndice del volumen IX. Se trata de una clasificación deductiva a partir de los datos del texto con el único objetivo de catalogar los ejemplos concretos del corpus seleccionado. Sin embargo, puede aplicarse a los textos caballerescos sin cambios considerables en su adaptación.

La folclorista Heda Jason en *Motif, type and genre. A Manual for Compilation of Indices & A Bibliography of Indices and Indexing* (2000) propone un método de catalogación diferente. Adopta una postura ecléctica con la que intenta conciliar el formalismo ruso (Propp) y el trabajo de campo de la escuela finesa (Aarne-Thompson). Según ella, el motivo se caracteriza por su recurrencia, por ser una unidad mínima e invariable (cada variación será un nuevo motivo), y por su función en el relato, característica que le otorga el valor contextual del que Thompson lo había despojado. En su discurso

⁸ Disponible en: <http://depts.washington.edu/hisprom/espanol/optional/index.htm> [1 de julio de 2017].

establece una relación de dependencia entre tres unidades: el género, el tipo y el motivo, ordenadas de mayor a menor en la jerarquía.

Respecto a los libros de caballerías castellanos destaca Sonia Garza Merino, que en su tesis de licenciatura aplica el repertorio de Thompson al libro I del *Amadís de Gaula* en *Motivos y unidades narrativas* (Alcalá de Henares, 1998) y presenta dos tipos de índices complementarios, uno general y otro alfabético, este último similar en organización al *Motif-Index*. El general se agrupa en unidades narrativas y aventuras: A. Infancia, B. Primera Salida, C. Segunda Salida, D. Tercera Salida, E. Momento crítico y F. Cuarta Salida. Cada uno de ellos incluye distintas etapas, aventuras y episodios con referencia a los de Thompson.

Marín Pina, en el volumen complementario a la edición del *Quijote* dirigida por F. Rico (1998) identifica quince de los principales motivos de la poética caballerescas recreados por Cervantes. Un trabajo más amplio y sistematizado se muestra en las tesis doctorales de Ana Carmen Bueno (2007) y Xiomara Luna para las «Historias caballerescas breves» (2009), siguiendo a Thompson. Por otro lado, Kristin M. Neumayer realiza basándose en Propp su: *Index and Study of Plot Motifs in Some Spanish «Libros de Caballerías»* (2008).

La tesis doctoral de Bueno (2007), sobre los motivos caballerescos en los libros de caballerías castellanos cuyas primeras ediciones vieron la luz entre 1508 y 1516, parte de la base de que los libros de caballerías toman esquemas de pensamiento de la literatura medieval y de los relatos tradicionales, que repetían estructuras, fórmulas y estereotipos similares para ordenar y hacer avanzar el relato o filtrar un mensaje didáctico o ideológico a partir de unos referentes conocidos (Bueno, 2012: 83). Los estudiosos de estas obras ya han señalado que experimentan transformaciones en su evolución, pero también

mantienen vivas unas estructuras formales (fórmulas) y de contenido (motivos) que hacen pervivir un modelo narrativo estable durante más de una centuria (Bueno, 2012: 84).

Los libros de caballerías no son literatura folclórica, pero emplean estrategias retóricas tradicionales ensartadas según la lógica interna del género. El folclore en los textos caballerescos queda reelaborado, novelizado, racionalizado y cristianizado del mismo modo que, por ejemplo, en la hagiografía, con quien comparte motivos⁹ (Bueno, 2012: 86). Por ello, es posible diseñar un repertorio o índice de estas unidades recurrentes de contenido tomando como referencia la obra de Thompson pero diferenciando tres tipos de motivos:

1. motivos folclóricos: según la clasificación del *Motif-Index* de Thompson que aparecen de manera parcial y aproximada en los textos analizados.
2. motivos folclórico-caballerescos: enunciados del *Motif-Index* que reproducen con bastante precisión el material de los libros de caballerías. Este será el primer índice de los elaborados siguiendo la tesis de Ana Carmen Bueno (2007).
3. motivos exclusivamente caballerescos: enunciados que estarían en los libros de caballerías pero no en el trabajo de Thompson. Estos se recogen en los tres últimos índices, separados entre motivos sintagmáticos y paradigmáticos, simples y compuestos.

La recurrencia es uno de los criterios para identificar los motivos folclóricos y caballerescos. Sin embargo, esta característica plantea problemas

⁹ La distinción más clara entre tópico y motivo está en que los primeros se enseñan en escuelas y academias y se practican como ejercicios retóricos, aspectos que no están presentes en los motivos (Bueno, 2007b: 193).

si no se limita o restringe porque serán motivos los distintos elementos de los libros de caballerías que se repitan: personajes, temas, acciones, simples y combinación de esas acciones en otras más complejas, en parte determinados por el grado de abstracción y en parte por la jerarquía textual, es decir, por su función e importancia (Cacho, 2012).

Todo motivo será, por definición¹⁰, un motivo narrativo cuyo enunciado se construirá por la combinación de tres elementos: participantes, acciones y modificadores. Esta unidad narrativa puede clasificarse en dos niveles teniendo en cuenta relaciones semánticas (el grado de abstracción) y sintácticas (la jerarquía textual). Bueno (2012: 94-95) distingue en la segmentación en motivos en los libros de caballerías dos niveles de abstracción en virtud de las relaciones semánticas entre sus miembros:

- El motivo sintagmático reformula la unidad del motivo o enunciado del motivo atendiendo a sus variables, es decir, a los elementos que la integran. Es una forma simple, lineal en el sentido de que procede de la lectura directa del texto, es la adaptación del motivo a una situación narrativa concreta donde se aportan informaciones sobre los agentes, las acciones, el espacio y el tiempo.
- El motivo paradigmático es una unidad narrativa o de acción cuyo grado de abstracción vendrá determinado por la recurrencia y jerarquía narrativa; es decir, una unidad narrativa paradigmática recurrente con un significado doble, inherente y textual. Los

¹⁰ Tradicionalmente, el motivo es considerado como una unidad mínima narrativa de contenido, perspectiva ya explícita en el subtítulo del *Motif-Index* de Thompson. Para Aurelio González podría definirse como una unidad funcional y no como un lugar común literario que se repite a lo largo del tiempo en distintos textos y géneros literarios, en cuyo caso se trataría de un tópico. Desde esta perspectiva, los motivos son de unidades de reconocimiento para el receptor o transmisor de la historia contada y su género (2012: 130).

motivos en los libros de caballerías castellanos estarían formados por un número relativamente limitado de lemas o acciones (viaje, reunión, castigo, petición, búsqueda,...) fácilmente identificables en cada contexto.

Estos dos niveles generan cuatro tipos de motivos: motivos paradigmáticos simples, motivos sintagmáticos simples, motivos paradigmáticos compuestos y motivos sintagmáticos compuestos. Los dos últimos son unidades superiores que proceden de la combinación de los dos primeros. En unos y en otros se dan las mismas características (recurrencia, unidad de acción...), problemas y soluciones. Y esta misma división es la que se sigue a la hora de elaborar los índices basados en la obra de Tolkien, tanto por su claridad y exhaustividad, como para favorecer la comparativa al mantener la misma estructura.

En los libros de caballerías, los motivos caballerescos no sólo funcionan de modo aislado, sino que pueden conformarse en una combinación de dos o más motivos y juntos constituir lo que podemos denominar un motivo múltiple. En este motivo múltiple, también llamado compuesto o mayor, cada uno de los «submotivos que intervienen aporta aspectos propios para la construcción del relato y, sobre todo, en una relación consecutiva (Campos, 2012a: 48)

Como destaca Campos García Rojas (2012: 48), el estudio del amplio *corpus* que conforman los libros de caballerías ha podido sistematizarse, entre otras estrategias filológicas, a través del análisis de los llamados motivos caballerescos¹¹ (Marín Pina, 1999 y Cacho Blecua, 2012). El género participa

¹¹ En este sentido y con esta perspectiva de análisis, son fundamentales los trabajos realizados por Cacho Blecua (2007), Bueno (2007), González Pérez (2003 y 2009), Luna Mariscal (2007 y 2008).

de un paradigma general, que se va modificando a lo largo del tiempo, del mismo modo que en cada una de las series (amadises, palmerines,...) suelen predominar unos motivos, mientras que otros autores y obras pueden individualizarse por emplear otros más singulares (Cacho, 2012).

Juan Manuel Cacho Blecua señala que «el estudio de los motivos en la narrativa caballeresca constituye un método óptimo y revelador para el desarrollo de la crítica relativa al género» (2002: 27-53). Mediante este enfoque se pueden realizar análisis monográficos de las obras, al atender a uno o varios motivos presentes en ellas, pero también es posible llevar a cabo estudios transversales y comparativos (Campos 2012b: 113). La reunión y clasificación de estos elementos en índices da por resultado la creación de útiles herramientas de análisis (Aurelio González, 2012: 131). Parecida es la opinión de Goldberg:

The utility of an index of folk-motif clearly lies in its ability to present in an orderly framework those transitory flashes of recognition that we experience upon hearing a familiar story or a familiar narrative components in a new context. (...) Perhaps even more importantly, a motif index makes those of us interested in narratology increasingly aware of the possibilities of combining these narrative units (Goldberg, 1998: xii).

Como señala Bueno (2012: 95), un índice de motivos de estas características tiene ciertas ventajas en el estudio de la literatura caballeresca castellana: permite ver las repeticiones de contenido y su evolución en cada uno de los textos, estudiar la desviación del paradigma en cada autor y su aportación personal a la ficción caballeresca, recopilar sistemáticamente las recurrencias del género caballeresco, aportar datos concretos y objetivos sobre su estructura interna, comparar la caballería peninsular con otros géneros de la misma etapa o de épocas diferentes estableciendo relaciones intergenéricas, y, a partir de un sustrato ideológico recurrente, determinar los temas que

preocupaban en la época y qué variaciones aplicaba cada autor a los mismos. De este modo, cada nueva creación, junto con la deuda asumida con el género en el que se integra, adquiere valores y enriquece sus significados al entrar en contacto con una tradición literaria distinta.

La función de un índice de motivos es facilitar la búsqueda de los materiales y estos merecen un análisis posterior, en varios niveles, entre otros en su relación con la tradición literaria en los que adquieren su singularidad, y en conexión con el contexto socio-histórico y antropológico en el que cobran sentido. A su vez, los índices de motivos constituyen un repertorio para localizar las recurrencias, y un mecanismo desde el que se pueden averiguar las principales líneas constructivas de los textos. Son un inventario de materiales pero también un modo de aprehender de forma objetiva la organización del discurso y de observar equivalencias entre las unidades de los mismos contextos.

En el presente caso, la elaboración de los índices de motivos siguiendo los desarrollados por Ana Carmen Bueno en su tesis, permite apreciar de manera cuantitativa la presencia de los rasgos típicos de los libros de caballerías en la obra de Tolkien. El estudio sistematizado y detallado de algunos de ellos desde la perspectiva cualitativa se apoya en la constatación objetiva y mensurable de los tópicos caballerescos presentes en el texto.

3.4. Estado de la cuestión de la literatura caballesc

Los libros de caballerías castellanos han merecido en los últimos años del siglo XX una atención que la crítica parecía haberles negado desde finales del XVIII. Se busca contribuir con ello a librar a las caballerías de la pesada losa cervantina que dificultaba el estudio de un género que gozó en el XVI de gran éxito editorial y, sobre todo, de gran aplauso entre el público.

En 1975 Eisenberg comenzaba su edición de *El Cavallero del Febo* así: «Los libros de caballerías siguen siendo hasta la fecha la forma literaria menos conocida y peor entendida del renacimiento español» (Eisenberg 1975, I: ix). Esto queda de manifiesto al hacer la comparación entre el *Catálogo Razonado de los libros de caballerías que hay en lengua castellana o portuguesa hasta el año de 1800* que Pascual de Gayangos incluyó al inicio del primer tomo (y único publicado) de sus *Libros de caballerías* (1857) y el *Castilian Romances of Chivalry in the Sixteenth Century: A Bibliography* de Daniel Eisenberg (1979) o, si se prefiere, la *Bibliografía de los libros de caballerías castellanos* (2000) de Daniel Eisenberg y M. Carmen Marín Pina. Esta última obra marca el camino de la rehabilitación de uno de los géneros narrativos más importantes de los siglos XVI y XVII, que había sido casi olvidado, a excepción de algunos títulos, bajo el peso de una lectura parcial y falsa de *El Quijote* de Miguel de Cervantes.

En 1979 vería la luz la primera obra global que paliaría esta carencia, *Amadís: heroísmo mítico cortesano*, de Juan Manuel Cacho Blecua. Su publicación daría un paso enorme a favor del estudio de los libros de caballerías con independencia de la magistral obra cervantina.

Las publicaciones sobre el género caballeresco han experimentado en poco más de veinte años un extraordinario repunte gracias a congresos, exposiciones, proyectos de investigación, publicaciones periódicas, ediciones de libros, reuniones científicas parciales, tesis y otros monográficos aunque «la mayoría de éstas (contribuciones) corresponden a tareas científicas emprendidas en muy distintos países, en especial Alemania, Argentina, Colombia, Estados Unidos de Norteamérica, Francia, España, México, Italia, Portugal y Reino Unido, en cada uno de los cuales investigamos sobre el tema uno o varios grupos» (Cacho Blecua, 2007a:115). Responsabilidad de estos núcleos son los congresos internacionales organizados por el Romanisches

Seminar und Petrarca-Institut der Universität zu Köln (Colonia, 3-5 abril de 1997), el Seminario de Estudios Medievales y Renacentistas de Salamanca (junio de 2001) o el grupo Clarisel (Albarracín, 30 junio–1 y 2 de julio de 2005). Con los títulos «Encuentro sobre Literatura caballerescas en España e Italia (Ritterliche Erzählliteratur in Italien und Spanien (1460-1550))», «Libros de Caballerías (De *Amadís* al *Quijote*): poética, lectura, representación e identidad» y «De la literatura caballerescas al *Quijote*: imágenes, modelos y motivos», estos tres grupos han reflexionado concienzudamente sobre la génesis del modelo caballeresco y su deuda con cervantes. Las conclusiones han visto la luz en sus actas: *Letteratura cavalleresca tra Italia e Spagna (da «Orlando» al «Quijote»)/ Literatura caballerescas entre España e Italia (del «Orlando» al «Quijote»)* (2004), *Libros de caballerías (De «Amadís» al «Quijote»). Poética, lectura, representación e identidad* (2002) y *De la literatura caballerescas al «Quijote»* (2007).

Además de estos congresos, el tema caballeresco ha sido protagonista exclusivo de otros trabajos monográficos en libros colectivos como *Literatura de caballerías y orígenes de la novela* (1998) y revistas: *Thesaurus* [Estudios sobre narrativa caballerescas española de los siglos XVI y XVII] (1999); *La corónica* [Special Issue: El Libro del caballero Zifar] (1999); *Edad de Oro* (2002); *Letras. Libros de caballerías. El Quijote. Investigación y Relaciones* (2004-05); *Lingüística y Literatura* (2007); *Letras. Studia hispanica medievalia* (2009); *Caballerías. Dossier, Grupo Destiempos* (2009-10). Y todo ello sin olvidar la revista electrónica *Tirant*¹², que publica anualmente artículos sobre literatura caballerescas y las tesis doctorales sobre el tema.

El cuarto centenario del *Quijote* y el homenaje a la impresión zaragozana del *Amadís de Gaula* (1508) multiplicaron el torrente de referencias. Ciñiéndonos solo a las dedicadas al texto de Montalvo, tenemos, entre otras,

¹² Disponible en: <http://parnaseo.uv.es/Tirant.htm> [1 de julio de 2017].

Amadís de Gaula: 500 años después (2008), *Amadís y sus libros: 500 años* (2009), *Caballeros y libros de caballerías* (2008) y *Expresiones de la cultura y el pensamiento medievales* (2010).

Mención especial merecen la labor del Centro de Estudios Cervantinos con las Guías de lectura caballerescas, la colección «Los libros de Rocinante» y las monografías especializadas. También los catálogos de exposiciones caballerescas que han acabado convertidos, por la calidad de las contribuciones y la extraordinaria variedad y valor de los materiales, en manuales de referencia, como *Del Tirant al Quijote. La imagen del caballero* (2005) o *Amadís de Gaula, 1508: Quinientos años de libros de caballerías* (2008).

Y, por último, es imprescindible mencionar la labor de la base de datos bibliográfica Clarisel, dirigida y coordinada desde la Universidad de Zaragoza por Juan Manuel Cacho Blecua (<http://clarisel.unizar.es>). Entre sus objetivos está dar cabida a referencias sobre la literatura caballerescas desde la Edad Media hasta el siglo XVII.

3.5. Los libros de caballerías

Los libros de caballerías fueron uno de los géneros editoriales y literarios más importante de los Siglos de Oro y se convertirá en la base de la nueva novela moderna.

Son «los que tratan de hazañas de cavalleros andantes, ficciones gustosas y artificiosas de mucho entretenimiento y poco provecho, como los libros de Amadís, de don Galaor, del Cavallero del Febo y los demás», según la definición que consta en el Tesoro de la lengua castellana o española, de Sebastián de Covarrubias, publicado en 1611, cuando aún existía una afición por el género (Gallego, 2013: 15). Según la definición de la Real Academia

Española en su Diccionario de 1726: «Se denominan así aquellos que contienen hechos e historias fingidas de héroes fabulosos y tomaron este nombre de que fingían que los héroes que hablaban en ellas eran caballeros armados» (Lucía y Sales, 2008:25).

Estas obras no estaban sujetas a preceptivas literarias definidas ni su construcción fue analizada desde ninguna poética de la Antigüedad, de hecho, en España, estas creaciones nacieron al amparo de la historia, como «historias fingidas» cuyas fronteras entre lo real y lo fantástico quedaban borrosas para el lector simple (Romero, 98: 62).

Los libros de caballerías españoles del siglo XVI son herederos directos de la Materia de Bretaña a través del primitivo *Amadís de Gaula* refundido por Garcí Rodríguez de Montalvo, que fijó un fecundo modelo narrativo e inició uno de los géneros más ricos y longevos de la literatura española. Los más de setenta títulos aparecidos entre la primera edición conservada del *Amadís de Gaula* (Zaragoza, 1508) y la última continuación del *Espejo de príncipes y de caballeros* (Zaragoza, 1623) hablan por sí solos de la extraordinaria acogida dispensada por el público durante más de cien años (Marín, 2011: 12).

Como bien sabía y recreó genialmente Cervantes, los autores de este tipo de obras construyeron sus aventuras combinando múltiples motivos, cuya reiteración les confiere un carácter aparentemente repetitivo, estereotipado. Algunos son comunes a otras tradiciones literarias y otros proceden del folclore, pero la literatura caballerescas creó su propia tradición a partir de la combinación particular de motivos preexistentes en otros géneros, sin ser ajena en su génesis y desarrollo a la cuentística, la hagiografía, las crónicas, la lírica y los festejos cortesanos (Bueno Serrano, 2010: xl). Para los medievales crear una obra nueva suponía adscribirse a una tradición, a veces reutilizar

personajes y tipos, copiar esquemas estructurales, episodios e incluso argumentos (Cuesta, 1997: 58). La mimesis literaria se convierte así en una técnica que refuerza el conservadurismo de estas obras, aunque también favorece el desvío inesperado, facilitando la dinámica evolución del género (Sales, 2007: 399).

El diseño del paradigma de los libros de caballerías ha interesado a la crítica para conocer su poética (Eisenberg, 1982b, Ferrario de Orduna, 1990, 1992 y 2001). Un esbozo de las unidades recurrentes y de su comportamiento en el relato permite explicar las pautas discursivas del conjunto y examinar cómo se engarzan sus miembros, en qué contextos aparecen y cómo se combinan. Dejar constancia del esqueleto de una novela de caballerías es un dato objetivo para revelar sus líneas de evolución a lo largo de más de una centuria de desarrollo. Sin embargo, por los límites de las categorías conceptuales usadas habitualmente por la crítica existen problemas para distinguir con criterios uniformes las entidades narrativas que conviven en los textos. (Bueno, 2007b: 219).

Existen en ellos determinadas constantes que, a modo de temas, agrupan y cohesionan el relato. El amor, las armas y lo maravilloso se convierten en estrategias y esquemas narrativos, aventuras y elementos organizadores del discurso de los que participan, en mayor o menor medida, otras ficciones y otros géneros. La organización de los libros de caballerías se apunta en los motivos y su combinatoria, y el número de unos y de otras es relativamente reducido. Las variables narrativas se multiplican con la adición de paradigmas y sus distintas relaciones. Desde el punto de vista de los motivos, estos libros se articulan mediante tres mecanismos: a) la creación de nuevos paradigmas, b) que se combinan con los preexistentes o c) entre sí. Sin

embargo, no todos logran consolidarse y algunos desaparecen tras una única mención (Bueno, 2007b: 220).

Eisenberg (1982b) enumera, bastante sistemáticamente, las recurrencias que debe contener un libro de caballerías: a) tienden a la pseudo-historicidad, presentándose como crónicas o historias; b) el protagonista es un hombre de sangre real, a veces, con marcas de nacimiento, concebido ilegítimamente, abandonado por su madre nada más nacer y, generalmente, educado en la corte de un rey extranjero; c) enseguida muestra unas habilidades excepcionales; d) pronto, deja la corte en busca de aventuras; e) es investido caballero; f) viaja de corte en corte; g) en una de las cuales se enamora; h) para conseguir fama y reputación; i) precisamente en la corte tiene que dar cuenta de sus habilidades cortesanas; j) sus enemigos son los «caballeros traidores», los gigantes y todos los infieles; k) participa en torneos, pasos y guerras; l) el elemento sobrenatural interviene en su vida; m) el mitológico es recurrentemente empleado; n) finalmente, llega a rey.

En general, los motivos, concebidos como signos lingüísticos, funcionan por oposición y contraste, y por ausencias y presencias. Esta última dicotomía agiliza y cohesiona la narración con continuas analepsis y prolepsis. Además, pueden llegar a identificar ciclos porque motivos de unas continuaciones no aparecen en otras. De este modo, aunque de forma provisional, puede concluirse que su comportamiento se articula en dos fases: a) la asimilación de los motivos del ciclo en el que se inscribe el libro; b) la creación de nuevos paradigmas, que b1) o aparecen en una única ocasión, b2) o se incorporan al paradigma del género, b3) o al paradigma del ciclo. La complejidad de esta distinción es alta porque las poéticas y los paradigmas de lo caballeresco son múltiples, dinámicos, abiertos y, por extensión, modificables (Bueno, 2007b: 224).

Los libros de caballerías constituyen un género literario y editorial que se distribuye impreso o manuscrito, y viene definido por una estructura interna y externa perfectamente identificable. Lucía Megías (1998) llega a afirmar que estamos ante el primer género literario de la imprenta hispánica. Su crecimiento y evolución están, pues, asociados al despertar de la imprenta y a los costes de la edición, así como a su especialización por zonas (Bueno y Cortijo, 2010: xxxvi).

Los personajes de los libros de caballerías están muy influidos por dos rasgos consustanciales al propio género: el predominio de la acción y su carácter eminentemente idealista. Por ello, los hechos prevalecen sobre los sentimientos y los pensamientos y la acción es, a su vez, un vehículo a través del cual éstos se transparentan (Lucía y Sales, 2008: 174).

Los autores tienden a ofrecer una visión parcial de la realidad, centrándose en los hechos más significativos, en el plano bélico y sentimental, de uno o varios personajes que suelen pertenecer a los estamentos dominantes de la jerarquía social, miembros de un universo aristocrático que, en pleno Renacimiento, viven y encarnan, sublimados, unos códigos y costumbres cuyos orígenes se remontan al régimen feudal, en una pervivencia nostálgica y anacrónica de épocas pasadas (Lucía y Sales, 2008: 175).

Aunque el ideal de la caballería nunca llegase a materializarse, su existencia tendía a crear una sensación de tranquilidad y de orden que inspiraba confianza. A pesar de que el papel de la nobleza había experimentado un cambio notable con respecto al periodo medieval, los valores caballerescos siguen teniendo una vigencia y un protagonismo evidente, de forma que muchos creyeron en las virtudes de un ideal caballeresco que garantiza un orden utópico en el que siempre triunfan los

buenos. Las obras de este género son la manifestación literaria del modelo clásico del feudalismo, las continuas andanzas de los caballeros protagonistas se describen como una progresiva restauración de una unidad u orden quebrado (Lucía y Sales, 2008: 120).

Por tanto, el mundo de los libros de caballerías está dividido entre buenos y malos, entre la hermosura y la fealdad, entre la civilización y la barbarie. En los relatos se presentan dos facciones en conflicto: el bien contra el mal, símbolo de las virtudes y los vicios o el pecado, respectivamente, y estos últimos aparecen como invencibles pero con la única misión de ser derrotados para que al final campee la heroicidad del protagonista y la sociedad representada salga indemne de cualquier agresión contra el orden establecido (Lucía y Sales, 2008: 176).

La estructura podría simplificarse en dos partes (Lucía y Sales, 2008:121):

1. El primer grupo de aventuras se destina a la cualificación del protagonista como héroe, enamorado y líder de un grupo de caballeros.
2. Después, el relato desarrolla los precedentes y la materialización de una gran batalla colectiva en la que el protagonista se describe como elemento imprescindible para el triunfo de un rey o emperador, al que sucederá en el trono tras contraer matrimonio con su hermosa hija.

La imagen literaria del caballero tendió a la mistificación ficticia de un tipo real y concreto¹³: los segundones dentro de la nobleza que, en muchos casos, tuvieron que buscar su propio sustento enrolados en las filas de los ejércitos de grandes señores feudales, participando en las cruzadas o tentando a la fortuna convertidos en mercenarios. Al no tener ninguna posesión territorial, reservada a los primogénitos, hicieron del ejercicio militar su propio oficio. Sin embargo, en su descripción literaria se añadieron todos los atributos que contribuirán a forjar un retrato idílico: la valentía, la cortesía y la generosidad, el alto sentido de la justicia, la lealtad, la medida y la cordura. También se eliminaron los rasgos más negativos: la cobardía, la vileza, la pereza, la malicia y la falsedad (Sales, 2004: 20).

Así, los personajes tienen muchos puntos en común aunque hayan nacido de la imaginación de autores diferentes, en geografías y épocas distintas, ya que comparten una naturaleza heroica que los convierte en mitos, siempre destinados al éxito, con pocos defectos, muchas virtudes y un retrato físico y moral que invita a la identificación con ellos. Serrano Poncela realiza una panorámica de la pervivencia de algunas de estas características a través de diferentes géneros y personajes hasta llegar al comic (1966: 121-156).

En palabras de Eisenberg:

The world presented in the Spanish romances of chivalry is an idealized version of Spain itself, not so foreign as to be truly surprising, just enough so as to be entertaining. The values are Spanish, and all characters save clearly identifiable outsiders share them. The value system is more specifically that of the Spanish nobility at the end of the Middle Ages and beginning of the Renaissance; the only difference is that the characters endorse these values so firmly, just as they themselves are obviously idealized

¹³ Para un estudio de la caballería real medieval véanse los de Jerónimo Delgado de Aguilar-Blardony (1999: 841-856), Josef Fleckenstein (2006), Jean Flori (2001), Maurice Keen (2005), Marís de la Concepción Quintanilla (1996) y Martín de Riquer (1999).

individuals-ones that the readers, perhaps, would like to identify with (Eisenberg, 1982: 74).

En el siglo XVI se produjo en España una floración masiva de los libros de caballerías. Fue el único país europeo donde la creación y edición de este tipo de obras fue arrolladora. También en otros países se publicaron las suyas pero se preferían y se esperaban las nuevas entregas hispanas, que se exportaban y eran traducidas rápidamente (Romero, 98: 62).

En los últimos años del siglo XIV comienzan a aparecer textos experimentales como el *Libro del cavallero Zifar* y la base de lo que será el germen del *Amadís de Gaula*, ya que la versión primitiva no se conserva, salvo algunos fragmentos. La versión que conocemos hoy es la publicada por Garci Rodríguez de Montalvo en Zaragoza en 1508, aunque hay indicios de que hubo otra edición perdida anterior en una fecha indeterminada que algunos postulan en 1496. Esta obra se considera que inicia el género que triunfará en las imprentas europeas a lo largo de toda la centuria hasta que, con la publicación de *Don Quijote de la Mancha* (1605-1615), especialmente a partir de su relectura en Gran Bretaña, Francia y Alemania en los siglos XVII y XVIII, nace la novela moderna (Lucía y Sales, 2008: 26).

El éxito inmediato de la propuesta caballescica se aprecia en la rapidez con que los autores comenzaron a crear nuevas obras y los impresores en ponerlas a disposición de los lectores y compradores. Se publican más de ochenta textos diferentes y más de trescientas reediciones en poco más de un siglo¹⁴. En la librería de don Quijote, los libros de caballerías aparecen ordenados en general en series, familias o ciclos, tal y como se lanzaban al mercado (Marín, 2008: 166). Incluso algunas de ellas resultan ser traducciones,

¹⁴ Datos tomados de Daniel Eisenberg (1979), Daniel Eisenberg y María Carmen Marín (2000) y José Simón Díaz (1965).

modificadas y adaptadas al modelo estilístico y narrativo de los libros de caballerías castellanos, como *Tristán de Leonís* o *Tirante el Blanco*¹⁵.

El género, por supuesto, evoluciona desde el paradigma inicial o idealista, el representado por el *Amadís*, y sus principales continuaciones, consistente en la narración de las aventuras bélicas y amorosas de caballeros y damas que ofrecen una imagen ideal de la caballería dentro de una estructura narrativa muy elaborada, donde tiene una gran importancia la utilización de estructuras folclóricas fácilmente asimilables por el lector. Un nuevo modelo se inaugura con el *Espejo de príncipes y caballeros* de Diego Ortúñez de Calahorra, publicado en 1555 en Zaragoza. Estas son narraciones que pretenden entretener antes que enseñar y se alejan de un esquema estructural fijo, mientras presentan tendencia a la hipérbole, el erotismo y las aventuras maravillosas. Y por último *El Quijote*, que aúna realismo, idealismo y entretenimiento, es, a un tiempo, un libro de caballerías tópico y original (Lucía y Sales, 2008: 67-86).

Apenas salió a la luz, *Amadís* alcanzó una popularidad extraordinaria, una de las mayores que se han conocido en la historia de la literatura española. Gracias a la imprenta, en menos de ochenta años hubo diecinueve reimpressiones (Cacho Blecua, 1987: 199). Su fortuna editorial pronto traspasó las fronteras de España, fue traducido en Francia donde entre 1540 y 1615 goza de una gran difusión, y también al inglés, italiano, alemán, holandés e incluso al hebreo (Cacho Blecua, 1987: 206). Además de su traducción y difusión en Europa, prueba de su espectacular éxito fue también la serie de

¹⁵ El tema de la recepción de los textos ha sido tratado, entre otros, por José Manuel Lucía (1998: 311-341, 2000 y 2002: 210-243), José Manuel Lucía y María Carmen Marín (2008: 289-311), María Carmen Marín (1991: 129-148 y 2005: 38-47), Nieves Baranda (2000: 291-302), María del Rosario Aguilar Perdomo (2005: 45-68), Enrique Gallud (1989: 223-229), y Daniel Eisemberg (1982: 89-118).

continuaciones que se publicaron en el siglo XVI y que llegaron a constituir el ciclo de los *Amadis*, seguido por otro ciclo, el de los *Palmerines*.

3.6. Trayectoria de la literatura caballeresca hispánica en el Reino Unido

En Inglaterra se retrasó la llegada de los libros de caballerías respecto a otros países europeos¹⁶. El *Espejo de príncipes y caballeros* fue el primer libro traducido al inglés en 1578¹⁷ bajo el título: *The Mirrour of Princely Deedes and Knighthood*, por Margaret Tyler¹⁸, con comentarios acerca de su condición en la dedicatoria y el prefacio, que tuvo mucha influencia en Shakespeare quien, a su vez, influye en Tolkien¹⁹.

Palmerín de Oliva fue traducido por Anthony Munday: la primera parte en 1588 y en 1597 la segunda. Ambas partes fueron reeditadas juntas en 1637. También realizó la traducción de *Primaleón*²⁰ y *Palmerín de Inglaterra*²¹.

La traducción de la obra de Montalvo, realizada también por Anthony Munday, publicada bajo el título de *The ancient famous, and honourable history of*

¹⁶ Sobre este tema se ha ocupado especialmente Stefano Neri (2008a y 2008b).

¹⁷ Se reedita en Londres en 1584 y en 1599.

¹⁸ Fue la primera mujer en Inglaterra en publicar una novela y el primer traductor inglés que utiliza la fuente original castellana y no una traducción francesa.

¹⁹ Shakespeare influye en toda la literatura inglesa posterior y también en Tolkien aunque generalmente reinterpretando completamente los elementos porque, al parecer, el dramaturgo no se contaba precisamente entre sus favoritos, pues llega a afirmar «Will Shakespeare and his damned cobwebs» en la carta 131 a Milton Waldman (Carpenter, 2000: 143). En la carta 163 a W. H. Auden afirma «I also learned English. Not English Literature! Except Shakespeare (which I disliked cordially)» (Carpenter, 2000: 212) y explica la razón de la intervención de los árboles en el asalto a Cuernavilla «This part in the story is due, I think, to my bitter disappointment and disgust from schooldays with the shabby use made in by Shakespeare of the coming of “Great Birnam wood to high Dunsinane hill”: I longed to devise a setting in which the tres might really march to war.» (Carpenter, 2000: 212).

²⁰ La primera parte en 1595, la segunda en 1596 y las tres partes en 1619.

²¹ Las dos primeras partes en 1596 y la tercera en 1609 y completo en 1639 y 1644. En 1685 John Shirley hace una traducción abreviada y en 1807 Southey edita una abreviación y revisión de Munday.

Amadis de Gaule, discoursing the Adventures, loues, and fortunes of many princes, knights, and ladies as well of Great Brittain as of many kingdomes beside, written in french by the lord of Essars, Nicholas de Herberay, se publicó en Londres en 1619²². A pesar de su tardía entrada, y al igual que en las demás cortes europeas del momento, las aventuras caballerescas amadisianas pronto entraron a formar parte del imaginario, lecturas y diversiones del público anglosajón²³.

Don Bellianis of Greece o The honour of chivalrie se publica por L. A. London en 1598. Volvió a ser traducida al inglés a mediados del siglo XVII, y en 1674 el traductor añadió una *Tercera parte* o continuación de su invención. A lo largo del XVIII se difundió por medio de folletines y versiones abreviadas dirigidas a un público más popular. Pese a ello, en 1780 el doctor Johnson lo cita como fuente de inspiración de Milton en un detalle del *Paraíso Perdido* y, más tarde, el *Belianis* aparecería en la novela histórica *Kenilworth* (1821) de Walter Scott²⁴ como la lectura favorita de uno de los personajes (Roubaud 1999: 63).

La primera traducción de *El Quijote* la hizo Thomas Shelton, al inglés, en 1612: *The History of the valerous and wittie Knight Errant, Don Quixote de la Mancha*. Se completa en 1620 con la segunda parte y a partir de 1652 se publican juntas. Esta es la versión que conoció Shakespeare para su tragicomedia *The History of Cardenio* y demuestra el interés en Inglaterra por la literatura española (Alvar, 2009c: 164). La aparición de las figuras de don Quijote, Sancho Panza y los diferentes personajes de la novela cervantina se

²² En Londres en 1702 se publica un resumen de los cuatro primeros libros atribuido a John Shirley, en 1803 con notas de William Stewart Rose y otra abreviada de Southey y en 1872 se reedita.

²³ El quinto libro amadisiano se traduce en 1664 por J. Johnson, el sexto por F. Kirkman en 1652 y el séptimo aparece en 1693 (Simón Díaz, 1965: 444).

²⁴ Sir Walter Scott escribió una revisión acerca de las traducciones del Amadís de Southey y William Stewart Rose, que se publicó en Edimburgo en 1803 (Simón Díaz, 1965: 464).

sucedieron en las celebraciones de los primeros veinte años de su difusión (Lucía, 2007: 320) y en numerosas adaptaciones teatrales.

En la biblioteca de la Universidad de Oxford, en la que Tolkien trabajó 27 años, se conserva una copia del *Quijote*, donada por el Earl de Southampton, amigo de Shakespeare, desde el 30 de agosto de 1605 (Ardila, 2009: 4).

Después de la época de máximo esplendor, y en contraste con la paulatina pero casi total desaparición del género en España a partir del siglo XVII, se continúa apreciando la influencia de los libros de caballerías en numerosos autores ingleses, de la talla de Hecce, Swift o Keats y existen reimpressiones hasta principios del siglo XX, como puede apreciarse en algunos ejemplos destacados que veremos a continuación.

The Pilgrim's Progress de John Bunyan, publicado en 1678, el clásico de la literatura puritana que ha sido traducido a más de cien idiomas, es, probablemente, la primera imitación de Cervantes en Inglaterra. El protagonista, Cristiano, encuentra un libro y su lectura le impulsa a salir de Ciudad de Destrucción buscando el camino hacia la salvación y, tras varios encuentros y lugares simbólicos, llega a la Ciudad Celestial (Ardila, 2009: 7).

En 1742 Tonson publica la primera edición de lujo del *Quijote*, magníficamente ilustrado, con una nueva traducción de Charles Jarvis titulada *The life and Exploits of the Ingenious Gentleman Don Quixote de la Mancha*, de gran difusión y que sirvió de «modelo» para traducciones posteriores. Adapta el texto cervantino a la situación cultural inglesa del siglo XVIII, manteniendo el tono grave e irónico del original, y va precedida por la biografía de Cervantes de Gregorio Mayáns y Siscar (Alvar, 2009c: 169-170).

Durante el siglo XVIII se publicaron 45 ediciones del *Quijote*, mientras que en España solo hubo 33. Se aprecia su influencia en autores como Shaftesbury, Steele, Addison, Hume, Wharton, Locke, Lady Montagu, Jane Austen..., algunos de los cuales consideraban a Cervantes su escritor preferido. También hubo otras publicaciones relacionadas con la obra, frecuentemente con el nombre del hidalgo en el título, entre 1752 y 1813 como *The spiritual Quixote* (1773) de Richard Graves (Ardila, 2009: 13-15).

Las *Anotaciones* del reverendo Bowle, publicadas en 1781 en Salisbury, pretenden encontrar los referentes literarios del *Quijote* y analiza los libros de caballerías desde una perspectiva negativa del género: *Amadís de Gaula, de Grecia, Olivante de Laura, Palmerín de Olivia y Espejo de Caballerías* y menciona además *Felixmarte de Hircania, Tirante el Blanco, Belianís de Grecia, Espejo de príncipes, y Polindo*. Esta obra se considera el comienzo de los estudios cervantinos, ya que como Daniel Eisemberg detectó, hay 21 innovaciones críticas en su edición. Además, Bowle calificaba a Cervantes como el mejor autor español y sostenía que debía considerarse como un clásico internacional (Ardila, 2009: 11).

En el Romanticismo inglés, Don Quijote se convierte en un mito en el que convergen todos los principios nobles. Wordsworth menciona la obra cervantina en *The prelude* y también se aprecia su lectura por Ruskin, Coleridge,... y Byron lo califica en *Don Juan* como el más triste de los libros.

Influye también en Lewis Carroll, Walter Scott²⁵, Mary Shelley²⁶, Charles Dickens²⁷, William Thackeray y George Elliot (Ardila, 2009: 19).

En la década de 1880 se hacen tres nuevas traducciones (Duffield, Ormsby y Watts) anotadas y con estudios preliminares (Ardila, 2009: 23).

El siglo XX supone un renacimiento de la literatura de inspiración quijotesca y de adaptaciones teatrales como las de Kester (1938) y Dearmer (1941). *The Return of Don Quixote* de 1926 supone la culminación de una etapa de la obra de Chesterton que la crítica viene llamando «periodo quijotesco», que comienza con el ensayo titulado *The Divine Parody of Don Quixote* de 1901, en que el autor interpreta la novela de Cervantes como una escenificación del combate entre el idealismo y el realismo.

George Meredith lee en 1916 «The Continuity of Letters» en la Universidad de Oxford, donde sitúa al *Quijote* entre los principales ejemplos de la literatura universal, Sir Walter Raleigh publica *Don Quixote* y Sir Herbert Grierson *Don Quixote, Some Wartime Reflections on Its Character and Influence* en 1921.

Después de la época de máximo esplendor, y en contraste con la paulatina pero casi total desaparición del género en España a partir del siglo XVII, se continúa apreciando la influencia de caballerías en numerosos autores ingleses, de la talla de Hecate o Keats y existen reimpresiones hasta principios del siglo XX.

²⁵ Sir Walter Scott escribió una revisión acerca de las traducciones del *Amadís* de Southey y William Stewart Rose, que se publicó en Edimburgo en 1803 (Simón Díaz, 1965:464). También leyó *El Quijote* en español y consideró la posibilidad de traducirlo (Ardila, 2009: 19)

²⁶ Menciona *El Quijote* en sus cartas y escribió *Life of Quijote* (1837).

²⁷ En *The Posthumous Papers of the Pickwick Club* (1836) Sam Weller y Mr. Pickwick están considerados como el Sancho y el Quijote de los londinenses.

Estas obras fueron analizadas y leídas con posterioridad principalmente para encontrar los referentes literarios del *Quijote*, como ejemplifica el caso de las *Anotaciones* del reverendo Bowle, publicadas en 1782 en Salisbury desde una perspectiva negativa del género. Sin embargo, el investigador británico estudió varios libros de caballerías: *Amadís de Gaula*, *Amadís de Grecia*, *Olivante de Laura*, *Palmerín de Olivia* y *Espejo de Caballerías*. También menciona además *Felixmarte de Hircania*, *Tirante el Blanco*, *Belianís de Grecia*, *Espejo de príncipes*, y *Polindo*.

Con motivo de la celebración del tercer centenario de la muerte de Cervantes se reimprimen algunos de estos textos²⁸ y Sir Henry Thomas prepara, y en 1920 publica, en la Universidad de Cambridge, su estudio: *Spanish and Portuguese Romances of Chivalry: The Revival of the Romance of Chivalry in the Spanish Peninsula and its Extension and Influence Abroad*. En este trabajo se hace un recorrido por las obras que considera principales representantes del género, las más accesibles, con un resumen argumental y algunos de los elementos más característicos, destacando las referencias sobre *Zifar*, *Tirant lo Blanch*, *Amadís de Gaula*, *Palmerín de Olivia*, *Palmerín de Inglaterra*, *Primaleón*, *Espejo de príncipes y caballeros* y *Clarisel de las flores*.

3.7. La literatura fantástica en lengua inglesa

Lo fantástico puede ser tan viejo como la literatura y más viejo que la novela; se ha hecho burla de él desde que existen novelas, y sigue siendo, tenazmente, una forma no canónica, quizá para su propio beneficio. En las últimas décadas, lo fantástico, como un conjunto de historias que tratan de lo maravilloso, lo mágico y lo sobrenatural, se ha convertido en una categoría

²⁸ *A Knight Errant and his Doughty Deeds. The Story of Amadis of Gaul* basada en la versión de Southey y publicada en 1911 (Simón Díaz, 1965: 464).

visible de la ficción en prosa. Es evidente que los relatos sobre ámbitos encantados, elfos, dragones y héroes en busca de algo determinado, o de apariciones u otras intrusiones monstruosas de lo sobrenatural en el mundo cotidiano, atraen a muchos millones de lectores.

Los términos «fantasía» y «fantástico» pueden recibir docenas de interpretaciones²⁹. Como término crítico, «fantasía» ha sido aplicado indiscriminadamente a cualquier literatura que no da prioridad a las representaciones realistas: mitos, leyendas, cuentos tradicionales y de hadas, alegorías utópicas, visiones oníricas, textos surrealistas, ciencia ficción, historias de horror...

Sabine Wienker-Piepho define *fantasy* como el término moderno para los textos narrativos extensos que son similares al género folclórico (2004: 32). Por otra parte, Maria Ihonon (2004: 78) considera que un libro puede ser considerado fantástico si el mundo descrito en él está repleto de elementos sobrenaturales que expresan algo. Johanna Sinisalo (2004: 14) realiza una comparación con los cuentos de hadas: «fantasy differs from a fairytale in the sense that it is a fairytale made exact: reality and entity together with a millieu that is both familiar and unfamiliar are the goalsthat the writer strives to achieve».

Hasta el siglo XVIII, casi todos los relatos de ficción, en verso y en prosa, eran fantásticos en mayor o menor grado. En la primera mitad de esa centuria surgió una nueva forma de ficción en prosa, la novela. A diferencia de los poemas épicos y las sátiras, los libros de caballería y otros relatos que la habían precedido, la novela era predominantemente una forma realista: abordaba la vida cotidiana de un modo práctico, interesándose principalmente

²⁹ Para la elaboración de este epígrafe se ha seguido principalmente la introducción de la obra de David Pringle (1993: 13-22).

por el amor, el dinero, la clase, las sutilezas sociales y la comedia de costumbres. La novela realista tuvo un impacto revolucionario sobre la literatura inglesa (y más tarde sobre la literatura mundial) al corresponder a una época de ciencia y razón, pasó a ser (y sigue siendo) la forma dominante de la literatura moderna.

Sin embargo, subsistió el interés por lo fantástico, que pronto se reafirmó en la novelística inglesa. Lo hizo en la forma del primer subgénero importante de la novela moderna, el cuento de terror. Las primeras novelas fantásticas fueron los libros de fines del siglo XVIII y comienzos del XIX de Horace Walpole, Clara Reeve, William Beckford, Anne Radcliffe, Matthew G. Lewis, Mary Shelley y Charles Maturin que ahora consideramos como los clásicos de la literatura de terror. Durante alrededor de cincuenta años, desde *El castillo de Otranto* en 1764 hasta *Melmoth el vagabundo* en 1820, la novela de terror era el tipo de ficción más popular, y desplazó a la novela realista en las preferencias de la mayoría de los lectores.

La novela gótica es deudora de los libros de caballerías y las aventuras importadas de Francia a finales del siglo XVII. Parte de la literatura caballeresca, con castillos, villanos y una estructura semifeudal, pero intensificando los elementos terroríficos y buscando una causalidad para los elementos maravillosos (Albero, 2004: 8).

Cuando decayó la moda de la novela de terror, aparecieron nuevos subgéneros, todos ellos vástagos en cierto sentido ellas: la novela histórica, la de amor romántica, la obra de intriga o el cuento literario de aventuras. En estos géneros, antecesores de tantas categorías editoriales de hoy, los elementos fantásticos quedaron reducidos a un mínimo: eran obras de ficción pseudo-realistas, con colores, atmósfera y melodrama intensos.

Pero el atractivo del realismo resultó ser enormemente intenso, y a medida que avanzó el siglo XIX la novela realista se afirmó profundamente como la forma principal de la obra de ficción. La literatura fantástica nunca murió del todo, pero fue llevada cada vez más a adoptar formas populares, que eran subcategorías de la novela propiamente dicha, obras para niños o de muy bajo nivel.

Pero, tan pronto como se llegó a este equilibrio, lo fantástico inició un sorprendente retorno: salió del cuarto de los niños y las novelas baratas y entró en las revistas literarias y se transformó en bestsellers encuadernados. George MacDonald y William Morris escribieron novelas mágicas, y Bram Stoker escribió *Drácula*. La narración inglesa de fantasmas floreció a comienzos del siglo XX, y lo mismo la novela científica de H. G. Wells y sus imitadores³⁰. Al pasar de un siglo a otro, se afirmó gradualmente una nueva tradición de fantasía de lo sobrenatural, por obra de autores como Lord Dunsany, E. R. Eddison, David Lindsay y, en América, James Branch Cabell, A. Merritt, H. P. Lovecraft y Clark Ashton Smith, aunque la mayoría de ellos trabajaron en la oscuridad.

En la literatura «seria», el realismo siguió siendo la norma, aunque fue desafiada por un modernismo que ocasionalmente tendió a lo fantástico. Pero ahora existía una contradicción, un cuerpo bastante grande de literatura fantástica para adultos anterior a 1945. A pesar de que la literatura fantástica no fue muy conocida en los años cuarenta y los cincuenta, empezaron a aparecer obras importantes, se fueron formando los gustos del público y muchos escritores que llegaron a ser importantes en el campo de la moderna literatura fantástica comenzaron su carrera en los años cuarenta.

³⁰ Una forma enteramente nueva de «realismo fantástico» que condujo al género moderno de la ciencia ficción.

Lo fantástico puede ser una forma de ficción antigua, pero en otro sentido es uno de los géneros comerciales más jóvenes. Como categoría editorial en realidad es más joven que la ciencia ficción, y como tal pertenece más a Norteamérica que a Gran Bretaña. Hubo varios precursores, pero el gran auge editorial norteamericano en el campo de lo fantástico realmente empezó a mediados y finales de los años sesenta. Los libros que primero definieron la categoría del género fueron las ediciones rivales americanas en rústica de *The Lord of the Rings* de J. R. R. Tolkien, que aparecieron en 1965–1966. Simultáneamente, los libros de *Conan* de Robert E. Howard fueron reeditados por L. Sprague de Camp para una serie en rústica que tuvo mucho éxito. Cientos de miles de libros de Tolkien y Howard fueron vendidos a un público en gran medida joven que aparentemente deseaba volver las espaldas a un mundo científico y tecnológico.

No es una casualidad que este tipo de literatura haya surgido en la Inglaterra del siglo XIX, el país que primero experimentó toda la presión de la industrialización; que sus principales representantes, William Morris, Lord Dunsany, C.S. Lewis, E.R. Eddison o J.R.R. Tolkien, todos ellos rechazaran profundamente su propia época; o que su literatura alcanzase su mayor popularidad en el país científica e industrialmente más avanzado, Estados Unidos, para luego difundirse desde allí a otros países.

Toda novela realmente buena debe decir alguna verdad sobre la vida y las mejores obras fantásticas hacen esto de innumerables maneras, algunas mediante una alegoría clara, otras con un simbolismo más secreto, otras por el ingenio y la sutileza de la descripción de los personajes y muchas por el modo aparentemente auténtico en que proyectan las esperanzas y los temores arquetípicos, los humores y matices de la mente humana. Todo relato

imaginativo, aún aquel en el que el tema parece estar alejado siglos en el tiempo, refleja el período de su composición.

De acuerdo con Maria Ihonen (Ihonen 2004: 82), existen tres categorías de *fantasy* según el lugar en que se desarrollan los relatos:

1. Mundo secundario como *The Lord of the Rings* o la serie de *Earthsea*³¹ de Ursula K. Le Guin's donde los eventos narrados tienen lugar en una realidad diferente a la de los lectores.
2. Existencia de una puerta entre el mundo real y el fantástico como en *The Chronicles of Narnia*³², *Alice's Adventures in Wonderland*³³ o *Peter Pan*³⁴.
3. En el tercer tipo, el mundo del lector es cuestionado por el secundario fantástico y se producen acontecimientos sobrenaturales en el primario. Este sería el caso de *Mary Poppins*³⁵ and *Harry Potter*³⁶.

³¹ *Earthsea* es una serie de libros escritos por la americana Úrsula K. Le Guin y el nombre del lugar en que se sitúan las historias. Comenzó con el relato corto *The Word of Unbinding* en 1964, y hay seis libros más: *A Wizard of Earthsea* (1968), *The Tombs of Atuan* (1961), *The Farthest Shore* (1962), *Tehanu* (1990), y *The Other Wind* (2001). También hay ocho novelas cortas recogidas en *The Wind's Twelve Quarters* y *Tales from Earthsea* salvo *The Daughter of Odren*.

³² *The Chronicles of Narnia* es una heptalogía de libros infantiles escrita por el escritor y profesor anglo-irlandés C. S. Lewis entre 1949 y 1956 y compuesta por *The Lion, the Witch and the Wardrobe* (1950), *Prince Caspian* (1951), *The Voyage of the Dawn Treader* (1952), *The Silver Chair* (1953), *The Horse and His Boy* (1954), *The Magician's Nephew* (1955), *The Last Battle* (1956).

³³ *Alice's Adventures in Wonderland* es una obra de literatura creada por el matemático y escritor británico Charles Lutwidge Dodgson, más conocido bajo el seudónimo de Lewis Carroll. la primera edición es de 1865 y la segunda parte, *Through the looking-glass, and what Alice found there*, de 1871.

³⁴ *Peter Pan* es el nombre de un personaje ficticio creado por el escritor escocés James Matthew Barrie para una obra de teatro llevada a cabo en Londres el 27 de diciembre de 1904 y, más tarde para un libro, *Peter Pan and Wendy* (1911).

³⁵ Serie de novelas escritas por P. L. Travers. La primera se publicó en 1934, a la que siguieron cinco más hasta 1988.

³⁶ *Harry Potter* es una heptalogía de novelas fantásticas escrita por la autora británica J. K. Rowling compuesta por *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (1997), *Harry Potter and the Chamber of Secrets* (1998), *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* (1999), *Harry Potter and the Goblet of Fire* (2000),

Pero para David Pringle (1993: 13-22), la moderna literatura fantástica puede clasificarse en dos grandes divisiones: el relato de horror sobrenatural y la *fantasía heroica*. Se entiende por relato de horror sobrenatural obras como *Drácula*, de Bram Stoker, las narraciones de H. P. Lovecraft y sus imitadores, y la mayor parte de los libros de Stephen King. En general, estas narraciones se caracterizan por la irrupción de una fuerza sobrenatural en el mundo cotidiano, y son terroríficas precisamente porque las fuerzas y los fenómenos descritos son irracionales, lo cual equivale a decir que son inexplicables para la moderna cosmovisión científica.

Se consideran *fantasías heroicas*³⁷ obras como *The Lord of the Rings*, de J. R. R. Tolkien y todo el subgénero de *espada y hechicería*³⁸. En general, están ambientados en mundos imaginarios, en tierras fantásticas y paradisíacas donde la cosmovisión científica moderna queda puesta entre paréntesis y lo que predomina es la magia. El carácter emocional de estas obras no es tan terrorífico como agradablemente divertido.

Según Martín Lalanda (2009: 281), la *fantasía heroica* incluiría todas aquellas obras literarias de ficción, por lo general en prosa, ambientados en mundos donde la magia tiene tanta importancia como la ciencia, si no mayor, ya describan sociedades sugeridas por nuestra propia historia (en este caso

Harry Potter and the Order of the Phoenix (2003), *Harry Potter and the Half-Blood Prince* (2005) y *Potter and the Deathly Hallows* (2007).

³⁷ Término propuesto por Michael Moorcock, gran escritor británico del género.

³⁸ La denominación de *sword and sorcery* (*espada y brujería*) construida a partir de la de «capa y espada», por Fritz Lieber, más que un contexto define un decorado, se aplica a las historias que aparecieron en las revistas *pulp* y en las posteriores publicaciones en formato del libro de bolsillo, mientras que *fantasía heroica* término más aceptado en Europa, abarca un contexto más amplio y se refiere a obras en las que contenido importa más que el decorado. Resumiendo, cualquier historia que pone en escena personajes heroicos que tiren de espada y se enfrenten a monstruos y hechiceros es simplemente de *espada y brujería*; si, además, sus personajes están bien delineados, son lo que llamaríamos héroes (o antihéroes) y el mundo por el que se mueven es autoconsistente, entonces hablaremos, además, de *fantasía heroica* y supondremos que esta segunda categoría contiene a la primera (Pitarch, 2008: 35).

deben desconocer la Revolución Industrial y ser similares a las del mundo antiguo o a las feudales) o completamente inventadas, ya sean de nuestro propio planeta o de otro, incluso de un hipotético mundo paralelo. Estas obras suelen hallarse dominadas ideológicamente por una concepción que proviene tanto de las creencias dualistas como de la inexorabilidad del Destino: el Mal suele emanar de los cultos antiquísimos que practican brujos y hechiceros, por lo general procedentes de lejanas tierras, y de los monstruos del Caos primordial que son propios de las cosmogonías antiguas, mientras que el Bien se concreta en los héroes (aunque algunos posean las características del antihéroe y se proclame al margen de la sociedad y por ello más allá del bien y del mal) que se remiten, aunque con el añadido de la sensibilidad del siglo XX, a la épica de procedencia indoeuropea (*Ilíada*, *Odisea*, *Gilgamesh*), los cantares de gesta, los *romans* que desarrollan el mito artúrico y los libros de caballerías.

Dentro de la *fantasía heroica*, la crítica anglosajona distingue dos tipos: *high* y *low fantasy*. La *low fantasy* crea mundos paralelos al nuestro, mundos fascinantes a los que solo algunos privilegiados pueden acceder, mezclando costumbrismo realista y fantasía heroica y ejemplificado en obras tan exitosas como las *The Chronicles of Narnia*, *Harry Potter*, *Alice's Adventures in Wonderland* o *Peter Pan*.

Por el contrario, la *high fantasy* nos presenta universos completos con sus propias reglas internas que pueden coincidir o no con las del nuestro, con el que no mantiene ninguna comunicación ni intercambio. Aunque en algunos casos ese mundo es el nuestro pero en épocas míticas muy anteriores a la contemporánea y con una geografía real levemente modificada, como en *The*

Lord of the Rings o los relatos de *Conan* de Robert E. Howard³⁹, en otros no existe ninguna relación con nuestra realidad actual o pasada, como se aprecia en la saga *Dragonlance*⁴⁰ o en *A Song of Ice and Fire*⁴¹.

3.8. Tesis sobre Tolkien en universidades españolas

La primera tesis relacionada con Tolkien en España se presentó el año 1985, en la Universidad de León, bajo el título: «La literatura fantástica de J.R.R. Tolkien». Su autora fue María del Pilar San José Villacorta, con la dirección de Julio César Santoyo. Analiza el concepto de literatura fantástica y si la obra de Tolkien se adecúa a ella. También estudia el amplio contexto narrativo de la Tierra Media, el artificio de la pseudo-traducción en la obra de Tolkien, cómo el mito es el alma que da vida a todas sus obras fantásticas, el valor de la palabra, el número y las ilustraciones en la forma del texto. Por último, determina la influencia de Tolkien en autores contemporáneos y las diversas respuestas de la crítica.

³⁹ Escritos entre 1932 y 1936 (año del suicidio de su autor) y objeto de numerosas malas ediciones con el añadido de pastiches de otros autores o adaptaciones de otros relatos de Howard a la Era Hiboria hasta la edición en tres volúmenes de lujo de Timun Más: *Conan de Cimmeria*, trad. por Beatriz Obörländer y Manuel Mata Álvarez-Santullano, Barcelona, 2006.

⁴⁰ *Dragonlance* es una serie de novelas de fantasía épica, dividida en varias trilogías escritas principalmente por Margaret Weis y Tracy Hickman y varios libros independientes que cuentan historias relacionadas. La acción de las novelas de la *Dragonlance* se desarrollan en el mundo de Krynn, la mayoría en varios emplazamientos del continente de Ansalon (aunque algunas tienen lugar en el menos conocido continente de Taladas, al norte de Ansalon). La historia principal cuenta las aventuras de un grupo de amigos en su búsqueda de signos de los auténticos dioses, desaparecidos tras el Cataclismo. Tras unas primeras trilogías generales y de gran éxito, vinieron otras más específicas acerca de determinados personajes, y de otras zonas de ese mundo. La primera novela *Dragons of Autumn Twilight*, se publicó en 1984 y continúan desarrollándose nuevos títulos hasta hoy.

⁴¹ *A song of ice and fire* es una multipremiada serie de novelas y novelas cortas de fantasía épica escritas por el novelista y guionista estadounidense George R. R. Martin. Originalmente planeada como una trilogía, actualmente se espera que la serie sea una heptalogía, ya que tiene cinco tomos publicados: *A Game of Thrones* (1996), *A Clash of Kings* (1998), *A Storm of Swords* (2000), *A Feast for Crows* (2005) y *A Dance with Dragons* (2011). En proceso de escritura están: *The Winds of Winter* y *A Dream of Spring*. La historia de *Canción de hielo y fuego* se sitúa en un mundo ficticio medieval, principalmente en un continente llamado Poniente pero también en un vasto continente oriental, conocido como Essos.

Pasaron diez años hasta que, en 1996 Margarita Carretero González defendió en la Universidad de Granada la siguiente: «Fantasía, épica y utopía en *The Lord of the Rings*. Análisis temático y de la recepción»⁴², dirigida por Miguel Martínez López. El trabajo se divide en dos partes. En la primera se estudia *The Lord of the Rings* desde una perspectiva literaria, analizando el lugar que ocupa dentro de la literatura fantástica y elaborando un análisis estructural, retórico y temático. Dicho análisis permite situar la obra como un caso de narrativa épica y establecer conexiones con la narrativa utópica. En la segunda parte se estudia la obra desde la perspectiva de la recepción, tras analizar una serie de cuestionarios distribuidos entre lectores de la obra que posibilitan ofrecer una explicación de la popularidad que la obra experimentó.

El mismo año, pero en la Universidad de Navarra, José Miguel Odero De Dios dirigió el trabajo de Ricardo Irigaray: «Tolkien y la fe cristiana» centrado en el contenido teológico implícito en la mitología de J.R.R. Tolkien, teniendo en cuenta todas sus obras. El primer capítulo trata sobre el mito tolkieniano y su hermenéutica; el segundo, partiendo de su mito cosmogónico, estudia su idea de la creación, y las consecuencias que ello implica en el ser de la criatura y en la relación entre ésta y el creador. Frente a la bondad ontológica de la creación aparece el mal como problema, al cual se dedica el tercer capítulo. La historia que se desarrolla en el mundo tolkieniano es también una historia salvífica, y por eso otro capítulo trata de la providencia y la libertad. El quinto, del designio divino que elige preferentemente a los humildes y a los pequeños, y el sexto del crecimiento espiritual que éstos experimentan al esforzarse por ser fieles a dichos designios. Finalmente se analiza, en el último capítulo, la fe como respuesta del hombre a la fidelidad

⁴² La tesis está disponible en digibug.ugr.es/bitstream/10481/14424/1/2102_1.pdf y digibug.ugr.es/bitstream/10481/14424/2/2102_2.pdf

de Dios. La tesis fue publicada en 1999, por la editorial argentina Tierra Media, bajo el título *Elfos, Hobbits y Dragones: una investigación sobre la simbología de Tolkien*.

En 2001 con el mismo director y en la misma universidad, Eduardo Segura Fernández defiende «Análisis narratológico de *El Señor de los Anillos*. Introducción a la poética de J.R.R. Tolkien». Afronta el análisis estructural de la obra con un propósito doble. Por una parte se trata de responder a la pregunta sobre su calidad como obra de arte. Se concluye que la validez literaria de esta obra la hace merecedora de estudio precisamente como «historia» (*tale*), como un ejemplo egregio de arquitectura literaria y como síntesis entre fondo y forma, entre lengua y literatura, entre mito y narración. Por otra, se establecen las bases de la teoría poética del autor: se analiza la relación estrecha entre la reflexión sobre el cuento de hadas como peculiar género literario, que Tolkien lleva a cabo en su ensayo *On Fairy Stories*, y su paradigma en la principal obra creativa del escritor inglés. Se emplea el enfoque narratológico por ser el que mejor pone de manifiesto la estrecha vinculación entre los elementos de la obra. Establecidas las bases del estudio, se concluye que *El Señor de los Anillos* se apoya en una mitología creada por el propio autor a partir de elementos presentes en otras cosmologías. Asimismo, la mitología tolkieniana posee una profunda raíz lingüística, de modo que son los idiomas creados por Tolkien los que actúan como detonante de la inspiración, y otorgan una profunda coherencia argumental al conjunto de su producción literaria. Se ha publicado bajo el título *El Viaje del Anillo*, una primera edición en 2004 (editorial Minotauro) y una segunda en 2016 (por la editorial de la Universidad de Granada).

En la Universidad de Alicante, Amador Jaume Alberó Poveda, dirigido por Silvia Caporale Bizzini, en 2004, presenta «The imagery in J.R.R. Tolkien's

fantasy of Middle-earth»⁴³. Este estudio es un viaje a la ficción de J.R.R. Tolkien a través del imaginario colectivo, según aparece reflejado en la tradición oral y escrita. Mediante diversas disciplinas como la psicología, la antropología o el folclore pretende encontrar los significados ocultos de la obra tolkieniana y relacionarlos con parámetros culturales modernos. Para cumplir con los objetivos propuestos busca correspondencias, influencias y préstamos entre la fantasía de Tolkien y otras formas de tradición literaria, y con los mitos e historias de la tradición literaria y folklórica. La tesis se articula en cuatro apartados: el análisis de la tradición literaria, el cronotopo, los personajes y el mito del héroe, y la lectura antropológica de las novelas del Anillo. Se publicó bajo el título *El universo imaginario de J.R.R. Tolkien* en 2005 por la Diputación Foral de Álava, tras ganar el XVI Premio de Ensayo «Becerro de Bengoa» en 2004.

«La exploración de los límites del diálogo intertradicional en *The Lord of the Rings*» es el título de la tesis de Martín Simonson que dirigió Eduardo Segura y se presentó en la Universidad del País Vasco en 2006. Postula la hipótesis de que *The Lord of the Rings* es una obra *sui generis* que, al mismo tiempo, comparte muchos aspectos con algunas obras modernistas pertenecientes a lo que Northrop Frye denomina «Mito Irónico», como por ejemplo: *Ulysses*, *The Waste Land* y *The Cantos*. La crítica tolkieniana está dominada por dos corrientes principales: los estudios que pretenden desglosar las fuentes literarias que sirvieron como modelo para Tolkien, y los acercamientos críticos centrados en hallar su conexión con acontecimientos históricos y culturales del siglo XX. El propósito de la tesis es encontrar una fórmula crítica capaz de dar cuenta de ambas interpretaciones al mismo

⁴³ Puede descargarse en <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/9809/1/Albero%20i%20Poveda,%20Jaume.pdf> [1 de julio de 2017].

tiempo, y para ello resulta imperativo demostrar que la obra guarda una importante relación con una corriente literaria propia del siglo XX que se caracterizaba por incorporar gran parte de las tradiciones literarias del Occidente en un plano simultáneo. Las obras modernistas mencionadas exhiben un tratamiento irónico de la mezcla genérica y una abundante dosis de elitismo en las referencias a obras de épocas pasadas mientras que Tolkien, que también incorpora muchas tradiciones literarias diferentes en un plano simultáneo, lo hace sin recurrir a la ironía para retratar el diálogo entre diferentes tradiciones y géneros.

La tesis de Miquel Pujol Tubau, se concentra en la versión cinematográfica más que en la obra literaria. Se realizó bajo la dirección de Eva Espasa Borrás y Carme Mangirón Hevia por la Universidad de Vic en 2015, con el título: «La representació de personatges a través del doblatge en narratives transmèdia»⁴⁴. Parte de la premisa de que *El Señor de los Anillos* se ha convertido en una narrativa transmedia, en la que el relato se despliega a través de diferentes medios. Desde este enfoque se desarrolla un estudio descriptivo e interdisciplinario en el que se analiza la manera en que el doblaje contribuye a la representación de los personajes de Frodo, Gandalf y Aragorn en películas y videojuegos basados en la obra de J.R.R. Tolkien. El análisis se focaliza en la presencia e incidencia de códigos de significación de los canales acústico y visual en el doblaje para describir el papel de esta modalidad de traducción en la representación de los personajes en la combinación lingüística inglés-español.

Comparte el enfoque fílmico la presentada por Beatriz Domínguez Ruiz, dirigida por Margarita Carretero González, también en 2016, en la

⁴⁴ Está disponible en <http://repositori.uvic.cat/xmlui/handle/10854/4409> [1 de julio de 2017].

Universidad de Granada: «Re-reading *The Lord of the Rings*: masculinities in J.R.R. Tolkien's novel and Peter Jackson's film adaptation». La tesis pretende ofrecer un análisis desde el punto de vista de las masculinidades que Tolkien crea en su obra y para determinar los tipos de patrones que representan los personajes analiza todas las variables que influyen en las construcciones de sus masculinidades: sus interacciones con diversos personajes, su educación, la raza a la que pertenecen,... También se dedica un capítulo al homo-erotismo, analizando alguno de los estudios al respecto encuadrados dentro del género *Slash*. A la vez se ofrece una comparación con la reconstrucción de estas masculinidades que hace Peter Jackson.

Antonio Díez Mediavilla dirige a Luis Felipe Güemes Suárez que presenta «La narrativa fantástica: caracterización de género y aportación propedéutica» el mismo año, en la Universidad de Alicante. Esta tesis nace de la necesidad de poner en valor el género al que pertenece *El Señor de los Anillos*, la narrativa fantástica, en torno al cual considera que existe una gran indeterminación teórica. La investigación ofrece un análisis semiótico e histórico/comparado de la narrativa fantástica, con el fin de poner de manifiesto su idoneidad para trabajar la competencia literaria en los últimos cursos de Educación Primaria, en los primeros de Educación Secundaria y en Bachillerato, en el marco de la asignatura Literatura Universal. En las conclusiones se analiza cómo la narrativa fantástica es un género específico con una larga tradición de textos que ha venido evolucionando, al menos, desde el tercer cuarto del siglo XIX hasta nuestros días, dejando una fuerte impronta en la cultura popular. Además, estos textos soportan un análisis sistémico que permite definir y delimitar con exactitud los rasgos que lo caracterizan y lo hacen distinto de otros géneros. El carácter architextual, hipotextual e intertextual de la narrativa fantástica ponen al receptor en

contacto con elementos esenciales de nuestra cultura y con modelos textuales consagrados en la tradición literaria.

Por último, Pablo Mato Collazo, dirigido por Patricia Viviana Fra López, también en 2016, defiende en la Universidad de Santiago de Compostela: «El retorno del héroe en la literatura de Tolkien, el cine de Jackson y la cultura de masas: el arquetipo heroico en la Saga del Anillo»⁴⁵. El propósito principal de esta tesis es el de ofrecer una definición clara de lo que significa ser un héroe, las características predominantes del arquetipo, así como establecer una tipología clara que sirva para delimitar una clasificación de los diferentes héroes. Los cinco tipos de héroe resultantes se aplican al estudio y análisis de los personajes principales de la «Saga del Anillo» de Tolkien, señalando las características que nos permiten ubicar a cada héroe en una categoría u otra. En este análisis se tiene en cuenta la obra de Tolkien y las dos trilogías del director Peter Jackson, para comprobar si estos atributos heroicos han experimentado algún tipo de transformación en su traspaso al medio cinematográfico.

3.9. J.R.R. Tolkien⁴⁶

John Ronald Reuel Tolkien nació en Sudáfrica el 3 de enero 1892, hijo de Arthur Tolkien y Mabel Suffield. Cuando Ronald comenzaba a andar, una tarántula lo picó en el jardín de su casa, un evento que algunos aseguran tiene

⁴⁵ Se puede descargar en dspace.usc.es/bitstream/10347/14610/3/rep_1104.pdf.

⁴⁶ Existen numerosas biografías publicadas en castellano sobre este autor y su obra como las de Silvia Bignami (1994), Humphrey Carpenter (1990), que se considera la biografía oficial de JRR Tolkien, Katharyn Crabbe (1985), Colin Duriez (2002b), Daniel Grotta (2002), Joseph Pearce (2001 y 2003), Ariel Pytrel (2003), María Florencia Rampoldi (2003), Graciela Repún y Enrique Melatoni (2001), Romeu Ribelles (2004), Celso Román Campos (2004), Julio César Santoyo y José Miguel Santamaría (1983), Eduardo Segura Fernández (2003), Tom Shippey (2003) y Michael White (2002).

paralelos en sus historias, a pesar de que Tolkien declaraba en sus cartas no tener ningún recuerdo del accidente ni miedo a las arañas de adulto.

El clima del lugar perjudicaba la salud de Ronald por lo que, en 1895, cuando contaba tres años, se trasladó con su madre Mabel y su hermano Hilary a Inglaterra, en lo que debía ser una prolongada visita familiar, mientras su padre permanecía en Orange. Sin embargo Arthur murió de fiebre reumática en febrero de 1896. Esta muerte inesperada dejó a la familia sin ingresos, por lo que Mabel debió llevar a sus hijos a vivir con su propia familia en Birmingham. Ese mismo año volvieron a mudarse a Sarehole (en la actualidad, en Hall Green), por entonces una pequeña villa de Worcestershire, más tarde absorbida por Birmingham. A Ronald le encantaba explorar el cercano bosque de la turbera de Moseley y la aceña de Sarehole, así como las colinas de Clent y de Lickey, lugares que más adelante inspirarían algunos pasajes en sus obras, junto con otros parajes de Worcestershire como Bromsgrove y Alvechurch, Alcester (Warwickshire) y la granja de su tía, Bag End, nombre que utilizaría posteriormente en sus relatos.

Mabel se encargó de la educación de sus dos hijos. Ronald era un alumno muy aplicado, con gran interés por la botánica. Ronald disfrutaba dibujando paisajes y árboles, pero sus lecciones favoritas eran las relacionadas con los idiomas, puesto que su madre comenzó a enseñarle las bases del latín a muy temprana edad.

En 1900, Mabel se convirtió junto con sus dos hijos al catolicismo a pesar de la fuerte oposición de su familia, de confesión baptista, que como consecuencia retiró toda la ayuda económica que le había estado prestando desde que se quedó viuda. En 1904, cuando Ronald tenía doce años, Mabel falleció debido a complicaciones de la diabetes.

El padre Francis Xavier Morgan, un sacerdote católico del oratorio de Birmingham, situado en la zona de Edgbaston, se ocupa a partir de entonces de John y su hermano Hilary. Morgan, andaluz aunque de padre galés, había apoyado moral y económicamente a Mabel tras su conversión. La figura del padre Francis Morgan⁴⁷ fue determinante para que Tolkien llegase a ser lo que fue pero, además, establece una importante conexión con la literatura española, pues procedía de una familia con unos significados antecedentes en el mundo de las letras: los Böhl de Faber. El propio Tolkien reconoce haber aprendido el español a través de este hombre y de los libros que le cogía prestados en la carta 163 a W.H. Auden:

My guardian was half spanish, and in my early teens I used to pinch his books and try to learn it: the only romance language that gives the particular pleasure of which I am speaking – it is not quite the same as the mere perception of beauty: I feel the beauty of say Italian or for that matter of modern English (which is very remote from my personal taste): it is more like the appetite for a needed food (Carpenter, 2000: 213-214).

Es muy probable que, entre esos libros, se hallase un ejemplar de *El Quijote*. Lo que sí es incontestable es que Tolkien conocía a Cervantes dadas sus declaraciones en una entrevista para *The Telegraph Magazine* publicada el 22 de marzo de 1968, recientemente reeditada (21 de octubre de 2015): «“Cervantes?” he exploded. “He was a weedkiller to romance.”»⁴⁸

En cualquier caso, en la carta 294 a Charlotte y Denis Plimmer declara que sentía un particular amor por la lengua latina, y entre sus descendientes, por la española (Carpenter, 2000: 376). Por ello, sería posible que Tolkien continuase leyendo obras en español a lo largo de su vida, más allá de los libros que tomaba prestados de su tutor en su juventud.

⁴⁷ La biografía de Francis Morgan ha sido estudiada y publicada por Ferrández Bru (2013).

⁴⁸ Disponible en: <http://www.telegraph.co.uk/books/authors/tolkien-interview-its-easier-to-film-the-odyssey/> [1 de julio de 2017].

En 1908, a los dieciséis años, Tolkien conoció a Edith Mary Bratt, de quien se enamoró pese a ser tres años menor. El padre Morgan le prohibió encontrarse, hablar e incluso mantener correspondencia con ella hasta que él cumpliera los veintiún años. La misma tarde de su vigésimo primer cumpleaños Tolkien escribió una carta a Edith para declararle su amor y preguntarle si deseaba casarse con él. Ella le respondió que ya estaba comprometida, ya que creía que Tolkien la había olvidado. Se reunieron bajo un viaducto de ferrocarril, donde renovaron su amor, tras lo cual Edith devolvió su anillo de compromiso y decidió casarse con él. Tras comprometerse en Birmingham en enero de 1913, Edith se convirtió al catolicismo ante la insistencia de Tolkien, y se casaron el 22 de marzo de 1916 en Warwick.

En 1911, mientras estaba en el colegio King Edward de Birmingham, Tolkien formó junto con tres amigos (Rob Gilson, Geoffrey Smith y Christopher Wiseman) una sociedad semi-secreta conocida como la T.C.B.S., las iniciales del Tea Club and Barrovian Society, en alusión a su afición de tomar el té en Barrow's Stores, cerca de la escuela. Después de esta etapa, los miembros mantuvieron el contacto, incluso celebraron en diciembre de 1914 un «concilio» en Londres, en casa de Wiseman. Para Tolkien, el resultado de este encuentro supuso un fuerte impulso para escribir poesía.

En el verano de 1911, Tolkien viajó de vacaciones a Suiza, un viaje que rememoró en una carta en 1968 (Carpenter, 2000: 391) de forma aún muy vívida, donde señalaba que el viaje de Bilbo a través de las Montañas Nubladas está directamente basado en sus aventuras con su grupo de doce compañeros de excursión desde Interlaken hasta Lauterbrunnen, y en su acampada en las morrenas más allá de Mürren.

Se licenció en 1915 en el Exeter College, con matrícula de honor en Lengua inglesa, en la modalidad «Lingüística inglesa y literatura hasta Chaucer». Después de su graduación, Tolkien se unió al Ejército Británico que luchaba por entonces en la Primera Guerra Mundial. Se enroló con el rango de teniente segundo, especializado en lenguaje de signos, en el 11º Batallón de Servicio de los Fusileros de Lancashire, que fue enviado a Francia en 1916 con la Fuerza Expedicionaria Británica. Tolkien sirvió como oficial de comunicaciones en la batalla del Somme hasta que enfermó debido a la denominada «fiebre de las trincheras» el 27 de octubre, por lo que fue trasladado a Inglaterra el 8 de noviembre. Durante su convalecencia en una cabaña en Great Haywood (Staffordshire), comenzó a trabajar en lo que llamó *El libro de los cuentos perdidos* con «La caída de Gondolin». Entre 1917 y 1918, sufrió recaídas de su enfermedad, aunque se había restablecido lo suficiente como para hacer tareas de mantenimiento en varios campamentos, tras lo que fue ascendido al rango de teniente.

Cuando fue destinado a Kingston upon Hull, fue un día a caminar con su esposa por los bosques de la cercana Roos, y Edith comenzó a bailar para él en una densa arboleda de cicutas, rodeada de flores blancas. Esta escena inspiró el pasaje del encuentro de Beren y Lúthien, y Tolkien solía referirse a Edith como «su Lúthien». Tolkien y Edith tuvieron cuatro hijos: el sacerdote John Francis Reuel (1917-2003), el maestro de escuela Michael Hilary Reuel (1920-1984), el escritor Christopher John Reuel (n. 1924) y la trabajadora social Priscilla Anne Reuel (n. 1929). Todos sus esfuerzos se centraron en buscar la estabilidad de sus cuatro hijos, a los que dedicaba también mucha atención y para los que inventaba historias.

Una de estas historias fue encontrada por una antigua alumna que recomendó el libro a una amiga que trabajaba para la editorial Allen & Unwin

y tras el favorable informe del hijo de diez años del dueño, Ranier, *The Hobbit* se publicó en 1937. Comenzó a venderse en grandes cantidades, por lo que se solicitó a Tolkien que escribiera una continuación, algo a lo que era reacio. El resultado, *The Lord of the Rings*, terminó estando más próximo al proyecto de toda su vida, *The Silmarillion*, que al cuento infantil sobre hobbits. En esta obra, aunque conserva algunos personajes comunes con *The Hobbit*, el estilo y los contenidos han madurado, y pronto se convirtió en algo más grande y dirigido a otro tipo de público, pero siempre basado en sus mismas raíces.

El primer trabajo de Tolkien tras la guerra fue como lexicógrafo asistente en la redacción para la primera edición del Oxford English Dictionary, donde trabajó durante dos años principalmente en la historia y etimología de las palabras de origen germánico que comenzaban por la letra W, rastreando su origen en el alto alemán, alemán medio e incluso nórdico antiguo. En 1920 ocupó el puesto de profesor no titular de Lengua inglesa en la Universidad de Leeds, donde conoció a E. V. Gordon, con quien publicó la que es considerada la mejor edición hasta la fecha de la obra anónima de la *Alliterative Revival*, *Sir Gawain y el Caballero Verde*, escrita en inglés medio a finales del siglo XIV. En 1925, regresó a Oxford como profesor de Anglosajón en el Pembroke College donde permaneció hasta que retiró de la vida académica en 1957, a los 67 años. Durante esta etapa, dio importantes conferencias, como: «Los Monstruos y los Críticos» de 1936, donde justifica la presencia de las criaturas mitológicas como el monstruo Grendel y el dragón en *Beowulf*, y «Sobre los cuentos de Hadas» en 1939, exponiendo su teoría crítica sobre la fantasía.

En Oxford, Tolkien trabó amistad con el profesor y escritor C. S. Lewis, con quien disentía al principio a causa de sus convicciones religiosas (Lewis era agnóstico, y posteriormente se hizo protestante), pero que acabó

siendo uno de sus principales apoyos a la hora de escribir, junto con los otros miembros del club literario que formaron, los Inklings. Los miembros de este club se reunían los viernes antes de comer en el pub «Eagle and Child», y la noche de los jueves en las habitaciones de Lewis en el Magdalen College, para recitar las obras que cada uno componía, así como romances y extractos de las grandes obras épicas del Norte de Europa.

En 1961, C. S. Lewis lo propuso como candidato para el Premio Nobel de Literatura, pero el jurado desestimó la propuesta por su «pobre prosa»⁴⁹. En esta época fue nombrado doctor *honoris causa* por varias universidades, vicepresidente de la Philological Society y miembro de la Royal Society of Literature. En 1969, la reina Isabel II le nombró Comendador de la Orden del Imperio Británico. En su honor se fundaron, en primer lugar, la Mythopoeic Society norteamericana y la Tolkien Society británica, y decenas de sociedades similares en diversos países.

Tolkien llevó una vida tranquila, dedicado a su esposa y a sus obras literarias hasta el final de sus días, el 2 de septiembre de 1973. Fue enterrado en Oxford junto a su mujer, fallecida dos años antes, en una tumba con la inscripción Berem y Lúthien añadida a sus nombres.

Además de las obras ya mencionadas, en 1945 publicó *Leaf by Niggle*, en 1949 *Farmer Giles of Ham*, en 1962 *The Adventures of Tom Bombadil and Other Verses from the Red Book* y en 1967 *Smith of Wootton Major*. Su hijo Christopher se hace cargo de las que quedaron pendientes, las que su padre no pudo publicar en vida: *The Silmarillion* en 1977, *Unfinished Tales* en 1980 and *The History of Middle-earth* en doce volúmenes entre 1983 y 1996, *Roverandom* en 1998, *The Adventures of Tom Bombadil* en 2005, *The Children of Húrin* en 2007,

⁴⁹ Disponible en: <https://www.theguardian.com/books/2012/jan/05/jrr-tolkien-nobel-prize> [1 de julio de 2017].

Bilbo's Last Song en 2010, *The Legend of Sigurd and Gudrún* en 2009, *The Fall of Arthur* en 2013 y *Beowulf: A Translation and Commentary* en 2014.

3.10. The Hobbit y The Lord of the Rings

Uno de los primeros obstáculos con que tropieza la crítica a la hora de acercarse a Tolkien como un autor serio, merecedor de estudios científicos y académicos, es la indiscutible originalidad de su obra, y su aparente desconexión del contexto histórico y literario. El propio Tolkien afirmaba en la carta 329 a Peter Szabó Szentmihályi: «My work is not a “novel”, but an “heroic romance” a much older and quite different variety of literature.» (Carpenter, 2000: 414). En esa misma línea Shippey percibe una mezcla de lírica, romance, épica y cantar de gesta envueltos en el ropaje formal de una novela (2002: 232-234). Por su parte, Eduardo Segura lo adscribe a la épica moderna, considerándolo un romance heroico (2004: 109).

Ya desde la fecha de su publicación, la primera reacción que provocó la lectura de *The Lord of the Rings* fue la extrañeza, la consciencia de encontrarse ante una obra resistente a las clasificaciones, incluso entre algunos de sus lectores más entusiastas. Los prejuicios acerca del «realismo», el «compromiso» y la «evasión», dificultan a algunos lectores y no pocos críticos el acercamiento a la obra de Tolkien. Sin embargo, su vida y obra están entrelazadas y vertió en sus invenciones literarias todo el saber obtenido de sus lecturas e investigaciones académicas. De hecho, fantasía y filología en su obra son conceptos con un significado paralelo y semejante (Segura, 2004: 30). Su literatura no busca escapar a un mundo alternativo, sino reflejar elementos reales más profundos en forma de relato (Segura, 2004: 39)

Pero *The Lord of the Rings*, como demuestra la tesis de Eduardo Segura (2004), está plenamente justificado por sí mismo, como estructura narrativa

eficaz y emocionante. Algunos de los tópicos que lo acompañaron desde su publicación ya han sido suficientemente refutados: el supuesto maniqueísmo, el diseño simple de los personajes o la ingenuidad de su optimismo. El propio Tolkien declaraba en la carta 109 a Sir Stanley Ulwin: «for every romance that takes things seriously must have a warp of fear and horror, if however remotely or representatively it is to resemble reality, and not be the merest escapism.» (Carpenter, 2000: 120).

Por todas estas razones, se considera *The Lord of the Rings* como un nuevo registro de la novela moderna, suscribiendo las palabras de C.S. Lewis:

Decir que con él ha vuelto repentinamente la epopeya heroica — preciosa, elocuente y sin complejos— en una época casi patológica en su antirromanticismo, no es del todo adecuado, a efectos de la historia del relato épico —una historia que se remonta hasta la *Odisea* y más atrás— no supone un retroceso, sino un avance o una revolución: la conquista de un nuevo territorio (Lewis, 2004: 127).

Tolkien fue un escritor sumamente meticuloso que dedicó literalmente toda su vida a la redacción y revisión de su obra con la intención de proveer a Inglaterra de una mitología propia, como declara en la carta 131 a Milton Waldman:

I am not «learned» in the matters of myth and fairy-story, however, for un such things (as far as known to me) I have always been seeking material, things of a certain tone and air, and not simple knowledge. Also – and here I hope I shall not sound absurd – I was from early days grieved by the poverty of my own beloved country: it had no stories of its own (bound up with its tongue and soil), not of the quality that I sought, and found (as an ingredient) in legends of other lands. There was Greek, and Celtic, and Romance, Germanic, Scandinavian, and Finnish (which greatly affected me); but nothing English, save impoveverished chap-book stuff. Of course there was an is all the Arthurian world, but powerful as it is, it is imperfectly naturalized, associated with the soil of Britain but not with English; and does not replace what I felt to be missing (Carpenter, 2000: 144).

Desde la publicación de *The Hobbit*, hasta que se publica *The Lord of the Rings* entre 1954 y 1955, pasan casi veinte años y durante este tiempo esta novela fue cambiando y evolucionando. Como el autor explicó en esta misma carta 131, el tono y el estilo en general diferentes de *The Hobbit* son consecuencia de una equivocación, al tratarlo como «cuento de hadas» para niños (Carpenter, 2000: 157). Sin embargo, en el curso del relato ese tono y estilo cambian, pasando del cuento de hadas a la nobleza y elevación de la épica, para recaer otra vez luego del regreso.

La Búsqueda del Oro del Dragón, el tema principal de *The Hobbit*, se relaciona de manera periférica e incidental con el ciclo general de su mitología, conectada mediante la historia del Enano, que no es fundamental aunque sí importante⁵⁰. Pero durante el curso de la Búsqueda, el Hobbit toma posesión, aparentemente por «accidente», de un «anillo mágico» cuyo principal y único poder inmediato evidente es volver invisible a quien lo lleva. Aunque para este cuento eso es un accidente, imprevisto y sin ocupar lugar alguno en el plan de la búsqueda, resulta esencial para el buen éxito de la jornada. Al regresar el Hobbit, con amplitud de visión y sabiduría aumentadas, aunque inalterado en cuanto a lenguaje, retiene el anillo como secreto personal.

La continuación, *The Lord of the Rings*⁵¹, mucho más voluminosa, concluye toda la narración. Se intenta incluir en ella y liquidar todos los elementos y motivos de lo que ha precedido: elfos, enanos, los Reyes de los Hombres, heroicos jinetes «homéricos», orcos y demonios, los terrores de los

⁵⁰ La hostilidad de los Enanos y los Elfos (aun de los buenos), un motivo que aparece con frecuencia, deriva de las leyendas de la Primera Edad; las Minas de Moría, las guerras de los Enanos y los Orcos (trasgos, la soldadesca del Señor Oscuro) se refieren a la Segunda Edad y a principios de la Tercera.

⁵¹ Tras haberse agotado la primera edición de *The Hobbit* y que el *New York Herald Tribune* lo premiara como el mejor libro para niños, el editor, Standley Unwin solicitó a Tolkien una continuación y, aunque el escritor le envió *The Silmarillion*, tal como estaba en aquel momento, no fue aceptado por no contener hobbits.

Servidores del Anillo y la Nigromancia, y el vasto horror del Trono Oscuro. Se produce el derrocamiento de la última encarnación del Mal, la destrucción del Anillo, la partida final de los Elfos y el regreso en magnificencia del verdadero Rey, que se hace cargo del Dominio de los Hombres, heredando todo lo que puede transmitirse de los Elfos a través de su alto matrimonio con Arwen, hija de Elrond, como también la línea de realeza de Númenor.

Pero así como los primeros Cuentos, que compondrán *The Silmarillion*, son vistos a través de ojos élficos, esta historia, bajada a tierra desde el mito y la leyenda, es visto sobre todo a través de los ojos de los Hobbits: de este modo se vuelve de hecho antropocéntrico. Pero a través de los Hobbits, no los llamados Hombres, porque el último Cuento ha de ejemplificar con el máximo de claridad un tema recurrente: el lugar que ocupan en la «política mundial» los actos imprevistos e imprevisibles de la voluntad y las virtuosas hazañas de los aparentemente pequeños, insignificantes, olvidados en el lugar de los Sabios y Grandes (tanto buenos como malvados). Una moraleja de la totalidad (después del simbolismo básico del Anillo como mera voluntad de poder que intenta volverse objetiva mediante la fuerza y el mecanismo físicos y, por tanto, también mediante mentiras) es la evidencia de que sin lo elevado y lo noble, lo simple y lo vulgar son por completo mezquinos; y sin lo simple y lo corriente, lo noble y lo heroico carecen por completo de significado.

Tolkien, además, reclamaba para todo buen relato mítico el concurso de la dimensión espiritual y religiosa, por lo que construye los relatos bajo la inspiración de los clásicos cuentos de hadas para hablarnos de algo más, como declara en la carta 142 a Robert Murray:

The Lord of the Rings is of course a fundamentally religious and Catholic work; unconsciously so at first, but consciously in the revision. That is why I have not put in, or have cut out, practically all references to

anything like «religion», to cults or practices, in the imaginary world. For the religious element is absorbed into the story and the symbolism (Carpenter, 2000: 172).

La realidad fantástica de sabor medieval era un ingrediente que trascendía la mera decoración del trasfondo para convertirse en una afirmación de los recelos que sentía hacia los peligros que puede acarrear para el individuo el desarrollo incontrolado de una sociedad y una cultura demasiado tecnificada e inhumana. Su obra contiene episodios bélicos y ciertos tonos épicos plasmados sobre un decorado con estilizadas referencias a una mítica edad medieval y sin embargo se trasciende las limitaciones de determinadas batallas concretas entre el bien y el mal en un utópico universo multirracial en el que los humanos conviven con enanos, gigantes, animales mitológicos y un rico bestiario (Sales 2006: 29-30).

Para que su mitología resultase creíble y se mantuviese con el paso del tiempo, el escritor debía convencer a sus lectores de que el mundo que relata, su ambiente y personajes existieron en algún momento, en algún lugar. Por este motivo Tolkien preparó minuciosamente apéndices, árboles genealógicos, mapas, diccionarios y repertorios de lenguas que completan el trabajo principal y declaró en varias ocasiones la relación de la Tierra Media con nuestro mundo⁵²:

«Middle Earth», by the way, is not a name of a never-never land without relation to the world we live in (like the Mercury of Eddison). Is just a use of Middle English *middel-erde* (or *ertbe*), altered from Old English *Middangeard*: the name for the inhabited lands of Men «between the seas». And though I have not attempted to relate the shape of the mountains and land-masses to what geologists may say or surmise about the nearer past, imaginatively this «story» is supposed to

⁵² En las Cartas 165 (Carpenter, 2000: 217-221), 182 (Carpenter, 2000: 238), 211 (Carpenter, 2000: 277-284) y 294 (Carpenter, 2000: 372-378).

take place in a period of the actual Old World of this planet. Carta 165 a Houghton Mifflin Co. (Carpenter, 2000: 217).

El tema central de *The Lord of the Rings* es el clásico de la búsqueda, presente tanto en los antiguos cuentos mitológicos como en las leyendas de la cristiandad medieval, por ejemplo la búsqueda del Grial del ciclo artúrico, lo que conlleva la estructura del viaje como eje vertebrador. Sin embargo, esta quête lleva el sentido contrario a la del ciclo artúrico, donde la peregrinación y peligros que se deben arrostrar hasta llegar al lugar sagrado en que se halla la copa sagrada y alcanzarla, se transforma en tener que llegar al centro del reino del Señor Oscuro, centro de maldad, y destruir el anillo en el cráter del Monte del Destino. La misión, en este último caso, es de renuncia, no de conquista. La peripecia del Anillo es un viaje iniciático, cauce de la compleción interior de cada personaje. Y entretelado con éste, hay otro tema presente, el de la guerra entre los capitanes del Oeste y el siniestro poder de Sauron (Carter 2002: 143).

4. Motivos metanarrativos en los libros de caballerías

Entre los motivos caballerescos, los metanarrativos constituyen un grupo de recurrencias de contenido que no colisionan con el tono general de las obras, sino que refuerzan su componente ideológico y el punto de vista adoptado (Bueno, 2007b: 191). Los motivos metanarrativos⁵³, localizados en prólogos, colofones o en capítulos interiores que interrumpen abruptamente la narración, son aquellas unidades recurrentes de contenido que explican el propio relato y permiten a la narración tomarse a sí misma como objeto de reflexión o materia de análisis (Bueno y Cortijo, 2010: xli). Se convierten, en los primeros años de aparición del género, en una marca del ciclo, en los mismos términos que los motivos de la narración y, con posterioridad, son empleados por su eficacia, interés y rentabilidad (Bueno, 2007b: 191-192).

Forman parte de los motivos de la metanarración una combinación de formas que Bognolo reduce a cinco partes, que no siempre se realizan en los libros:

a. il libro è statu tradotto da una lengua antica e prestigiosa; b. l'originale è stato scritto da un testimone oculare; c. l'autore era un mago; d. il manoscritto è stato scoperto fortuitamente in luoghi dotati di autorità o di esotismo; e. il libro è stato consegnato al traduttore dal mago in circostanze favolose (Bognolo, 1999: 87).

En el fondo de esta división subyace la siguiente sucesión de motivos: el motivo del «Hallazgo de un manuscrito en circunstancias extraordinarias» (por estar escondido en un lugar de difícil acceso, por ser obtenido tras unas pruebas mágicas, por ser de difícil lectura,...), la «Traducción de un original en lengua antigua» y la «Escritura de las hazañas del héroe por un cronista» (testigo presencial, recopilador de datos obtenidos de otros testigos o narrador

⁵³ En este campo son fundamentales los trabajos de Luna (2007, 2012) y Bueno (2007, 2012) además de María Carmen Marín Pina en su estudio para el *Quijote* (1994).

omnisciente) (Bueno, 2007b: 193). Aunque realmente la segmentación del discurso en los tres motivos es artificial, ya que resulta extremadamente difícil que no haya interferencias entre ellos a causa de superposiciones e influencias (Bueno, 2007b: 194).

Ya la materia artúrica, de la que se nutren muchos libros de caballerías⁵⁴, empleaba estos recursos. Geoffrey de Monmouth en sus *Prophetiae Merlini* recurre al tópico del manuscrito encontrado y traducido del galés y, en el *Merlín* de Robert de Boron, el personaje de Blaise, confesor y ayuda espiritual de la madre de Merlín, termina convertido en escriba de las aventuras de su aventajado discípulo (Gutiérrez, 1999: 107).

Los autores de los libros de caballerías hispánicos del siglo XVI, no sólo incorporaron a sus obras los motivos caballerescos del *manuscrito encontrado* y la *falsa traducción* y el *falso cronista*, sino que lograron hacer de ellos un importante recurso narrativo. El éxito, que estos motivos demostraron desde las primeras obras del género, fue potenciado y enriquecido con significativas variaciones adaptadas a cada obra y a cada contexto argumental (Campos, 2012a: 58).

4.1. El manuscrito encontrado

De entre los motivos metanarrativos, el de la *falsa traducción* y el del *manuscrito encontrado* destacan significativamente en la conformación del género. Ambos, de antigua raigambre en la tradición literaria europea (Marín Pina, 1994), cobraron extraordinaria vitalidad en la narrativa caballeresca hispánica,

⁵⁴ «La materia artúrica hispánica pertenece plenamente a la literatura española porque se conoció en la Península en la Edad Media bajo la forma de adaptaciones, dado que se comportó como materia viva de nuestra cultura, renovándose a través de refundiciones y puesto que dio lugar a imitaciones cuyo último fruto fueron los libros de caballerías» (Cuesta Torre, 97:3 6).

sobre todo a partir del modelo que significó el prólogo del *Amadís de Gaula*⁵⁵, aunque ya en el *Libro del cavallero Zifar* aparecen también⁵⁶: «E porque este libro nunca apareşcio escripto en este lenguaje fasta agora, nin lo vieron los omes nin lo oyeron, cuidaron algunos que non fueran verdaderas las cosas que se y contienen.» (*Zifar*, 59).

El motivo del *manuscrito encontrado*⁵⁷ consiste en la explicación expresa por parte del autor-narrador, de que la obra le llegó de modo accidental, que procedía de algún sitio remoto y exótico, o que estaba oculta (Campos, 2012a: 48). Es un ardid heredado del carácter libresco de la cultura medieval, época en que a los hombres les resultaba difícil cuestionar la verdad de lo escrito, y por ello se recrea este tópico, un recurso que intenta garantizar la supuesta autenticidad del relato y que contribuye a redefinir los tradicionales conceptos de autor y narrador (Sales, 2004: 151). El libro ha tenido, en su devenir histórico, un carácter mítico, mágico, sagrado y simbólico o metafórico (Curtius, 1999: 423-489) y ha sido considerado un argumento de autoridad y verdad (Cacho Blecua, 1991: 94). Aunque para algunos, este motivo está más destinado a esconder la voz del autor (Cirlot, 1993) que a dar visos de historicidad al texto (Eisenberg, 1982d).

Con precedentes artúricos, aunque capaz de asumir también tradiciones esotéricas judías y musulmanas (Delpech, 1998), la justificación de este recurso se apoya en que los libros de caballerías son «unos sistemas literarios en los que todavía no existe la consideración del arte por el arte, en unas obras

⁵⁵ Para ampliar sobre esta materia, ver los trabajos de Carlos Huesch (2005), Ana L. Baquero Escudero (2007), Claudia Demattè (2001 y 2002), Elisabetta Sarmati (2004) y Carla Xiomara Luna (2010).

⁵⁶ Para R.H. Walker (1974) se trata de una traducción auténtica.

⁵⁷ Si bien es un recurso de la literatura universal desde sus inicios, en España es característico porque, según Delpech (1998: 12), se unen rasgos de las literaturas cristianas, judías y árabes.

que nacen sin el apoyo de una tradición preceptiva anterior, por lo que tienden a hacerse pasar por historia con toda su carga ejemplar» (Cacho Blecua, 1993a: 135). Además, «con tales subterfugios los autores refuerzan su trabajo traductor y hacen mucho más atractivo un libro que si por méritos propios merece ser traducido, cuánto más después de haberlo hallado en tan extrañas circunstancias» (Marín Pina, 1994: 545).

El modelo amadisiano presenta solamente una breve mención, sin apenas descripción, del lugar donde estaba el manuscrito, la manera en que fue traducido y cómo llegó a manos de Montalvo. El propio autor declara expresamente, en el prólogo a las cuatro primeras partes del *Amadís*, que ha corregido los tres primeros libros y ha reformado, con distintos procedimientos, el texto del libro IV y las *Sergas*, que había conseguido un mercader húngaro de una tumba de una ermita de Constantinopla:

y trasladando y enmendando el libro cuarto con las *Sergas de Esplandián* (...), que hasta aquí no es en memoria de ninguno ser visto, que por gran dicha pareció en una tumba de piedra⁵⁸, que debaxo de la tierra de una hermita, cerca de Constantinopla fue hallada, y traído por un úngaro mercadero a estas partes de España, en letra y pergamino tan antiguo, que con mucho trabajo se pudo leer por aquellos que la lengua sabían (*Amadís*, 224-225).

Este prólogo, al margen de contar con elementos que más tarde la tradición caballeresca contribuyó a perpetuar, incluye, como ha comprobado la crítica, declaraciones verdaderas sobre los límites de su trabajo en los primeros libros (solo correctora) porque la historia de Amadís era de sobra conocida a lo largo de la Edad Media. Marín Pina señala que Garcí Rodríguez de Montalvo «corrige los antiguos originales, (...) añade la traducción y

⁵⁸ El pretexto narrativo de hallar un libro en una tumba no es exclusivo de las novelas de caballerías. Plinio, Tito Livio y Plutarco narran el hallazgo de textos pitagóricos en la tumba del rey Numa, Diógenes sostiene que halló el manuscrito de su novela en una tumba fenicia y la obra *Ephemeris Belli Troiani* fue supuestamente encontrada por un tal Euprácides en una tumba también (García Gual 47-60).

enmienda» (1994: 541), lo que remite a la idea de una primitiva versión de la obra, que el autor conocido transmite o traduce (Campos, 2012a: 49).

Sin embargo, este manuscrito no incluye el Libro V con las aventuras de Esplandián, que Urganda ordena a Montalvo que relate con el mismo sentido que el maestro Helisabad, sabio primer cronista de la obra. Para ello, le hace entrega de otro libro (otro manuscrito encontrado) con el texto en griego que ha de ser traducido:

Veas por este libro aquello que adelante sucede y de aquí lo llesves en memoria, para que poniéndolo por escrito sea divulgado por las gentes. Pues que gran sinrazón sería, sabiendo aquello que passó fasta allí, como dixes, no gozasen de lo que no saben no saber podrían si de aquí tú no lo llevasses. Y esto fago por te quitar del trabajo que passarías en lo componer de tu alvedrío, y aun porque no me fío de ti, ni estoy segura que tu juicio bastasse para tan grandes cosas contar. Y porque esto está en la letra griega, para ti es escusado leerla, pues que la no entenderías; leértelo ha en la tuya esta mi sobrina Julianda (*Sergas*, 549).

Así, de modo consecutivo, al hallazgo de la obra le siguen el motivo de la *falsa traducción* y el *falso cronista*, donde el autor-narrador ficticiamente renuncia a la autoría de su propia creación y, además, informa que ésta se encontraba escrita en alguna lengua extranjera y remota como el caldeo, el hebreo, el griego o el latín que debe traducir y adaptar (Campos, 2012a: 48). De este modo, el verdadero autor comienza a fabular ya desde el prólogo e inicia un novedoso y moderno juego de experimentación metaficcional (Marín Pina, 2008). Existen numerosos ejemplos de la conjunción de estos tópicos en los libros de caballerías:

Y es, que yendo un viernes de la Cruz con otras dueñas a andar las estaciones (...) llegamos a una iglesia, a donde estaba un antiguo sepulcro, en el cual vimos un difunto embalsamado: y yo siendo más curiosa que las que conmigo iban, de ver y saber aquella antigüedad, llegueme más cerca, y mirando todo lo que en el sepulcro había, vi que a los pies del sepultado estaba un libro de crecido volumen, el cual

(aunque fuese sacrilegio) para mí apliqué, y acuciosa de saber sus secretos, dejada la compañía, me vine a mi casa y, abriéndole, hallé que estaba escrito en nuestro común lenguaje, de letra tan antigua, que ni parecía española, ni arábiga, ni griega. Pero todavía creciendo mi deseo (...) vi en él muy diversas cosas escritas, de las cuales, como pude, traduje y saqué esta historia (*Cristaldían*, 58).

En el *Lisuarte*, Silva recupera la ficción como la diseñó Montalvo, aunque en un contexto de simplificación del modelo que se aplica también a los motivos y a su combinatoria. El autor es un mago, Alquife, que asume la tarea de recopilar por escrito las hazañas del hijo de Esplandián y el texto es encontrado en Londres. Se ignora la identidad de quién la localizó, se omite quién la tradujo, y Silva se responsabiliza de su enmienda o corrección (Bueno, 2007b: 215).

No obstante, en el *Primalción*, *Floriseo* y el *Palmerín* el motivo del *Hallaazgo de un manuscrito en extrañas circunstancias* está ausente (Bueno, 2007b: 205). Y en el *Platir* la adquisición de la obra se presenta de un modo sencillo: el autor busca un obsequio para complacer a su mecenas, don Pero Álvarez Osorio, marqués de Astorga. No hay detalles ni aventuras maravillosas para declarar la existencia o transmisión del manuscrito, simplemente es hallado entre las posesiones de un amigo. Tampoco se dice que haya estado escrito en lengua desconocida y, por tanto, no se habla de supuestas traducciones:

Pues sabiendo yo, muy illustre señor, que en Vuestra Señoría, entre todos los valerosos señores del mundo, reluziese esta cobdicia de más saber y de más se afamar, tomé por cuidado particular de buscar entre todos mis amigos alguna nueva cosa con la cual pudiesse servir a Vuestra Señoría y darle apacible género de pasatiempo, del cual juntamente pudiesse sacar algún científico pasto para su ánima. Y hallé en un señalado amigo mío esta ingeniosa historia, intitulada Del invencible caballero Platir (*Platir*, 3).

Un recurso similar se emplea en el *Félixmarte de Hircania*, en el que su autor, Ortega, encuentra el manuscrito entre los libros de la biblioteca del

Monasterio de San Pablo en Sevilla. Y de igual modo procede Fernández de Oviedo en el *Claribalte* (Campos, 2012a: 55).

Destaca el caso del *Baldo*, en el que su autor, Juan Acuario, narra como tras una serie de arquitecturas maravillosas, en una cueva, encuentra varios suntuosos sepulcros de mármol, entre los que se encuentra la tumba del poeta Merlino Cocayo⁵⁹, supuesto escritor original. Junto a ella al pie de una ventana, en un arca, descubren resguardados los libros del poeta: «Allí vimos muchos libros assí de mágica, de astrología, de medicina, de arte de alquimistas. Yo metí la mano entr'ellos y saqué uno d'ellos muy pequeño. Echémelo al seno» (*Baldo*, 9). Después, un cataclismo cósmico los hace huir de aquel lugar.

El motivo del *manuscrito encontrado*, como se ha visto, cuenta con numerosos matices y variaciones a lo largo de las diferentes obras, solo limitado por el desarrollo que han querido darle los diferentes autores en cada narración. Su realización efectiva va desde la simple manifestación de que se parte de un original previo, caso real tanto del *Zifar* como del *Amadís*, hasta la narración de fantásticas aventuras que culminan con el hallazgo del libro. Sin embargo, pocos libros de caballerías se resisten al empleo de este recurso, bien por deseo de dotar de un mayor prestigio a la novela, bien por deseo del escritor de descargarse de parte de la responsabilidad de la historia.

4.2. La falsa traducción

El motivo de la *falsa traducción* de un texto de una lengua antigua al castellano le otorga «autoridad y prestigio, objetividad y veracidad, justificación, salvaguarda y liberación ante la responsabilidad del texto» (Marín Pina, 1996: 9). Este tópico se emplea bien como reclamo publicitario (Marín

⁵⁹ Seudónimo de Teófilo Folengo, relacionado con la fuente real del primer libro (*Baldo*: xix)

Pina, 1994: 545), nota de prestigio cultural o interés por el libro como objeto material «que vincula el género caballeresco castellano con las coordenadas culturales del humanismo renacentista» (Guijarro Ceballos, 1998: 148).

Subraya Marín Pina que «las lenguas clásicas, griego y latín, son las más repetidas, en recuerdo quizás de la supremacía, autoridad y prestigio que otrora ostentaron frente al “rudo y desértico” romance» (Marín Pina 1994: 545). Aunque «excepción hecha de Francisco Vázquez, supuesto traductor de los dos primeros libros palmerinianos, y del mismo Montalvo, pocos son los escritores que “traducen” directamente de sus fuentes griegas, quizás por el mismo desconocimiento que de dicha lengua se tenía en la realidad» (Marín Pina 1994: 546). Generalmente tienden a recurrir a un intermediario que les ayude a comprender ese idioma, como le ocurre a Montalvo, que, como se ha visto, es ayudado por Juliana, una sobrina de Urganda.

Ausente en el *Floriseo*⁶⁰ y en el *Palmerín de Olivia*, el autor del *Primaleón* concede un espacio al motivo de la traducción. En el colofón del *Primaleón* puede leerse: «Fue trasladado este segundo libro de Palmerín, llamado Primaleón, y ansimismo el primero, llamado Palmerín, de griego en nuestro lenguaje castellano y corregido y emendado, en la muy noble ciudad de Ciudadrodrigo, por Francisco Vázquez, vezino de la dicha ciudad» (*Primaleón*, 538).

Algunos de los manuscritos pasan por numerosos manos y lenguas, como el *Félixmarte*, que fue encargado por el Gran Senado de Athenas al sabio Philosio Atheniense, quien lo compuso en lengua griega. Posteriormente el texto llega a manos de Plutarco, quien lo tradujo al latín y luego el mismísimo Francesco Petrarca conoce la obra y lleva a cabo su traducción al toscano.

⁶⁰ En el *Floriseo* no se recogen ninguno de los tres motivos señalados, hecho que deja sentado desde el principio que usa unos modelos distintos a los amadisianos.

Esta versión es la que finalmente llega a Melchor Ortega, quien lo traduce al castellano (Campos, 2012a: 56). Por su parte, Páez de Ribera recurre al mismo motivo en el *Florisando* con cambios notables respecto a su predecesor. Es Firalites, discípulo de Petrarca, quien después de la muerte de su maestro lo encuentra en su biblioteca y lo traduce del griego al toscano.

En el *Claribalte* de Gonzalo Fernández de Oviedo la traducción se hace de una lengua más exótica, el tártaro:

anduve mucha parte del mundo e dicurriendo por él, topé en el reino de Firolt, que es muy estraño de aquesta región e lengua, el presente tratado. El cual, por ser tan agradable escritura, en la obra que la vi la desseé para vuestra recreación e con todos mis trabajos e inquietud puse por obra de la sacar de aquel bárbaro e apartado lenguaje en que la hallé por medio de un intérprete tártaro, porque en aquella provincia de Tartaria es el dicho señorío Firolt, sumariamente, como mejor pude, sin me desviar de la sentencia e sentido de la historia, e la reduzí al romance castellano. Aunque después, estando yo en la India e postrera parte occidental que al presente se sabe, donde fui por veedor de las fundiciones del oro, por mandado e oficial del católico rey don Fernando el Quinto, de gloriosa memoria, sin partir mi desseo de la vuestra, escreví más largamente aquesta crónica, sin olvidar ninguna cosa de lo sustancial d'ella, continuando la sentencia istorial en este estilo o manera de dezir que no es tan breve como primero estava (*Claribalte*, 2-3).

Además de meramente traducir, a lo largo de la historia y más allá del prólogo, el autor puede interrumpir la narración de los acontecimientos para ofrecer aclaraciones y explicaciones. Incluso, varios supuestos narradores-testigos, proporcionan diferentes versiones respecto a un mismo suceso, opuestos puntos de vista o juicios de valor sobre la conducta de los personajes. En este caso, el autor-narrador último indica cuál fue la verdadera o definitiva versión de un episodio y a este recurso podemos llamarlo *motivo ecdótico* ya que emula o es producto de una labor humanista del siglo XVI (Campos, 2008). Estamos entonces ante un motivo múltiple donde ocurren

consecutivamente otros tres motivos: el *manuscrito encontrado*, la *falsa traducción* y el *motivo ecdótico* (Campos, 2012a: 48).

En el *Baldo*, existe en el autor, la conciencia de que, junto con la traducción, puede enmendar la obra y, desde la concepción de ésta como fábula, le está permitido incorporar otras que considera mejores o más adecuadas. Esta reflexión ecdótica en el uso de los motivos del manuscrito encontrado y la falsa traducción sugieren una postura ideológica por parte del autor, que modifica lo que no le parece adecuado en su lengua (Campos, 2012a: 53).

Un análisis de los procesos elocutivos del *Quijote* revela al menos tres entidades enunciativas básicas: la de *Miguel de Quijote*, como autor real y exterior al relato, una segunda del *Narrador* y la tercera constituida por un *Sistema retórico de autores ficticios*, formado por el autor anónimo de los ocho primeros capítulos de la Primera Parte, Cide Hamete Benengeli, el morisco aljamiado, igualmente anónimo, que traduce al castellano los manuscritos árabes hallados por el narrador, y los académicos de Argamasilla, autores de los poemas. Estos *autores ficticios* forman parte de un sistema autorial meramente retórico y estilístico gobernado por el narrador, como voz anónima que organiza, prologa, edita el texto completo y rige el sistema discursivo que engloba recursivamente el enunciado de los autores ficticios que obedecen a su vez a una parodia de los cronistas historiadores fabulosos de los libros de caballerías (Maestro, 1995: 113).

El prólogo del *Quijote* de 1605 forma parte de la ficción literaria del conjunto de la obra, y presenta al lector real la figura del personaje Narrador, del que se sabrá, a lo largo de la lectura (I, 8-9), que desempeña dentro del mundo de ficción cervantina, además de prologuista, las funciones de lector,

compilador y editor del *Quijote*, amén de la «supervisión» que hace de su traducción del árabe al castellano (Maestro, 1995: 116).

La labor de traducción, real o ficcional, se incorpora como motivo en los libros de caballerías, bien de manera tangencial o bien esencial. Con diferentes manifestaciones e importancia en las obras, se mantiene en la gran mayoría de ellas.

4.3. El falso cronista

El motivo del *falso cronista* puede observarse en los textos en los que el autor toma la palabra, en ocasiones para convertirse en personaje de la ficción⁶¹ y en otras para presentarse como *padrastro*⁶². Se trata de una estrategia empleada para legitimar la labor creativa e incrementar la verosimilitud, por la que el autor hace creer a los lectores que las aventuras en las que participa el caballero son dignas de consignarse por escrito y pretende acercarse a la verdad, empleando recursos de la historiografía (Bueno y Cortijo, 2010).

El supuesto original, el libro hallado, se presenta como «crónica» o «historia», términos ambos que aparecen en los títulos de muchos de estos libros, como señala Marín Pina (2008). En términos de Eisenberg los autores de libros de caballerías usarían y abusarían de este subterfugio de la *pseudohistoricidad* (1982: 75-115). Dichos autores estaban dispuestos a conferirle una existencia corpórea a sus originales y a sus criaturas novelescas por todos los medios posibles (Lucía y Sales, 2008: 118). Las aventuras fabulosas e increíbles necesitan la garantía de un testigo indiscutible, y solo un protagonista puede aportar con su propia voz la confianza necesaria para que el oyente se sienta implicado en la historia (García Gual, 1996: 47).

⁶¹ Capítulos 98 y 99 de *Las sergas de Esplandián*.

⁶² Cide Hamete Benengeli de *El Quijote*.

La existencia de un original previo hace surgir de manera necesaria la figura de un primer cronista, autor ficticio de la obra, sobre el que recae la responsabilidad del escrito, que se habría encargado de constatar los hechos que narra con objetividad y de forma verosímil. Por ello, debe cumplir condiciones específicas, como ser sabio, mago o testigo presencial y digno de fe, y participar de alguna manera en la aventura (Bueno Serrano, 2007b: 194). A continuación, el manuscrito queda a merced de las circunstancias que concurren en su transmisión, siendo posible incluso la intervención de otras manos y, cuando finalmente el texto llega al narrador, que se define como escritor, éste adopta el papel de mero transcriptor de una crónica que habitualmente se inscribe en un marco temporal anterior. Este recurso otorga al relato un valor histórico además de ampliar la distancia espacio-temporal que separa al autor del discurso, dejando así la responsabilidad en manos de un narrador-testigo que, supuestamente, compuso la narración (Sales, 2004: 151).

Las hazañas del héroe, al ser dignas de recordarse y, exactamente igual que se construyen monumentos en honor de una batalla o en recuerdo de un acontecimiento relevante, deben consignarse para memoria y fama eterna del protagonista y como modelo ejemplar. Su recopilación por escrito se realiza con los mecanismos narrativos de la historia verdadera, es decir, con los recursos de la historiografía (Bueno, 2007b: 194).

En los libros de caballerías no era infrecuente que se hiciera mención expresa de que su autor fuese también un personaje de la obra o de otra de su misma serie. Curtius retrotrae la figura del falso autor a las novelas troyanas de Dictis (siglo IV) y Dares (siglo VI), cuyas características incluyen «la pretensión de ser reales y verídicas (...) y de provenir de los informes de un

testigo ocular» (Curtius, 1999: 252). Esta impronta estuvo presente en la Edad Media y es revitalizada en los textos caballerescos (Bueno, 2007b: 195).

Helisabad, un físico con el que Amadís se encontró en su tercer libro, asume la tarea de recopilar por escrito las andanzas de Amadís y de Esplandián, en un caso por iniciativa propia y en otro comisionado por el rey Lisuarte (*Sergas*, 220). De hecho, en el prólogo de esta última obra el narrador relata su encuentro con la maga Urganda que, insatisfecha con la traducción de éste, le interrumpe para proporcionarle otro libro más fidedigno, escrito en griego por ese hombre (Cuesta, 2007:563):

Pues así como oís fueron escritas estas sergas, llamadas de Esplandián, que quiere decir las proezas de Esplandián, que destos cuatro libros de Amadís salen, por la mano de aquel tan buen hombre, que si la verdad no otra cosa no escribiera, y aunque en las cosas de Amadís alguna duda con razón se podía poner, en las deste caballero se debe tener más creencia, porque este maestro solamente lo que vio y supo de personas de fe quiso dexar en escrito (*Sergas*, 132).

Es Helisabad un maestro mandado por Grasinda para acompañar al héroe, guiarlo por las tierras orientales y curarlo tras las batallas (*Amadís*, 72). Puede ser considerado un hombre culto pero no es un sabio, ni testigo presencial de todos los acontecimientos de Amadís, razón por la cual debe recurrir a otros informadores como Gandalín, cuyos datos solo acepta una vez que le ha hecho jurar sobre los *Evangelios* (*Amadís*, 1149).

El *Lisuarte de Grecia*, Silva lo atribuye al mago-sabio Alquife, personaje al que da nombre pero que Montalvo ya había creado en el final de las *Sergas*. Este mago es el único depositario de las hazañas del héroe y no recurre a ningún otro testigo porque sus poderes le permiten conocer el pasado, el presente y el futuro. Con esta estrategia se refuerza su papel y su autoridad a partir de la magia (Bueno, 2007b: 199-200).

El ermitaño que educa a Florisando también decide poner por escrito sus hechos con una finalidad ejemplarizante y didáctica. Usa el griego, esta vez para que Florisando, que no conocía esta lengua, no pudiera entender la historia de sus hazañas si la encontraba, porque era muy humilde. Aunque comparte algunos de los viajes del héroe, dedica buena parte de su tiempo a la vida cortesana. Como Helisabad, el ermitaño participa en la trama, criando y educando a Florisando y, al igual que Nasciano, actúa como padre adoptivo (Bueno, 2007b: 197-198). En el ciclo del *Espejo de príncipes y caballeros* los diferentes cronistas-narradores cuentan distintas versiones del mismo hecho, a veces contrapuestas, contradictorias o complementarias.

Respecto al recurso de incorporar una aventura donde el autor-narrador participa como protagonista para obtener el manuscrito y llevar a cabo la traducción, Marín Pina indica que «pocos son los escritores que saben conectarla y coordinarla con otros componentes de la obra como hace Montalvo» (1994: 544).

4.4. Los motivos metanarrativos en *The Lord of the Rings*

J.R.R. Tolkien presenta la historia de la Guerra del Anillo como una crónica denominada por Frodo «La caída del Señor de los Anillos y el Retorno del Rey». Se trataría de un extracto procedente de los archivos en los que varias manos, principalmente Bilbo, Frodo, Sam y, en menor medida, Pippin y Merry, todos ellos personajes de la novela, habrían dejado constancia de los acontecimientos que señalaron el final de la Tercera Edad⁶³. Hasta llega a

⁶³ Incluso en la versión cinematográfica Peter Jackson utilizó el mismo recurso: «Antes de pensar siquiera en el prólogo, la película empezaba con Bilbo escribiendo su libro y oíamos su voz describiendo a los hobbits.» (Segura y Pardo, 2012: 380). IMFC: **D1910.0.1. Book written by man with marvelous memory, F883. Extraordinary writings (book, letter), F883.1. Extraordinary book.** IMS: **Escritura de un libro sobre las hazañas de un caballero por un maestro.** IMPS:

autodenominarse como cronista fuera de la obra, en una carta a un lector que le preguntaba por algunas incongruencias:

I am not a model of scholarship; but in the matter of the Third Age I regard myself as a «recorder» only. The faults that may appear in my record are, I believe, in no case due to errors, that is statements of what is not true, but omissions, and incompleteness of information, mostly due to the necessity of compression, and to attempt to introduce information *en passant* in the course of narrative which naturally tended to cut out many things not immediately bearing on the tale (Carpenter, 2000: 289).

Eduardo Segura (2004: 124-135) desglosa las diferentes instancias narrativas que se aprecian por el uso del motivo del personaje-cronista. Considera que la propia credibilidad de la obra se basa en la creación de un narrador-compilador que se corresponde con Frodo y Sam, y que es el Anillo el que otorga a Frodo la capacidad de observar las situaciones y los ánimos de los demás personajes. Bilbo es el narrador de *The Hobbit* aunque su estatus como tal no está tan delimitado como en *The Lord of the Rings*, debido a una mayor presencia del narrador omnisciente en la primera novela. No obstante, en el Prólogo de *The Lord of the Rings* se incorpora el tópico del *falso cronista* e incluso Tolkien declara expresamente que deseaba corregir ese hecho en *The Hobbit*⁶⁴.

Frodo ordena los acontecimientos basados en su memoria y en los testimonios de los otros miembros de la Comunidad del Anillo a partir de su reunión tras la caída de Sauron. Sam es el encargado de narrar los eventos del

Escritura de libro sobre hazañas de caballero por cronista. IMPC: Escritura de un libro sobre hazañas de caballero a partir de distintas fuentes.

⁶⁴ «When I published *The Hobbit*—hurriedly and without due consideration—I was still influenced by the convention that “fairy-stories” are naturally directed to children (with or without the silly added waggery “from seven to seventy”). And I have children of my own. But the desire to address children, as such, had nothing to do with the story as such in itself or the urge to write it. But I had some unfortunate effects on the mode of expression and narrative method, which if I had not been rushed, I should have corrected.» Carta 215 a Walter Allen (Carpenter, 2000: 297).

capítulo final. También habría sido el elegido para compilar los sucesos de una continuación que Tolkien comenzó a escribir titulada *El retorno de la sombra* (Christopher Tolkien, 2002k: 137-155).

Sin embargo, en numerosas ocasiones se rompe el estatus del narrador-cronista (metalepsis). En primer lugar, los nueve primeros capítulos mantienen el tono más cercano a los *fairy tale* de *The hobbit*. Además, en ciertos momentos se introduce un narrador omnisciente o se transmiten en estilo indirecto los pensamientos de ciertos personajes, como un Jinete Negro, Gollum... (Segura, 2004: 136)

Las primeras referencias a la procedencia del manuscrito se encuentran en el Prólogo de *The Lord of the Rings*:

This book is largely concerned with Hobbits, and from its pages a reader may discover much of their character and a little of their history. Further information will also be found in the selection from the Red Book of Westmarch that has already been published, under the title of *The Hobbit*. That story was delivered from the earlier chapters of the Red Book, composed by Bilbo himself, the first Hobbit to become famous in the world at large, and called by him *There and Back Again*, since they told of his journey into the East and his return. An adventure which later involved all the Hobbits in the great events of that Age that are here related (*Prologue*, 1).⁶⁵

De esta forma se establece que un manuscrito da origen a *The Hobbit*, que fue titulado por Bilbo «Historia de una ida y una vuelta» e incluido en el Libro Rojo. Se vuelve a hacer referencia a esta fuente al referirse a Bandobras Took y a los árboles genealógicos del final de la obra:

It would be impossible in this book to set out a family-tree that included even the more important members of the more important families at the time which these tales tell of. The genealogical trees at

⁶⁵ IMS: *Hallazgo de un libro sobre las obras de caballero en la librería de un discípulo de un hombre sabio*.

the end of the Red Book of Westmarch are a small book in themselves, and all but Hobbits would find them exceeding dull (*Prologue*, 7).

También se informa de que existen diferentes versiones del encuentro de Bilbo con Gollum y el hallazgo del anillo en distintos momentos:

This account Bilbo set down in his memoirs, and he seems never to have altered it himself, not even after the Council of Elrond. Evidently it still appeared in the original Red Book, as it did in several of the copies and abstracts. But many copies contain the true account (as an alternative), derived no doubt from notes by Frodo or Samwise, both of whom learned the truth, though they seem to have been unwilling to delete anything actually written by the old hobbit himself (*Prologue*, 13).

Además, se llega al punto de incluir a modo de cita las supuestas investigaciones y recopilaciones sobre el tema que habría hecho Merry, otro de los personajes del libro: «All that could be discovered about it in antiquity was put together by Meriadoc Brandybuck (later Master of Buckland), and since he and the tobacco of the Southfarthing play a part in the history that follows, his remarks in the introduction to his *Herblore of the Shire* may be quoted.» (*Prologue*, 13).

Tras este Prólogo se inserta una *Nota sobre los Archivos de la Comarca* donde se nos explica que la participación de los hobbits en los acontecimientos que se van a narrar les despertó el interés por la historia, y este es el origen de la compilación y escritura de leyendas y tradiciones, que se conservan en archivos y bibliotecas. En una de ellas se supone que se conservó el ejemplar que da origen a la novela:

This account of the end of the Third Age is drawn mainly from the Red Book of Westmarch. That most important source for the history of the War of the Ring was so called because it was long preserved at Undertowers, the home of the Fairbairns, Wardens of the Westmarch. It was in origin Bilbo's private diary, which he took with him to Rivendell. Frodo brought it back to the Shire, together with many loose

leaves of notes, and during S.R. 1420-I he nearly filled its pages with his account of the War (*Prologue*, 14).

Se conservó junto con tres volúmenes que Bilbo le entregó a Frodo como regalo y a los que se añadió con posteridad un quinto con comentarios, genealogías y otras materias relativas a los otros hobbits de la Compañía.

En estas *Notas* se proporcionan detallados datos sobre las circunstancias de composición y conservación del libro:

The original Red Book has not been preserved, but many copies were made, especially of the first volume, for the use of the descendants of the children of Master Samwise. The most important copy, however, has a different history. It was kept at Great Smials, but it was written in Gondor, probably at the request of the great-grandson of peregrin, and completed in S.R. 1592 (F.A. 172). Its southern scribe appended this note: Findegil, King's Writer, finished this work in IV 172. It is an exact copy in all details of the Thain's Book in Minas Tirith. That book was a copy, made at the request of king Elessar, of the Red Book of the Periannath, and was brought to him by the Thain Peregrin when he retired to Gondor in IV 64.

The Thain's Book was thus the first copy made of the Red Book and contained much that was later omitted or lost. In Minas Tirith it received much annotation, and many corrections, especially of names, words, and quotations in the Elvish languages; and there was added to it an abbreviated version of those parts of *The Tale of Aragorn and Arwen* which lie outside the account of the War. The full tale is stated to have been written by Barahir, grandson of the Steward Faramir, some time after the passing of the King (*Prologue*, 14-15).

También se hace referencia a la labor de traducción, salvo que, en este caso, por parte del cronista ficticio y no del autor que firma el libro: «But the chief importance of Findegil's copy is that it alone contains the whole of Bilbo's "Translations from the Elvish". These three volumes were found to be a work of great skill and learning in which, between 1403 and 1418, he had

used all the sources available to him in Rivendell, both living and written» (*Prologue*, 15).⁶⁶

Como ya se ha señalado, Tolkien fue un escritor sumamente meticuloso que dedicó casi veinte años a la redacción y revisión de su obra debido a su interés por lograr la verosimilitud a través de los detalles⁶⁷, desde la publicación de *The Hobbit* en 1937, hasta que se publica *The Lord of the Rings* entre 1954 y 1955. Durante este tiempo, esta novela fue cambiando y evolucionando. Su hijo Christopher, que ha dedicado gran parte de su vida a ir desentrañando las diferentes variaciones y fases de composición de la obra, nos permite apreciar que la aparición de este tópico evolucionó pero que formaba parte de la novela desde el principio:

En la edición original del *El Señor de los Anillos*, Bilbo le da a Frodo en Rivendel como regalo de despedida «algunos libros de conocimiento folklórico que él mismo había compuesto en diversas épocas, escritos con letra fina, y en cuyo lomo se leía: *Traducciones del élfico por B.B.*». En la segunda edición (1966) «algunos libros» fue cambiado por «tres libros», y en la *Nota acerca de los documentos de la Comarca* añadida al Prólogo de esta edición, mi padre decía que el contenido de los «tres grandes volúmenes encuadernados en piel roja» se preservaba en el ejemplar del Libro Rojo de la Frontera del Oeste, hecho en Gondor por el escriba del rey Findegil en año 172 de la Cuarta Edad (Christopher Tolkien 1993: 12).

En definitiva, en *The Lord of the Rings* Tolkien hace gala no sólo de un *falso cronista*, sino de varios, que además son personajes de la novela: Bilbo, Frodo, Sam, Merry y Pippin. Cada uno de ellos habría realizado su particular

⁶⁶ IMS: *Traducción de un libro por autor, Traducción de un libro por discípulo de sabio*. IMPS: *Traducción de un escrito*. IMPC: *Traducción a una lengua moderna de un libro en lengua antigua escrito por un sabio, Modificaciones lingüísticas de un libro en lengua antigua encontrado casualmente, Traducción a una lengua moderna de un libro en lengua antigua encontrado casualmente*.

⁶⁷ «I am honoured by the interest that many readers have taken in the nomenclature of *The Lord of the Rings*; and pleased by it, in so far as it shows that this construction, the product of very considerable thought and labour, has achieved (as I hoped) a verisimilitude, which assists probably in the “literary belief” in the story as historical.» Carta 297 a Mr. Rang (Carpenter, 2000: 379).

aportación a la obra, que se enriquecería de los diferentes puntos de vista aportados por estos actantes, así como los testimonios que recogen de algunos de sus compañeros. A lo largo de la novela se hacen referencias a la labor de compilación y escritura y a la conservación en la memoria, a través de canciones o relatos, de las hazañas que van protagonizando los distintos compañeros. Esta idea de preservación de los hechos memorables actúa como acicate en los momentos difíciles de la trama.

Además de como *falso cronista*, Bilbo actuaría también como *falso traductor*, incluyendo de este modo las tradiciones y la historia de los elfos en la narración. Pero también en la correspondencia con los lectores el propio Tolkien se autodenomina cronista y hace alusiones a su labor como traductor de los lenguajes de la Tierra Media al inglés actual.

Por último, el motivo del *manuscrito encontrado* se hace presente cuando se dedica un apartado del prólogo a la explicación de la redacción, copias y forma de preservación del manuscrito que dará origen tanto a *The Hobbit* como a *The Lord of the Rings*. Se detalla el lugar y las personas encargadas de su elaboración y custodia en el archivo de una biblioteca, al igual que ocurría con algunos de los libros de caballerías antes mencionados, caso del *Platir* o el *Felixmarte*.

Es especialmente significativo el hecho de que Tolkien haya dedicado un particular esfuerzo a la construcción de una estructura de verosimilitud para su obra, basándose en los mismos recursos que emplearon los autores de los libros de caballerías en el siglo XVI. Una serie de tópicos, que incluso en algunos casos se apoyaban en la realidad, son utilizados aquí con el mismo sentido e intención que en las caballerías. La idea del manuscrito que se ha preservado a lo largo del tiempo, con las hazañas de los héroes, dignas de ser

recordadas por un cronista que las ha presenciado o colaborado en ellas, sigue manteniendo en *The Lord of the Rings* la idea del mayor prestigio de lo escrito y la historia frente a la literatura. Incluso la presencia de errores o diferentes versiones de un mismo suceso remite al mismo espíritu de *EL Quijote* o *Espejo de príncipes*: la realidad puede contener divergencias, pero no lo fabulado, incrementando la imagen de verosimilitud de una narración poblada de elementos fantásticos.

5. El paradigma caballeresco

La ficción narrativa medieval se basó sobre todo en el ideal de la caballería. La esencia de la función de la caballería se formuló básicamente sobre modelos bíblicos de comportamiento, como amparar viudas y huérfanos, defender doncellas desvalidas o la propia fe hasta la muerte (Toro, 2008: 237). Entre los rasgos más relevantes de la figura del caballero literario se encuentran la pertenencia a un linaje notable y la eficacia guerrera, así como la búsqueda constante de la honra y de la fama (Lobato, 2009: 15).

Una de las estrategias persuasivas más importantes en la literatura medieval fue la búsqueda de la identificación o simpatía del lector por uno o más personajes, los héroes, que encarnan el modelo de comportamiento que el autor quiere transmitir. El héroe se comporta en la obra de acuerdo a unos presupuestos morales que defiende el productor de la novela, por lo que la caracterización del personaje heroico es siempre positiva. Estos valores del héroe se acentúan con la presencia de uno o varios modelos negativos, los antagonistas, que constituyen el antimodelo social. Con esto se hace recaer la responsabilidad didáctica en los personajes de la ficción, cuyas acciones mueven al lector y recomiendan de una manera implícita la línea moral a seguir (Campos, 2001:12).

Muchos de los libros de caballerías cuentan con protagonista múltiple, dos o tres caballeros de rango similar al héroe: hermanos como Amadís y Galaor o Crislalián y Luzescanio o gemelos como Rosicler y el caballero del Febo, Palmerín de Inglaterra y Floriano del Desierto. Sus nombres figuran a veces en los títulos y sus vidas y aventuras corren paralelas y se entrecruzan gracias a las técnicas de la alternancia y el entrelazamiento (Marín, 2008: 49).

En el aspecto social, los personajes que aparecen pertenecen a las más altas jerarquías de sus respectivos pueblos o son sus sirvientes. Los libros de caballerías reflejan el orden social de la Edad Media, aunque contienen también elementos propios de la sociedad renacentista en la que se escriben. Este orden social se compone de distintos estamentos a cuyos miembros les corresponden funciones específicas (Romero, 1998: 77).

En la trayectoria del héroe, se requiere siempre la aventura ya que es esta lo que configura al héroe como tal, lo que certifica su heroicidad. Supone siempre dejar casa y patria y pasar la frontera de lo desconocido, desafiar el peligro...En su camino, el héroe se verá ayudado y hostigado por auxiliares y antagonistas, respectivamente. Si logra completar con éxito su misión, tendrá una recompensa que puede consistir en un matrimonio con una princesa o el logro de una iluminación. En cualquier caso, después de coronar su empresa, deberá regresar a su lugar de origen (Romero, 1998:68).

Todos los caballeros andantes comparten algunos rasgos: valor sin límites, don carismático, dominio de los espacios, misteriosa soledad y culto al principio femenino. Además, al no conocer, en muchos casos, todas sus cualidades físicas concretas distintivas, se tiende a una excesiva idealización (Cacho Blecua, 2008:134). Los escritores emplean todos los atributos que contribuían a crear un retrato perfecto: valentía, cortesía, generosidad, alto sentido de la justicia, lealtad, mesura y cordura; mientras se suprimen los negativos: cobardía, vileza, pereza, malicia o falsedad. Aunque hayan salido de diferentes manos, en lugares y épocas diferentes, estos personajes comparten esa naturaleza heroica que los convierte en mitos (Sales, 2004: 20).

Lord Raglan, en su libro *The Hero: A Study in Tradition, Myth and Drama*, establece un esquema de veintidós características que, aplicadas a un

personaje, dan medida de su heroicidad, aunque rara vez se cumplen todas (2003: 174-201)⁶⁸. El héroe de la tradición es hijo de reyes o príncipes, las circunstancias de su concepción son inusuales y desde un primer momento es un ser elegido al que protege e inspira una divinidad. Poco tiempo después de su nacimiento, el joven se separa de sus padres, siendo criado y educado por unos tutores adoptivos. Tras unos años regresa a su lugar de origen y pelea con un ser excepcional, de cuya victoria obtiene el matrimonio con una hermosa damisela y el posterior acceso al trono. Finalmente, habiendo gobernado durante algún tiempo, muere y su cadáver es enterrado en algún lugar indeterminado. Estos hitos biográficos desarrollan tres ritos de pasaje básicos: el nacimiento, la iniciación y la muerte.

5.1. Las señales del destino heroico

El destino heroico de un futuro caballero está anunciado y determinado por señales, marcas de nacimiento y experiencias extraordinarias que ocurren durante los primeros momentos de su vida⁶⁹. Su carácter excepcional queda patente cuando, años antes de nacer, está vaticinada su llegada a un mundo donde habrá muchos conflictos que resolver (Sales, 2004: 21). En el caso del Amadís, por ejemplo, Gracia Alonso (1991) interpreta el sueño de Perión como el primer indicio del destino heroico del niño engendrado.

⁶⁸ (1) The hero's mother is a royal virgin; (2) His father is a king, and; (3) Often a near relative of his mother, but; (4) The circumstances of his conception are unusual, and; (5) He is also reputed to be the son of a god. (6) At the birth an attempt is made, usually by his father or his maternal grandfather, to kill him, but (7) He is spirited away, and (8) reared by foster-parents in a far country. (9) We are told nothing of his childhood, but (10) on reaching manhood he returns or goes to his future kingdom. (11) After a victory over the king and/or a giant, dragon, or wild beast, (12) he marries a princess, often a daughter of the predecessor, and (13) becomes king. (14) For a time he reigns uneventfully, and (15) prescribes laws, but (16) later he loses favour with the gods and/or his subjects, and (17) is driven from the throne and city, after which (18) he meets with a mysterious death, (19) often at the top of a hill. (20) His children, if any, do not succeed him. (21) His body is not buried, but nevertheless (22) he has one or more holy sepulchres.

⁶⁹ Este tema ha sido desarrollado por Gracia Alonso (1991) y Campos García Rojas (2001b).

Los acontecimientos ocurridos antes del nacimiento del héroe afectan de manera sustancial a su historia personal y determinan su futuro. En el caso de Zifar⁷⁰, la leyenda de sus ancestros, preservada en la memoria, motiva a este caballero a buscar un reino adecuado a su linaje real. El abuelo de Zifar, antes de morir le revela que pesa sobre su estirpe una maldición de pobreza a causa de un antepasado suyo que, siendo rey, no supo comportarse debidamente. Este castigo divino sólo será levantado cuando alguno de la familia redima con sus actos los yerros pasados del monarca (Campos, 2001c: 1-10).

El héroe caballeresco es una figura predestinada desde antes incluso de su nacimiento y frecuentemente es hijo de reyes o príncipes, hecho que influye de manera decisiva en su trayectoria biográfica (Sales, 2004: 20). En las narraciones heroicas, como en el caso de los caballeros, que el progenitor sea rey, representa un modo de existencia superior al resto de los hombres. De esta forma se sabe que el héroe no es un ser como los demás (Romero, 1998:71). Pero, además de ser un monarca, el padre también suele ser un guerrero afamado cuyas hazañas son conocidas, lo que lo integra dentro de un linaje extraordinario que debe ser capaz de superar (Sales, 2004: 21). Está en deuda con su familia, de la que procede, de ahí que se insista tanto en la virtud de la vergüenza: el estar siempre a la altura de sus antepasados, aquellos individuos que le sirven como modelo a imitar y como estímulo de superación. Por esta razón la mayoría de los libros de caballerías enfatizan el papel de la genealogía en la perpetuación y mejora del estamento (Sales, 2004: 31).

⁷⁰Aunque el Zifar no es un libro de caballerías en sentido estricto (nada se nos dice de la infancia de su héroe, solo que era de linaje de rey; no tuvo tampoco ninguna marca especial de nacimiento, el autor lo presenta como hombre ya maduro y casado; y el amor tiene poca importancia en el libro (Giménez, 1973:149)), sí pertenece a este género editorial por haber sido recuperado por la imprenta y editado en el formato y las características editoriales de este género en el primer cuarto del siglo XVI.

Pero, no es menos importante la obligación que tiene el caballero para consigo mismo, razón por la que frecuentemente se muestra preocupado por su reputación. Este aspecto se relaciona con otro tópico habitual: el secreto del nombre. Los caballeros intentan ocultar su verdadera identidad hasta realizar una serie de tareas por las que puedan ser reconocidos.

En los primeros tiempos del género, la adopción de un determinado sobrenombre obedece a una nueva etapa biográfica en la trayectoria del héroe debida a un suceso amoroso o personal que interfiere en la progresión del individuo y determina la elección del nuevo alias⁷¹ (Sales, 2004: 31). En el *Amadís de Gaula*, el protagonista es denominado por los siguientes nombres, a medida que diversos acontecimientos vitales van modificando su identidad: Doncel del Mar, Beltenebros, Caballero de la Verde Espada, Caballero del Enano, Caballero Griego y Caballero de las Armas Verdes (Giménez, 1973:138).

Muchos son también los sobrenombres de don Belianís a lo largo de sus aventuras en la Tercera y Cuarta Parte: Caballero del Liocornio, Caballero de los Fuegos, Caballero de las Armas Resplandecientes, Caballero de las Coronas...y cada una de estas denominaciones corresponde a una nueva aventura o etapa (Gallego, 2013: 77). Y Lisuarte se hace llamar el Caballero Solitario durante un tiempo (Bueno, 2007b: 237).

⁷¹ En los libros de caballerías los cambios de nombre coinciden con los cambios de situación del caballero, por voluntad de retiro o de ocultación de la identidad (en relación con el *Zifar*, véase Cacho Blecua, 2001). Y como el nombre define a la persona, cada cambio se manifestará en la elección de otro nombre, simbólico y connotativo, más que denotativo (Marín Pina, 1990).

5.2. La infancia y juventud⁷²

En los libros de caballerías destaca la ausencia de niños y las referencias a la infancia son las estrictamente necesarias para los acontecimientos del presente. El tiempo de la niñez es rápido y solo se indica para atestiguar algunos hitos en la vida de los personajes. La infancia se evoca únicamente para subrayar los acontecimientos singulares que hacen del héroe un ser humano excepcional (Cacho Blecua, 1979:55).

El héroe suele ser separado de la madre durante la más tierna infancia, por la soltería pública de ésta, que se ve obligada a renunciar a él, o al ser raptado. A este periodo se le denomina *fosterage*⁷³, puesto que no se trata de una adopción, ya que para el protagonista queda clara la situación en que vive, aunque pueda considerar y amar a sus cuidadores como padres (Campos, 2009-2010:249).

El *fosterage*, sin embargo, no solamente implica alimento, cuidado y un hogar donde vivir, sino que los cuidadores tienen la conciencia de que deben dar educación al niño. De algún modo, llegan a tener conocimiento del origen noble y del destino especial del niño recogido, a través de las prendas que lleva consigo cuando es abandonado, por una profecía o por medio del registro escrito de aquel origen (Campos, 2009-2010: 250).

Pero no todos los caballeros cumplen con este requisito. Lilia de Orduna (2001: 541) destaca que la ausencia de antecedentes extraordinarios, junto con su nacimiento dentro de la legalidad del matrimonio, hace de Belianís una excepción en este aspecto. Don Belianís crece en la corte real y

⁷² El tema de la infancia y la educación ha sido tratado, entre otros, por Axayacatl Campos García Rojas (2000, 2003a, 2005a, 2005b, 2009-2010).

⁷³ En inglés la palabra «fosterage» deriva de «foster», que se refiere a la acción de dar o recibir cuidado materno o paterno aunque no provenga de los padres biológicos.

recibe una esmerada educación, sobresaliendo en todas las disciplinas, incluido «el ejercicio de las armas», y asombrando a todos también por su belleza y apostura, tal y como sugiere su nombre, formado por la partícula Bel-⁷⁴ y una terminación que recuerda a Amadís de Gaula. Pero, a pesar de que su nacimiento no tenía nada de extraordinario, a partir del episodio de la cueva queda resaltado que se trata de un héroe elegido y predestinado, y compendio de todas las virtudes caballerescas. Sus aventuras como caballero andante lo llevarán a viajar por gran parte de Europa, el norte de África, Asia y hasta América, en todo tipo de medios de transporte. Ocultando su identidad realizará las más altas proezas caballerescas en tierra de paganos, hasta obtener el amor de la princesa Florisbella, hija del Soldán de Babilonia (Gallego, 2013: 63). Sin embargo, su hijo Belflorán⁷⁵ será educado por Merlín al nacer, cuando sus padres aún no se han casado, como les había ocurrido a Amadís y Esplandián.

Los padres, mentores y demás personas allegadas al futuro caballero lo van incorporando a la sociedad, lo van educando y vierten en él todas sus expectativas, deseos e ideologías, que completan la personalidad, formación e instrucción del héroe. La educación es una manifestación de la influencia social y urbana en la vida del hombre, ya que representa la adaptación del niño a las normas culturales. Es una experiencia que, por definición, ocurre en el ámbito doméstico y familiar, y cuando el caballero se marcha, lleva consigo

⁷⁴ Cacho Blecua analiza la relación de Bel- con la hermosura de Amadís cuando este cambia su nombre por el de Beltenebros (2001: 146). Sin embargo, Bel- puede no referirse a la belleza, sino al lexema latino de guerra (bellum) y por lo tanto a la bondad guerrera del protagonista y no a sus atributos físicos.

⁷⁵ La partícula Bel- hace referencia, como en el caso de su padre, a la belleza física del caballero. Marín Pina hace notar, además, que muchos héroes caballerescos llevan en su nombre la raíz de la flor, imagen arquetípica del alma, de la belleza y de la fugacidad. Florisando, Floriseo, Florindo, Florambel de Lucea, Florisel de Niquea, Florando de Inglaterra, Floramante de Colonia, etc., son, en expresión típica del género, la flor de la caballería, lo más granado de la orden a la que pertenecen (2011b: 229).

todo el bagaje cultural que le proporcionó la formación recibida (Campos, 2007:52).

Sin embargo, los héroes de los libros de caballerías están más condicionados por su naturaleza que por su educación. Siempre sobresalen por sus cualidades excepcionales como seres adornados de toda clase de virtudes y conectados de forma especial a la divinidad. Los distintos comportamientos de los caballeros se explican por el mayor o menor grado de lo sobrenatural en sus vidas: el héroe es el que más carga divina posee, mientras que el resto de los caballeros, aunque son también seres extraordinarios y superiores a los demás mortales, denotan por su conducta un nivel menor de esa presencia divina (Romero, 1998:72).

Sin haber concluido su aprendizaje, siendo todavía muy joven, el caballero ya está preparado para acceder al mundo de los adultos, alcanzando la madurez a edad muy temprana (Sales, 2004:25). La llamada a la aventura siempre se impone e incentiva al héroe para salir de su hogar. Esto es un rasgo común a los héroes de los libros de caballerías, que suelen iniciar su actividad y ser investidos caballeros a edades muy tempranas, al crecer a gran velocidad, ya que su precocidad muestra lo extraordinario de sus dotes. Es la versión caballescica del tópico clásico del niño como viejo⁷⁶.

5.3. Los atributos del caballero

El joven se fortalece en aquellos aspectos que serán más necesarios para llevar a cabo su tarea militar⁷⁷. El futuro caballero recibe instrucción respecto

⁷⁶ Para un estudio del tópico ver la obra de Ernst Curtius (1999:149-153).

⁷⁷ Buenaventura Delgado (1995-1996: 61-71) expone que los ejercicios y habilidades físicas exigidos al caballero medieval fueron semejantes a los que se pedían al militar espartano, ateniense y romano. Debían ser ágiles, fuertes, rápidos y diestros en el manejo de las armas a pie y a caballo. Tan importante como una buena forma física era conocer la historia cantada por ayos y juglares en los momentos de ocio, a través de la cual se familiarizaban con las tradiciones, leyendas, héroes

al uso de la espada y la lanza, del tiro con arco, la monta a caballo y también se forma en caza y cetrería (Campos, 2009-2010: 253). Es decir, cumple con lo prescrito por Ramón Llull:

El caballero debe cabalgar, justar, correr lanzas, ir armado, tomar parte en torneos, hacer tablas redondas, esgrimir, cazar ciervos, osos, jabalíes y las demás cosas semejantes a estas son oficio de caballero; pues por todas estas cosas se acostumbran los caballeros a los hechos de armas y a mantener la orden de caballería (*Libro de la orden de caballería*, 33).

Pero además, los héroes reciben enseñanzas más mundanas: practican la música y el canto, debaten con sus mentores para ser buenos oradores, se familiarizan con todas las lenguas posibles,⁷⁸ puesto que en el futuro recorrerán muchos paisajes y escenarios, y se empapan de las normas de la etiqueta cortesana (Sales, 2004: 24). Por ejemplo, Amadís viaja por Alemania y Grecia, aprende ambos idiomas y es un modelo de cortesía. Y así fueron entendidos por los lectores: *Amadís* se lee en Francia⁷⁹ e Inglaterra como un manual del comportamiento cortesano.⁸⁰

nacionales y los paradigmas que distinguían a un pueblo de otro. El abanico de héroes alabados y ensalzados de generación en generación eran otros tantos modelos destinados a troquelar la personalidad colectiva de cada pueblo. San Isidoro de Sevilla, Ramón Llull, el rey Alfonso X el Sabio y don Juan Manuel son los principales escritores interesados en ensalzar la figura del caballero y su educación.

⁷⁸ Para Campos García Rojas, el aprendizaje de lenguas extranjeras es una habilidad del héroe con la que demuestra su superioridad por su destreza en la decodificación de lenguajes ajenos. Este proceso es también una aventura caballeresca en un doble sentido: por un lado, la comunicación con el otro es una prueba por su dificultad intrínseca. Por otro, el dominio de una lengua distinta de la materna ejercita al héroe y es un aliado para la victoria. Así, en este desarrollo se observa que el aprendizaje vital corre paralelo al lingüístico (Campos, 2005: 487-497).

⁷⁹ Sylvia Roubaud, explica que a partir de 1559 y hasta 1606 se fueron publicando cerca de veinte ediciones de los *Trésors de Amadís*, colecciones de trozos escogidos sacados de las adaptaciones de Herberay y sus sucesores para servir de modelos de urbanidad y elocuencia (2008: 326).

⁸⁰ Los autores de libros de caballerías con frecuencia argumentaron en los prólogos sobre la utilidad de sus obras, a las que consideraban una lectura especialmente adecuada para los caballeros (Cuesta 2002b: 88-92). Esta se sustentaba en el hecho de que el protagonista era también, como sus pretendidos lectores, un caballero al que se proponía como ejemplo, por la perfección de su comportamiento. Para ello era necesario que este se mostrase no solo como un perfecto cortesano

Frente al menosprecio que había manifestado la cultura clerical del Medievo por el cuerpo humano, los libros de caballerías del siglo XVI heredaron del *roman* artúrico la tendencia a exaltar el atractivo físico de sus personajes principales. La sublimación, genérica y recurrente, de la hermosura de caballeros y damas se convirtió en uno de los instrumentos habituales para crear una imagen idílica de la realidad. Aunque en la mayoría de las ocasiones los autores no elaboran unos retratos minuciosos y completos de sus criaturas, la simple referencia a su inefable o deslumbrante perfección extrema era pauta obligada en estas obras.⁸¹

Roubaud lo expresa en términos de proporcionalidad: «plus la beauté d'un homme est grande, plus il y a de chances pour qu'il soit capable de s'illustrer par des actions d'éciat»⁸² (1990: 257). Sales Dasí (1999a: 3) explica que el género caballeresco constituye el ejercicio de autocontemplación nostálgica de una aristocracia guerrera, que mediante la percepción visual de un narrador-testigo focaliza la aventura y le confiere la categoría de testimonio verosímil. Por tanto, la mirada adquiere en muchas ocasiones una significación simbólica, puesto que la belleza o fealdad física de los personajes le permiten al lector intuir su catadura moral.

La belleza y la postura de caballeros y damas son unos atributos extraordinarios a los que recurren insistentemente los escritores del género

y amante, sino, sobre todo, como un experto combatiente, tanto en justas y torneos como en combates singulares o en la guerra (Cuesta, 2009a: 357). El *Amadís* «según la intención de Montalvo es algo más que un libro de caballerías; es también un texto moralizante y *disciplina regum*» (González, 1989: 63). Esta misma voluntad prevalece en el *Floriseo* donde, según Guijarro Ceballos, «la dimensión heroica de *Floriseo* procede en mi opinión de una recreación idealizada del perfecto capitán, no tanto de una idealización del caballero según los cánones de la caballería andante» (*Floriseo*, XVII).

⁸¹ El tema de la belleza del caballero ha sido estudiado, entre otros, por Roubaud (1990), Orduna (1999-2000) y Morales (1995).

⁸² «Cuanto mayor sea la belleza de un hombre, mayor será la capacidad de demostrarla mediante acciones heroicas».

caballeresco. En el caso de los varones, y según el concepto griego de la *Kalokagathia*, su importancia no se reduce solo al aspecto físico del individuo, sino que plantea una correspondencia armónica entre la apariencia externa del hombre y sus virtudes internas: son buenos, generosos y desinteresados (Sales, 1999a: 8):

Telle est bien, en effet, la signification que revêt la beauté attribuée aux chevaliers des romans: celle d'une «figura» par où se manifeste et s'annonce la vertu guerrière qui leur est essentielle. Et c'est pourquoi ils ne peuvent pas en principe être laids ou disgracieux car, inversement, la laideur serait chez eux le signe de la couardise (Roubaud, 1990: 258).

Esta hermosura no se ve menoscabada con los años ni empañada por las heridas de guerra que, como ya apuntara Cervantes con ironía, ni siquiera parecen dejar cicatrices en la fina piel del héroe. Esto se explica si tenemos en cuenta que la perfección física es un reflejo de la perfección moral ya que, en el universo cortés, la fealdad era sinónimo de vileza (Lendo Fuentes, 2004: 15).

Solo se nos da noticia de las heridas de un personaje cuando éstas se convierten en un motor de la aventura, en una razón para la partida del caballero. La enfermedad y la búsqueda de salud ponen de manifiesto las condiciones humanas del héroe y funciona como un pretexto para introducir nuevas acciones relevantes para el desarrollo ideal del protagonista, de sus actos y de su entereza para encarar los infortunios (Campos, 2010a: 257-278).

El caballero físicamente es atractivo, cortés y mesurado. Posee las virtudes que ya eran consideradas fundamentales en el caballero por el rey Alfonso X en su *Partida II*, título XXI (4-10): sentido de la justicia, medida,

cordura y fortaleza⁸³ (Lucía y Sales, 2008:182). Debe destacar en los aspectos que le garanticen la eficacia en la guerra, demostrando arrojo, fuerza, rapidez o agilidad, esfuerzo y astucia durante un encuentro armado, ya sea singular o campal.

Así pues, el héroe caballeresco destacará en los hechos de armas por su valor y destreza, a la vez que llamará la atención en la corte por su porte gentil y su cortesía. El valor, junto con la hermosura física, es el primer rasgo que caracteriza al caballero. En un mundo de guerras frecuentes, en el que el combate individual es empleado para determinar la suerte de reinos enteros, el valor del caballero se define primeramente por su capacidad de ganar el combate individual y dar aliento al ejército con el ejemplo de sus hazañas heroicas (Fogelquist, 1982: 61).

El arrojo o valentía es una cualidad moral que implica la falta de miedo a morir, es el primer indicio de las aptitudes bélicas. Se nota antes de entrar en el combate, ya que impulsa a realizar todo tipo de hazañas. También es un ser de fuerza considerable, muchas veces portentosa e inverosímil, habilísimo en el manejo de las armas, incansable en la lucha y siempre dispuesto a acometer las empresas más peligrosas (Riquer, 1967: 12).

La osadía de estos caballeros se relaciona también con una cierta vocación exhibicionista. No solo intentan ser los mejores sino que, además, quieren que este hecho sea conocido, de ahí el interés de Don Quijote de que se plasmaran sus hazañas en un libro (Sales, 2004: 33).

⁸³ El patrón medieval de la caballería que establece Alfonso X en sus *Partidas* ha sido estudiado por Gladys Lizabe de Savastano (1991). Según el *Libro de la Orden de Caballería* de Ramón Llull, las virtudes de un buen caballero eran siete: fe, esperanza, caridad, justicia, prudencia, fortaleza y templanza, lealtad, largueza y gentileza. Con ellas, el caballero tenía funciones coercitivas y de naturaleza defensiva, debía mantener la armonía con todos los oficios existentes, ser rico, para conservar en buen estado su equipamiento, y obediente con los clérigos, quienes, junto con los caballeros, constituían los más honrados oficios del mundo (Werneck y da Costa, 2005).

Además, en los libros de caballerías no es infrecuente que los caballeros posean dones sobrehumanos, aunque suelen conseguir estos atributos a través de algún objeto creado por un hechicero. Por ejemplo, el tema del rey sanador se plasma en *Tristán el joven* por medio de una espada que una maga dona al padre del protagonista. Así, Tristán consigue el poder de regenerar todas las heridas e incluso restaurar la virginidad o devolver la belleza (Cuesta, 2002c: 305-334).

5.4. Las armas y otros complementos del caballero

Las exigencias económicas de la caballería histórica determinaban que muy pocos pudieran acceder al oficio militar. Todo caballero necesitaba una buena montura, armas, armadura y un entrenamiento adecuado. Sin embargo, los caballeros literarios no necesitan buscar ninguna clase de armamento puesto que se lo proporcionan sus padres o algún sabio encantador (Sales, 2004: 27).

Martín de Riquer se ocupó de estudiar las armas en los primeros libros del *Amadís de Gaula*, y concluyó que el armamento empleado refleja usos del siglo XIII. Llega a hablar de «arcaísmo armero» (Riquer, 1987:56) porque los caballeros usan corazas, hachas, lanzas, capelinas, saetas, mazas, lorigas y piedras. Es decir, salvo flechas y piedras no hay armas arrojadas, lo que deja la responsabilidad del combate al enfrentamiento cuerpo a cuerpo (Bueno y Cortijo, 2010: xlvii).

A este respecto, se observan unas constantes que permiten distinguir, en la utilización de las armas, tres grupos: palmerines, amadisés (*Amadís de*

Gaula, *Sergas* y *Lisuarte de Grecia*) y el binomio *Florisando-Floriseo*⁸⁴. El tratamiento de la guerra en el ciclo de los palmerines es convencional y ajeno a cualquier atisbo de individualidad o innovación, deudor de los usos del *Amadís de Gaula*, asimilados también por el *Lisuarte* de Feliciano de Silva. Sin embargo, el *Floriseo* y el *Florisando* constituyen un buen ejemplo de variedad de estrategias militares y ofrecen un interesante muestrario de armas de guerra.

En relación con los libros I y II del *Amadís de Gaula*, las continuaciones del género, encabezadas por las *Sergas*, son innovadoras en el uso de la artillería de trabuco y de pólvora. Los primeros cambios empiezan a notarse a partir del libro III del *Amadís*, y en las *Sergas* los nuevos valores como la cruzada contra el infiel y otros tipos de fortificaciones exigen armas más potentes, especialmente la artillería.

En el ciclo de los palmerines las armas no son abundantes, modernas, ni variadas. Se generaliza un uso tradicional de los recursos, a partir de la combinación de armas ofensivas, como espadas, armas de asta, arcos y ballestas, hachas, mazas, piedras y lanzas; armamento del ideal caballeresco medieval, sin llegar a servirse de la artillería. Lo primordial en el combate colectivo es el valor personal del rey o del capitán de la hueste. Pero no quiere decir que el dúo *Florisando-Floriseo* elimine el heroísmo, aunque sí lo desplaza ante los nuevos avances logísticos a los que se recurre, como *deus ex machina* en situaciones peligrosas por faltar medios, cuando el contingente humano es menor que el del enemigo, o porque los asedios se prolongan innecesariamente. No obstante, en último término, queda claro en los textos caballerescos que la batalla campal no puede ser sustituida por ningún ingenio o artillería (Bueno, 2007b: 396-397).

⁸⁴ Javier Guijarro Ceballos (1999) analiza las novedades que presenta el *Floriseo* y especialmente su realismo, especialmente en lo concerniente a las armas y los combates o en el procedimiento de la pseudohistoricidad.

Por tanto, las armas del caballero literario siguen de cerca las convenciones establecidas por las extensas versiones en prosa de los *romans artúricos* franceses del siglo XIII y repiten muchos de los usos sancionados por la tradición medieval, que atribuyó significado simbólico a las distintas armas utilizadas por los guerreros.⁸⁵ La variedad de armas, en comparación con la época, es reducida y demuestra un conocimiento superficial de las mismas (Bueno, 2007b: 432).

En *Tirant*, un rey ermitaño instruye al protagonista sobre el significado de las armas ofensivas empleadas por el caballero: la lanza es larga, con el hierro agudo para hacer retroceder a los malos; el yelmo es para proteger al pueblo; los brazos y manoplas para ser usados por el propio caballero y no enviar a nadie a pelear por él; el arnés de las piernas para que el caballero que no pueda pelear a caballo lo haga a pie y el caballo, que representa al pueblo (Buendía, 1954: 1169).

En sus armas y vestidos el caballero cumple externamente con los requisitos que rigen el estilo de vida de su estamento, expresando visiblemente su *estatus* noble.⁸⁶ En los libros de caballerías son habituales las alusiones al vestuario de los protagonistas. Beatriz Hernán-Gómez describe y analiza cómo la variedad de materiales con los que se elabora la vestimenta es hábilmente utilizada por el autor para delimitar una posición económica y social, y para determinar la acción. Se enumeran y decodifican los tejidos (baldoquí, çendal, çiclatón, diaspre, xamete, orofrés, palio y púrpura), las pieles

⁸⁵ 1. Todo lo que viste el sacerdote para cantar la misa tiene algún significado que conviene con su oficio. Y como oficio de clérigo y oficio de caballero convienen entre sí, por eso la orden de caballería requiere que todo lo que necesita el caballero para cumplir con su oficio tenga algún significado que signifique la nobleza de la orden de caballería. *Libro de la Orden de la Caballería* de Ramón Lull. Quinta Parte. Del significado que tienen las armas del caballero.

⁸⁶ También estudian el tema de la indumentaria del caballero Isabel de Riquer, (Riquer, 1999) y Juan Carlos Rodríguez Aguilar (1996).

(armiño, çísimo, peñas veras), piedras y materiales preciosos (Hernán-Gómez, 2007:41-60).

Además, muchas de las pertenencias de los caballeros son objetos relacionados con su linaje, que incluso pueden servir para su reconocimiento, como la espada y anillo paternos con los que es abandonado Amadís:

Entonces comenzó de llorar muy rezio, firiendo con sus manos en el rostro, y dixo como echara a su hijo en el río y que llevara consigo el espada y aquel anillo.

- ¡Para Santa María!- dixo el Rey-, yo creo que éste es nuestro hijo. (...)

Luego fueron entrambos solos a la cámara donde él estaba y falláronlo durmiendo muy asosegadamente, y la reina no hazía sino llorar por la sospecha que tanto contra razón della se tomaba. Mas el rey tomó en su mano la espada, que a la cabecera de la cama era puesta, y catándola la conosció luego como aquel que con ella diera muchos golpes y buenos (...):

- Ay, amigo- dixo la Reina-, pues agora nos acorred con vuestra palabra en decir cuyo fijo sois.

- Assi Dios me ayude- dixo él- no lo sé, que yo fue hallado en la mar por gran aventura. (...)

- Hijo, ves aquí tu padre y madre (*Amadís*, 326-327).

La espada⁸⁷ es el instrumento más representativo de la caballería e incluso de la realeza, símbolo del poder puesto al servicio de la protección de los débiles y la facultad de ejercer justicia⁸⁸ y está presente en toda acción bélica y aventura caballeresca. En palabras de Cacho Blecua: «La espada es

⁸⁷ 2. Al caballero se le da espada, que está hecha a semejanza de cruz, para significar que así como Nuestro Señor Jesucristo venció en la cruz a la muerte en la que habíamos caído por el pecado de nuestro padre Adán, así el caballero debe vencer y destruir a los enemigos de la cruz con la espada. Y como la espada tiene doble filo, y la caballería está para mantener la justicia, y la justicia es dar a cada uno su derecho, por eso la espada del caballero significa que el caballero debe mantener con la espada la caballería y la justicia. *Libro de la orden de caballería* de Ramón Llull, Quinta Parte. Del significado que tienen las armas del caballero.

⁸⁸ Las principales armas medievales han sido estudiadas por José María Viña Liste (Viña, 1992: 249-263).

sustancialmente el elemento de defensa, pero también el de la virilidad prolongada» (1979: 43).

El hecho de que la espada del héroe tenga nombre propio es uno de los tópicos de la épica, caso de la de Roldán (Durendal o Durandarte), el Cid (Colada y Tizona) o Beowulf (Hrunting). Muy conocido es también el episodio en que Arturo recibe la espada Excalibur de la Dama del Lago, o aquel en que logra extraer la espada de la piedra donde la dejó incrustada Merlín⁸⁹ (Sales, 2004: 38).

Muchos caballeros no necesitan arriesgarse para adquirir su espada identificadora, ya que son los magos quienes ponen sus conocimientos al servicio de los héroes fabricando unas armas con virtudes fabulosas que permitían resistir cualquier fuerza, encantamiento o traición. En la épica, la espada propiedad del héroe se liga a un fondo mítico por medio de leyendas referidas a su custodia por demonios acuáticos o a su fabricación por herreros fantásticos⁹⁰: la que Perceval recibe del Rey Pescador fue forjada por Triboet, Durendal por Galant y Excalibur (o Caliburnus) en la isla de Avalon, situada en el Más Allá y poblada por hadas (Gutiérrez, 1999: 181). En los libros de caballerías también encontramos ejemplos de este motivo: la espada del rey don Tristán el Joven es forjada por el Sabio Ferrero. Las armas mágicas o excepcionales son uno de los atributos básicos de los caballeros, hasta el punto que al ser algo de lo que Don Quijote carece, esto simboliza su incapacidad para ser un verdadero caballero (Torres, 2002: 30).

⁸⁹A diferencia de lo que contaba la *Vulgata*, en la *Suite* del «Pseudo-Boron» la famosa espada no es la que aparecía clavada en el yunque y que, al ser arrancada, designaba al hijo y sucesor de Uterpendragón, hecho que no impide que poco tiempo después se la ceda a su sobrino Galván cuando Arturo se hace con la del rey Rion, considerada muy superior. En el «Pseudo-Boron» solo nos dicen de la espada del yunque que es la que porta el monarca hasta que la rompe en un combate contra Pellinor. Entonces Merlín le indica cómo conseguir otra mejor: le conduce a la orilla de un lago y de allí sale una mano empuñando a Excalibur (Gutiérrez, 1999: 178-180).

⁹⁰ Quizá por la influencia clásica de la Iliada: la forja de las armas de Aquiles por Hefestos.

El caballero protege su cuerpo contra las potenciales heridas del combate recubriéndolo con la armadura. En ella, la pieza fundamental era la loriga o cota de malla. Estas defensas le ayudan a compensar las desventajas de estatura y fortaleza física que pueda presentar frente a sus rivales y a encarar los peligros más increíbles sin miedo a sufrir una derrota. El yelmo, la loriga o el escudo del protagonista resisten las acometidas de decenas o cientos de adversarios.

Pero, además de estos objetos, en los libros de caballerías abundan ciertos animales que están acostumbrados a la vista y compañía del hombre y, entre ellos, destacan los caballos de los protagonistas. Hay famosas y reconocidas cabalgaduras que adquirieron nombre propio como Bucéfalo, el de Alejandro Magno, o Babieca, el del Cid, y que se han reflejado en los relatos épicos basados en esos héroes (*Alexandre*, 165 vv112 y 602 vv. 2094 y *Cantar Cid*, 1993, vv. 1588-91).

Sin embargo, en los libros de caballerías del siglo XVI, pese a lo esencial que es un caballo para el caballero, son pocas las referencias específicas y particulares a la cabalgadura de los protagonistas. Sus monturas no resultan tan significativas⁹¹, como lo son en los ejemplos mencionados, ni como más tarde lo será para don Quijote con su Rocinante. Por lo general, los caballos en los libros de caballerías son un medio de transporte que no recibe especial interés, ni adquieren un nombre propio para identificarlos afectivamente. Contamos apenas con el ejemplo de Cornerino, caballo-unicornio maravilloso que pertenece al Cavallero del Febo (Campos, 2010b: 270).

⁹¹ Según el simbolismo expuesto por Lull: El caballo se le da al caballero en significación de la nobleza de corazón, y para que a caballo esté más alto que cualquier otro hombre, y sea visto de lejos, y tenga más cosas debajo de sí, y antes que nadie cumpla con todo lo que conviene al honor de la caballería.

En el *Amadís de Gaula* se confiere importancia a la montura del protagonista cuando este, rechazado por Oriana, suelta desconsolado la rienda de su cabalgadura, que avanza por el bosque sin el gobierno de su amo, aunque no se reconoce al animal ninguna especial personalidad o carácter, ni un nombre. También tienen un lugar significativo los caballos en *El libro del caballero Zifar* por la maldición que pesa sobre el protagonista: todos los caballos que le pertenecen mueren al décimo día⁹² y, así, su condición de caballero resulta incosteable, lo que supone un motivo para su partida en busca de aventuras y la posibilidad de poder recuperar su linaje regio (Contreras, 1994: 261-268).

No obstante, en la mayoría de las obras caballerescas del siglo XVI, no se da especial importancia a los caballos de los protagonistas, muy probablemente para mantener una imagen destacada del héroe, y subrayar así su valentía, su habilidad en el uso de las armas y, efectivamente, utilizar la montura como algo accesorio, aunque necesario, pero no como parte de su protagonismo (Campos, 2010b: 272). Lo que sí es habitual es que una dama entregue al caballero una cabalgadura que le permita ayudarla (*Belianís de Grecia*) o asistir a un torneo. En *El libro del caballero Zifar*, la dama Nobleza entrega un caballo mágico a Roboán que le transporta al mundo de la realidad (207-210).

Otro elemento que es habitual que sea entregado por la dama es el estandarte. Con anterioridad al caballo, Nobleza hace entrega a Roboán de uno y Amadís recibe un pendón de Oriana, con las figuras bordadas de doce doncellas con flores blancas, que le acompaña en todas sus aventuras por mar.

⁹² Tema tratado por Contreras (1994) y Arbesú (2006).

5.5. La aventura amorosa

A partir de la *Historia Regnum Britanniae* la conexión entre el amor y las aventuras se perfila como uno de los temas más importantes del mundo artúrico, estableciéndose una relación dialéctica entre ellos, de modo que el amor incide en las aventuras y, viceversa muchas de ellas en el amor (Cacho Blecua, 2008:120). En las novelas de caballerías, ya desde Perión de Gaula en el *Amadís*, el servicio caballeresco es un trasunto del servicio amoroso (Cacho Blecua, 1991: 231).

La importancia del motivo amoroso en estas obras queda muy bien explicada por Cervantes: «Puesto nombre a su rocín y confirmándose a sí mismo, se dio a entender que no le faltaba otra cosa sino buscar una dama de quien enamorarse, porque el caballero andante sin amores era árbol sin hojas y sin fruto y cuerpo sin alma.» (*Quijote I*, 82).

Con pocas excepciones, el motivo pasional será uno de los temas recurrentes del género caballeresco hispánico⁹³, aunque siempre en una posición secundaria respecto de las hazañas bélicas, como trasfondo o excusa para la acción, y representado mediante una amplia gama de posibilidades argumentales (Sales, 2004: 49).

Algunos de los aspectos hunden sus raíces en la tradición cultural provenzal del siglo XII, el amor cortés, una doctrina amorosa concebida como respuesta al papel que la sociedad de aquella época le tenía reservada a la mujer, de la que se da una visión idealizada y a la que el enamorado debía

⁹³ Este es uno de los quince motivos que recoge Marín Pina (1998) y el tema ha sido estudiado, entre otros, por Cuesta (1994a, 2001a, 2006, 2008a), Rubio (1996), Rígano (2000) y Heusch (2001).

servir⁹⁴ (Sales, 2004: 49). El amor caballeresco castellano, cuyo personaje es el *caballero-amante*, es una particular realización del amor cortesano del *amador-cortesano* (Beysterveldt, 1984: 23) que, en su evolución en la novela de caballerías, pervive como normas encapsuladas, evocadas durante las primeras etapas del amor: el enamoramiento y el cortejo (Bueno, 2007b: 230).

En el amor cortés el caballero demostraba su amor a la dama sirviéndola humildemente, en un trasunto de las relaciones vasalláticas feudales entre siervo y señor. También incluye el erotismo y el sexo en la pasión amorosa, lo que entra en conflicto con la moral cristiana tradicional que consideraba a la mujer una «tentadora» e identificaba la pasión con el pecado (Romero, 1998: 102). Sin embargo, el amor cortés niega la existencia de ese conflicto basándose en la concepción platónica que identifica lo bello con lo verdadero y bueno. Por eso, la dama objeto de esa pasión era la más hermosa de las criaturas y eterno y único el amor que el caballero sentía por ella. La fidelidad era lo que probaba que el amor era verdadero y ambas cosas lo justificaban moralmente (Vigil, 1986: 65).

En el *Amadís* se recrean, en palabras de Cacho Blecua (1979: 408): «hasta los mínimos detalles, casi todas las aventuras mediante unas reglas amorosas», convirtiendo el amor en uno de los principales ejes sobre los que se vertebra toda la estructura narrativa de la novela. En la búsqueda del nombre y del origen del muchacho, conocido sólo por el sobrenombre de

⁹⁴ En sus orígenes, como argumenta Georges Duby (2013), el amor cortés se planteó como un método de educación sexual para los jóvenes caballeros que aún no habían encontrado una esposa para formar una familia e integrarse en la sociedad y que, frustrados, se comportaban de manera agresiva con damas y doncellas. Por un lado, el juego del amor cortés enseñaba al joven a controlarse, lo domesticaba, y a la vez preparaba el terreno para su encuentro con la dama. Así aparecen códigos como el *De amore* de Andreas Capellanus, que venían por parte de la Iglesia en un intento de ritualizar el deseo y canalizar las insatisfacciones de esposos y solteros, ya que algunos de estos estaban a veces condenados al celibato. Por otro lado, realizaba los valores caballerescos, puesto que solo los nobles podían participar en él.

Doncel del Mar, el papel de Oriana es crucial, ya que al apoderarse de la carta que contenía su identificación y el origen real, se apodera de su identidad. Se trata de un momento clave en el que, para Amadís, conocerse como individuo implica ganar conciencia de sí mismo a través de su dama (Minic-Vidovic, 2008: 334).

Uno de los motivos más reiterados en los libros de caballerías es el amor a primera vista (Sales, 2004: 49). Aunque se presenta bajo formas variadas, el «Amor a primera vista» es la prioritaria manera de amar, porque los caballeros y las damas son personajes hermosos, por encima del resto de los mortales (Bueno, 2007b: 241).

Las reacciones de los caballeros, después, son extremadas con los síntomas convencionales del mal de amores de locura y sufrimiento⁹⁵. A menudo se dejan dominar por el desconcierto, lamentan la lejanía de la amada, se refugian en la soledad para consolarse de su recuerdo o pierden el apetito⁹⁶, manifestaciones todas ellas que contrastan abiertamente con la virilidad evidenciada por el caballero en cualquier batalla (Sales, 2004: 51).

El amor feminiza al caballero y hace de él un ser vulnerable, por eso, en muchos relatos, después de recibir el impacto amoroso, el protagonista se halla en una situación parecida a la primera etapa del amante cortés: un ser tímido que no sabe cómo confesar su pasión. Además, se enamora de su dama en muchos casos antes de conocer su verdadera identidad y linaje, por esa

⁹⁵ El tema del amor como herida, como lanzada, flechazo... es habitual en la poesía trovadoresca, que desarrolla tópicos propios del amor cortés y está presente en los libros de caballerías al igual que en la poesía cortesana cancioneril castellana del siglo XV.

⁹⁶ Sobre el tema de la enfermedad de amor en los libros de caballerías, véase Aguilar Perdomo (2001) y Magro García (2010: 1264), que incluye entre los síntomas: palpitaciones, temblores, pérdida del habla, tartamudeo, vista nublada, insomnio, falta de apetito, palidez o amarillez o deseo de suicidio.

razón está justificado que se considere inferior a ella e indigno de su amor⁹⁷: «Teníase por muy osado a le decir una sola palabra, y ella que lo amava de coraçón guardávase de fablar con él más que con otro.» (*Amadís*, 269).

En el *Amadís*, el protagonista, aunque primogénito, es tan sólo príncipe del pequeño reino de Gaula y en comparación con Oriana, hija de Lisuarte de la Gran Bretaña y princesa del más poderoso reino de la cristiandad, ocupa una posición jerárquica inferior. La inferioridad del amante con respecto a la dama, por tanto, no es mero recurso retórico del amor cortés, sino que refleja una realidad social. No extraña, entonces que, de acuerdo con los preceptos de la poética del amor cortés, después de que *Amadís* se conoce gracias a su amor, Oriana sea el norte que lo guía en el camino de su vida (Minic-Vidovic, 2008: 335). Esto implica por parte del hombre una postura de sumisión, y el amor se convierte en el servicio que ha de prestar a una persona superior, la amada. Este sometimiento completo a la voluntad de la mujer se subraya en todos los episodios, incluso cuando Oriana no está presente. Por obediencia a su dama gana el honor y la fama de mejor caballero del mundo y con ello su comportamiento adquiere todavía mayor valor, pues no hay ningún obstáculo que se interponga a su victoria de perfecto amante (Minic-Vidovic, 2008: 336).

Cuando supera el primer momento, le expone a la dama, directamente o a través de terceros, su intención de ser su caballero y obedecer todos sus mandatos, y va en busca de aventuras para hacerse acreedor de un nombre, de unos méritos que le permitan equipararse a su dama, generalmente portando una prenda suya (Sales, 2004: 52). El caballero, al sentirse inferior a su amada, necesita hacerse merecedor de su amor a través de la realización de múltiples

⁹⁷ Una de las características del amor cortés es la humildad del enamorado ante su dama y el consejo de que el caballero debe amar siempre a una dama de condición social superior a la propia. Esta doctrina sigue vigente en los libros de caballerías, con la diferencia de que en ellos el enamorado es correspondido, pues su dama reconoce en él los méritos necesarios para amarlo.

hazañas, de manera que amor y caballería se convierten en dos aspectos indisociables: la pasión se convierte a la vez en motivo de inspiración del caballero y meta final en que desembocan sus aspiraciones más íntimas (Sales, 2004: 32).

En los libros de caballerías, generalmente, el mundo femenino está separado del masculino. La mujer vive al margen de los asuntos del hombre, que está comprometido a seguir la llamada de la aventura mientras que la primera se halla volcada en la relación amorosa y su mundo es el del amor. No es que el hombre no participe de ese mundo, pero su interés se halla repartido entre dos universos que a veces se muestran incompatibles. Ser hombre es, precisamente, formar parte de esos dos universos: el del amor y el de la honra que impulsa al caballero al cumplimiento de su misión (Romero, 1998:104-105).

El amor de la dama funciona como el resorte generador de todas las cualidades heroicas y cortesanas del héroe (Ortiz-Hernán, 2007: 102), de ahí que el caballero desee llevar consigo una prenda de su dama. No obstante, el amor caballeresco está plagado de obstáculos, ya que el continuo deambular del héroe obliga a la separación de los amantes y a largas ausencias, paliadas a través de presentes, noticias y cartas intercambiadas. El caballero intenta conseguir un objeto de la doncella a la que ama, para participar en el combate identificado como su servidor y este signo (unas divisas o sobreseñales, una cinta, un anillo...) se convierte en un símbolo de la relación entre los amantes, una sinécdoque cuyas claves conocen el intermediario, la doncella y el caballero (Bueno, Sales: 243).

La dama es su fuente de inspiración, de la que mana la fortaleza y el valor del caballero enamorado y, por esta razón, el caballero andante no puede

traicionarla y se resiste a aceptar los ofrecimientos de las bellas doncellas con las que se topa por los caminos, a las que cautiva involuntariamente con su persona, su fama y sus hazañas (Campos, 2001: 14).

El amor es una fuerza omnímoda que no admite medias tintas, sino que compromete a los enamorados a una dedicación total al otro (Lucía y Sales, 2008:192): «Assí como esta historia lo dize, en días de su vida no fue enojado de la servir y en ella su corazón fue siempre otorgado, y este amor turó quanto ellos turaron, que así como la él amava así amava ella a él, en tal guisa que una hora nunca de amar se dexaron.» (*Amadís*, 269).

La disyuntiva entre matrimonio y caballería ya había sido desarrollada narrativamente, y resuelto su dilema, por Chrétien de Troyes en *Erec*, donde el protagonista olvida su vida cabaleresca en los brazos de su bella esposa, Enide y, por el contrario, en *Ivain*, el caballero abandona a su dama para vivir aventuras. En ambos casos se termina encontrando una solución feliz y un equilibrio entre amor y caballería⁹⁸ que será lo que predomine en los libros de caballerías.

El comienzo de la historia de la vida de Amadís pone de manifiesto la importancia del linaje y el empeño del héroe de hacerse digno de sus antecesores. Para él, conocer su origen real es un incentivo para vivir un destino heroico y demostrar su superioridad con relación a sus compañeros de armas. En este sentido las profecías de Urganda la Desconocida tienen lugar en los momentos decisivos de su vida y, con ello, su destino se desarrolla como si formara parte de un plan predeterminado, lo cual hace de él un personaje-tipo: el mejor caballero del mundo. Pero, a pesar de este determinismo genealógico, el protagonista es individualizado mediante una

⁹⁸Acerca de estas dos novelas, véase el comentario de García Gual (1988: 178-86 y 195-99).

experiencia íntima: su amor hacia Oriana. La princesa marca su vida, y mediante el amor él logra conseguir el ideal de la perfección humana, por lo cual es galardonado con el reino que ella hereda de su padre. Al enfocarse en la sexualidad del caballero que busca y encuentra satisfacción, primero en el matrimonio secreto en la floresta y luego en el público al final de la obra, *Amadís de Gaula* desarrolla un nuevo concepto de heroísmo (Minic-Vidovic, 2008: 338).

5.6. Los deberes del caballero

En la biografía del caballero hay una etapa de preparación para el ejercicio armado a la que se alude brevemente, y siempre por algún motivo importante de cara a la caracterización posterior del personaje. La razón de esta brevedad es que, la mayoría de estos paladines, parecen haber heredado de sus antepasados su destreza en el manejo de las armas y su valentía para acometer las más difíciles empresas. Por tanto, suelen mostrar desde su más tierna adolescencia una precocidad inaudita para el manejo de las armas y el heroísmo (Lucía y Sales, 2008: 184).

De esta forma, el doncel suele llegar a una corte renombrada y ruega a un rey o a otro caballero afamado que le ordene caballero mediante una ceremonia de investidura. Este fenómeno supone la traslación literaria de unas prácticas históricas que consistían en la vela de las armas en algún lugar sagrado y el juramento del aspirante de cumplir el código humanitario de la caballería: la protección de pobres y desvalidos y el castigo de las injusticias. Sin embargo, en los relatos caballerescos suelen prescindir de esos formulismos, presuponiendo la intachable condición ética del héroe. A continuación, históricamente, se procede a ceñir la espada al caballero novel o se le da un golpe en la espalda con ella, pero la literatura caballeresca añade

otras modalidades como que sea el propio aspirante el que se coloque el arma, que le calcen la espuela o que se agregue un beso (Sales, 2004: 27-28).

Al entrar a formar parte del estamento militar, este personaje adquiere un compromiso de orden social, familiar y personal. La magnitud de esta empresa lo obligará a estar siempre vigilante y en continuo movimiento, ya que la empresa bélica tendrá lugar en escenarios desconocidos⁹⁹, frente a un enemigo normalmente superior en número (Sales, 2004: 30).

Según la literatura caballeresca, el universo está plagado de episodios inesperados preparados *ex profeso* para el caballero. Lo único que tiene que hacer el héroe es buscarlos. Esta búsqueda que, en la tradición artúrica se conoce como *queste*, materializa argumentalmente el carácter errante de los protagonistas. Caballeros como Amadís cabalgan muchas veces sin rumbo a través de una geografía que en pocas ocasiones dominan, dejando su destino en manos de la ventura. Al protagonista no le importa que el camino sea más o menos dificultoso, puesto que confía en sus habilidades y sabe que para lograr su objetivo deberá ser capaz de derrotar a cualquier adversario y que cuantos más obstáculos se opongan a la realización de una empresa, más fama podrá conseguir él en el intento (Sales, 2004: 32).

Ya desde antes de Chrétien de Troyes (siglo XII), la *aventura* constituye la razón de ser de los caballeros andantes¹⁰⁰, pues no es simple prueba de valor

⁹⁹ La amplitud del periplo del caballero llega a extremos que abarcan todo el mundo en el ciclo del Belianís, como han señalado Roubaud (1997) y Cuesta (2010b).

¹⁰⁰ El nacimiento de la figura del *chevalier errant* ha sido analizado por Georges Duby desde un punto de vista histórico: se trataba en su origen de hijos segundones de nobles que se dedicaban a deambular en busca de fortuna, desprovistos de un feudo que pudiesen heredar y con pocas esperanzas de lograr un matrimonio ventajoso (Duby, 1980: 132-147). Por su parte, Köhler atribuye la aparición de este modelo a causas sociológicas: «El modo de vida caballeresco y militar, en la forma específica del *chevalier errant*, desprovisto de medios, que va de torneo en torneo, de combate en combate, engloba en su expresión literaria todas sus formas de manifestación y subordina los sucesos de la vida errante a una imagen ideal del hombre que constituye el ser mismo del caballero» (1990: 64).

o de virtud, sino que se convierte ante todo en la búsqueda de la felicidad perdida. Desde los primeros testimonios en lengua romance, y de acuerdo con su valor etimológico de participio futuro, «aventura» se asocia con «lo que ha de llegar», es decir, con «destino, suerte, azar» y, por tanto, pertenece al ámbito de lo imprevisible. Pero, a la vez que los héroes van asumiendo su propio destino, la aventura se transforma en algo tan previsible como el propio porvenir de los personajes, y será favorable o desfavorable, según los méritos individuales, pues el destino recompensa o castiga las virtudes y las faltas. Y la «aventura» deja de ser el destino o el azar para transformarse en simple «hecho de armas», ya que solo mediante las hazañas bélicas se puede cambiar el futuro que aguarda a estos caballeros empobrecidos (Alvar, 2007: 84).

Cacho Blecua apunta en su estudio sobre el *Amadís de Gaula* que la fortuna es en esta obra una superestructura narrativa que la cohesiona y amalgama, y se convierte en un filón de aventuras. En el texto no hay únicamente reflexiones sobre este tema, sino que el azar desempeña un papel trascendental en la vida de los personajes, sea en forma de tormentas, vientos, encuentros casuales, viajes mágicos o cualquier otra manifestación de la magia (1979: 261-268).

Paulatinamente, el concepto de aventura evoluciona hacia un tipo de peripecia más relacionada con la «fortuna» o el «destino» individual: el caballero no se encuentra con las pruebas por casualidad, sino que estas lo estaban esperando. De este modo, una batalla, un encantamiento o un torneo está predestinado al héroe, y solo él puede acometerlo con éxito y triunfar donde todos los demás caballeros han fallado. Las aventuras ya están esperando al héroe y parecen preparadas para él, por lo que la evolución del protagonista alcanza el carácter de una determinación suprapersonal (Köhler, 1990: 64).

La literatura caballeresca española del siglo XVI mantiene estos conceptos de *queste* y *aventure* pero dentro de una nueva estructura novelesca: la estructura biográfica, donde las hazañas de un héroe determinado adquieren mayor protagonismo, en detrimento de las aventuras de otros caballeros, perdiéndose así la importancia del *entrelacement* que había caracterizado la novelística artúrica medieval. Esta nueva estructura narrativa se basa en dos ejes: la identidad caballeresca y la búsqueda amorosa (Bognolo 1997: 103-112).

El movimiento del héroe implica un camino progresivo hacia una meta final, que constituye la plenitud del destino y de la vida del protagonista: es el final de su búsqueda y el nivel más alto de su experiencia vital. Cada uno de sus desplazamientos, reales y afectivos, implica un desarrollo y un avance hacia el cumplimiento de su destino heroico (Campos, 2003a: 18).

La caballería tenía unos dogmas más o menos definidos: comportamiento generoso con el enemigo vencido, protección de débiles y menesterosos, amor cortés, cortesía y galantería, desinterés y gratuidad en sus acciones, fidelidad a este credo, ansia de fama y honor, y miedo a la deshonra por la retirada de la vida caballeresca o por el incumplimiento de alguno de estos preceptos (Bueno, 2007b: 301).

Entre las máximas caballerescas se encuentra la defensa del menesteroso¹⁰¹, especialmente de viudas y demás mujeres, huérfanos y pobres desvalidos. En su ayuda al necesitado, el caballero se enfrenta con villanos, gigantes, monstruos o caballeros que encarnan la maldad, el engaño, la crueldad o la traición, principios todos ellos contrarios a la orden de caballería (Sales, 2004: 30).

¹⁰¹ Este es uno de los quince motivos que recoge María Carmen Marín Pina (Marín, 1998). «La agresividad connatural al hombre queda sublimada al orientarse a la defensa de la mujer y los menesterosos, que, a falta de niños, son los enanos, con quienes dueñas y doncellas también comparten ambivalencia, la de ser agredidos y agresores» (Bueno, 2007b: 307).

La aspiración de Amadís de Gaula de que sus hazañas fueran conocidas, deja de ser el acicate principal para otros caballeros, como su propio hijo Esplandián, que se consideran el brazo armado de Dios. Se convierten en el instrumento con el que se garantiza la supervivencia de la fe cristiana y, a través de su esfuerzo, esperan como recompensa la salvación de su alma. En estas obras el movimiento azaroso será sustituido por una mayor capacidad de autocontrol o reflexión por parte del caballero, con una actitud más cauta y meditada. Se recomienda al guerrero que no sobreestime sus fuerzas y no exponga su vida gratuitamente, ya que las consecuencias del ejercicio bélico, en el contexto de una cruzada, trascienden el ámbito personal del héroe y afectan al éxito de un común objetivo (Bueno Serrano, 2010: xlviii).

5.7. El combate y la guerra

El modelo artúrico se estructuraba en base a una dicotomía entre la corte y la aventura. Sin embargo, el nuevo modelo caballeresco del siglo XVI va evolucionando hacia una nueva oposición entre corte y guerra, resucitando el espíritu de la cruzada. El concepto de la guerra evoluciona: ya no es un mero asunto feudal, concerniente solo a la aristocracia y al rey, sino que pasa a ser una cuestión de Estado (Bueno y Cortijo, 2010: xlv). Es por esta razón por lo que, a todas las tradicionales virtudes caballerescas, el héroe debe añadir la inteligencia táctica y la capacidad de capitanear un ejército (Bognolo, 1997: 123). Estas habilidades lo sitúan por encima de los demás incluso en la confusión de una batalla¹⁰². El caballero interviene en la guerra como auxilio

¹⁰² «La base de la tensión dramática está en sobrepujar a un caballero sobre los de su condición, y en los combates colectivos, donde el anonimato se convierte en una prioridad, se pierde la función y las posibilidades narrativas de la guerra; de ahí la necesidad de focalizar el relato en los personajes principales, destacando su labor en el campo por contraste con los otros.» (Bueno y Cortijo, 2010: xlv).

imprevisto en la batalla campal definitiva, inclinando la victoria del lado de la causa que asume. En tales circunstancias la lucha se convierte en una realización a gran escala de las aventuras de camino (Bueno, 2007b: 390).

El tema de la violencia¹⁰³ en los libros de caballerías tiene siempre dos etapas, en general sucesivas en el orden: las aventuras individuales y las aventuras colectivas o guerras. En el *Florisando* y en el *Floriseo* estos episodios funcionan como elementos conectores porque todos aquellos a los que el héroe ayuda entablan con él un pacto por el cual tácitamente se comprometen a prestarle auxilio en caso de conflicto, por agradecimiento a sus servicios. La aparición de este motivo en estos dos textos se justifica en los orígenes humildes de los protagonistas, quienes son elegidos como jefes por su esfuerzo y merecimiento y no por su linaje (Bueno, 2007b: 305-306).

Los enfrentamientos colectivos, contribuyen a potenciar la tensión narrativa y encaminan la narración desde los primeros capítulos, ya que, en la mayor parte de los casos, hay un gran conflicto bélico hacia el que se han orientado las aventuras previas, bien por la acumulación de enemistades, bien por el establecimiento de alianzas externas y pactos de amistad. Esta guerra enfrenta a todas las facciones que han participado en el libro, asimilando cada una de ellas la postura más afín a sus intereses. A partir del *Floriseo*, las aventuras de camino, a las que les ha conducido el azar, acaban siendo un medio para conseguir lealtades y un entrenamiento para una contienda general en la que se ponen al servicio de héroe todos los contingentes disponibles (Bueno, 2007b: 386).

¹⁰³ La violencia en los libros de caballerías se caracteriza por la frecuencia y la variedad de sus manifestaciones, razones que convierten a la prosa caballeresca en «a pervasively violent genre» (Harney, 2004: 327). En este sentido, se ha llegado a afirmar que algunas de las escenas del *Amadís de Gaula*, como la lucha del héroe contra el Endriago, «prefigure the grotesque and gruesome scenes of modern horror and science fiction» (Harney, 2004: 325).

En la descripción de luchas individuales y colectivas se busca, por un lado, la consolidación del héroe como el mejor caballero del mundo, superior incluso a los de su saga, y por otro, la presentación de una sociedad violenta, que necesita una regulación común y fuerte, útil en la resolución de los conflictos y disuasoria con las penas para evitar nuevos atentados (Bueno, 2007b: 303).

Lo primordial en el combate colectivo es el valor personal del rey o del capitán de la hueste. Por todo ello, resulta lógica la exigencia de una mayor disciplina militar y la reivindicación de virtudes como la astucia y la estrategia, de manera que el caballero andante acaba convirtiéndose en líder y capitán de un grupo armado¹⁰⁴. Entonces, recurrirá tanto a sus propias fuerzas como a otros recursos y estratagemas¹⁰⁵ que garanticen la victoria, evitando en lo posible las contingencias del azar, estudiando las evoluciones del ejército enemigo a través de espías o utilizando el factor sorpresa (Sales, 2004: 34). Con estos enfrentamientos, individuales o de grupo, se pretende resaltar las cualidades del héroe, superiores a las del resto de los contrincantes sobre quienes acaba triunfando en condiciones adversas (Bueno, 2007b: 348). El combate entre los dos capitanes de los ejércitos se convierte en la principal manifestación del heroísmo en el curso de la campaña general, por los golpes y las consecuencias del enfrentamiento cuerpo a cuerpo entre iguales (Bueno, 2007b: 424).

En la representación de las batallas se emplean elementos como el ruido durante la batalla campal (*Amadís*, 285 y *Florisando*, 69, 109, 111). El paso

¹⁰⁴ El estudio de las tácticas bélicas empleadas en los libros de caballerías ha sido realizado por Luzdivina Cuesta (Cuesta, 1999c, 2002a, 2009b, 2010a).

¹⁰⁵ Don Belanio del *Belianís* se hace armar como un caballero troyano para que le abran las puertas de la ciudad y así, una vez dentro, dejar que entre también su ejército. Se trata de un ardid similar al que utilizó Ulises para penetrar en Troya.

del caos de la batalla a cierta disciplina refleja un comportamiento moral, pues los enemigos, pese a su superioridad numérica y mejores armas, son derrotados porque no saben ordenarse¹⁰⁶ (Bueno, 2007b:401). Y en unas circunstancias en las que los caballeros van cubiertos por las armas, solo las divisas de los escudos, estandartes o banderas y las sobreseñales de los caballos permiten su identificación en el campo de batalla. Así, la heráldica se convierte en una disciplina auxiliar de primer orden para la aventura caballeresca, además de aportar informaciones accesorias (Bueno, 2007b: 348).

Según Cuesta Torre, en las guerras en el *Amadís*, solo hay preocupación por el comportamiento caballeresco «frente a una pobre enseñanza sobre la preparación y la estrategia militar» (1999c: 129). Las estrategias militares para la guerra en la Edad Media se basan en la combinación de técnicas recomendadas ya en las *Partidas* alfonsíes: asedio, guerras guerriadas¹⁰⁷ y batalla campal. Las técnicas, tácticas y armamento coinciden en situar la disposición bélica de los libros de caballerías entre las formas de la Reconquista, de la época de Alfonso X a finales del siglo XV (Bueno, 2007b: 402).

Los asedios o poliorcética se convirtieron en la Edad Media en el sistema preferido y los libros de caballerías son un claro reflejo de ello. Conquistar una fortaleza es una tarea ardua porque los de dentro, convenientemente pertrechados, pueden aguantar años mientras el ejército enemigo queda acampado fuera de la fortificación, sometido a las inclemencias del tiempo y a otras incomodidades. Por ello, lo habitual es que

¹⁰⁶ (*Florisando*, 114, 119, 159), (*Floriseo*, 132), (*Lisuarte*, 145), (*Primaleón*, 215) y (*Sergas*, 258).

¹⁰⁷ Término empleado por don Juan Manuel en el *Libro de los Estados* y considerado uno de los mejores medios para debilitar al enemigo, sobre todo en casos de inferioridad numérica o logística. Tiene la ventaja de que con huestes organizadas en pequeños grupos se pueden lograr importantes resultados y avanzar en la conquista de la ciudad o fortaleza sitiada. Se funciona con dos subterfugios: cabalgadas y algaras, que consisten en la separación de un grupo de caballeros de la hueste, sin pertrechos o con ellos, para hacer daño al enemigo.

se busquen técnicas para acelerar la conquista de la plaza, en la época, por el coste económico de mantener a una hueste atrincherada en las inmediaciones de una muralla y, en la literatura, porque la inactividad no contribuye a la acción dramática al detener el tiempo. En general, las huestes cristianas cercan al enemigo y, como consecuencia, pocas veces el autor focaliza con precisión su mirada sobre los cercados¹⁰⁸ (Bueno, 2007b: 404).

La poliorcética puede ser simultánea a las escaramuzas, emboscadas y celadas, como fases distintas de un mismo proceso. Una de las posibilidades de estas escaramuzas es el ataque imprevisto, normalmente aprovechando la ventaja de la noche (Bueno, 2007b: 412).

Las emboscadas se limitan al libro IV del *Amadís*, están ausentes en las *Sergas* y se usa una vez en el *Palmerín* (181). Por contra, *Florisando*¹⁰⁹ es prolijo en el empleo de esta técnica en la que subyace la conciencia encubierta del engaño, difícil de conciliar con un espíritu católico emergente pero tolerada porque se lucha contra el infiel (Bueno, 2007b: 413).

La guerra medieval tenía un escaso número de batallas campales que intentan ser sustituidas o postergadas por la gran cantidad de hombres que morían en ella y lo caro de su preparación. En los libros de caballerías predominan los ataques imprevistos y caóticos en campo abierto o en el interior de una ciudad. No se avisaba con tiempo para que las tropas se formasen, salvo en el *Amadís* (1012) y, en una ocasión, en el *Florisando* (180), donde esperan la llegada del enemigo en formación (Bueno, 2007b: 416).

¹⁰⁸ Montalvo (*Sergas*, 718) y Feliciano da Silva (*Lisuarte*, 55), ambos con una estructura paralela, muestran el asedio de los paganos, el rey Armato y la maga Melía a los cristianos.

¹⁰⁹ «*Florisando* es el texto más rico de este periodo en todo lo relacionado con el tema bélico. Páez de Ribera se esfuerza en plasmar las estrategias antes de acometer la batalla, intentando reducir al mínimo el número de bajas aliadas y enemigas» (Bueno, 2007b: 405).

La guerra entre Galvanes sin Tierra, Madasima y el rey Lisuarte por la isla de Mongaza (*Amadís*, 1021) constituye la única guerra en la que queda reflejado el espíritu caballeresco. El asedio termina en una batalla campal para la que los de don Galvanes solicitan al rey Lisuarte «que hagades, si vos plaze, apartar los ballesteros y archeros de entre vos y ellos, y veréis una hermosa batalla» (*Amadís*, 1012). Montalvo describe un combate cuerpo a cuerpo sin más armas que lanzas y espadas y con una estructura muy similar a la del torneo, con ruido, identificación de los sujetos por las armas y con la búsqueda del contrincante que mejor se adapte a la condición del caballero. Se trata de una concepción heroica «a la antigua», que tiende a eliminarse en las continuaciones y en otras series, en la que no hay táctica ni técnica (Bueno, 2007b: 406).

En la mencionada batalla entre Lisuarte y don Galvanes del *Amadís de Gaula* se sigue una estrategia muy similar a la que se empleará posteriormente para el enfrentamiento entre Brián y Miramamolín en Toledo en el *Lisuarte de Grecia* (191-196). Se disponen las huestes en varios haces, de cuyos caballeros describe las armas. No hay armas de fuego y su desarrollo es similar a los combates individuales, sin ningún tipo de estrategia más allá de la defensa de la vida, improvisando a medida que se pelea (Bueno, 2007b: 417).

Zifar, a pesar de ser de linaje real, tiene que llegar a ser rey a través de sus luchas y combates (Giménez, 1973: 110). En el *Zifar*, los combates se asemejan a los del *Tirante* y a los de la última parte del *Amadís*: las batallas se llevan a cabo entre cientos de miles de caballeros (Giménez, 1973: 111).

El combate naval evoluciona buscando acomodo entre los dos extremos: el espíritu caballeresco y las nuevas técnicas en la lucha. En ningún momento un enfrentamiento en alta mar decide una guerra, sino que se trata

de una fase más, previa al combate colectivo en tierra firme, con la que se pretende limitar la llegada de refuerzos, tropas y vituallas, al enemigo (Bueno, 2007b: 422).

Otro aspecto relacionado con el combate es el empleo de un disfraz o la ocultación de la identidad bajo las armas para participar en una batalla como es el caso de Florestán, Perión y Amadís. Este último, habiendo decido exiliarse del reino de Londres acude en auxilio de Lisuarte en su guerra contra los siete reyes paganos, encabezados por Arcaláus (*Amadís*, 136). Cubiertos con unas armas con sierpes, los tres caballeros dan la victoria a Lisuarte, y se marchan sin descubrir su identidad. La misma estrategia de ayuda, ocultándose, la emplean cinco caballeros cristianos, entre ellos Lisuarte, Perión y Olorius que, por casualidad, auxilian al rey español Brián de Monjaste, asediado por el rey Marimamolín de Marruecos, que quiere usurpar España en respuesta a la muerte de Armato (*Lisuarte*, 193). Y en el *Palmerín* (115), el protagonista, el duque de Tintuyl y Trineo ayudan al padre de Agriola (Bueno, 2007b: 410). A veces, ni siquiera es necesario un cambio de ropas, pues un objeto personal del enemigo, perdido en las prisas de un asalto, sirve para lograr la confusión de identidades, y al ser reconocido por los guardas, puede permitir franquear la entrada a una fortaleza (Bueno, 2007b: 410).

El final de la guerra trae asociadas resoluciones jurídico-legales y ritos religiosos porque, aunque la caballería castellana es laica, la presencia del pensamiento cristiano acaba impregnándolo todo. Hay en el fin de un conflicto armado cuestiones relacionadas con el castigo del perdedor y el festejo del triunfo. Es importante hacer partícipes a todos de la victoria en el combate, cuya memoria también perdura gracias a la construcción de monumentos como recuerdo (Bueno, 2007b: 426).

Los entierros de los muertos del combate tienen un significado social: constituyen la perpetuación del vivo más allá de la muerte. El destino del muerto se convierte en un asunto de gran importancia, por miedo a ser enterrado en suelo ajeno, a no ser enterrado o a no tener cadáver al que velar (Bueno, 2007b: 426).

5.8. El ascenso al trono

La mayoría de los libros de caballerías terminan con un final feliz que coincide con la coronación del caballero principal, un ascenso que no es codiciado por él, sino que llega como culminación lógica y material de su trayectoria bélica y de sus orígenes linajísticos. Muchos protagonistas de estas obras son herederos de un trono y están tocados por un destino marcado por su linaje, aunque muchas veces lo desconozcan (Sales, 2004: 30). Es la plasmación de un tema clásico de la Edad Media: la instauración del reino fundamentado en valores sagrados y gobernado por un rey legítimo vinculado, no a la obsesión por el poder, sino al poder como servicio. La *auctoritas* es un elemento sagrado y trascendente, que resulta positivo sólo en la medida en que es ejercido por delegación recibida «desde lo Alto». Todo rey debe de ser primero un perfecto caballero ejercitado en el servicio a los otros, ya que, en tanto rey, su *ego* debe disolverse en beneficio de la comunidad (Aguiriano, 1991:47).

El libro IV de *Amadís* termina dejando al héroe convertido de caballero batallador en rey justiciero (Giménez, 1973:115), a través de la orden de Urganda la Desconocida de que deje las armas y se preocupe más de gobernar que de batallar.

Al final de la obra *Belianís*, el caballero acude rápidamente a recuperar el reino de su suegro junto a su hijo Belflorán, a quien corresponde por herencia,

mientras que los traidores reciben un castigo ejemplar. En palabras de Cuesta Torre: «De esta forma al final de la novela el norte simbólico va ampliando su territorio, a la vez que se garantiza la legitimidad del poder, que recae en los personajes que ostentan los derechos a la corona, mientras se castiga a los usurpadores, que eran también enemigos del cristianismo» (2010b: 145).

Sin embargo, se otorga un significado muy diferente a la última aventura de don Belianís, que ya no es tal. El relato se focaliza totalmente en Belflorán, dejándolo a él como un héroe veterano que no se resigna a perder protagonismo¹¹⁰. Hasta un simple escudero se permite calificar su acción de «sandez», pues a estas alturas de la historia su función es la de monarca en la corte: debe dedicarse a impartir justicia y a mantener un espacio que ejerza de lugar de reunión de la caballería activa, de la que él, al estar en un momento vital diferente, ya no forma, o no debería formar, parte (Gallego, 2013: 69).

El Amadís entrado en años que presenta Feliciano de Silva en la cuarta parte del *Florisel de Niquea*, sabe que tiene ya una edad más propicia para el descanso que para la vida errante. El caballero es consciente de que las aventuras caballerescas son más adecuadas para los jóvenes (Martín Romero, 2009: 253).

5.9. La muerte del caballero

La tendencia de los escritores de libros de caballerías a los finales abiertos favoreció en gran medida la publicación posterior de continuaciones, de modo que muchos relatos se fueron integrando en ciclos novelescos más o menos extensos. Este fenómeno literario tenía sus antecedentes medievales en la materia artúrica, pero fue en el siglo XVI cuando tuvo su apogeo, siendo en

¹¹⁰El tema de la vejez en los libros de caballerías ha sido tratado por Carrillo (2006) y por Martín Romero (2009).

el género caballeresco donde la moda resultó más fructífera, hasta el punto de que más de la mitad de los relatos que integran el *corpus* se organizan en sagas (Lucía y Sales, 2008:163).

Esto motivó que los escritores de los libros de caballerías no se atrevieran a matar a Amadís hasta el *Lisuarte de Grecia* de Juan Díaz, por su popularidad entre los lectores de la época. Lo mantuvieron con vida, aunque relegado a un segundo plano incluso cuando las obras se pudieran resentir por ello (Carter, 2002: 185).

A través de la enfermedad y la muerte del monarca, Díaz introduce la idea del arrepentimiento de los pecados y de la disposición para el bien morir. Según Juan Díaz, a una vida militar en la juventud debe seguir una vida austera, de retiro e incluso eremítica en la vejez, de preparación para la muerte. Por esta razón, los monarcas, ya viejos, visten el hábito, dejan sus tierras y señoríos en manos de sus hijos y marchan a encerrarse en los monasterios (Coduras 2011: 114).

Amadís conoce la fecha de su muerte tres días antes por medio de una voz divina, anulando la inmortalidad que le había concedido en el original *Urganda la Desconocida*. La revelación de la muerte propia o ajena era un privilegio sólo reservado a personas de vida devota y virtuosa, como ocurre con algunos santos¹¹¹. También era frecuente que los monarcas, investidos del poder celestial, presintieran su muerte tres días antes de su óbito (Coduras 2011: 116):

Aviendo ya el rey Amadís cumplido el término de su vida que aquel alto Dios le avía limitado, no olvidando su gran virtud y nobleza, le quiso revelar el día de su muerte. Y assí fue que, por voluntad de Dios, estando el rey Amadís en su lecho encomendándose a él muy

¹¹¹ San Severino presintió la muerte de San Martín, santo que aparece citado en el capítulo 184 del *Lisuarte*.

devotamente, oyó una boz que le dijo: «Apercíbete rey que, antes de tercero día, has de ser delante del alto juez». Y tanto que el rey oyó la boz se tornó más devotamente a encomendar a Dios pidiendo misericordia de sus pecados, esparciendo muchas lágrimas de verdadera contrición. (*Lisuarte*, 193).

Oriana tiene abrazado al rey Amadís y sostiene su cabeza en el momento de exhalar su último aliento¹¹²:

«No llevo comigo otra cosa salvo el grande amor y desseo que de os servir nunca me faltó, y la vuestra dulce membraça que con la amarga muerte no acabará de fazer fin su dulçura». Y no pudo del dolor del coraçón dezir más palabra salvo que tenía abraçada aquella noble reina su mujer, y la tuvo así grande pieça fasta qu'ella se amorteció de dolor y el emperador y aquellos príncipes le quitaron y echaron agua por el rostro y volvió luego en su acuerdo (...) alçó las manos al cielo y dio el ánima a su criador en braços de aquella noble reina Oriana que, quando le vido en aquel letijo de la muerte, con sus manos le sostuvo la cabeça (*Lisuarte*, 194-195).

La defunción de una figura regia seguía una serie de rituales: el difunto lega, designa sucesores, distribuye sus bienes, recibe la extremaunción y encomienda su espíritu, tal y como hará Amadís en el *Lisuarte*. En dicho ceremonial era frecuente el llanto (de las mujeres) y la presencia de la comida, como sucede en este texto, por medio de una última cena del monarca. Así, en el *Lisuarte*, se siguen numerosos pasos del proceso descrito por Schmitt: el moribundo pena por una enfermedad mientras una mujer lo asiste en la cabecera de la cama, después se procede al lavatorio del cadáver, se le envuelve en un lienzo y se procede a la sepultura (Schmitt, 1990: 222-224).

¹¹² Esta acción y este gesto llevan a relacionar la escena con una representación literaria e iconográfica reiterada por numerosos autores y artistas (pertenecientes en su mayoría al estilo gótico o influenciados por él) que han plasmado el lamento o llanto por la muerte de Cristo. En ella, Cristo aparece rodeado de sus discípulos, su madre María, María Magdalena y otros personajes con ligeras variantes. La disposición del cuerpo del difunto y de los personajes es similar a la que encontramos en el *Lisuarte de Grecia* de Juan Díaz (Coduras 2011: 118).

El *Lisuarte* de Díaz no tuvo éxito, precisamente por este atrevimiento de narrar el deceso de Amadís. La muerte del héroe, por tanto, es un tema generalmente ausente de los libros de caballerías cuyo final se sitúa en el momento cumbre de la gloria del caballero, tras su coronación y matrimonio o con el apunte de las futuras hazañas de sus hijos. Siguen el modelo del traslado del rey Arturo a Ávalon y la promesa de su regreso cuando su país le necesite.

La más conocida es la de Don Quijote, precisamente de donde parte la idea errónea de que nunca se mencionan los últimos momentos de los caballeros: «Hалlose el escribano presente y dijo que nunca había leído en ningún libro de caballerías que algún caballero andante hubiese muerto en su lecho tan sosegadamente y tan cristiano como don Quijote.» (*Quijote II*, 616). Pero, pese a la aseveración del escribano, este tipo de defunción contaba con algunos antecedentes significativos, desde el *Tirante el Blanco*, recordado por Cervantes, hasta el *Lisuarte* (Sales, 2006: 188-191) ya mencionado¹¹³.

5.10. El paradigma caballeresco en *The Lord of the Rings*

En *The Lord of the Rings* hay un claro predominio de los personajes masculinos, al igual que ocurría en la materia artúrica y los libros de caballerías. Y, de igual modo que en ese tipo de narrativa, va a haber un protagonista, a través del cual el lector va siguiendo el hilo de los argumentos, pero también se van a narrar, mediante las técnicas de la alternancia y el *entrelacement*, las aventuras particulares que ocurren a los familiares y compañeros del héroe cuando se separan.

¹¹³ Amadís moría a manos de su propio hijo en el *Amadís* primitivo. Este tipo de muerte no es exclusiva del *Lisuarte*, sino que ya aparecía algún rasgo en otros textos caballerescos: Tristán, Tirant y Palmerín también morirán en la cama tras padecer una lanzada, un mal de costado y una herida, respectivamente.

A pesar de la variedad de personajes y caracteres que reflejan el espíritu de cada una de las razas inventadas que pueblan la Tierra Media, gracias a la fértil imaginación de Tolkien, prácticamente todos ellos presentarán numerosas características, tópicos y motivos asociados al establecido por los libros de caballerías. Como ya se ha comprobado, a pesar de la variedad de matices e innovaciones que los sucesivos autores van introduciendo en sus tramas, hay una serie de constantes fijas que también se podrán destacar y analizar en la obra del autor inglés.

En este apartado tan solo se incluirán aquellos personajes que muestren únicamente rasgos pertenecientes al paradigma del caballero. El caso de los hobbits o de Elrond, por ejemplo, que combinan en su conformación características asociadas a los enanos y al mago sanador, respectivamente, junto con motivos propios de los caballeros, serán estudiados más adelante.

5.10.1. Aragorn

El personaje de Aragorn es el verdadero protagonista de *The Lord of the Rings*. Es la propia esencia y prototipo del héroe de misión, mientras que Frodo representa al hombre corriente obligado por unas dolorosas circunstancias a buscar en sí mismo las fuentes del valor y la fuerza. Pero, la aventura es contada desde la perspectiva de los hobbits y, por tanto, comienza en el momento en que Frodo hereda el Anillo Único, aún sin conocer su poder. Aragorn no aparece hasta el capítulo 9 del primer libro. Los hobbits conocen en la taberna de Bree a un misterioso y andrajoso hombre que los aborda para ofrecerles su compañía y ayuda: «Strider», traducido en la versión española como «Trancos»:

Suddenly Frodo noticed that a strange-looking weather-beaten man, sitting in the shadows near the wall, was also listening intently to the hobbit-talk. He had a tall tankard in front of him, and was smoking a long-stemmed pipe curiously carved. His legs were stretched out before him, showing high boots of supple leather that fitted him well, but had seen much wear and were now caked with mud. A travel-stained cloak of heavy dark-green cloth was drawn close about him, and in spite of the heat of the room he wore a hood that overshadowed his face; but the gleam of his eyes could be seen as he watched the hobbits (*TFR*, 156).

En las primeras versiones del capítulo ese Trancos era un hobbit más alto de lo normal que, al contrario de las costumbres habituales en esa raza, llevaba unos zuecos de madera en los pies (Tolkien, 2002h). En el momento en que Tolkien decide convertir a este personaje en un humano, el heredero perdido que debía volver para reclamar el trono de Gondor, es cuando la historia comenzó un brusco despegue hacia la altura heroica, en estilo y argumento.

Paulatinamente en el viaje hasta Rivendel y, más claramente, tras la llegada al refugio élfico, se revela la auténtica esencia de este personaje. A partir de ahí, la historia que se va a contar es la suya, la de su lucha por recuperar el trono de sus antepasados y lograr casarse con su amor imposible, Arwen. Son los hobbits los que se han colado en esa aventura y no al revés, lo que se demuestra por la inclusión de la historia completa de Aragorn y Arwen en los *Apéndices*, donde se explican muchos de los detalles que tan solo han podido ser apuntados durante la narración de las aventuras de *The Lord of the Rings*. El destino de Aragorn está ligado al del Anillo pero también está obligado a demostrar que es digno de ello y, en ese sentido, va a seguir el mismo patrón que los protagonistas de los libros de caballerías. Por esta razón, para su análisis se seguirán los mismos epígrafes que se han señalado para los héroes caballerescos.

Las señales del destino heroico

Tolkien eliminó de manera consciente cualquier referencia religiosa o sexual en su obra, por tanto, no habrá en este caso ninguna alusión a concepciones extramaritales ni abandonos que justifiquen y hagan necesaria la presencia de señales o marcas que posibiliten la anagnórisis posterior del héroe por parte de su familia. Tampoco se producen fenómenos meteorológicos extraños ni en el momento de su concepción ni en el de su alumbramiento, o al menos, no se detalla tal circunstancia. Lo que sí ocurre es que su nacimiento y posterior grandeza estarán vaticinados por sus abuelos maternos desde antes incluso que el matrimonio de sus padres, que debe apresurarse, a pesar de la juventud de su madre, para posibilitar su existencia:

«Arathorn is a stern man of full age, and will be chieftain sooner than men looked for; yet my heart forebodes that he will be short-lived.» But Ivorwen, his wife, who was also foresighted, answered: «The more need of haste! The days are darkening before the storm, and great things are to come. If these two wed now, hope may be born for our people; but if the delay, it will not come while this age lasts.»¹¹⁴ (*Ap. A*, 1057).

¹¹⁴ En la narrativa artúrica, también Galad, el hijo de Lanzarote, nace de una relación que tiene como objetivo su concepción a causa de una profecía. IMFC: *D1812. Magic power of prophecy, D1812.0.6(B) Maiden can foresee future, D1825.1. Second sight. Power to see future happenings, M300. Prophecies, M301.2. Old woman as prophet, M302. Means of prophesying, M306. Enigmatical prophecy, M310. Favorable prophecy, M310.1. Prophecy: Future greatness and fame, M311.0.1. Heroic career prophesied for (newborn) child, M311.0.2.1. Prophecy: conception of hero at certain time, M311.0.3. Prophecy: child to be born, M311.5. Unborn child will become nation's deliverer, M312. Prophecy of future greatness for youth, M312.0.6*. Prophecy of future greatness, M312.2.1. Prophecy: son to be more powerful than father, M314. Prophecy: man (child), M325. Prophecy: glory and prosperity for a people/"a lineage", M327(G) Prophecy: future success on quest, M356. Prophecies concerning destiny of country, M356.1. Prophecies concerning outcome of war, M356.1.2. Prophecies concerning fate of heroes in battle/contest, M358. Prophecies connected with journeys/adventures, M361. Fated hero. Only certain hero will succeed in exploit, M369.2. Prophecies concerning love and marriage, M369.3. Prophecy that certain person will fight particular battle, M369.5. Prophecies concerning invasion and conquest, M369.7. Prophecies about birth of child, M369.7.2. Prophecies about birth of heir, T500. Conception and birth. IMS: *Profecía de amor de un caballero con una doncella, Profecía de amor y matrimonio de un caballero con una doncella, Profecía del éxito de caballero en combate, Profecía enigmática sobre el destinatario de una corona, Profecía enigmática**

Además de esta profecía, también Elrond, su tutor, verá su futuro en relación con las pruebas que deberá superar: «Aragorn, Arathorn's son, Lord of the Dúnedain, listen to me! A great doom awaits you, either to rise above the height of all your fathers since the days of Elendil, or to fall into darkness with all that is left of your kin. Many years of trial lie before you.»¹¹⁵ (*Ap. A*, 1058).

Esta predestinación afecta a su personalidad: «His face was sad and stern because of the doom that was laid on him, and yet hope dwelt ever in the depths of his heart, from which mirth would arise at times like a spring from the rock.» (*Ap. A*, 1060).

sobre el destinatario de una espada, Profecía enigmática sobre la grandeza en armas de un caballero, Profecía favorable sobre el éxito en la guerra de un caballero, Profecía sobre el amor de una doncella por un caballero, Profecía sobre el destinatario de una corona, Profecía sobre el destinatario de una espada, Profecía sobre el destino heroico de un caballero, Profecía sobre el destino heroico de un doncel no nacido, Profecía sobre el éxito en la aventura, Profecía sobre la llegada de un caballero, Profecía sobre un venturoso acontecimiento. IMPS: Cumplimiento de una profecía. Deseo de hacer efectiva una profecía por voluntad de mágico. Interpretación de una profecía. Profecía enigmática simbólica. Profecía favorable amorosa. Profecía favorable bélica. Profecía favorable enigmática bélica. Profecía favorable enigmática simbólica.

¹¹⁵ IMFC: *D1812. Magic power of prophecy, D1825.1. Second sight. Power to see future happenings, M300. Prophecies, M302. Means of prophesying, M306. Enigmatical prophecy, M310. Favorable prophecy, M310.1. Prophecy: Future greatness and fame, M312. Prophecy of future greatness for youth, M312.0.6*. Prophecy of future greatness, M312.2.1. Prophecy: son to be more powerful than father, M314. Prophecy: man (child), M325. Prophecy: glory and prosperity for a people/"a lineage", M327(G) Prophecy: future success on quest, M356. Prophecies concerning destiny of country, M356.1. Prophecies concerning outcome of war, M356.1.2. Prophecies concerning fate of heroes in battle/contest, M358. Prophecies connected with journeys/adventures, M361. Fated hero. Only certain hero will succeed in exploit, M369.3. Prophecy that certain person will fight particular battle, M369.5. Prophecies concerning invasion and conquest. IMS: *Profecía del éxito de caballero en combate, Profecía enigmática sobre el destinatario de una corona, Profecía enigmática sobre el destinatario de una espada, Profecía enigmática sobre la grandeza en armas de un caballero, Profecía favorable sobre el éxito en la guerra de un caballero, Profecía sobre el destinatario de una corona, Profecía sobre el destinatario de una espada, Profecía sobre el destino heroico de un caballero, Profecía sobre el éxito en la aventura, Profecía sobre un venturoso acontecimiento, Información recibida de dueña sabia. IMPS: Interpretación de una profecía. Profecía enigmática bélica. Profecía enigmática simbólica. IMPC: Búsqueda iniciada para indicar el cumplimiento de una profecía. Interpretación de una profecía para indicar su cumplimiento. Profecía conseguida de mago.**

Al igual que Zifar, Aragorn es descendiente de una estirpe que tiempo atrás perdió su reino debido a los errores de uno de sus ancestros y es él el único capacitado para recuperarlo. Su linaje real y el alto destino que tiene reservado y que ha sido profetizado, serán determinantes para que el caballero se esfuerce por demostrar su valía. Por ello, «he went in many guises, and won renown under many names.»¹¹⁶ (*Ap. A*, 1060). En primera instancia, Aragorn desconoce su pasado, su destino e incluso su verdadero nombre: «But he was called Estel, that is “Hope”, and his true name and lineage were kept secret at the bidding of Elrond; for the Wise then knew that the Enemy was seeking to discover the Heir of Isildur, if any remained upon earth.» (*Ap. A*, 1057).

Es decir, que desde su nacimiento se le impone un nombre simbólico en relación con lo que será su destino posterior. Pero, además de Estel, Aragorn recibe otros nombres en función de las diferentes etapas biográficas que va atravesando y los distintos pueblos que va conociendo durante sus viajes. Estos nuevos sobrenombres, en muchos casos, serán tan simbólicos como los que portaban los caballeros literarios y contribuyen a mantener el tópico del secreto del nombre hasta poder ser conocido por sus hazañas:

¹¹⁶IMFC: *H602.2. Symbolic interpretation of names, K1831. Service under a false name, K1831.0.1. Disguise by changing name, K1831.0.2(B) Disguise by refusal to reveal name, Z183. Symbolic names.* IMS: *Cambio de nombre de caballero, Cambio de nombre de caballero por otro basado en sus viajes en solitario, Cambio del nombre de un caballero por otro basado en sus viajes por el desierto, Imposición de un nombre a un niño, Imposición de un nombre simbólico a un caballero, Ocultación de nombre por un caballero como condición, Ocultación de la identidad de un caballero durante sus viajes, Negativa, rechazo a dar a conocer la propia identidad, Negativa, rechazo a dar a conocer la propia identidad a un rey, Negativa, rechazo a dar a conocer la propia identidad en la corte, Ocultación de identidad de caballero en combate, Ocultación de identidad de caballero en corte, Ocultación de la identidad del caballero que ayuda a la victoria de un combate, Ocultación de la identidad de los caballeros ayudantes en un combate, Ocultación de la identidad de un caballero en la corte hasta el cambio de su fortuna.* IMPS: *Cambio del nombre de una persona, Imposición de un nombre, Imposición de un nombre simbólico.* IMPC: *Ocultación de la identidad por cambio de nombre, Ocultación de la identidad por imposición de nombre simbólico.*

Thorongil men called him in Gondor, the Eagle of the Star, for he was swift and keen-eyed, and wore a silver star upon his cloak; but no none knew his true name nor in what land he was born (*Ap. A*, 1055). «*The Dúnadan*,» said Bilbo. «He is often called that here. But I thought you knew enough Elvish at least to know *dún-adan*: Man of the West, Númenórean.» (*TFR*, 233).

«Strider» I am to one fat man who lives within a day's march of foes that would freeze his heart, or lay his little town into ruin, if he were not warded ceaselessly (*TFR*, 248).

In this hour take take the name that was foretold for you, Elessar, the Elfstone of the House of Elendil! (*TFR*, 375).

I am Aragorn son of Arathorn, and I am called Elessar, the Elfstone, Dúnadan, the heir of Isildur Elendil's son of Gondor (*TT*, 433).

Finalmente es denominado Elessar Telcontar al ser coronado Alto Rey del Reino unificado de los Dúnedain. Telcondar es Trancos vertido al élfico, por lo que mantiene sus nombres y el simbolismo al convertirse en Envinyatar, el Restaurador.

En resumen, Aragorn porta una serie de señales caballerescas: su nacimiento ha sido vaticinado porque está destinado a resolver conflictos relacionados con su estirpe y que ningún otro podría encarar. Sin embargo, también debe, así mismo, demostrar su valía oscureciendo la fama de los que le han precedido y, para ello, va adoptando distintos alias relacionados con su trayectoria biográfica que, al final, unifica al tomar posesión de su predestinado trono.

La infancia y la juventud

Aragorn, como Belianís, nace dentro de un matrimonio legítimo y no es raptado por ningún animal pero, a pesar de ello, sí que comparte con los héroes caballerescos la característica de haber sido educado en una corte extranjera por un tutor que llega a querer como a un padre. Su *fosterage* se produce por la necesidad de su madre, una joven viuda, de buscar asilo y protección para su vástago, y de ahí también viene la necesidad de mantener

su nombre en secreto: «Then Aragorn, being now the heir of Isildur, was taken with his mother to dwell in the house of Elrond; and Elrond took the place of his father and came to love him as a son of his own.»¹¹⁷(*Ap. A*, 1057).

No existen apenas referencias a su niñez o juventud. Únicamente se alude a que se quedó huérfano de padre con dos años y en ese momento es cuando se traslada a Rivendel. Lo que sí se pone de manifiesto es la precocidad de sus dotes:

But when Estel was only twenty years of age, it chanced that he returned to Rivendell after great deeds in the company of the sons of Elrond; and Elrond looked at him and was pleased, for he saw that he was fair and noble and was early come to manhood, though he would yet become greater in body and in mind (*Ap. A*, 1057).¹¹⁸

Esta impresión favorable será la que provoque la revelación de la auténtica identidad de Aragorn: «That day therefore Elrond called him by his true name, and told him who he was and whose son, and delivered to him the heirlooms of his house.»¹¹⁹(*Ap. A*, 1057).

Así pues, la infancia y la juventud de Aragorn son descritas brevemente en el *Apéndice A*, pero atendiendo a todos los tópicos folclóricos y caballerescos: vive un periodo de *fosterage*, aunque sin ser abandonado ni separado de su madre que continúa a su lado, contribuyendo a su educación tanto como Elrond. Siendo muy joven parte de su hogar, Rivendel, en

¹¹⁷ IMFC: **P271. Foster-father, P271.4. To be foster father to king's son. Living king's or nobleman's son as foster son of father's friend: considered an honor for the foster father, P271.6. Foster children loving foster father, T581. Place and conditions of childbirth, T585. Precocious infant, T600. Care of children, T610. Nurture and growth of children, T670. Adoption of children.** IMS: *Crianza y educación de niño por caballero, Crianza y educación de niño por madre.* IMPS: *Crianza de niño alejado de los padres, Entrega de niño.*

¹¹⁸ IMFC: **L0. Victorious youngest child, T615. Supernatural growth, T615.3. Precocious wisdom, T615.5. Precocious young child demands weapons, T617. Boy reared an ignorance of the world.** IMS: *Comprobación de la valentía, inteligencia y hermosura de un niño por asignación de tarea, prueba.*

¹¹⁹ IMFC: **T617.2. Hero learns his name at time of first adventure.**

compañía de los hijos de Elrond, otros caballeros con los que se ha criado y que le acompañarán también al final de su periplo para conquistar el trono de Gondor. Juntos realizarán grandes hazañas, siempre en beneficio de otros, como corresponde a su estatus de caballeros.

Los atributos del caballero

Aunque no se indica el tipo de instrucción ni las enseñanzas que recibiría Aragorn durante su infancia en Rivendel, se pueden deducir de la impresión que reciben de él los personajes con los que va coincidiendo: «He knew many histories and legends of long ago, of Elves and Men and the good and evil deeds of the Elder Days. They wondered how old he was, and where he had learned all this lore.» (TFR, 191).

Lo que sí se especifica es que aprendió mucho de Gandalf, gracias a la amistad que se desarrolló entre ambos¹²⁰, y de los viajes por toda la geografía de la Tierra Media: «It seemed that he was learned in old lore, as well as in the ways of the wild.» (TFR, 185). A lo largo del relato da buena prueba de una gran cantidad de habilidades que va mostrando durante la aventura como curandero, cazador, rastreador, líder y guerrero. De este modo, Aragorn es el caballero con mayores dotes y destaca sobre los demás en todos los aspectos: «Thus he became at last the most hardy of living Men, skilled in their crafts and lore, and was yet more than they; for he was elven-wise, and there was a light in his eyes that when they were kindled few could endure.» (Ap. A, 1057).

¹²⁰IMFC: *F601. Extraordinary companions, F601.0.1. Skillful companions, F660. Remarkable skill, H970. Help in performing tasks, H1558. Tests of friendship, H1561. Tests of valor, N800. Helpers, P310. Friendship, P311.5. Covenant of friendship.* IMS: *Acuerdo, convenio de amistad entre dos caballeros, Aceptación del consejo de un mago para el combate, Consejo recibido de mago, Información recibida de mago, Aceptación del consejo de un caballero viejo para el combate, Información recibida de hombre viejo.* IMPS: *Informaciones verbales de mago.*

Aragorn es, así mismo, un personaje cultivado. Sabemos que conoce varias lenguas y, a menudo, revela su talante cortés y sus aptitudes para la poesía, el canto o la música, dando buena prueba de ello recitando varias composiciones a lo largo de la obra o ayudando a Bilbo a componer. Cumple así el ideal de cortesía medieval, que aparece también en los libros de caballerías. Para ello también adecúa su aspecto al apropiado para un caballero en la corte, en contraste con el mostrado, tanto en el primer encuentro con los hobbits en la taberna de Bree como durante gran parte de la aventura. Así en la velada de Rivendel, como en Lórien y en Gondor ya como rey, se revela su auténtica naturaleza regia.

Además de las habilidades anteriormente señaladas, Aragorn presenta ciertas cualidades sobrehumanas. La más destacada es la capacidad de sanación, que es lo que permite que sea reconocido como rey en Gondor. Aragorn tenía conocimientos y habilidades élficas, relacionadas con las propiedades curativas de plantas y hierbas, en concreto la *athelas*, que emplea en primer lugar para ayudar a Frodo tras el encuentro con los Nazgûl:

He sat down on the ground, and taking the dagger-hilt laid it on his knees, and he sang over it a slow song in a strange tongue. Then setting it aside, he turned to Frodo and in a soft tone spoke words the others could not catch. From the pouch at his belt he drew out the long leaves of a plant.

«These leaves,» he said, «I have walked far to find; for this plant does not grow in the bare hills; but in the thickets away south of the Road I found it in the dark by the scent of its leaves.»

He crushed a leaf in his fingers, and it gave out a sweet and pungent fragrance. «It is fortunate that I could find it, for it is a healing plant that the Men of the West brought to Middle-earth. Athelas they named it, and it grows now sparsely and only near places where they dwelt or camped of old; and it is not known in the North, except to some of those who wander in the Wild. It has great virtues, but over such a wound as this its healing powers may be small.»

He threw the leaves into boiling water and bathed Frodo's shoulder. The fragrance of the steam was refreshing, and those that were unhurt felt their minds calmed and cleared. The herb had also some power over the wound, for Frodo felt the pain and also the sense of frozen cold lessen in his side¹²¹ (TFR, 198).

Más tarde también cura a Frodo y Sam a la salida de Moria y después del sitio de Gondor hace volver a Faramir, Eowyn y Merry del trance parecido a la muerte que le ha producido el hálito negro del Rey Brujo. Al observar Ioreth estas últimas sanaciones milagrosas es cuando extiende el rumor por la ciudad del retorno del rey: «For it is only in the coming of Aragorn that any hope remains for the sick that lie in the House. Thus spake Ioreth, wise-woman of Gondor: *The hands of the king are the hands of a healer, and so shall the rightful king be known.*»¹²² (TRK, 862).

El concepto de rey como sanador deriva de la temprana convicción celta de la realeza sagrada, la salud y la fertilidad de la tierra dependen del advenimiento del legítimo rey y donde no hay rey o está enfermo, la tierra será estéril. Esta idea es más explícita en la leyenda del Grial con el personaje del Rey Pescador (Romero, 2008: 707). En las leyendas carolingias, Carlomagno

¹²¹ IMFC: *D1500.1.4.1. Magic healing grass/flower, D1500.1.4.3. Magic healing herb, D978. Magic herbs, D996. Magic hand, D1240. Magic waters and medicines, D1241. Magic medicine, D1788.1. Magic results from contact with water, D1577.1. Charm renders medicinal herbs efficacious, H1199.2. Task: healing sick person.* IMS: *Búsqueda de cura para una enfermedad, Curación de las heridas de caballeros, Curación de las heridas de un caballero con agua mágica.* IMPS: *Curación de las heridas. Curación por magia.* IMPC: *Búsqueda de don mágico para curar una enfermedad, Desplazamiento para buscar curación para una enfermedad.*

¹²² IMFC: *D1812. Magic power of prophecy, D1825.1. Second sight. Power to see future happenings, H41. Recognition of royalty by personal characteristics or traits, H71. Marks of royalty, M300. Prophecies, M302. Means of prophesying, M306. Enigmatical prophecy, M310. Favorable prophecy, M310.1. Prophecy: Future greatness and fame, M312.0.6*. Prophecy of future greatness, M325. Prophecy: glory and prosperity for a people/"a lineage", M356. Prophecies concerning destiny of country, M361. Fated hero. Only certain hero will succeed in exploit.* IMS: *Profecía enigmática sobre el destinatario de una corona, Profecía sobre el destinatario de una corona, Profecía sobre el destino heroico de un caballero, Profecía sobre un venturoso acontecimiento, Información recibida de dueña sabia.* IMPS: *Interpretación de una profecía, Profecía enigmática simbólica.* IMPC: *Interpretación de una profecía para indicar su cumplimiento.*

era famoso por haber curado los efectos producidos por la plaga de la «muerte negra» usando una hierba de la familia de los cardos, la *cerraja*. En ambos casos, esta hierba sólo realiza sus curaciones mágicas si es administrada por las manos del rey (Day, 2004: 172).

Precisamente, la señal que definitivamente revela a Aragorn como el rey esperado es su poder sanador. De esta habilidad da muestras casi al comienzo de la aventura, pero se hace verdaderamente significativo en el sitio de Minas Tirith. Cuando Aragorn, desconocido aún, llega a la ciudad con los refuerzos que ha podido conseguir. No serán su fuerza, ni sus recursos, ni siquiera la demostración de sus derechos lo que obligue a su pueblo a reconocerlo como señor, sino el recuerdo de una vieja profecía: las manos del rey son manos que curan.

Otras cualidades sobrehumanas de su linaje, marca de su ascendencia élfica, son su extraordinaria longevidad, la posibilidad de elegir la hora de su muerte y el don de la adivinación que muestra en su juventud con Elrond. Así, durante la aventura predice la caída de Gandalf en Moria y el reencuentro con Éomer: «“Thus we meet again, though all the hosts of Mordor lay between us,” said Aragorn. “Did I not say so at the Hornburg?” “So you spoke,” said Éomer, “but hope of deceives, and I knew not then that you were a man foresighted.”»¹²³ (TRK, 848).

¹²³ IMFC: *D1812. Magic power of prophecy, D1825.1. Second sight. Power to see future happenings, M300. Prophecies, M302. Means of prophesying, M306. Enigmatical prophecy, M310. Favorable prophecy, M327(G) Prophecy: future success on quest, M356.1. Prophecies concerning outcome of war, M356.1.2. Prophecies concerning fate of heroes in battle/contest, M358. Prophecies connected with journeys/adventures, M361. Fated hero. Only certain hero will succeed in exploit, M369.3. Prophecy that certain person will fight particular battle, M369.5. Prophecies concerning invasion and conquest.* IMS: *Profecía del éxito de caballero en combate, Profecía enigmática sobre la grandeza en armas de un caballero, Profecía favorable sobre el éxito en la guerra de un caballero, Profecía sobre el destino heroico de un caballero, Profecía sobre el éxito en la aventura, Profecía sobre un venturoso acontecimiento.* IMPS: *Interpretación de una profecía. Profecía enigmática*

Así pues, Aragorn posee todas las cualidades que se consideran necesarias en un perfecto caballero, no sólo es un combatiente excepcional sino que también es un hábil cortesano, conocedor de varias lenguas y con aptitudes musicales. Incluso presenta algunos rasgos casi mágicos de origen linajístico que explicarían, de forma más verosímil que en los libros de caballerías, el carácter sobrehumano del personaje: el origen último de estas capacidades superiores a las de los demás, es la pervivencia de sangre élfica, una raza con atributos diferentes a la de los hombres comunes. En cualquier caso, resulta tan perfecto y modélico como sus predecesores en los libros de caballerías.

Las armas y otros complementos

En *The Lord of the Rings* las armas y tácticas medievales muestran el mismo arcaísmo que se encuentra en los libros de caballerías. La única alusión al uso de pólvora se produce durante el asalto al Abismo de Helm por parte de las huestes de Saruman y más bien parece una demostración de poderes arcanos:

Then there was a crash and a flash of flame and smoke. The waters of the Deeping-stream poured out hissing and foaming: they were choked no longer, a gaping hole was blasted in the wall. A host of dark shapes poured in.

«Devilry of Saruman!» cried Aragorn. «They have crept in the culvert again, while we talked, and they have lit the fire of Orthanc beneath our feet.»¹²⁴ (*TT*, 537).

Los caballeros portan mayoritariamente espadas, casi todas provistas de nombre propio, como en la épica, y están relacionadas con su linaje o son armas renombradas en la historia de los elfos y tienen propiedades especiales.

bélica. Profecía enigmática simbólica. IMPC: *Interpretación de una profecía para indicar su cumplimiento.*

¹²⁴ IMS: *Uso de pólvora, ballestas, piedras, garfios de hierro y arcos en guerra.*

En el caso de Aragorn, al igual que Amadís, su espada y su anillo son elementos identificadores relativos a su ascendencia. Le son entregados por Elrond, su custodio, al mismo tiempo que le revela su auténtico nombre y profetiza su grandeza:

«Here is the ring of Barahir,» he said, «the token of our kingship from afar; and here also are the shards of Narsil. With these you may yet do great deeds; for I foretell that the span of your life shall be greater than the measure of Men, unless evil befalls you or you fail at the test. But the test will be hard and long. The Sceptre of Annúminas I withhold, for you have yet to earn it.»¹²⁵ (*Ap. A*, 1057).

Tanto Sigurd, de *El Cantar de los Nibelungos*, como Aragorn se encuentran con el mismo problema, sus espadas son reliquias de familia pero están rotas y ninguno puede usarlas para reclamar sus reinos hasta que vuelvan a estar forjadas. Sin embargo, estas espadas que, al igual que Excalibur, son supuestamente irrompibles, se quiebran en circunstancias especiales: cuando Arturo lanza un ataque injusto contra sir Pellinor (como si la espada tuviera

¹²⁵IMFC: *D1812. Magic power of prophecy, D1825.1. Second sight. Power to see future happenings, M300. Prophecies, M302. Means of prophesying, M306. Enigmatical prophecy, M310. Favorable prophecy, M310.1. Prophecy: Future greatness and fame, M312. Prophecy of future greatness for youth, M312.0.6*. Prophecy of future greatness, M312.2.1. Prophecy: son to be more powerful than father, M314. Prophecy: man (child), M325. Prophecy: glory and prosperity for a people/"a lineage", M327(G) Prophecy: future success on quest, M356. Prophecies concerning destiny of country, M356.1. Prophecies concerning outcome of war, M356.1.2. Prophecies concerning fate of heroes in battle/contest, M358. Prophecies connected with journeys/adventures, M361. Fated hero. Only certain hero will succeed in exploit, M369.3. Prophecy that certain person will fight particular battle, M369.5. Prophecies concerning invasion and conquest, D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D810. Magic object a gift, D822. Magic object received from old man, D855. Magic object acquired as reward, D880. Recovery of magic object, D1080. Magic weapons, D1081. Magic sword, D1081.1. Sword of magic/sacred origin, D2178. Objects produced by magic, F826. Extraordinary jewels, F830. Extraordinary weapons, F833. Extraordinary sword, Q114.3. Extraordinary sword as reward. IMS: *Profecía del éxito de caballero en combate, Profecía enigmática sobre el destinatario de una corona, Profecía enigmática sobre el destinatario de una espada, Profecía enigmática sobre la grandeza en armas de un caballero, Profecía favorable sobre el éxito en la guerra de un caballero, Profecía sobre el destinatario de una corona, Profecía sobre el destinatario de una espada, Profecía sobre el destino heroico de un caballero, Profecía sobre el éxito en la aventura, Profecía sobre un venturoso acontecimiento, Entrega de anillo por mago como regalo, Identificación de parentesco por anillo como regalo.* IMPS: *Profecía enigmática bélica, Profecía enigmática simbólica, Adquisición de un don como premio.* IMPC: *Profecía conseguida de mago.**

conciencia moral) y cuando los otros dos se enfrentan contra oponentes sobrenaturales, a Sauron¹²⁶ en el caso de Narsil, portada por Elendil e Isildur al final de la Segunda Edad. Tanto Sigurd como Aragorn, una vez reforjan su espada, emprenden la marcha para recuperar su herencia, vengar a sus antepasados, reclamar el reino y ganar a la princesa.

La espada que Odín clava en el árbol y que es ganada por Sigmund, padre de Sigurd, fue forjada por el más grande herrero elfo de Alfheim, Vólund, al que los sajones llamaron Wayland el Herrero. Esta espada carece de nombre hasta que Regin, el herrero parecido a un enano, la vuelve a forjar para Sigurd. Entonces es bautizada Gram y se distingue por las llamas azules que danzan a lo largo de los bordes del acero, afilados como una navaja (Day, 1994:66).

La hoja de Aragorn fue forjada por el más grande de los herreros enanos, Telchar, fue originalmente llamada Narsil, que significa «llama roja y blanca». Es reforjada en Rivendel, justo antes de la partida de la Compañía, por los más grandes de todos los herreros elfos y renombrada Andúril, que significa «la llama del Oeste»:

The Sword of Elendil was forged anew by Elvish smiths, and on its blade was traced a device of seven stars set between the crescent Moon and the rayed Sun, and about them was written many runes; for Aragorn son of Arathorn was going to war upon the marches of Mordor. Very bright was that sword when it was made whole again; the light of the sun shone redly in it, and the light of the moon shone cold, and its edge was hard and keen. And Aragorn gave it a new name and called it Andúril, Flame of the West¹²⁷ (TFR, 276-277).

¹²⁶IMS: *Ruptura de la espada durante el combate.*

¹²⁷IMFC: *A1141.2. Lightning from flashing sword, D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D1080. Magic weapons, D1081. Magic sword, D1081.1. Sword of magic/sacred origin, D1645.8.4. Magic flaming sword, D2178. Objects produced by magic, F830. Extraordinary weapons, F833. Extraordinary sword.* IMS: *Construcción, diseño de una espada mágica.*

En *El Quijote*, Cervantes mezcla la espada que Amadís de Grecia llevaba pintada en el pecho con la «Verde Espada» de Amadís de Gaula, creando la «Ardiente Espada» (*Quijote I*, 155). La considera de las mejores, capaz de atravesar cualquier armadura, y podría ser el antecedente de las flamígeras hojas presentes en la obra de Tolkien. Aunque también las hojas de Excalibur y Gram brillan, además de traspasar sin mella la piedra y el hierro, como Andúril y Dardo (Day, 1994: 67).

Tras ser vencido por el bachiller, Don Quijote piensa en colgar sus armas de un árbol y grabar en él lo mismo que en el trofeo de las de Roldán: «*Nadie las mueva / Que estar no pueda con Roldán a prueba*» (*Quijote II*, 618), traducción de unos versos del *Orlando furioso* de Ariosto, que aparecen ya en la Primera Parte (*Quijote I*, 128). Anteriormente, Don Quijote también hace referencia a este tópico cuando el arriero quiere apartar sus pertrechos de la pila de la venta: «¡Oh tú, quienquiera que seas, atrevido caballero, que llegas a tocar las armas del más valeroso andante que jamás se ciñó espada! Mira lo que haces y no las toques, si no quieres dejar la vida en pago de tu atrevimiento.» (*Quijote I*, 78).

Esta cita es similar a lo dicho por Aragorn cuando es conminado a desarmarse a las puertas del palacio de Théoden:

Slowly Aragorn unbuckled his belt and himself set his sword upright against the wall. «Here I set it,» he said; «but I command you not to touch it, nor to permit any other to lay hand on it. (...) Death shall come to any man that draws Elendil's sword save Elendil's heir.»¹²⁸ (*TT*, 511).

Durante su estancia en Lorien, Galadriel le entrega a Aragorn una funda enjoyada que mantiene la hoja de la espada impoluta e irrompible:

¹²⁸IMFC: *D1654.4.1. Sword can be moved by the right person, H31.1.1(G) Recognition by unique ability to use (magic) sword, H125. Identification by weapons, H125.1. Identification by sword.*

«Here is the gift of Celeborn and Galadriel to the leader of your Company,» she said to Aragorn, and she gave him a sheath that had been made to fit his sword. It was overlaid with a tracery of flowers and leaves wrought of silver and gold, and on it were set in elven runes formed of many gems the name Andúril and the lineage of the sword. «The blade that is drawn from this sheath shall not be stained or broken even in defeat,» she said¹²⁹ (TFR, 374).

Con respecto a los elementos defensivos, no hay ninguna referencia al uso de escudo o armadura por parte de Aragorn hasta llegar a Rohan, donde los recibe como regalo del rey Théoden. Más tarde, para la coronación, además de cota de malla, Aragorn lleva ropas y joyas de acuerdo con su estatus: «He was clad in black mail girt with silver, and he wore a long mantle of pure white clasped at the throat with a great jewel of green that shone from afar; but his head was bare save for a star upon his forehead bound by a slender fillet of silver.»¹³⁰ (TRK, 966).

Éomer proporciona a Aragorn, Legolas y Gimli caballos cuando se encuentran en Rohan y a Aragorn le corresponde Arod. Pero, su propia montura le es entregada cuando se reúne con él la Compañía Gris: Roheryn, un animal velludo, fuerte y orgulloso, regalo de Arwen, por eso su nombre

¹²⁹También Excalibur tiene una funda enjorada con un encantamiento que impide que Arturo pierda sangre mientras la empuña. IMFC: *D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D810. Magic object a gift, D812.13. Magic objects gifts of magician, D825. Magic object received from maiden, D855. Magic object acquired as reward, D1070. Magic ornaments, D2178. Objects produced by magic, F311.1. Fairy godmother, N800. Helpers, N810. Supernatural helpers, N828. Wise woman as helper, N831. Girl/lady as helper/adviser, N845. Magician as helper.* IMS: *Entrega de dones por dueña como premio, Información recibida de dueña sabia, Regalo por dueña de una joya, reliquias, como talismán a un caballero, Control por maga del destino de un caballero (maga madrina).* IMPS: *Adquisición de un don extraordinario como regalo, Entrega de un premio por cortesía, Entrega de un recuerdo, Entrega de un regalo.* IMPC: *Regalo de un don como agradecimiento por amistad, Regalo en señal de servicio.*

¹³⁰ IMFC: *F820. Extraordinary clothings and ornaments, F821.4. Extraordinary beautiful mantle, F826. Extraordinary jewels, F828. Extraordinary crown, H71. Marks of royalty, H80. Identification by tokens, H111.1. Identification by royal garments, H96. Identification by amulet, H110. Identification by cloth or clothing, H111. Identification by garment.*

significa «Caballo de la Dama»¹³¹. El nombre, además de parecerse fonéticamente a Rocinante, significa algo similar: una derivación de «rocín».

Además de este regalo, Arwen también fabrica y envía por el mismo conducto el estandarte con la heráldica propia de Aragorn que despliega en los Campos del Pelennor:

Upon the foremost ship a great standard broke, and the wind displayed it as she turned towards the Harlond. There flowered a White Tree, and that was for Gondor; but Seven Stars were about it, and a high crown above it, the signs of Elendil that no lord had borne for years beyond count. And the stars flamed in the sunlight, for they were wrought of gems by Arwen daughter of Elrond¹³²; and the crown was bright in the morning, for it was wrought of mithril and gold (TRK, 847).

Así pues, Aragorn posee una cabalgadura donada por su dama, para que pueda ir a cumplir el destino de ambos, y una espada excepcional, con nombre propio, muestra de su origen y, al mismo tiempo, instrumento que posibilitará que pueda distinguirse realizando hazañas que lo conduzcan a la gloria y a recuperar su reino perdido. Además, durante sus viajes y tras realizar hazañas, va recibiendo otros objetos que también contribuirán a ayudarlo a conseguir el trono de Gondor.

La aventura amososa

Al igual que ocurre con Amadís, la revelación de la identidad del caballero está indisolublemente unida a la dama y esta a la adquisición de la conciencia de sí mismo y su propia valía. No en vano Tolkien sitúa el primer encuentro de la pareja justo después de que Aragorn haya recibido la

¹³¹ IMFC: *B292. Animal in service to man, B300. Helpful animal, B310. Acquisition of helpful animal, B312.1. Helpful animal a gift, B320. Reward of helpful animal, B550. Animals carry men, B579.1 Animal accompanies man on journey, K2351. Animal help in military victory, Q114.4(B) Steed/horse as reward.*

¹³²IMFC: *F662.0.1. Woman skillful in sewing, T59(B) Love tokens.* IMS: *Afición de doncella por la artesanía.*

revelación de su nombre y linaje y que estuviera reflexionando sobre ello cuando ve a Arwen por primera vez:

The next day at the hour of sunset Aragorn walked alone in the woods, and his heart was high within him; and he sang, for he was fully of hope and the world was fair. And suddenly even as he sang he saw a maiden walking on a greensward among the white stems of the birches; and he halted amazed, thinking that he had strayed into a dream.» (*Ap. A*, 1058).

La superioridad de la dama sobre el caballero es un tópico del amor cortés que, tanto en *Amadís* como en *The Lord of the Rings*, se convierte en una realidad. Aunque los caballeros sean los herederos de un reino, por tanto de linaje real, ambas damas son superiores a ellos y, por tanto, están, *a priori*, totalmente fuera de su alcance:

«Estel I was called», he said, «but I am Aragorn, Arathorn's son, Isildur's Heir, lord of the Dúnedain»; yet even in the saying he felt that this high lineage, in which his heart had rejoiced, was now of little worth, and as nothing compared to her dignity and loveliness. (...) Then Aragorn was abashed, for he saw the elven-light in her eyes and the wisdom of many days; yet from that hour he loved Arwen Undómiel daughter of Elrond¹³³ (*Ap. A*, 1058).

Esta superioridad que Aragorn intuye es confirmada tanto por el padre de ella como por la madre de él.¹³⁴

Aragorn se enamora de ella desde ese momento y se vuelve más silencioso¹³⁵. Por tanto, refleja otro importante tópico caballeresco: el del

¹³³IMFC: *H11.1.8*. Recognition by telling family names*. IMS: *Presentación de caballero con su nombre como estrategia*. IMPS: *Reconocimiento de un caballero por decir su nombre*.

¹³⁴ IMFC: *T91. Unequals in love, T91.3. Love of mortal and supernatural person, T91.4. Age and youth in love, T95. Lover opposed to sweetheart's relatives*. IMS: *Amor imposible entre caballero y doncella, Amor imposible entre caballero y doncella por pertenecer a distinta clase social*. IMPS: *Amor imposible entre personas de distinto rango social*. IMPC: *Amor imposible por distinto rango social*.

¹³⁵ IMFC: *M146. Vow to marry certain woman, T0. Love, T10. Falling in love, T15. Love at first sight, T24. The symptoms of love, T30. Lover's meeting, T31.2(B) Lover's meeting: knight as guest of mistress' husband/father, T41. Communication of lovers, T42.*

enamoramiento a primera vista, que se traduce en una serie de muestras externas, cambios en el comportamiento habitual del caballero, que los demás pueden percibir: «In the days that followed Aragorn fell silent, and his mother perceived that some strange thing had befallen him.»¹³⁶ (*Ap. A*, 1058).

El amor y la aventura están unidos de forma indisoluble. El encuentro con Arwen y la posterior conversación con su padre, que también cumple con el tópico de oponerse al matrimonio de su hija¹³⁷, es lo que determina la primera partida del héroe en solitario con el fin de ganar fama y realizar hazañas que lo hagan digno de su destino: «Then Aragorn took leave lovingly of Elrond; and the next day he said farewell to his mother, and to the house of Elrond, and to Arwen, and he went out into the wild. For nearly thirty years he laboured in the cause against Sauron.»¹³⁸ (*Ap. A*, 1060).

Conversation of lovers, T50. Wooing, T57.2(B) Hero cannot reveal love because of his lowly rank. IMS: Amor de caballero por doncella, Amor de caballero por doncella a primera vista, Amor de caballero por doncella a primera vista en corte, Amor de caballero por doncella hermosa, Autoproclamación de caballero de servicio caballeresco a una doncella, Dolor de caballero por amor, Dolor de caballero por amor imposible, Encuentro casual con una doncella en la corte, Síntomas de amor. IMPS: Amor a primera vista, Atención distraída por amor, Dolor por amor, Informaciones sobre la fidelidad amorosa de un caballero, Obsesión por un amor, Síntomas de amor. IMPC: Amor hacia una persona por tener noticias sobre su belleza, Dolor como síntoma de amor, Promesa de fidelidad en el amor por enamoramiento a primera vista, Promesa de honrar a una doncella por enamoramiento a primera vista.

¹³⁶IMFC: *J1482. Keeping the secret, M295. Bargain to keep secret, N440. Valuable secret learned. IMS: Revelación de un secreto relacionado con el amor de un caballero por doncella. IMPS: Informaciones sobre un secreto valioso. IMPC: Revelación de un secreto en conversación apartada.*

¹³⁷IMFC: *T131. Marriage restrictions, T131.1. Relative's consent to marriage necessary, T131.1.2. Father's consent to son's, daughter's marriage necessary, T131.10(B) Prerequisite to marriage: husband-to-be must win all battles.*

¹³⁸ IMFC: *H310. Suitor tests, H311. Suitor contest: bride offered as prize, H313. Suitor test: obedience and humility before bride/lady, H317. Long term of service imposed on suitor, H317.4. Test of suitor's love and endurance by constant postponing, H328. Suitor test: power of endurance, H331.2.1. Suitor contest: success in battle, H335.4. Suitor task: to defeat enemies, H900. Task imposed. A person's prowess is tested by assigning him certain tasks, H920. Assigners of tasks, H934. Relative assigns tasks, H1210. Quest assigned, P200. The family, P230. Parents and children, P234. Father and daughter, T97. Father opposed to daughter's marriage. IMS: Comprobación del amor de un padre por su hija por su comportamiento, Comprobación de la valentía, inteligencia y hermosura de un niño por asignación de tarea, prueba, Oposición de padre al matrimonio de su hija,*

En principio se trata de un amor imposible, que parece totalmente absurdo que llegue a ser correspondido. Sin embargo, en su siguiente encuentro, que se produce en Lórien, tras numerosas hazañas de él, Arwen confirma la reciprocidad:

Then for a season they wandered together in the glades of Lothlórien, until it was time for him to depart. And on the evening of Midsummer Aragorn, Arathorn's son, and Arwen daughter of Elrond went to the fair hill, Cerin Amroth, in the midst of the land, and they walked unshod on the undying grass, with elanor and niphredil about their feet. And there upon that hill they looked east to the Shadow and west to the Twilight, and they plighted their troth and were glad¹³⁹ (*Ap. A*, 1060).

Aragorn, como los caballeros literarios, no puede permanecer ocioso en la corte disfrutando de los favores de su dama sino que debe partir a la aventura: «I do not choose paths of peril, Éowyn. Were I to go where my

Oposición de padre al matrimonio de su hija, alegando deseo de tenerla cerca. IMPS: *Oposición al matrimonio de un pariente, Sometimiento a prueba de sufrimiento.* IMPC: *Oposición del padre al matrimonio de su hija.*

¹³⁹IMFC: *M201. Making of bargain and promises, T0. Love, T10. Falling in love, T24. The symptoms of love, T27. Unusual success in love, T30. Lover's meeting, T35. Lover's rendezvous, T35.6(G) Lover's rendezvous in garden, T50. Wooing, T55.1. Princess declares her love for lowly hero, T56. Means of attracting sweetheart, T57. Declaration of love, T61. Betrothal, T61.4. Betrothal ceremony, T91.4. Age and youth in love, T91.6.4.11. Princess fall in love with knight, T96. Lovers reunited after many adventures.* IMS: *Aceptación del amor de una doncella voluntariamente, Aceptación por princesa del servicio caballeresco ofrecido por caballero, Amor de caballero por doncella, Amor de caballero por doncella hermosa, Amor de doncella por caballero por sus hazañas, Autoproclamación de caballero de servicio caballeresco a una doncella, Comprobación del amor de una doncella por un caballero por su comportamiento, Declaración de amor de caballero a doncella, Declaración de amor de caballero a doncella por petición de matrimonio, Declaración de amor de doncella a caballero, Encuentro casual con una doncella en la corte, Encuentro casual con una doncella en una floresta, Reunión de amantes tras largo tiempo de separación y muchas aventuras, Reunión de los amantes en corte, Síntomas de amor.* IMPS: *Concierto del matrimonio entre caballero y doncella, Declaración de amor, Galanteo, cortejo, Informaciones sobre la fidelidad amorosa de un caballero, Realización de una promesa, Realización de una promesa de amor sellada sobre un objeto, Reunión de los amantes.* IMPC: *Amor hacia una persona por tener noticias sobre su belleza, Consuelo afirmando la correspondencia en el amor, Cortejo amoroso a través de declaración de amor, Promesa de fidelidad en el amor por enamoramiento a primera vista, Promesa de matrimonio por amor a primera vista, Cortejo amoroso a través de petición de matrimonio, Cortejo amoroso a través de petición de matrimonio, Promesa de amor sellada sobre un objeto, Reunión de amantes por desplazamiento a la corte.*

heart dwells, far in the North I would now be wandering in the fair valley of Rivendell.»¹⁴⁰ (TRK, 784).

Mientras tanto, Arwen permanece aguardando las noticias de su amado¹⁴¹ y le envía regalos y mensajes:

«For it was left in my care to be given to you, should you pass through this land.» Then she lifted from her lap a great stone of a clear green, set in a silver brooch that was wrought in the likeness of an eagle with outspread wings; and as she held it up the gem flashed like the sun shining through the leaves of spring. «This stone I gave to Celebrian my daughter, and she to hers; and now it comes to you as a token of hope. In this hour take the name that was foretold for you, Elessar, the Elfstone of the house of Elendil»¹⁴² (TFR, 375).

El final de la aventura coincide con la coronación y posterior boda de la pareja: «Aragorn the King Elessar wedded Arwen Undumiel in the City of the

¹⁴⁰IMFC: *T71.2.2.4*. Woman laments the departure of her lover.* IMPS: *Comunicación entre los amantes.* IMPC: *Separación de los amantes bajo promesa de matrimonio, Separación de los amantes para buscar aventuras, Separación de los amantes por guerra.*

¹⁴¹IMFC: *T0. Love, T50. Wooing, T55.1. Princess declares her love for lowly hero, T56. Means of attracting sweetheart, T57. Declaration of love, T59(B) Love tokens, T61. Betrothal, T71.2.2.4*. Woman laments the departure of her lover, T91.4. Age and youth in love,* IMS: *Comprobación del amor de una doncella por un caballero por su comportamiento, Declaración de amor de doncella a caballero,* IMPS: *Comunicación entre los amantes, Declaración de amor, Entrega de símbolo de amor, Galanteo, cortejo,* IMPC: *Separación de los amantes bajo promesa de matrimonio, Separación de los amantes para buscar aventuras, Separación de los amantes por guerra.*

¹⁴²IMFC: *D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D810. Magic object a gift, D825. Magic object received from maiden, D855. Magic object acquired as reward, D1070. Magic ornaments, D1071. Magic jewels, D1274. Amulet, D2178. Objects produced by magic, F826. Extraordinary jewels, N800. Helpers, N810. Supernatural helpers, N828. Wise woman as helper, N831. Girl/lady as helper/adviser, P20.1. Clever queen, P21.3*. Queen is model wife, ruler, Q111.7. Jewels as reward, Q114. Gifts as reward.* IMS: *Entrega de dones por dueña como premio, Información recibida de dueña sabia, Regalo por dueña de una joya, reliquias, como talismán a un caballero.* IMPS: *Adquisición de un don extraordinario como regalo, Entrega de un premio por agradecimiento, Entrega de un premio por ayuda, Entrega de un premio por cortesía, Entrega de un premio por servicio, Entrega de un recuerdo, Entrega de un regalo.* IMPC: *Regalo de un don como agradecimiento por amistad, Regalo en señal de servicio.*

Kings upon the day of Midsummer, and the tale of their long waiting and labours was come to fulfilment.»¹⁴³ (TRK, 973).

El proceso amoroso, aunque con una descripción escasamente detallada, es similar al que experimentan Amadís y Oriana, y la mayoría de las parejas protagonistas de los libros de caballerías. Aragorn se enamora a primera vista de una doncella de extraordinaria bondad, belleza y alcurnia, y para lograr su correspondencia necesita demostrar mediante hazañas caballerescas que puede estar a su altura. A pesar de lograr el amor de la joven, debe continuar sus aventuras hasta conseguir ascender al trono y, con ello, la mano de Arwen. Esta separación se alivia parcialmente por medio de noticias y objetos que ella envía a través de intermediarios y que permiten la conexión entre la pareja y posibilitan que el caballero porte una serie de marcas que lo relacionan con ella.

El problema es que, además de conquistar a la dama de sus pensamientos, las superiores cualidades del héroe caballeresco provocan que, involuntariamente, haya otras mujeres que sucumban a sus extraordinarios encantos¹⁴⁴. Esto le sucede a Aragorn con Éowyn, la princesa de Rohan no

¹⁴³ IMFC: *J414. Marriage with equal or unequal, M202. Fulfilling of bargain or promise, P18. Marriage of kings, Q56. Love rewarded, Q64. Patience rewarded, T0. Love, T96. Lovers reunited after many adventures, T100. Marriage, T102. Hero returns and marries first love, T110. Unusual marriage, T121. Unequal marriage, T130. Marriage customs, T135. Wedding ceremony, T135.8. Two or more weddings at one time as the end of a tale, T136. Accompaniments of wedding.* IMS: *Acompañamiento en el viaje por doncella, Reunión de amantes tras largo tiempo de separación y muchas aventuras, Reunión de los amantes en corte, Viaje terrestre de doncella a la corte del marido.* IMPS: *Boda, Cumplimiento de una promesa, Matrimonio pospuesto.* IMPC: *Boda tras largo tiempo de separación de los amantes, Desposorio de los amantes tras largo tiempo de separación, Matrimonio por amor a primera vista, Matrimonio como permiso para el libertador, Matrimonio comprometido para cumplir una promesa, Matrimonio entre personas de distinto rango social, Reunión de amantes por desplazamiento a la corte.*

¹⁴⁴ Este motivo fue genialmente satirizado por Cervantes tanto en la venta como en el palacio de los duques. IMFC: *T0. Love, T24. The symptoms of love, T50. Wooing, T55. Girl as wooer, T55.1. Princess declares her love for lowly hero, T56. Means of attracting sweetheart, T57. Declaration of love, T71.2.2.4*. Woman laments the departure of her lover,*

puede evitar sentirse cautivada desde el primer momento que ve al futuro rey de Gondor. Este sí que constituirá un amor imposible que se resolverá con el enamoramiento y posterior boda de Éowyn y Faramir.

Los deberes del caballero

La aventura es la razón de ser de los caballeros andantes y así ocurre también con Aragorn. Su partida se produce tras la revelación de su identidad y destino, que podría considerarse como una investidura, ya que se le hace entrega de su espada. Al igual que Belflorán, conoce su identidad y destino antes de iniciar su andadura caballeresca, al contrario que la mayor parte de los héroes alejados de su familia, que deben primero mostrar su valía como caballeros y conocer a la mujer destinada a ellos antes de recuperar su nombre (Gracia, 1991: 192-195). Aragorn también encuentra y se enamora de Arwen con posterioridad a la revelación.

El amor es el germen de la aventura, dado que Aragorn debe superar mediante sus méritos la diferencia de linaje que existe con respecto a su amada y para ello:

He made many perilous journeys, but as the years wore on he went more often alone: his ways were hard and long, and he became somewhat grim to look upon, unless he chanced to smile; and yet he seemed to Men worthy of honour, as a king that is in exile, when he did not hide his true shape. For he went in many guises, and won renown under many names. He rode in the host of the Rohirrim, and

T91.6.4.11. Princess fall in love with knight, T92. Rivals in love, T92.1. The triangle plot and its solutions, T92.2. Three victims of love. IMS: Comprobación del amor de una doncella por un caballero por su comportamiento, Amor de amazona por caballero a primera vista, Amor de dos doncellas por el mismo caballero, Amor imposible entre caballero y doncella. IMPS: Amor a primera vista, Amor imposible entre personas del mismo rango social, Amor por la misma persona, Amor provocado por un comportamiento valiente, Declaración de amor, Dolor por amor, Enfermedad por amor, Galanteo, cortejo, Obsesión por un amor, Síntomas de amor. IMPC: Amor hacia una persona por tener noticias sobre su belleza, Amor hacia una persona por tener noticias sobre sus hazañas, Amor imposible por existencia de un compromiso anterior con otro pretendiente.

fought for the Lord of Gondor by land and by sea; and then, in the hour of victory he passed out of the knowledge of Men of the West, and went alone far into the East and deep into the South, exploring the hearts of Men, both evil and good, and uncovering the plots and devices of the servant of Sauron¹⁴⁵ (*Ap. A*, 1060).

Es decir, que Aragorn antes de encontrarse con los hobbits y entrar en el relato de Frodo, recorrió casi toda la geografía de la Tierra Media realizando hazañas que no fueron recogidas por ningún cronista. Las únicas que aparecen reseñadas específicamente son las relativas a su primera estancia en Gondor durante el gobierno de Ecthelion II, padre de Denethor, bajo el alias de Thórongil: «He came to Ecthelion from Rohan, where he had served the king Thengel, but he was not one of the Rohirrim. He was a great leader of men, by land or by sea, but he departed into the shadows whence he came, before the days of Ecthelion were ended.» (*Ap. A*, 1055).

Desde su juventud ha recorrido numerosos lugares y no puede permanecer ocioso para cumplir su destino, como él mismo les explica a los hobbits: «it is not my fate to sit in peace, even in the fair house of Elrond» (*TFR*, 212) y durante el concilio: «I have had a hard life and a long; and the leagues that lie between here and Gondor are a small part in the count of my journeys. I have crossed many mountains and many rivers, and trodden many

¹⁴⁵IMFC: *H602.2. Symbolic interpretation of names, H1221. Quest for adventure, K1831. Service under a false name, K1831.0.1. Disguise by changing name, K1831.0.2(B) Disguise by refusal to reveal name, Z183. Symbolic names, N770. Experiences leading to adventures, N771.5(G) Adventure from going in the forest.* IMS: *Búsqueda de aventuras por caballero para la obtención de fama, Cambio de nombre de caballero, Imposición de un nombre simbólico a un caballero, Desplazamiento necesario por un camino para llegar a un lugar, Elección de camino por caballero.* IMPS: *Búsqueda de aventuras, Preparación de un caballero para iniciar una aventura, Cambio del nombre de una persona, Imposición de un nombre, Imposición de un nombre simbólico, Elección del camino, Elección del camino en una encrucijada.* IMPC: *Búsqueda iniciada para cumplir una promesa, Búsqueda iniciada para indicar el cumplimiento de una profecía, Desplazamiento para cumplir una promesa, Desplazamiento para buscar aventuras, Ocultación de la identidad por cambio de nombre, Ocultación de la identidad por imposición de nombre simbólico.*

plains, even into the far countries of Rhûn and Harad where the stars are strange.» (TFR, 248).

Además, el caballero debe cumplir con el deber de ayudar a los desvalidos y desamparados, que en los libros de caballerías suelen concretarse en mujeres y enanos. En este caso Aragorn auxilia a un grupo de cuatro hobbits a su llegada a la posada de Bree acosados por los nueve Nazgûl. Como él mismo explica: «You will never get to Rivendell now on your own, and to trust me is your only chance.»¹⁴⁶ (TFR, 166).

Y efectivamente, apenas logran llegar todos con vida incluso con su ayuda. Pero su relación con la misión de Frodo no termina a su llegada a Rivendel sino que continúa hasta la disolución de la Compañía. Hasta Moria el líder del grupo es Gandalf, aunque con frecuencia consultan entre ambos las decisiones que deben tomar¹⁴⁷. Sin embargo, a partir de la desaparición del

¹⁴⁶IMFC: N770. *Experiences leading to adventures*, N771.5(G) *Adventure from going in the forest*, N772. *Parting at cross-roads to go on adventures*. IMS: *Desplazamiento necesario por un camino para llegar a un lugar*, *Elección de camino por caballero*, *Acompañamiento en el viaje por enano*, *Acompañamiento en el viaje por otros caballeros*, *Acompañamiento y ayuda en el viaje por caballero*, *Orientación del camino por informaciones de caballero*. IMPS: *Búsqueda de aventuras*, *Preparación de un caballero para iniciar una aventura*, *Elección del camino*, *Elección del camino en una encrucijada*, *Orientación del camino por informaciones*. IMPC: *Desplazamiento para cumplir una promesa*, *Desplazamiento para buscar aventuras*, *Acompañamiento por animal durante los desplazamientos*, *Búsqueda del caballero que triunfará en una aventura a partir de la información recibida de mago*, *Búsqueda del caballero que triunfará en una aventura a partir de la información recibida sobre sus hazañas*, *Decisión de acometer una aventura por informaciones de relato*, *Búsqueda iniciada para cumplir una promesa*, *Búsqueda iniciada para indicar el cumplimiento de una profecía*, *Desplazamiento para cumplir una promesa*.

¹⁴⁷ IMFC: D1711. *Magician*, D1814.1. *Advice from magician*, F500 *Remarkable persons*, H1233.3.3. *Quest accomplished with aid of prophet (sage)*, J152. *Wisdom (knowledge) from sage (teacher)*, J1110. *Clever persons*, N845. *Magician as helper*. IMS: *Aceptación del consejo de un mago para el combate*, *Aceptación del consejo de un caballero viejo para el combate*, *Consejo recibido de mago*, *Conversación secreta con mago*, *Conversación pública con mago*, *Información recibida de mago*, *Información recibida de hombre viejo*. IMPS: *Informaciones verbales de mago*. IMPC: *Revelación de un secreto en conversación apartada*, *Conocimiento de un secreto en conversación apartada*, *Información conocida por secreto escuchado*.

magos tras el enfrentamiento con el Balrog, Aragorn dirige el grupo y es quien decide ir a Lórien.

La partida en solitario de Sam y Frodo y el secuestro de Merry y Pippin determinan una nueva elección de caminos, una aventura en auxilio de enanos desvalidos, que termina con la búsqueda y persecución de los Uruk-hai que llevan a Merry y Pippin hacia Saruman¹⁴⁸. La ruta los conduce hasta Rohan donde tiene la oportunidad de conocer a Éomer, al que se presenta con su nombre auténtico. En este momento también demuestra una gran capacidad diplomática al evitar el enfrentamiento de Éomer y Gimli.

El encuentro con Gandalf en el Bosque de Fangorn determina el final de esa búsqueda y el comienzo de otra importante gesta: la defensa del reino de Rohan. En primer lugar deben cumplir la promesa hecha a Éomer de

¹⁴⁸IMFC: *H1385. Quest for lost person, H1385.0.1. Unspelling quest: journey to disenchant, free, captives, H1385.13(B) Quest for lost friend, H1558.13. Test of friendship: loyalty to condemned friend, K730. Victim trapped, N310. Accidental separations, N779(G) Pursuit leads to adventures, P310. Friendship, P311.5. Covenant of friendship, P319.7. "Friendship without refusal", R40. Places and conditions of captivity, R51. Mistreatment of prisoners, R51.1. Prisoners starved, R100. Rescue, R110. Rescue of captive, R130. Rescued of abandoned or lost persons, R150. Rescuers, R169.5(G) Hero rescued by friend/friend as rescuer, R210. Escapes, R225. Elopement, W34. Loyalty, Z230. Extraordinary exploits of hero.* IMS: *Acuerdo, convenio de amistad entre dos caballeros, Búsqueda de amigo perdido, Búsqueda de caballero amigo capturado, Comprobación del amor de un caballero por su amigo, Ayuda de caballero para liberar a un caballero cautivo, Ayuda de caballero para vengar el rapto de enano, Búsqueda de caballero perdido, Traslado de prisioneros a un castillo, Cautiverio de caballeros en combate, Cautiverio de enemigos vencidos.* IMPS: *Captura como agresión, Cautiverio como agresión, Rapto como agresión, Informaciones sobre el cautiverio de los aliados, Comprobación de la amistad por prueba, Realización de un pacto de amistad, Realización de una prueba de amistad, Búsqueda de persona perdida, Búsqueda de una determinada persona, Captura por emboscada, Cautiverio como castigo por derrota en un combate, Derrota, Desplazamiento para llevar a cabo la liberación de los prisioneros, Ofrecimiento de ayuda para llevar a cabo la liberación de prisioneros, Traslado de prisioneros, Desplazamiento terrestre.* IMPC: *Desplazamiento acompañado para acometer la liberación de un prisionero, Desplazamiento acompañado para ofrecer ayuda, Desplazamiento acompañado, Ayuda por cautiverio como agresión, Ayuda por rapto como agresión, Amor hacia una persona capturada en emboscada, Desplazamiento para buscar persona perdida, Desplazamiento para buscar una persona determinada, Reunión de caballeros para buscar a una persona determinada, Separación de caballeros para buscar una persona perdida, Cautiverio como prueba de sufrimiento, Separación de caballeros por treta, engaño de los enemigos, Separación de caballeros para perseguir al enemigo.*

presentarse en Édoras ante el rey Théoden, quien debe ratificar el permiso para recorrer su reino¹⁴⁹. Además, deben colaborar en el desencantamiento y recuperación del monarca, que lo capacite para proteger sus tierras. La victoria en el asedio del Abismo de Helm irá seguida del viaje de todos ellos a Isengard para enfrentarse con Saruman¹⁵⁰. De regreso, el encuentro con la Compañía Gris que viene en su busca, pone punto y final a las aventuras de Aragorn

¹⁴⁹IMFC: *M201. Making of bargain and promises, M202. Fulfilling of bargain or promise, M202.0.1. Bargain or promise to be fulfilled at all hazards, N770. Experiences leading to adventures, N771.5(G) Adventure from going in the forest, N772. Parting at cross-roads to go on adventures.* IMS: *Desplazamiento necesario por un camino para llegar a un lugar, Elección de camino por caballero, Acompañamiento en el viaje por enano, Acompañamiento en el viaje por otros caballeros, Acompañamiento y ayuda en el viaje por caballero, Orientación del camino por informaciones de caballero, Viaje para visitar a un rey en su corte, Viaje de caballero a una corte extranjera.* IMPS: *Búsqueda de aventuras, Cambio de sentido en la dirección de un viaje, Elección del camino, Elección del camino en una encrucijada, Orientación del camino por informaciones, Cambio en la dirección de un desplazamiento previsto, Desplazamiento a espacio cortesano, Desplazamiento para visitar una corte, Desplazamiento terrestre, Interrupción de un desplazamiento.* IMPC: *Desplazamiento para cumplir una promesa, Desplazamiento para buscar aventuras, Acompañamiento por animal durante los desplazamientos, Búsqueda del caballero que triunfará en una aventura a partir de la información recibida de mago, Decisión de acometer una aventura por informaciones de relato, Búsqueda iniciada para cumplir una promesa, Desplazamiento para cumplir una promesa, Cambio en la dirección de un desplazamiento, Cambio en la dirección de un desplazamiento por el relato de un suceso, Cambio en la dirección de un desplazamiento por elección de otro camino, Cambio temporal en la dirección de un desplazamiento por encuentro casual, Desplazamiento para desencantamiento.*

¹⁵⁰IMFC: *D1711. Magician, D114.2 Magic tower, F772. Extraordinary tower, F500 Remarkable persons.* IMS: *Desplazamiento necesario por un camino para llegar a un lugar, Elección de camino por caballero, Acompañamiento en el viaje por enano, Acompañamiento en el viaje por otros caballeros, Acompañamiento y ayuda en el viaje por caballero, Orientación del camino por informaciones de caballero, Viaje de caballero a la ciudad de un mago, Viaje de caballeros para guerra, Viaje de tropas durante la noche, Viaje terrestre de caballeros por floresta.* IMPS: *Elección del camino, Orientación del camino por informaciones, Acompañamiento a un caballero durante su desplazamiento, Cambio en la dirección de un desplazamiento previsto, Desplazamiento a espacio cortesano, Desplazamiento a un espacio controlado por magia, Desplazamiento militar nocturno, Desplazamiento para participar en un combate, Desplazamiento para transmitir informaciones. Desplazamiento terrestre, Preparación de un caballero para iniciar un desplazamiento.* IMPC: *Acompañamiento por animal durante los desplazamientos, Desplazamiento acompañado para ir a un castillo, Desplazamiento acompañado para participar en un combate, Desplazamiento nocturno como estrategia militar, Desplazamiento para ayudar contra una usurpación como agresión, Desplazamiento para buscar enemigo como estrategia militar, Desplazamiento para buscar una persona determinada, Desplazamiento para buscar al enemigo como estrategia militar.*

como caballero errante, posici6n6ndolo ya como l6der de un grupo de caballeros en el contexto de una guerra global.

Aunque Aragorn comienza siendo para el lector una especie de vagabundo enigm6tico que los hobbits encuentran en la posada de la aldea de Bree y que se ofrece a ayudarles, m6s tarde se descubre que es el l6der de los montaraces y por ello recibe el t6tulo de capit6n. Su pertenencia a este grupo queda remarcada por su nombre, que fue el del quinto capit6n d6nadan, muerto en Eriador por los lobos en el a6o 2337, y 6l es el decimosexto y 6ltimo, ya que restablece el linaje real (Day, 2002a: 232).

Los montaraces son un grupo de guerreros y cazadores que viven al norte de la Tierra Media y protegen las fronteras de la Comarca sin que los habitantes se percaten de ello. Su origen e historia son desconocidos para casi todos y pocos saben que ellos son el 6ltimo vestigio del Reino del Norte, Arnor, uno de los dos dominios fundados por los numenoreanos, que desapareci6. Entonces, los d6nedain formaron un pueblo secreto y errante, sus reyes se convirtieron en capitanes y se acostumbraron a la dura vida de las monta6as (Day, 2002a: 165). Los montaraces conservaron la amistad con los elfos, se educaron con ellos y se mantuvieron preparados para la misi6n que les llegar6a:

A little apart the Rangers sat, silent, in an ordered company, armed with spear and bow and sword. They were clad in cloaks of dark grey, and their hoods were cast now over helm and head. Their horses were strong and of proud bearing, but rough-haired; and one stood there without a rider, Aragorn's own horse that they had brought from the North; Roheryn was his name. There was no gleam of stone or gold, nor any fair thing in all their gear and harness: nor did their riders bear any badge or token, save only that each cloak was pinned upon the left shoulder by a brooch of silver shaped like a rayed star (*TFR*, 778).

Su llegada marca el final de la andadura en solitario de Aragorn para mostrarse como líder de un grupo de caballeros que le ayudarán en la guerra para recuperar su trono. Los mensajes que portan tanto de Elrond como de Galadriel precipitan los acontecimientos y se hace necesario que Aragorn consulte el Palantir y decida tomar los Senderos de los Muertos¹⁵¹. Tras pasar la prueba del encuentro con los espectros¹⁵² y conquistar, con su ayuda, los barcos de los Corsarios Negros¹⁵³, reúnen todos los refuerzos que logran

¹⁵¹ IMFC: *M300. Prophecies, M361. Fated hero. Only certain hero will succeed in exploit, M391. Fulfillment of prophecy, N770. Experiences leading to adventures, N772. Parting at cross-roads to go on adventures.* IMS: *Desplazamiento necesario por un camino para llegar a un lugar, Elección de camino por caballero, Acompañamiento en el viaje por enano, Acompañamiento en el viaje por otros caballeros, Acompañamiento y ayuda en el viaje por caballero, Orientación del camino por informaciones de caballero, Cumplimiento de una profecía anunciado por maga, Cumplimiento de una profecía sobre el éxito en la aventura, Cumplimiento de una profecía sobre la necesidad de ayuda en un combate, Deseo de maga de hacer efectivo el cumplimiento de una profecía, Interpretación de una profecía enigmática por caballero.* IMPS: *Cambio de sentido en la dirección de un viaje, Elección del camino, Elección del camino en una encrucijada, Orientación del camino por informaciones, Cambio en la dirección de un desplazamiento previsto, Desplazamiento terrestre, Interrupción de un desplazamiento, Cumplimiento de una profecía, Deseo de hacer efectiva una profecía por voluntad de mágico, Interpretación de una profecía.* IMPC: *Acompañamiento por animal durante los desplazamientos, Búsqueda del caballero que triunfará en una aventura a partir de la información recibida de mago, Decisión de acometer una aventura por informaciones de relato, Cambio en la dirección de un desplazamiento, Cambio en la dirección de un desplazamiento por el relato de un suceso, Cambio en la dirección de un desplazamiento por elección de otro camino, Cambio temporal en la dirección de un desplazamiento por encuentro casual, Desplazamiento interrumpido por llegada de mensaje, Desplazamiento nocturno como estrategia militar, Desplazamiento para buscar enemigo como estrategia militar, Desplazamiento para buscar al enemigo como estrategia militar, Encuentro casual durante un desplazamiento. Inspección de un territorio al que se accede por desplazamiento, Separación de caballeros para inspeccionar un territorio al que se accede por desplazamiento, Búsqueda iniciada para indicar el cumplimiento de una profecía, Interpretación de una profecía para indicar su cumplimiento.*

¹⁵² IMPC: *E410. The unquiet grave. Dead unable to rest in peace, E411. Dead cannot rest because of a sin, E420. Appearance of revenant, E421. Spectral ghosts, E422. The living corpse. Revenant is not a specter but has the tributes of a living person, E425. Revenant in human form, E430. Defense against ghosts and the dead, E461. Fight of revenant with living person, E750.1. Souls wander after death, E754.1.3. Condemned soul saved by penance, E765. Life dependent on external object or event.*

¹⁵³ IMFC: *K2350. Military strategy, P550. Military affairs/war, P551.0.1. Band of professional warriors, P552. Battle formations, P551. Army, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P557. Military customs.* IMS: *Abordaje, combate naval en costa, Acompañamiento en el viaje por caballeros para participar en combate, Búsqueda de*

hallar y se dirigen a los Campos del Pelennor para colaborar en la defensa de Minas Tirith. Allí, su arrojo y valentía se ponen a prueba y con la ayuda de los Rohirrim y los caballeros de la ciudad, logran la victoria.

En la definición de la personalidad del caballero en su doble vertiente de enamorado y de líder de un grupo, se hace obligada la presencia tanto de la dama a la que ama como de otros caballeros subordinados a él. Las aventuras individuales, como se ha visto, son el paso previo y sirven como preparación para la guerra global. Junto al héroe principal aparecen otros caballeros, familiares o amigos que pueden convertirse en protagonistas parciales de determinadas aventuras y que vienen definidos con las mismas cualidades heroicas, solo que con diferencias de grado. Entre él y los demás, o entre sí, se establece una especie de jerarquía heroica en la que las diferencias no son cualitativas sino cuantitativas.

La trayectoria de Aragorn va a recoger todos los paradigmas del héroe caballeresco que comienza su andadura en solitario pero que, a través de sus aventuras, va conociendo e incorporando a compañeros con él hasta convertirse en el jefe de un grupo de caballeros. En el capítulo 10 «Strider» se nos presenta como un caballero errante y solitario y no es hasta su llegada a Rivendel cuando se nos da noticia de que es el líder de un pueblo en el exilio.

caballeros para participar en un combate con límite de tiempo, Combate colectivo a la orilla del mar, Combate colectivo en mar y tierra, Cumplimiento de una profecía sobre la necesidad de ayuda en un combate, Participación en un combate, Preparación de caballero para combate, Preparación de tropas para combate, Triunfo de caballero en combate, Triunfo de caballeros en combate contra todos los contendientes, Viaje terrestre de caballero para participar en combate, Victoria de caballeros en combate, Ayuda de caballeros para combatir. IMPS: Ayuda prestada durante el combate, Combate a pie, Combate colectivo, Combate en un espacio rural, Combate en una playa, Combate naval, Desplazamiento para participar en un combate, Participación en un combate, Triunfo en un combate. IMPC: Búsqueda de ayuda para participar en combate, Cambio en la dirección de un desplazamiento por saber que va a celebrarse un combate, Combate a pie como estrategia militar, Combate como tarea, Desplazamiento acompañado para participar en un combate, Incorporación de refuerzos como ayuda en un combate, Liberación de prisioneros por victoria en combate.

Después de esto, va dirigiendo grupos paulatinamente más grandes, primero lo que queda de la compañía tras el paso por Moria, más tarde se le une la Compañía Gris y por último lidera, antes de la coronación, el ejército que se dirige a la Puerta Negra. De modo que somos testigos de la transformación de un caballero errante en el dirigente de una tropa y luego de un reino.

Sus aventuras en solitario son largas y difíciles, llegando a atravesar reinos ignotos, además de servir para obstaculizar los progresos de Sauron antes de la Guerra del Anillo por medio de su colaboración con Thengel y Ecthelion. Pero, su gesta más decisiva es su paso a través de los Senderos de los Muertos, una gesta reservada en exclusiva para él, en cumplimiento de una profecía, y que es lo que decide la victoria decisiva en los Campos del Pelennor al privar a los enemigos de refuerzos y llevar nuevas tropas de refresco de Gondor.

El combate y la guerra

Cronológicamente la primera referencia a la participación de Aragorn en un combate colectivo se produce mientras es conocido como Thórongil en Gondor:

Thorongil often counselled Ecthelion that the strenght of the rebels in Umbar was a great peril to Gondor, and a threat to the fiefs of the south that would prove deadly, if Sauron moved to open war. At last he got leave of the Steward and gathered a small fleet, and he came to Umbar unlooked for by night, and there burned a great part of the ships of the Corsairs. He himself overthrew the Capitain of Haven in battle upon the quays, and then he withdrew his fleet with small loss. But when they came back to Pelargir, to men's grief and wonder, he would not return to Minas Tirith, where great honour awaited him¹⁵⁴ (*Ap. A*, 1055).

¹⁵⁴ IMFC: *H1561.2. Single combat to prove valor, J220(B) Voluntary exile, K2350. Military strategy, P550. Military affairs/war, P551.0.1. Band of professional warriors, P552. Battle formations, P551. Army, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P556.0.1(B)*

A través de esta narración, Tolkien presenta a Aragorn como consejero del dirigente de Gondor, capitán de una flota y jefe de una tropa. Además, se muestra capaz de realizar tácticas militares de emboscada y de triunfar en combate singular sobre otro capitán. Por último, se niega a volver a Gondor para recibir los merecidos honores que ha conquistado y, en cambio, decide partir hacia reinos ignotos.

El primer combate de Aragorn narrado en *The Lord of the Rings* es en la Cima de los Vientos, contra los Nazgûl, en defensa de Frodo. En este caso emplea el fuego para ahuyentar y mantener alejados a los espectros¹⁵⁵. Pero

Challenge to single combat, P557.4. Customs concerning single combat, P557. Military customs. IMS: *Abordaje, Combate naval en costa, Acompañamiento en el viaje por caballeros para participar en combate, Ataque imprevisto durante la noche, Ataque imprevisto durante la noche de caballeros a las afueras de una ciudad en inferioridad numérica, Ataque imprevisto durante la noche, escaramuza, Combate colectivo a la orilla del mar, Combate colectivo en mar y tierra, Ataque imprevisto, Emboscada al ser rodeado, Participación en un combate, Preparación de caballero para combate, Preparación de tropas para combate, Triunfo de caballero en combate, Triunfo de caballeros en combate contra todos los contendientes, Victoria de caballeros en combate, Ayuda de caballeros para combatir, Viaje de tropas durante la noche, Marcha de caballero del campo de batalla, Marcha de los caballeros ayudantes del campo de batalla, Marcha del vencedor del campo de batalla rápidamente, Aceptación del consejo de un caballero para el combate, Deliberación: sometimiento a consejo de una decisión.* IMPS: *Ayuda prestada durante el combate, Aceptación de un consejo sobre las estrategias en un combate, Combate a pie, Combate colectivo, Combate en un espacio urbano, Combate en una playa, Combate naval, Comprobación de las habilidades de un caballero por los riesgos que asume en un combate, Desplazamiento para participar en un combate, Preparación de un caballero para iniciar un combate, Participación en un combate, Triunfo en un combate.* IMPC: *Aceptación de un combate singular, Búsqueda de ayuda para participar en combate, Cambio en la dirección de un desplazamiento por saber que va a celebrarse un combate, Combate a pie como estrategia militar, Combate como tarea, Demostración de la valentía de un caballero en un combate, Desplazamiento acompañado para participar en un combate, Discusión entre los consejeros zanjada con la aceptación del consejo de uno de ellos sobre la estrategia en combate.*

¹⁵⁵ IMPC: *E410. The unquiet grave. Dead unable to rest in peace, E411. Dead cannot rest because of a sin, E420. Appearance of revenant, E421. Spectral ghosts, E422. The living corpse. Revenant is not a specter but has the tributes of a living person, E425. Revenant in human form, E430. Defense against ghosts and the dead, E461. Fight of revenant with living person, E765. Life dependent on external object or event, F402.1.12. Spirit fights against person, F405. Means of combating spirits, K2350. Military strategy, P550. Military affairs/war, P552. Battle formations, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P557.4. Customs concerning single combat, P557. Military customs.* IMS: *Ataque imprevisto durante la noche, Ataque imprevisto durante la noche, escaramuza, Ataque*

este no es el último combate, tras partir de Rivendel, la Compañía del Anillo se ve acosada por numerosos enemigos: desde lobos incorpóreos que los asaltan al pie de Carathras a los Uruk-hai que secuestran a Merry y Pippin, pasando por los trasgos que los atacan en Moria¹⁵⁶. Durante estos enfrentamientos, el papel desempeñado por Aragorn es crucial, demostrando tanto su bravura como su capacidad de liderazgo.

El primer combate colectivo se produce en forma de asedio al Abismo de Helm. Los Rohirrim deben defender su plaza del ingente ejército de

imprevisto, emboscada al ser rodeado, Participación en un combate, Preparación de caballero para combate, Aceptación del consejo de un caballero para el combate, Deliberación: sometimiento a consejo de una decisión, Disposición de estrategia militar para combate. IMPS: Ayuda prestada durante el combate, Aceptación de un consejo sobre las estrategias en un combate, Combate a pie, Combate en un espacio rural, Combate colectivo, Confusión, desorden durante un combate, Comprobación de las habilidades de un caballero por los riesgos que asume en un combate, Preparación de un caballero para iniciar un combate, Participación en un combate. IMPC: Demostración de la valentía de un caballero en un combate.

¹⁵⁶ IMPC: *F1084. Furious battle, K2350. Military strategy, P550. Military affairs/war, P552. Battle formations, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P557.4. Customs concerning single combat, P557. Military customs.* IMS: *Participación en un combate, Preparación de caballero para combate, Aceptación del consejo de un caballero para el combate, Aceptación del consejo de un caballero viejo para el combate, Aceptación del consejo de un mago para el combate, Deliberación: sometimiento a consejo de una decisión, Disposición de estrategia militar para combate, Discusión entre consejeros sobre la estrategia militar de un combate, Golpes maravillosos con espada en combate, Golpes maravillosos con espada y emisión de palabras en combate, Muerte del capitán de los enemigos en combate, Participación de caballeros en combate en inferioridad de condiciones, Participación de caballeros en combate en inferioridad numérica, Pérdida temporal de la ventaja, aparente derrota de un caballero durante un combate, Posible derrota en combate de gigante contra caballero, Posible derrota en combate en inferioridad de condiciones.* IMPS: *Ayuda prestada durante el combate, Aviso del comienzo de un combate por ruido, Aceptación de un consejo sobre las estrategias en un combate, Combate a pie, Combate colectivo, Combate contra el guardián, Combate contra un gigante, Combate contra un monstruo, Combate en un espacio subterráneo, Combate en un puente, Combate colectivo, Confusión, desorden durante un combate, Comprobación de las habilidades de un caballero por los riesgos que asume en un combate, Preparación de un caballero para iniciar un combate, Participación en un combate, Participación en un combate en inferioridad de condiciones, Pérdida de ventaja en el transcurso de un combate.* IMPC: *Demostración de la valentía de un caballero en un combate, Asentamiento de las armas como preparación para iniciar un combate, Aviso de desafío a combate por sonido, Huida de espacio enemigo aprovechando la confusión del combate, Preparación de caballero para iniciar un combate por oír gritos, Preparación de caballero para iniciar un combate reforzando las instalaciones.*

Saruman y se produce el asedio de Cuernavilla. Durante este ataque Éomer y Aragorn, seguidos de Gimli, realizan una importante gesta al salir en defensa de la puerta para evitar que siga siendo atacada y permitir que los de dentro la reparen¹⁵⁷.

¹⁵⁷ IMFC: *F1084. Furious battle, H1224. Quest to distant king for military aid, H1230. Accomplishment of quests, J1115.10.1. Clever governor, K2365. Enemy induced to give up siege, K2350. Military strategy, L325(B) Victory over superior force, P550. Military affairs/war, K2351. Animal help in military victory, P551.0.1. Band of professional warriors, P552. Battle formations, P550.2(G) Siege, P551. Army, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P556.3. Armed man outside besieged city seeks opponent, P557. Military customs, P560(G) Peace, P600. Customs.* IMS: *Negativa, rechazo a aceptar tregua del enemigo, Firma de paz, acuerdo de amistad entre dos enemigos, Firma de acuerdo de paz entre los dos frentes, Agradecimiento por ayuda en combate a rey, Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey, Venganza de caballero por la derrota de aliados en combate, Ataque imprevisto al amanecer, Deseo de venganza de caballero por la muerte de caballero amigo, Encuentro casual con amigos en combate, Firma de paz, acuerdo de amistad entre dos enemigos, Uso de pólvora, ballestas, piedras, garfios de hierro y arcos en guerra, Asedio, cerco de un castillo, Cerco, asedio de un castillo, Inducción al enemigo a abandonar el asedio por combates en otros focos, Asignación de tarea por rey de buscar a caballeros ayudantes en combate, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado, Ataque imprevisto, emboscada al ser rodeado, Ataque imprevisto por caballero, Ataque imprevisto saliendo del interior de un castillo, Vano intento de evitar el ataque del enemigo con uso de dardos, piedras y saetas, Aumento de la impetuosidad de caballero en el combate por cuerno encantado, legada en el último minuto de tropas auxiliares, de refresco, Aviso de comienzo de combate por trampas, Aviso de llegada de un caballero para un combate por gritos, Agradecimiento por ayuda en combate a rey, Ayuda de caballero para liberar un territorio a rey, Ayuda de caballeros para combatir, Ayuda de caballeros para combatir dada a rey, Petición de ayuda de rey en persona a los mejores caballeros, Petición de ayuda de un caballero en persona a otro, Rescate en el último minuto por ayuda voluntariamente ofrecida, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado, Uso de ballestas y piedras en guerra, Uso de pólvora, ballestas, piedras, garfios de hierro y arcos en guerra, Búsqueda de caballeros para participar en un combate con límite de tiempo, Búsqueda de enemigos por caballero, Búsqueda de enemigos por caballero, Envío de caballeros a caballo como refuerzos, Envío de caballeros como refuerzos, Envío de caballeros a una guerra, Entrada de caballeros en campo enemigo pasando por el puente del castillo, Combate de un solo caballero contra varios en momentos distintos en un castillo, Combate entre caballero y varios en castillo, Gritos del enemigo a las afueras de un castillo, Refugio de caballero en el interior de un castillo, Reunión voluntaria de caballeros en un castillo, Recuperación de un territorio cercado, Combate colectivo en campo de batalla, Combate colectivo en campo de batalla con espadas y lanzas, Combate colectivo en campo de batalla en inferioridad numérica, Búsqueda de caballeros para participar en un combate con límite de tiempo, Combate colectivo contra una fuerza superior en campo*

En la historia de Aragorn, el «retorno del rey» tiene un significado obvio, pero también uno mítico. Antes de su vuelta a Minas Tirith para ser reconocido como rey de Gondor, pasa a través del Otro Mundo, en su viaje a través de los Senderos de los Muertos, cumpliendo la profecía anterior a su nacimiento:

«Thus spoke Malbeth the Seer, in the days of Arvedui, last king at Fornost», said Aragorn:

*Over the land there lies a long shadow
westward reaching wings of darkness.
The Tower trembles; to the tombs of kings
doom approaches. The Dead awaken;
for the hour is come for the oathbreakers:
at the Stone of Erech they shall stand again
and hear there a horn in the hills ringing.
Whose shall the horn be? Who shall call them
from the grey twilight, the forgotten people?
The heir of him to whom the oath they swore.
From the North shall he come, need shall drive him:*

llano, Combate colectivo en campo llano, Combate contra una fuerza superior en campo llano, Refugio de caballero en el interior de un castillo, Reunión voluntaria de caballeros en un castillo, Recuperación de un territorio cercado, Combate colectivo en llano, Participación de caballeros en combate en inferioridad de condiciones, Posible derrota en combate en inferioridad de condiciones, Reunión de caballeros en la corte de un rey, Reunión de súbditos en la corte de un rey, Sonido de un cuerno tocado por caballero, Victoria contra los enemigos, Victoria de caballeros en inferioridad numérica, Victoria de caballeros en combate, Guerra, Participación de caballeros en combate en inferioridad numérica, Victoria de caballeros en inferioridad numérica, Participación en un combate, Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey. IMPS: Amenaza de usurpación de un territorio como agresión, Asedio de un territorio, Combate en un territorio con asedio, Inducción a levantar un asedio, Combate colectivo, Derrota posible en un combate por inferioridad de condiciones de uno de los contendientes, Participación en un combate en inferioridad de condiciones, Triunfo en combate sobre fuerza superior, Participación en un combate, Combate a pie, Reclutamiento de tropas, Reunión de caballeros, Reunión de consejeros, Triunfo en combate sobre fuerza superior. IMPC: Búsqueda de aliados como estrategia militar, Asedio como estrategia militar, Reunión de caballeros para ayudar a un gobernante atacado, Ataque imprevisto como estrategia militar, Ataque nocturno e imprevisto como estrategia militar, Petición de ayuda por combate en inferioridad de condiciones, Victoria en combate a pesar de inferioridad numérica de tropas, Demostración de la valentía de un caballero en un combate.

*He shall pass the Door to the Paths of the Dead.*¹⁵⁸ (TRK, 781).

Ante ellos despliega por primera vez el estandarte¹⁵⁹, con su heráldica, que Arwen ha fabricado. Esta terrible experiencia, una aventura reservada en exclusiva para él, era necesaria para hacerle adecuado e idóneo para asumir el papel de un verdadero rey que ha de hacer su país grande y próspero otra vez: «He led the Company forth upon the journey of greatest haste and weariness that any among them had known, save he alone, and only his will held them to go on. No other mortal Men could have endured it, none but the Dúnedain of the North, and with them Gimli the Dwarf and Legolas of the Elves.»¹⁶⁰ (TRK, 790).

¹⁵⁸ IMFC: *M300. Prophecies, M302. Means of prophesying, M306. Enigmatical prophecy, M327(G) Prophecy: future success on quest, M358. Prophecies connected with journeys/adventures, D1812. Magic power of prophecy, D1825.1. Second sight. Power to see future happenings, M301.2. Old woman as prophet, M302. Means of prophesying, M306. Enigmatical prophecy, M310. Favorable prophecy, M311.5. Unborn child will become nation's deliverer, M327(G) Prophecy: future success on quest, M356. Prophecies concerning destiny of country, M356.1. Prophecies concerning outcome of war, M356.1.2. Prophecies concerning fate of heroes in battle/contest, M358. Prophecies connected with journeys/adventures, M361. Fated hero. Only certain hero will succeed in exploit, M101. Punishment for broken oath, M114. Oath taken on sacred object, M205.2.1*. Curse as punishment for broken promise (oath).* IMS: *Profecía enigmática sobre el destinatario de una corona, Profecía favorable sobre el viaje de un caballero, Profecía sobre el destino heroico de un caballero, Profecía sobre el éxito en la aventura, Profecía sobre la necesidad de ayuda en un combate.* IMPS: *Profecía enigmática bélica, Profecía favorable bélica, Profecía favorable enigmática bélica.*

¹⁵⁹ La entrega y despliegue del estandarte simbolizan sus pretensiones al trono ya que siguiendo el simbolismo de Llull: El estandarte se le da al rey y al príncipe y al señor de caballeros para significar que los caballeros deben mantener el honor del señor y de sus Estados; pues en el honor del reino o del principado, y en el honor de su señor, son honrados y alabados y en el deshonor de la tierra en que por las gentes están, y del señor de quien son, los caballeros son más vituperados que otros hombres. Pues así como por el honor deben ser más alabados, porque el honor está más en ellos que en otros hombres, así en el deshonor deben ser más vituperados que otros hombres, porque por su flaqueza o traición son más desposeídos reyes y príncipes y altos barones, y se pierden más reinos y condados y otras tierras, que por la flaqueza y traición de cualesquiera otros hombres que no sean caballeros.

¹⁶⁰ IMFC: *H1400. Fear test, H1410. Staying in a frightful place, H1500. Test of endurance, H1558. Tests of friendship, H1561. Tests of valor.* IMPS: *Comprobación de la amistad por prueba, Realización de una prueba de amistad, Sometimiento a prueba de sufrimiento.*

La travesía de ese peligroso paso no sólo le permite llegar a la zona donde los corsarios de Úmbar están atacando la ribera del Anduin, sino que además le provee de tropas fantasmales que le ayudarán a tomar los barcos con los que remontar el río y llegar a socorrer Minas Tirith. Allí, con la ayuda de Éomer y los rohirrim y los soldados de Gondor, logran la victoria en una batalla que parecía perdida. Aún más cuando ven llegar los barcos enemigos, sin saber que las tropas del interior son sus aliados:

Ships of great draught with many oars, and with black sails bellying in the breeze. «The Corsairs of Umbar!» men shouted. «The Corsairs of Umbar! Look! The Corsairs of Umbar are coming! So Belfalas is taken, and the Ethir, and Lebennin is gone. The Corsairs are upon us! It is the last stroke of doom!» (...). Thus came Aragorn son of Arathorn, Elessar, Isildur's heir, out of the Paths of the Dead, borne upon a wind from the Sea to the kingdom of Gondor; and the mirth of the Rohirrim was a torrent of laughter and a flashing of swords, and the joy and wonder of the City was a music of trumpets and a ringing of bells. But the hosts of Mordor were seized with bewilderment, and a great wizardry it seemed to them that their own ships should be filled with their foes; and a black dread fell on them, knowing that the tides of fate had turned against them and their doom was at hand¹⁶¹ (TRK, 846).

¹⁶¹IMFC: *H1224. Quest to distant king for military aid, K2365. Enemy induced to give up siege, K2350. Military strategy, L325(B) Victory over superior force, P550. Military affairs/war, P551.0.1. Band of professional warriors, P552. Battle formations, P550.2(G) Siege, P551. Army, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P557. Military customs.* IMS: *Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey, Encuentro casual con amigos en combate, Asedio, cerco de una ciudad, Venganza de caballero por la derrota de aliados en combate, Ataque imprevisto al amanecer, Deseo de venganza de caballero por la muerte de caballero amigo, Encuentro casual con amigos en combate, Inducción al enemigo a abandonar el asedio por combates en otros focos, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado, Ataque imprevisto, emboscada al ser rodeado, Ataque imprevisto por caballero, Llegada en el último minuto de tropas auxiliares, de refresco, Aviso de llegada de un caballero para un combate por gritos, Ayuda de caballero para liberar un territorio a rey, Ayuda de caballeros para combatir, Ayuda de caballeros para combatir dada a rey, Rescate en el último minuto por ayuda voluntariamente ofrecida, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a*

Sin embargo, la guerra no termina con el levantamiento del asedio de la capital. El ejército de Sauron se repliega y la misión del Anillo pelagra por ello. Por esta razón, se impone el empleo de estrategias que ayuden a garantizar la victoria ayudando a destruir el poderoso objeto. Con este fin, los capitanes deciden organizar un asalto a la Puerta Negra de la fortaleza de Sauron aunque no tengan ninguna probabilidad de éxito dada la escasa cantidad de tropas que pueden reunir: «This is the greatest jest in all the history of Gondor: that we should ride with seven thousands, scarce as many as the vanguard of its army in the days of its power, to assail the mountains and the impenetrable gate of the Black Land.»¹⁶² (TRK, 882).

caballero atacado, Recuperación de un territorio cercado, Combate colectivo en campo de batalla, Combate colectivo en campo de batalla con espadas y lanzas, Combate colectivo en campo de batalla en inferioridad numérica, Combate colectivo contra una fuerza superior en campo llano, Combate colectivo en campo llano, Combate contra una fuerza superior en campo llano, Combate colectivo en llano, Participación de caballeros en combate en inferioridad de condiciones, Posible derrota en combate en inferioridad de condiciones, Victoria contra los enemigos, Victoria de caballeros en inferioridad numérica, Victoria de caballeros en combate, Guerra, Participación de caballeros en combate en inferioridad numérica, Victoria de caballeros en inferioridad numérica, Confusión al identificar unos barcos en la costa con los del enemigo por sus divisas. IMPS: Amenaza de usurpación de un territorio como agresión, Asedio de un territorio, Combate en un territorio con asedio, Inducción a levantar un asedio, Combate colectivo, Derrota posible en un combate por inferioridad de condiciones de uno de los contendientes, Participación en un combate en inferioridad de condiciones, Triunfo en combate sobre fuerza superior, Participación en un combate, Combate a pie, Reclutamiento de tropas, Reunión de caballeros, Triunfo en combate sobre fuerza superior. IMPC: Asedio como estrategia militar, Reunión de caballeros para ayudar a un gobernante atacado, Ataque imprevisto como estrategia militar, Victoria en combate a pesar de inferioridad numérica de tropas, Demostración de la valentía de un caballero en un combate.

¹⁶² IMFC: *K2350. Military strategy, P550. Military affairs/war, P551.0.1. Band of professional warriors, P552. Battle formations, P551. Army, P556. Challenge to battle, P557. Military customs, H1558. Tests of friendship, H1561. Tests of valor.* IMS: *Acompañamiento en el viaje por caballeros para participar en combate, Preparación de caballero para combate, Preparación de tropas para combate, Ayuda de caballeros para combatir, Aceptación del consejo de un caballero para el combate, Deliberación: sometimiento a consejo de una decisión, Acuerdo, convenio de amistad entre dos caballeros, Reto, desafío a guerra de un rey.* IMPS: *Ayuda prestada durante el combate, Aceptación de un consejo sobre las estrategias en un combate, Comprobación de las habilidades de un caballero por los riesgos que asume en un combate, Desplazamiento para participar en un combate, Preparación de un caballero para iniciar un combate, Comprobación de la amistad por prueba, Realización de una prueba de amistad.* IMPC: *Búsqueda de ayuda para participar*

La destrucción del Anillo marca el punto y final de la guerra y la total dispersión de las huestes enemigas: «The Captains bowed their heads; and when they looked up again, behold! their enemies were flying and the power of Mordor was scattering like dust in the wind.»¹⁶³ (TRK, 949).

El acceso al trono

En los esfuerzos de Aragorn en la Guerra del Anillo, vemos un rey guerrero que intenta reconvertir las antiguas tierras de sus ancestros en un único reino unificado y que acabará poseyendo la doble corona de los reinos de Arnor y Gondor (Day, 2004:171). Sin embargo, como ya se ha señalado, no es su actividad bélica la que le otorga el reconocimiento como heredero del trono, sino su habilidad sanadora.

Tras ser coronado como rey en una sencilla ceremonia, su imagen se engrandece a los ojos del pueblo (Romero, 2008: 704):

Gandalf set the White Crown upon his head, and said: «Now come the days of the King, and may they be blessed while the thrones of the Valar endure!»

But when Aragorn arose all that beheld him gazed in silence, for it seemed to them that he was revealed to them now for the first time. Tall as the sea-kings of old, he stood above all that were near; ancient of days he seemed and yet in the flower of manhood; and wisdom sat upon his brow, and strength and healing were in his hands, and a light

en combate, Cambio en la dirección de un desplazamiento por saber que va a celebrarse un combate, Demostración de la valentía de un caballero en un combate, Desplazamiento acompañado para participar en un combate, Discusión entre los consejeros zanjada con la aceptación del consejo de uno de ellos sobre la estrategia en combate.

¹⁶³ IMFC: *K2351. Animal help in military victory, L325(B) Victory over superior force, P12.10. King is superior to all in strength, beauty, largeness... and usually has victory.* IMS: *Triunfo de caballero en combate, Triunfo de caballeros en combate contra todos los contendientes, Victoria de caballeros en combate, Observación directa del triunfo de un héroe en una guerra, Victoria contra los enemigos, Victoria de caballeros en inferioridad numérica.* IMPS: *Triunfo en un combate, Triunfo en combate sobre fuerza superior.* IMPC: *Triunfo sobre los enemigos en ausencia del capitán, Victoria en combate a pesar de inferioridad numérica de tropas.*

was about him. And then Faramir cried: «Behold the King!»¹⁶⁴ (TRK, 968).

A partir de ese momento se termina la vida errante de Aragorn. Como rey se dedica al cuidado y engrandecimiento de los reinos unificados de Arnor y Gondor. Para ello promulga leyes, juzga y premia los actos sucedidos durante la guerra:

In the days that followed his crowning the King sat on his throne in the Hall of the Kings and pronounced his judgements. And embassies came from many lands and peoples, from the East and the South, and from the borders of Mirkwood, and from Dunland in the west. And the King pardoned the Easterlings that had given themselves up, and sent them away free, and he made peace with the peoples of Harad; and the slaves of Mordor he released and gave to them all the lands about Lake Núrnén to be their own. And there were brought before him many to receive his praise and reward for their valour¹⁶⁵ (TRK, 968).

¹⁶⁴ IMFC: *P11. Choice of kings, P12.10. King is superior to all in strength, beauty, largeness... and usually has victory, P13. Customs connected with kings, P13.5. Crowning of kings, P14. Particular practices of kings, P17.15(B) Great warrior/knight made king's heir, P19.4. Kingly powers (right). King's powers, R191. King (prince) returns home (from exile) and rescues his native country, P17. Succession to the throne.* IMS: *Aceptación de súbditos al nuevo rey, Coronación pública de reyes, Festejos en honor de un rey, Reunión de caballeros en la corte de un rey, Reunión de súbditos en la corte de un rey, Salida a recibir de todos sus súbditos al rey, Salida a ver a un caballero de todos los súbditos de un rey.* IMPS: *Aceptación del nuevo gobernante por los súbditos, Salida a recibir al gobernante.* IMPC: *Aceptación del nuevo gobernante a la muerte del gobernante anterior, Aceptación del nuevo gobernante al renunciar a sus derechos dinásticos el anterior, Sucesión al trono de descendiente legítimo por la abdicación del gobernante, Sucesión al trono de descendiente legítimo por muerte del gobernante, Festejos cortesanos por sucesión en el trono.*

¹⁶⁵ IMFC: *M201. Making of bargain and promises, M203. King's promise irrevocable, P10. Kings, P12.6.1. Four duties of king to subjects: devotion, protection of subjects, justice and increase of his kingdom, P12.7. Clever king knows everything in advance, P12.9. Nobility of character a mark of kings, P12.10. King is superior to all in strength, beauty, largeness... and usually has victory, P13. Customs connected with kings, P14. Particular practices of kings, P19.4. Kingly powers (right). King's powers, P50.0.1. King and vassals: obligations of vassals to king, Q72.1. Reward for loyalty to king, Q72. Loyalty rewarded, Q113.0.1. High honor as reward, Q89(B) Bravery rewarded.* IMS: *Comprobación de la generosidad del rey con el enemigo por su comportamiento, Reunión de caballeros en la corte de un rey, Reunión de súbditos en la corte de un rey, Viaje para visitar a un rey en su corte, Viaje terrestre de caballeros a la corte de un rey extranjero.* IMPS: *Desplazamiento para visitar una corte.* IMPC: *Reunión de caballeros para desplazamiento a la corte.*

El mismo J.R.R. Tolkien señaló a menudo que eran muchos los lectores que veían cierta relación entre Aragorn y el Rey Arturo, pero que por lo general pasaban por alto la de Aragorn y Carlomagno.¹⁶⁶ La gran tarea de Aragorn, que es forjar el Reino Reunido de Arnor y Gondor sobre las ruinas del antiguo imperio de los Dúnedain después de más de un milenio de caos bárbaro es, históricamente, semejante a la tarea de Carlomagno: crear el Sacro Imperio Romano Germánico sobre los vestigios del Imperio Romano (Day, 1994: 70).

El poder y la variedad de los enemigos de Carlomagno no eran muy distintos de aquellos con los que lucha Aragorn. Así como este tuvo que batallar contra un poderoso enemigo del sur, los haradrim, Carlomagno tuvo que frenar a un contrario parecido: los sarracenos de España y del norte de África. Mientras que al este Aragorn tenía a las tribus de los Hombres del Este y las hordas bárbaras que adoraban al ojo maligno de Sauron; en la frontera oriental de Carlomagno habitaban las tribus germánicas y las hordas bárbaras que adoraban al dios tuerto Votan, a quien los nórdicos llamaban Odín (Day, 1994:71).

Pero la comparativa no termina aquí: los dos portan espadas mágicas y ancestrales¹⁶⁷, tienen el poder de curar con hierbas mágicas, poseen mentores viejos y sabios¹⁶⁸ y ambos se casan con reinas¹⁶⁹ (Day, 1994: 72). Además, uno y otro combatieron en muchas batallas para expulsar invasores y salvaron a los

¹⁶⁶ La materia carolingia tuvo mucha influencia en la literatura hispánica medieval como han estudiado, entre otros, Carlos Alvar (2009) y M^a Carmen Marín Pina (2009).

¹⁶⁷ La espada de Carlomagno, Joyeuse, se supone que fue forjada por Wayland el Herrero, el mismo que forjó Gram, la espada de Sigurd. En la Edad Media llegó a ser tradicional que las espadas de los grandes héroes salieran de la forja de Wayland el Herrero (Day, 1994: 85).

¹⁶⁸ La figura histórica del obispo Turpin suplanta al mago, y se convierte en la versión cristianizada del mismo personaje: el anciano mentor de barba blanca con el cayado de obispo, en vez del bastón de mago.

¹⁶⁹ Frastrada, oriental y exótica princesa, estaba considerada la mujer más hermosa del mundo.

habitantes de sus antiguos reinos y, tras esto, restablecieron rápidamente las antiguas leyes, rehicieron los antiguos caminos e inspiraron una edad dorada de la cultura, el arte y la literatura (Day, 2004:171):

The reign of King Elessar began, of which many songs have told. In his time the City was made more fair than it had ever been, even in the days of its first glory; and it was filled with trees and with fountains, and its gates were wrought of mithril and steel, and its streets were paved with white marble; and the Folk of the Mountain laboured in it, and the Folk of the Wood rejoiced to come there; and all was healed and made good, and the houses were filled with men and women and the laughter of children, and no window was blind nor any courtyard empty; and after the ending of the Third Age of the world into the new age it preserved the memory and the glory of the years that were gone¹⁷⁰ (TRK, 968).

Igualmente, es fácil encontrar conexiones entre el legendario rey Arturo¹⁷¹ y Aragorn, pero también con Sigurd el Volsung, héroe arquetípico de epopeyas orales germánicas del siglo V. Todos ellos son huérfanos y herederos legítimos de reyes muertos en combate, privados de los reinos que les corresponden, corren peligro de ser asesinados al ser los últimos de su dinastía y su noble linaje acaba si ellos mueren, por lo que han crecido en secreto en hogares de acogida bajo la protección de un noble extranjero que es un pariente distante¹⁷². Allí consiguen una fuerza prodigiosa y habilidades que los prepararán para futuras grandezas, se enamoran de bellas doncellas pero

¹⁷⁰ IMFC: *F707. Extraordinary kingdom, F601. Extraordinary companions, F716. Extraordinary fountain, F760. Extraordinary cities, F761. City of precious metals and stones, F770. Extraordinary buildings and furnishing, F776. Extraordinary gate, F810. Extraordinary trees, plants, fruits..., F811. Extraordinary trees, F818. Extraordinary garden.*

¹⁷¹ Existen muchas conexiones entre la literatura artúrica y los primeros libros de caballerías hispánicos, como han estudiado Carlos Alvar (Alvar, 2002:61-84, 2005:7-27 y 2008:19-46), Antonio Contreras Martín (Contreras, 2000: 547-558 y 2002:503-518), M.^a Luzdivina Cuesta Torre (Cuesta, 2001:93-118 y 2002b:519-530), Rafael Mérida Jiménez (Mérida Jiménez, 2010:289-350), Jesús Montoya Martínez (Montoya, 1997:299-313), Mónica Nasif (Nasif, 1995:237-241), Laura Zorrilla Ortiz de Urbina (Zorrilla, 2006: 222-228) y María Rosa Lida de Malkiel (Lida, 1969:134-148).

¹⁷² Arturo en el castillo de Sir Ector, Sigurd en la estancia del rey Hjalprek y Aragorn en la casa del Señor Elrond, el Medio Elfo (Day, 1994: 62).

deben superar varios obstáculos antes de poder unirse a ellas y conseguir sus respectivos reinos (Day, 2004:159).

Pero también, todas estas relaciones se explican acudiendo al arquetipo heroico estudiado por Raglan en el que, por ejemplo, Arturo cumple con diecinueve de los atributos característicos (2003: 183) mientras Aragorn presenta dieciocho. Su madre Gilraen es una virgen de sangre real (1), su padre Arathorn no es rey pero sí el único heredero al trono de Gondor (2) y comparten lazos familiares entre ellos (3). Las circunstancias de su concepción son inusuales debido a la juventud de su madre, el casamiento se adelanta por una profecía de su abuela (4) y se le atribuye ser hijo de un dios, en este caso en su genealogía se rastrea sangre élfica y de Melian la maia (5). Al nacer se teme por su vida (6) y por ello se cría en un lugar escondido (7) por un padre adoptivo, Elrond (8). No tenemos referencias de su infancia (9) pero de adulto vuelve a su futuro reino (10), vence a sus enemigos (11), se casa con la princesa, Arwen (12) y se corona como rey (13). Durante un tiempo reina con éxito (14) y prescribe leyes (15). Su muerte también es misteriosa, al poder decidir el momento (18) y se produce en lo alto de una colina, el Fen Holden, en el sexto círculo de Minas Tirith (19) y tiene un sepulcro sagrado (22). Sin embargo, Aragorn no comparte el hecho de perder el favor de los dioses o de su pueblo, ni pierde el trono, sus hijos sí le suceden y sí es enterrado.

Su trayectoria coincide con la de los protagonistas de los libros de caballerías como Amadís. Tras una serie de aventuras en solitario se convierte en el líder de un grupo, logra vencer a sus enemigos, conquistar el trono y casarse con su amada. Las profecías se cumplen y se dedica a reinar el resto de su vida, lo que produce el engrandecimiento del reino.

La muerte del caballero

Como ya se ha comentado, la muerte del héroe, a pesar de no ser un tema totalmente ausente, sí que tiende a ser evitado en los libros de caballerías. Sin embargo, hay muestras destacadas como la de Amadís, Tirant o el propio Don Quijote.

El final del rey de Gondor narrado en los *Apéndices* es tan ceremonioso y reposado como el de Amadís, con el que comparte saber el momento en que ocurrirá, al ser una decisión voluntaria de Aragorn, y el estar acompañado de su fiel esposa:

Then going to the House of the Kings in the Silent Street, Aragorn laid him down on the long bed that had been prepared for him. There he said farewell to Eldarion, and gave into his hands the winged crown of Gondor and the sceptre of Arnor; and then all left him save Arwen, and she stood alone by his bed¹⁷³ (*Ap. A*, 1062).

Tras su muerte se mantiene e intensifica su imagen de belleza y bondad ejemplares:

Then a great beauty was revealed in him, so that all who after came there looked on him in wonder; for they saw that the grace of his youth, and the valour of his manhood, and the wisdom and majesty of his age were blended together. And long there he lay, an image of the splendour of the Kings of Men in glory undimmed before the breaking of the world bed¹⁷⁴ (*Ap. A*, 1063).

¹⁷³ IMFC: *T85. Woman mourns dead lover, T211.9. Excessive grief at husband's or wife's death, F1041.1. Extraordinary death, J227. Death preferred to other evils, Z292. Death of hero.* IMS: *Muerte de rey en la vejez con hijo, Muerte de rey por vejez, Sucesión en el trono por hijo, Sucesión en el trono por hijo con coronación pública, Sucesión en el trono por hijo legítimo, Sucesión en el trono por hijo legítimo con coronación pública.* IMPS: *Muerte de un gobernante, Planctus por una muerte, Envejecimiento del gobernante, Sucesión en el poder.* IMPC: *Amor hacia una persona demostrado por mostrar dolor ante su muerte, Sucesión al trono de descendiente legítimo por muerte del gobernante.*

¹⁷⁴ IMFC: *F778(B) Extraordinary tomb, P681. Mourning customs.* IMS: *Entierro de los aliados.* IMPS: *Entierro.* IMPC: *Entierro con construcción de un monumento como recuerdo, Entierro de gobernante muerto.*

Mediante esta narración, Tolkien no solo destaca la imagen de la muerte gloriosa del monarca sino también el sacrificio que supone para Arwen el haberse enamorado de un mortal. Ambos reinaron felices durante ciento veinte años pero, tras el deceso de su esposo, Arwen regresó a Lothlorien y eligió morir en Cerin Amroth, donde ella y Aragorn se habían prometido.

Aunque la trayectoria heroica y aventurera de Aragorn termina con su matrimonio y ascensión al trono en el libro, al igual que les sucede a los héroes caballerescos, Tolkien añade en los *Apéndices* la defunción del personaje para plasmar su particular concepción de la mortalidad. De este modo, se produce una sensación de melancolía en el lector que está ausente en la literatura caballerescas, muestra del cambio de mentalidad de la época al que debe adaptarse el modelo y plasmación de la propia ideología del autor en una de sus principales temas de reflexión.

5.10.2. Los hombres de Gondor

El pueblo de Gondor son los descendientes de la antigua raza de Númenor¹⁷⁵ pero ya en decadencia, relacionada con la ausencia del rey durante tanto tiempo. Gondor es el reino más cercano a los dominios de Sauron y, por tanto, el más expuesto a sus ataques. El propio Tolkien en la carta 211 a Rhona Beare (Carpenter, 2000: 281) los califica como orgullosos, peculiares y arcaicos, amantes de lo grandioso y capaces de constuirlo, comparándolos con los egipcios. Además, en la carta 131a Milton Waldman (Carpenter, 2000: 157) define Minas Tirith como una especie de Bizancio orgullosa y venerable, aunque cada vez más impotente. Este detalle no deja de ser significativo si se

¹⁷⁵ Una recreación del mito de la Atlántida.

tiene en cuenta que en varios de los libros de caballerías aparece el asedio a Constantinopla por parte de ejércitos paganos¹⁷⁶ (*Sergas, Lisuarte, Florisel...*).

Además de los personajes que aparecen en la obra, Boromir, Faramir, Denethor y los caballeros de los feudos, en los *Apéndices*, se esboza la historia del reino desde su fundación por Elendil, recién llegado de la destrucción de Númenor. Este y sus hijos se salvan, se instalan en la Tierra Media y se instauran así los reinos de Arnor y Gondor. El último rey de Arnor fue Arvedui, que acosado por el Rey Brujo de Angmar se vio obligado a refugiarse en Forochel donde entregó el anillo de Barahir al jefe de la tribu de los Lossoth como prueba de amistad y agradecimiento¹⁷⁷ antes de perecer en el mar¹⁷⁸. A partir de entonces los herederos del reino se convierten en Capitanes y se educan en Rivendel, donde también se guardan los símbolos de su linaje: el anillo, los fragmentos de la espada y el cetro.

En Gondor el reino fue más duradero y, en lugar de dividirse y menguar, fue acrecentando su poder y se extendió sometiendo a los Hombres del Este y a los Haradrim del Sur. En la guerra en la que pereció Arvedui, último rey de Arnor, el heredero de Gondor, Eärnur acudió en su ayuda y tuvo su primer enfrentamiento con el Rey Brujo, momento en el que Glorfindel profetiza que no caería por la mano del hombre¹⁷⁹. El día de la

¹⁷⁶ Este tema ha sido tratado principalmente por Javier Roberto González (1999-2000), Emilio José Sales Dasí (2002 y 2006) e Isabel Romero Tabares (2007).

¹⁷⁷ IMFC: *F825. Extraordinary ring, M112. Oath taken on ring, H1558. Tests of friendship, H1561. Tests of valor, N800. Helpers, P310. Friendship, P311.5. Covenant of friendship*. IMPS: *Comprobación de la amistad por prueba, Realización de un pacto de amista, Realización de una prueba de amistad*.

¹⁷⁸ IMFC: *F1041.1. Extraordinary death, Z292. Death of hero*. IMPS: *Muerte de un gobernante*.

¹⁷⁹IMFC: *M300. Prophecies, M340. Unfavorable prophecies, M341. Death prophesied, M341.1. Prophecy: death at (before, within), M341.2.18. Prophecy: death in battle, M341.2.19. Prophecy: death at hands of certain person, M342.1. Prophecy of downfall of king, Z300. Unique exceptions, Z310. Unique vulnerability, Z313. Vulnerability only by one person, Z311. Achilles heel*. IMS: *Profecía sobre la muerte de un caballero en combate*,

coronación de Eärnur, el líder de los Nazgûl lo desafió acusándolo de cobardía, por lo que el rey decidió acudir, en contra de los consejos del senescal Mardil, con una escolta de caballeros y nunca hubo más noticias de ellos¹⁸⁰.

A pesar de la pérdida del rey sin heredero, el reino continuó dirigido por los senescales que actúan a todos los efectos como monarcas, por ejemplo Cirion entrega tierras y establece un pacto de vasallaje con los que después serán el reino de Rohan.

Boromir

Boromir es el hijo primogénito de Denethor II, el senescal de Gondor y, por tanto, el heredero. Se dice que era alto y hermoso, había dirigido valientemente la defensa de Osgiliath contra las fuerzas de Sauron y participado con éxito en otras empresas militares antes de su aparición en el libro. Algo menos alto que Aragorn pero más fornido, da muestras de su potencia física durante la nevada en Caradhras. Se le describe a su llegada a Rivendel:

IMS: *Profecía desfavorable sobre el destino de un rey en combate, Profecía enigmática desfavorable, Profecía enigmática desfavorable sobre el destino de los caballeros en un combate, Profecía sobre la muerte de un caballero en combate.* IMPC: *Profecía desfavorable bélica, Profecía enigmática bélica, Profecía enigmática desfavorable.*

¹⁸⁰ IMFC: *H1561.2. Single combat to prove valor, K2319.2. Warrior proposes to fight in single combat, P556.0.1(B) Challenge to single combat, P557. Military customs, P557.4. Customs concerning single combat, J227. Death preferred to other evils, J227.2. Death preferred to dishonor.* IMS: *Aceptación de desafío a combate singular entre caballeros, Aceptación de un desafío a combate singular entre dos reyes, Combate singular entre caballeros, Combate singular entre capitanes, Embajada de mensajero para desafío a combate singular, Embajada para desafío a combate singular, Muerte de caballero en combate singular, Ausencia del rey de su reino, Ayuda de caballeros para combatir dada a rey, Búsqueda de rey perdido, Combate entre los capitanes, los reyes de ambos contendientes, Combate individual entre dos reyes, capitanes, a lo largo del combate colectivo, Desacuerdo de caballeros con la decisión del rey, Incumplimiento del rey de las cuatro obligaciones para sus súbditos: devoción, protección a los súbditos, expansión del territorio y justicia, Muerte de rey en combate, Muerte de rey sin hijos, Reto, desafío a guerra de un rey.* IMPS: *Muerte de un gobernante, Sucesión en el poder.* IMPC: *Aceptación de un combate singular.*

And seated a little apart was a tall man with a fair and noble face, dark-haired and grey-eyed, proud and stern of glance. He was cloaked and booted as if for a journey on horseback; and indeed though his garments were rich, and his cloak was lined with fur, they were stained with long travel. He had a collar of silver in which a single white stone was set; his locks were shorn about his shoulders. On a baldric he wore a great horn tipped with silver that now was laid upon his knees¹⁸¹ (*TFR*, 240).

Por tanto, desde su primera aparición, recoge importantes elementos del paradigma caballeresco: una somera descripción que da a entender sus buenas cualidades y la apostura y las vestimentas apropiadas a su estatus noble, a pesar de acabar de llegar de un viaje. Además porta un cuerno mágico, que llevan todos los primogénitos de los senescales de Gondor, marca de su linaje. Además también porta un escudo y una espada de menor categoría que la de Aragorn.

A través de las palabras que dirige al Concilio, se muestra como un valeroso capitán que ha emprendido una importante misión relacionada con un sueño profético¹⁸² que su hermano tiene repetidamente y que él comparte una vez:

In that dream I thought the eastern sky grew dark and there was a growing thunder, but in the West a pale light lingered, and out of it I heard a voice, remote but clear, crying:

Seek for the Sword that was broken:

In Imladris it dwells;

There shall be counsels taken

¹⁸¹ IMFC: *F500 Remarkable persons, F540. Remarkable physical organs, F541. Remarkable eyes, F575. Remarkable beauty, P50. Nobleman, D1210. Magic musical instruments, D1222. Magic horn (musical), F820. Extraordinary clothings and ornaments.*

¹⁸² Los sueños suponen una de las vías privilegiadas de representación de la órbita de lo sobrenatural en el Medievo. Existe también una fecunda tradición literaria de sueños premonitorios en las letras medievales, en latín y en vulgar, que ofrece abundantes ejemplos y variantes en géneros muy diversos (Mérida, 2001: 76-77). Acebrón (1998) ofrece un estudio detallado de los sueños en los libros de caballerías, donde analiza la evolución de los sueños en la literatura medieval hacia un tratamiento más laico y literario en el siglo XVI y González(1998) explica la importancia de estos en los libros de caballerías.

*Stronger than Morgul-spells,
There shall be shown a token
That Doom is near at hand,
For Isildur's Bane shall waken,
And the Halfling forth shall stand*¹⁸³ (TFR, 246).

Esta profecía es la causa de que se dirigiese a Rivendel¹⁸⁴ y se convierta en miembro de la Comunidad del Anillo. El vaticinio marcará su destino ya que la misión estaba preparada para su hermano pero, como se detalla más adelante, el deseo de su padre alteró ese hecho: «On one occasion at least your counsel has prevailed, not long ago. It was the Lord of the City that gave the errand to him.»¹⁸⁵ (TRK, 813).

¹⁸³ IMFC: *D1812. Magic power of prophecy, D1810.8.2. Information received from dream, D1810.8.3. Warning in dreams, D1810.8.4. Solution to problem is discovered in dream, D1812.3.3. Future revealed in dream, D1814.2. Advice from dream, F1068. Realistic dream, F1068.1. Advice and information given in dream, F556. Remarkable voice, H617. Symbolic interpretations of dreams, H1229.3. Quest for (marvelous) thing seen in dream, J157. Wisdom (knowledge) from dream, M300. Prophecies, M302. Means of prophesying, M306. Enigmatical prophecy, M310. Favorable prophecy, M356. Prophecies concerning destiny of country, M356.1. Prophecies concerning outcome of war, M356.1.2. Prophecies concerning fate of heroes in battle/contest, M358. Prophecies connected with journeys/adventures, M302.7. Prophecy through dreams, M302.7.1*. Premonitory dream. IMS: *Información recibida en sueño, Información recibida en sueño realista, Información recibida por caballero de sueño realista, Información recibida por caballero de un sueño alegórico y simbólico, Profecía enigmática sobre el destinatario de una corona, Profecía enigmática sobre el destinatario de una espada, Profecía enigmática sobre la grandeza en armas de un caballero, Profecía favorable sobre el éxito en la guerra de un caballero, Profecía sobre el destinatario de una corona, Profecía sobre el destinatario de una espada, Profecía sobre el destino heroico de un caballero, Profecía sobre la llegada de un caballero, Profecía enigmática y simbólica mediante sueño alegórico, Profecía enigmática y simbólica mediante sueño alegórico con personajes reales, Búsqueda de sabio por caballero. IMPS: *Profecía enigmática simbólica, Profecía favorable bélica, Profecía favorable enigmática bélica, Profecía favorable enigmática simbólica, Informaciones recibidas de sueño profético, Búsqueda de aliados, Búsqueda de una determinada persona. IMPC: *Abandono de un territorio por consejo recibido durante sueño profético, Búsqueda de aliados como estrategia militar, Búsqueda iniciada para indicar el cumplimiento de una profecía.****

¹⁸⁴ IMFC: *H617. Symbolic interpretations of dreams. IMPS: *Interpretación de una profecía. Fracaso en la interpretación de un sueño. IMPC: *Interpretación de un sueño profético como resolución de un enigma, Petición de ayuda para interpretar una profecía.***

¹⁸⁵ IMFC: *H1210. Quest assigned, H1210.2. Quest assigned by king, H1229.3. Quest for (marvelous) thing seen in dream, H1230. Accomplishment of quests, H1381. Quest for unknown person, H1382. Quest for unknown places, H13993. Quest to distant sage for advice, L31. Youngest brother helps elder, P251. Brothers, P251.5. Two brothers, P233.*

La aventura reservada es un importante tópico caballeresco: Amadís de Gaula encuentra una aventura que no intenta por estar destinada a su hijo y, en este caso, Boromir no supera una prueba que no estaba destinada a él por lo que fracasa, como reconoce en sus últimas palabras, y muere: «Farewell, Aragorn! Go to Minas Tirith and save my people! I have failed.»¹⁸⁶ (TT, 414). Su excesiva preocupación por el destino de su patria y la idea de que el fin justifica todos los medios, mezcladas con una cierta ambición, hacen que sucumba a la tentación del Anillo y se aleje del ideal caballeresco:

«True-hearted Men, they will not be corrupted. We of Minas Tirith have been staunch through long years of trial. We do not desire the power of wizard-lords, only strength to defend ourselves, strength in a just cause. And behold! in our need chance brings to light the Ring of Power. It is a gift, I say; a gift to the foes of Mordor. It is mad not to use it, to use the power of the Enemy against him. The fearless, the ruthless, these alone will achieve victory. What could not a warrior do in this hour, a great leader? What could not Aragorn do? Or if he refuses, why not Boromir? The Ring would give me power of Command. How I would drive the hosts of Mordor, and all men would flock to my banner!» Boromir strode up and down, speaking ever more loudly: Almost he seemed to have forgotten Frodo, while his talk dwelt on walls and weapons, and the mustering of men; and he drew plans for great alliances and glorious victories to be; and he cast down Mordor, and became himself a mighty king, benevolent and wise (TFR, 398).

Su caída responde a la tentación del guerrero, del héroe preocupado por la situación de su pueblo, con la certeza de que el Anillo es necesario para

Father and son, Z210. Brothers as heroes, Z221. Eldest brother as hero. IMPS: Asignación de una tarea.

¹⁸⁶ IMFC: *C920. Death for breaking tabu, J912. Wise man humble in death, K2211. Treacherous brother. Usually elder brother, K2211.0.1. Treacherous elder brother, K2247. Treacherous lord, K2247.3(B) Treacherous knight, Q411. Death as punishment, Q411.13. Death as punishment for thievery, Z292. Death of hero. IMS: Arrepentimiento de caballero en trance de muerte, Muerte de caballero por sus numerosas heridas, Muerte de caballero por soberbia. Heridas de muerte. IMPS: Muerte como castigo, Muerte como castigo por soberbia, Muerte en combate, Fracaso en una tarea, Comprobación de la soberbia por comportamiento traidor. IMPC: Deshonra por fracaso en una tarea asignada, Arrepentimiento en trance de muerte, Muerte como castigo por soberbia.*

oponerse, y sojuzgar incluso, a las fuerzas de Mordor. Mientras que Aragorn, y otros personajes, rechazan cualquier tipo de derecho sobre el preciado objeto, Boromir comete el mismo error que el antepasado de Aragorn, Isildur. Su gran falta es el orgullo, al igual que le sucederá a su padre Denethor. El Anillo le ofrece visiones de victoria que debilitan su entereza y le hacen renunciar al código caballeresco, llegando a atacar a quien debía proteger para quitarle la joya por la fuerza.

Sin embargo, al morir recupera parte del honor perdido al intentar robar el Anillo a Frodo. La ruptura del código caballeresco de amparar a los desvalidos y de su promesa de ayudar en la misión, en cierto modo se ve compensada por su acto final, la valiente defensa de Merry y Pippin contra un enemigo implacable y muy superior en número. Su muerte guarda un gran parecido con la de Roldán que, sorprendido por fuerzas muy numerosas, lucha valientemente y que, antes de morir, sopla su cuerno Olifante, para advertir a Carlomagno de la proximidad de los enemigos. Al aproximarse el rey, los sarracenos huyen y Roldán puede decirle unas pocas palabras antes de perecer (Day, 2004: 173):

A mile, maybe, from Parth Galen in a little glade not far from the lake he found Boromir. He was sitting with his back to a great tree, as if he was resting. But Aragorn saw that he was pierced with many black-feathered arrows; his sword was still in his hand, but it was broken near the hilt; his horn cloven in two was at his side. Many Orcs lay slain, piled all about him and at his feet. Aragorn knelt beside him. Boromir opened his eyes and strove to speak. At last slow words came. «I tried to take the Ring from Frodo» he said. «I am sorry. I have paid.» His glance strayed to his fallen enemies; twenty at least lay there¹⁸⁷ (TFR, 414).

¹⁸⁷ IMFC: *J621. Destruction of enemy's weapons*. IMS: *Ruptura de la espada durante el combate, Violencia de un combate marcada por el estado de las armas*. IMPS: *Comprobación de la valía de un arma por las hazañas llevadas a cabo con ella, Comprobación de la violencia en un combate por estado de las armas de los contendientes*,

Aragorn decide guardar en secreto las palabras de Boromir acerca de haber atacado a Frodo y destaca únicamente su última y heroica defensa de los otros hobbits frente a los orcos¹⁸⁸. Los tres compañeros restantes de la Comunidad, le rinden honras fúnebres rituales en una barca que es depositada en el Rauros:

Now they laid Boromir in the middle of the boat that was to bear him away. The grey hood and elven-cloak they folded and placed beneath his head. They combed his long dark hair and arrayed it upon his shoulders. The golden belt of Lurien gleamed about his waist. His helm they set beside him, and across his lap they laid the cloven horn and the hilts and shards of his sword; beneath his feet they put the swords of his enemies¹⁸⁹ (TFR, 416).

Ruptura de un arma durante el combate. IMPC: *Demostración de la violencia de un combate singular indicada en el estado de un arma.*

¹⁸⁸ IMPC: *F1084. Furious battle, K2350. Military strategy, K810.1(B) Ambush, P550. Military affairs/war, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P557. Military customs.* IMS: *Ataque imprevisto, emboscada al ser rodeado, Aumento de la impetuosidad de caballero en el combate por cuerno encantado, Aviso de llegada de un caballero para un combate por gritos, Participación en un combate, Preparación de caballero para combate, Participación de caballeros en combate en inferioridad de condiciones, Participación de caballeros en combate en inferioridad numérica, Posible derrota en combate en inferioridad de condiciones, Riesgos en el combate como demostración de valentía.* IMPS: *Ayuda prestada durante el combate, Aviso del comienzo de un combate por ruido, Combate a pie, Combate colectivo, Combate contra el guardián, Combate contra un gigante, Combate contra un monstruo, Combate en un espacio subterráneo, Combate en un puente, Confusión, desorden durante un combate, Comprobación de las habilidades de un caballero por los riesgos que asume en un combate, Participación en un combate, Participación en un combate en inferioridad de condiciones, Pérdida de ventaja en el transcurso de un combate, Aviso del descubrimiento de una emboscada, Emboscada.* IMPC: *Demostración de la valentía de un caballero en un combate, Aviso de desafío a combate por sonido, Emboscada como estrategia militar, Petición de ayuda por emboscada como estrategia militar.*

¹⁸⁹ IMFC: *B184.3.1 Magic boat, D1121.0.1. Boat made by magic, F841. Extraordinary boat, ship, F841.2.8(H) Boat without oars, P681. Mourning customs, V61.1. Dead placed on boat.* IMS: *Entierro de los muertos en el combate, Entierro de los aliados, Planctus ante el cadáver de amigo muerto, Lamentos, planctus, duelos por dolor, Llanto de caballero por dolor, Discusión entre consejeros sobre el entierro de un caballero, Comprobación del amor de un caballero por su amigo.* IMPS: *Consuelo en la desgracia, Luto por una muerte, Planctus por una muerte, Dolor por la muerte de un ser querido, Entierro.* IMPC: *Amor hacia una persona demostrado por mostrar dolor ante su muerte.*

Solo dos funerales son descritos con detalle y ambos están claramente influidos por el *Beowulf*¹⁹⁰, el de Boromir coincide con el de Scyldo y el de Théoden con el del propio Beowulf.

La barca acaba llegando a Gondor y así su hermano Faramir tiene la certeza de su muerte, al verla, y el detalle de que llevase el cinturón de Lórien permite que Frodo pueda corroborarle que no era una visión:

I saw, or it seemed that I saw, a boat floating on the water, glimmering grey, a small boat of a strange fashion with a high prow, and there was none to row or steer it. An awe fell on me, for a pale light was round it. But I rose and went to the bank, and began to walk out into the stream, for I was drawn towards it. Then the boat turned towards me, and stayed its pace, and floated slowly by within my hand's reach, yet I durst not handle it. It waded deep, as if it were heavily burdened, and it seemed to me as it passed under my gaze that it was almost filled with clear water, from which came the light; and lapped in the water a warrior lay asleep. A broken sword was on his knee. I saw many wounds on him. It was Boromir, my brother, dead. I knew his gear, his sword, his beloved face. One thing only I missed: his horn. One thing only I knew not: a fair belt, as it were of linked golden leaves¹⁹¹ (*TT*, 666).

Boromir se nos presenta como el perfecto caballero a su llegada a Rivendel, el apuesto y valiente primogénito del senescal de Gondor, es de origen noble y un probado combatiente. Sin embargo, es enviado a cumplir una misión que no le corresponde y, por tanto para la que no está preparado, lo que le lleva al fracaso y la muerte. A pesar de ello, su muerte no es

¹⁹⁰ Obra que Tolkien estudió en «Los Monstruos y los Críticos», conferencia de 1936.

¹⁹¹ IMFC:*D1810.8.2. Information received from dream, D1810.8.3. Warning in dreams, F1068. Realistic dream, F1068.1. Advice and information given in dream, J157. Wisdom (knowledge) from dream, F820. Extraordinary clothings and ornaments, H110. Identification by cloth or clothing, H111. Identification by garment, H150. Circumstances of recognition, H0. Identity test, H80. Identification by tokens.* IMS: *Información recibida en sueño, Información recibida en sueño realista, Información recibida por caballero de sueño realista.* IMPS: *Conocimiento de la identidad de un caballero por el reconocimiento de sus bienes. Conocimiento de la identidad de un caballero por reconocimiento, Reconocimiento de un caballero por el reconocimiento de sus bienes.* IMPC: *Reconocimiento por elementos de común conocimiento.*

deshonrosa, sino que cae tras abatir a numerosos enemigos defendiendo a los débiles hobbits y por ello sus compañeros le rinden las honras fúnebres apropiadas a un héroe.

Faramir

Roubaud apunta que las parejas de hermanos son un motivo clásico dentro de la literatura caballerescas: «à l'origine, les avait emprunté aux narrations arthuriennes; dans celles-ci d'ailleurs, on pouvait déjà entrevoir au moins un cas de parenté fraternelle laissant pressentir l'apparition future du motif des jumeaux: celui des frères de Gauvain, Gaehriet et Guerrehet» (2000: 162).

Faramir es el segundo hijo del Senescal de Gondor y hermano de Boromir. Contrasta con él triunfando donde este fracasó y representa ser un dechado de virtudes caballerescas. A pesar de ser un guerrero, se destacan de su personalidad la sabiduría y profundidad de su conocimiento, de porte gentil, amante de la ciencia y de la música. Recibía complacido a Gandalf cuando este visitaba la ciudad, y aprendía de él lo que podía. Y en esto, como en muchos otros asuntos, desagradaba a su padre. Algunos juzgaban su coraje menor que el de su hermano pero, como se demuestra, no era así, salvo que no buscaba la gloria en el peligro sin propósito (Day, 2002: 244).

But things may change when Faramir returns. He is bold, more bold than many deem; for in these days men are slow to believe that a captain can be wise and learned in the scrolls of lore and song, as he is, and yet a man of hardihood and swift judgement in the field. But such is Faramir. Less reckless and eager than Boromir, but not less resolute (TRK, 766).

En Gondor se dice que un sortilegio le protege la vida o que el destino se la reserva para algún fin desconocido. Pippin recibe una impresión muy favorable la primera vez que se encuentran:

Proud and grave he stood for a moment as he spoke to the guard, and Pippin gazing at him saw how closely he resembled his brother Boromir whom Pippin had liked from the first, admiring the great man's lordly but kindly manner. Yet suddenly for Faramir his heart was strangely moved with a feeling that he had not known before. Here was one with an air of high nobility such as Aragorn at times revealed, less high perhaps, yet also less incalculable and remote: one of the Kings of Men born into a later time, but touched with the wisdom and sadness of the Elder Race. He knew now why Beregon spoke his name with love. He was a captain that men would follow, that he would follow, even under the shadow of the black wings¹⁹² (TRK, 810).

Es un líder nato y un guerrero pero la guerra es para él una necesidad y no una vocación y es consciente de la decadencia de su pueblo, profundamente débil frente a Mordor. Sin embargo, aunque considere que todo está perdido, persevera en la resistencia y rechaza cualquier poder que provenga del mal aunque fuese un arma eficaz contra Sauron: «I would not take this thing, if it lay by the highway. Not were Minas Tirith falling in ruin and I alone could save her, so, using the weapon of the Dark Lord for her good and my glory. No. I do not wish for such triumphs» (TT, 671). Esta afirmación se contrapone absolutamente con las palabras de Boromir antes de tratar de arrebatarse el anillo a Frodo.

Faramir pasa la misma prueba que Boromir, triunfando donde éste fracasa y demostrando que la aventura de la búsqueda de Imladris estaba reservada para él. Los dos hermanos contrapuestos del *Amadís de Gaula*, Amadís y Galaor se corresponden aquí en Boromir y Faramir, con el destacado rasgo de fidelidad de Faramir y Amadís, aunque en este caso sea la

¹⁹² IMFC: *P251. Brothers, P251.5. Two brothers, Z210. Brothers as heroes, H1574.1. Test for noble blood, P50. Nobleman.* IMS: *Identificación del hermano del héroe en la corte por parecido con él, Recuerdo de caballero por parecido, Recuerdo de un caballero mirando a otro, Información sobre el linaje de un caballero.* IMPS: *Reconocimiento de un caballero por sus peculiaridades físicas, Recuerdo de una persona al ver a otra por su parecido, Reconocimiento de un caballero por conocimiento de su linaje.*

fidelidad a su pueblo y no a una dama. Frente al deseo de poder de su padre y su hermano, y de que su ciudad prevalezca por encima de todo y a cualquier precio, lo que cuenta para Faramir es mantener honesta y fielmente una forma de vida que se centra en el rechazo al Mal.

La nobleza de Faramir se debe más a sus actitudes y convicciones que a su linaje, aunque sea casi tan elevado como el de Aragorn. En algunas obras caballerescas, como el *Olivante de Laura*, de Antonio de Torquemada¹⁹³, los mejores caballeros se distinguen sobre todo por su humildad ya que consideran que la mayor lacra que trae la ambición de la honra es la actitud soberbia. Olivante, al igual que Faramir, rechaza el enfrentamiento vano que solo busca la gloria del vencedor sin ningún otro provecho.

Hay un cierto paralelismo entre los personajes de Aragorn y Faramir: ambos son capitanes de Montaraces, de talante parecido, a igual tiempo guerreros y sabios, se desconfía de los dos y ambos son enaltecidos al final. También demuestra poseer algún tipo de clarividencia, pues parece capaz de leer la mente de Gollum y dice saber que ha matado. Además la figura de Faramir es clave para el acceso al trono de Aragorn, hecho que se hubiera visto dificultado por Boromir o Denethor, que quizá no habrían aceptado la posición subalterna feudal que les correspondía (Romero, 2004: 125):

Faramir met Aragorn in the midst of those there assembled, and he knelt, and said: «The last Steward of Gondor begs leave to surrender his office.» And he held out a white rod; but Aragorn took the rod and gave it back, saying: «That office is not ended, and it shall be thine and thy heirs' as long as my line shall last. Do now thy office!» (TRK, 967).

¹⁹³ El estudio de esta obra ha sido la tesis doctoral de Isabel Muguruza Roca (1996).

Como Capitán de los Montaraces de Ithilien realiza una emboscada a los refuerzos provenientes de Harad que se dirigen a Mordor¹⁹⁴ y ahí se encuentra con Frodo y Sam. Más tarde dirige la retirada de Osgiliath antes del asedio de Gondor¹⁹⁵, pero es herido y hechizado por el Rey Brujo¹⁹⁶. Permanece con fiebre durante el ataque hasta que es curado por Aragorn al

¹⁹⁴ IMPC: *F1084. Furious battle, K2350. Military strategy, K810.1(B) Ambush, P550. Military affairs/war, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P557. Military customs.* IMS: *Ataque imprevisto, emboscada al ser rodeado, Participación en un combate, Preparación de caballero para combate, Riesgos en el combate como demostración de valentía.* IMPS: *Combate a pie, Combate colectivo, Confusión, desorden durante un combate, Participación en un combate, Emboscada, Emboscada, celada en floresta.* IMPC: *Demostración de la valentía de un caballero en un combate, Emboscada como estrategia militar.*

¹⁹⁵ IMFC: *F1084. Furious battle, K2350. Military strategy, P550. Military affairs/war, P551.0.1. Band of professional warriors, P552. Battle formations, P551. Army, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P556.3. Armed man outside besieged city seeks opponent, P557. Military customs, P600. Customs.* IMS: *Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey, Venganza de caballero por la derrota de aliados en combate, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado, Ataque imprevisto por caballero, Ayuda de caballero para liberar un territorio a rey, Ayuda de caballeros para combatir, Ayuda de caballeros para combatir dada a rey, Petición de ayuda de rey en persona a los mejores caballeros, Rescate en el último minuto por ayuda voluntariamente ofrecida, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado, Búsqueda de enemigos por caballero, Búsqueda de enemigos por caballero, Envío de caballeros a caballo como refuerzos, Envío de caballeros como refuerzos, Envío de caballeros a una guerra, Refugio de caballero en el interior de un castillo, Reunión voluntaria de caballeros en un castillo, Combate colectivo en llano, Participación de caballeros en combate en inferioridad de condiciones, Posible derrota en combate en inferioridad de condiciones, Reunión de caballeros en la corte de un rey, Reunión de súbditos en la corte de un rey, Guerra, Participación de caballeros en combate en inferioridad numérica, Victoria de caballeros en inferioridad numérica, Participación en un combate, Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey.* IMPS: *Amenaza de usurpación de un territorio como agresión, Combate colectivo, Derrota posible en un combate por inferioridad de condiciones de uno de los contendientes, Participación en un combate en inferioridad de condiciones, Participación en un combate.* IMPC: *Reunión de caballeros para ayudar a un gobernante atacado, Ataque imprevisto como estrategia militar, Demostración de la valentía de un caballero en un combate.*

¹⁹⁶ IMFC: *D1855. Time of death postponed, D1856. Death evaded, D1960.4. Deathlike sleep, D2060. Death or bodily injury by magic, D2061.1. Kinds of death produced by magic, K1884. Illusion of death.* IMS: *Heridas de gravedad en el curso de un combate* IMPS: *Enfermedad por envenenamiento, Heridas como agresión, Heridas de gravedad.*

final de la lucha¹⁹⁷. Su convalecencia le impide acompañar al ejército que parte hacia la Puerta Negra y en las Casas de Curación conoce y se enamora de Éowyn, con la que se casa:

«Hear then all my guests, fair folk of many realms, such as have never before been gathered in this hall! Faramir, Steward of Gondor, and Prince of Ithilien, asks that Éowyn Lady of Rohan should be his wife, and she grants it full willing. Therefore they shall be trothplighted before you all.»

And Faramir and Éowyn stood forth and set hand in hand; and all there drank to them and were glad¹⁹⁸ (TRK, 977).

En la carta 244 (Carpenter, 2000: 323) Tolkien revela muchos de los aspectos que seguirían a la historia narrada en *The Lord of the Rings* respecto al destino de Faramir como príncipe de Ithilien, el más destacado de los nobles

¹⁹⁷ IMFC: *D1500.1.4.1. Magic healing grass/flower, D1500.1.4.3. Magic healing herb, D978. Magic herbs, D996. Magic hand, D1577.1. Charm renders medicinal herbs efficacious, H1199.2. Task: healing sick person.* IMS: *Búsqueda de cura para una enfermedad, Curación de las heridas de caballeros, Curación de las heridas de un caballero con agua mágica.* IMPS: *Curación de las heridas. Curación por magia.* IMPC: *Visitas durante la curación de las heridas.*

¹⁹⁸ IMFC: *M149.1. Lovers vow to marry/love only each other, T0. Love, T24. The symptoms of love, T50. Wooing, T55.1. Princess declares her love for lowly hero, T56. Means of attracting sweetheart, T57. Declaration of love, T58. Wooing the strong and beautiful bride, T61. Betrothal, T61.4. Betrothal ceremony, T91.6.4.11. Princess fall in love with knight, T311.4. Maiden queen prefers to fight instead of marrying, but is at last conquered and married.* IMS: *Aceptación del amor de una doncella voluntariamente, Amor de caballero por doncella, Amor de caballero por doncella a primera vista, Amor de caballero por doncella a primera vista en corte, Amor de caballero por doncella hermosa, Amor de doncella por caballero por sus hazañas, Autoproclamación de caballero de servicio caballeresco a una doncella, Comprobación del amor de una doncella por un caballero por su comportamiento, Declaración de amor de caballero a doncella, Declaración de amor de caballero a doncella por petición de matrimonio, Declaración de amor de doncella a caballero, Encuentro casual con una doncella en la corte, Matrimonio de doncella amazona con caballero, a pesar de que antes rechazaba casarse, Matrimonio entre doncella y caballero, Rechazo del matrimonio por doncella, Aceptación por princesa del servicio caballeresco ofrecido por caballero, Matrimonio entre caballero y princesa.* IMPS: *Aceptación del amor de un pretendiente rechazado previamente, Amor a primera vista, Amor provocado por un comportamiento valiente.* IMPC: *Amor hacia una persona por tener noticias sobre su belleza, Amor hacia una persona por tener noticias sobre sus hazañas, Consuelo afirmando la correspondencia en el amor, Cortejo amoroso a través de declaración de amor, Matrimonio por amor a primera vista, Promesa de fidelidad en el amor por enamoramiento a primera vista, Promesa de matrimonio por amor a primera vista, Cortejo amoroso a través de petición de matrimonio.*

después del de Dol Amroth, en el resucitado estado númenóreano de Gondor. Sería el guardián de las fronteras del reino y también tendría que rehabilitar el territorio perdido y despejarlo de bandidos y restos de orcos. Además, Aragorn restableció el Gran Concilio de Gondor, y en él Faramir, que seguía siendo por herencia el senescal y, por tanto, sería el principal consejero.

Faramir cumple con todo lo que se espera de un caballero secundario: es noble, cortés, valeroso y humilde, capaz de comportarse como le corresponde tanto en la guerra como en la paz y de servir fielmente a su señor, tanto a su padre el senescal como al nuevo rey. Además, es puesto a prueba por el Anillo, una especie de ordalía para determinar quiénes son los verdaderamente puros de corazón, por la que pasan todos los personajes principales, y tiene éxito, allí donde su hermano fracasó. Su recompensa por todo su comportamiento ejemplar es su matrimonio con la segunda dama más destacada de la obra.

Denethor

Denethor II, hijo de Ecthelion, gobernó Gondor desde 2984 hasta la Guerra del Anillo en el 3019 (Day, 2002: 238). Gandalf se refiere a él como alguien orgulloso y perspicaz, poderoso y de alto linaje y, en los *Apéndices*, se le califica de sabio, previsor y conocedor de la ciencia. Sin embargo, durante el relato se muestra que ha sido seducido por la aparición del poder y se ha vuelto arrogante y de escasa visión en el largo ejercicio de la suprema autoridad (Romero, 2004: 87). Sin embargo, también se deja claro que ha sido un buen gobernante y un personaje de gran nobleza: «Denethor looked

indeed much more like a great wizard than Gandalf did, more kingly, beautiful, and powerful; and older.»¹⁹⁹ (TRK, 757).

En lugar de actuar como regente, Denethor se comportaba como si fuera el rey²⁰⁰, incluso parece disponerse a dificultar el ascenso al trono del esperado heredero de Isildur, aun sabiendo que ese hecho se relaciona con el fin del poder de Sauron, y al final cede a la desesperación. Llega incluso a considerar que los valores caballerescos únicamente son apropiados para las épocas de esplendor:

«Ever your desire is to appear lordly and generous as a king of old, gracious, gentle. That may well befit one of high race, if he sits in power and peace. But in desperate hours gentleness may be repaid with death.»

«So be it,» said Faramir.

«So be it!» cried Denethor. «But not with your death only, Lord Faramir: with the death also of your father, and of all your people, whom it is your part to protect now that Boromir is gone.» (TRK, 812-813).

El funcionamiento teórico y armónico de la sociedad medieval supone el cumplimiento de la función que le está asignada a cada uno de los miembros de los diferentes estamentos. De acuerdo con el pensamiento de la época, la existencia del mal no es debida a una organización y constitución imperfecta de la comunidad, sino a la conducta inadecuada de diferentes individuos. En la mayoría de las ocasiones, este comportamiento indeseable es el punto de partida de la actividad caballerescas, así el caballero prueba eficazmente la necesidad de su función (Cacho Blecua, 2008:150).

¹⁹⁹ IMFC: *H1574.1. Test for noble blood, P50. Nobleman, P10. Kings, P12.7. Clever king knows everything in advance, P12.9. Nobility of character a mark of kings, P13. Customs connected with kings, P14. Particular practices of kings.* IMS: *Recuerdo de caballero por parecido, Recuerdo de un caballero mirando a otro.* IMPS: *Reconocimiento de un caballero por sus peculiaridades físicas, Recuerdo de una persona al ver a otra por su parecido.*

²⁰⁰ De ahí que se le otorgue ese tratamiento a efectos de los motivos.

Cuesta Torre ahonda sobre la soberbia y el caballero soberbio como asuntos fundamentales en la hechura de los libros de caballerías. Ramón Llull, en su *Libro de la orden de caballería*, describe la soberbia como uno de los defectos que el buen caballero debe evitar y el *Zifar* la asocia con los malhechores feudales. A partir del *Amadís de Gaula* y de los libros y series que le siguieron, la soberbia queda definitivamente emparentada con la idiosincrasia de los pérfidos, rufianes y malos caballeros, no siendo extraño encontrarse con algún personaje apodado «el soberbio».

El *Olivante de Laura*, aborda el tema de la soberbia con gran profusión, constituyéndose en rasgo fundamental de los enemigos del protagonista. Los numerosos ejemplos del *Olivante* muestran con claridad que la soberbia no es propia de la caballería, sino que, en el extremo opuesto, sirve para transmutarla en maldad, villanía y desafuero (Cuesta, 2005: 321-342).

En el caso de Denethor su soberbia y ceguera como padre le lleva a elegir a Boromir en lugar de a Faramir para la misión de buscar Imladris y a enviar a este último a un cometido suicida durante las fases previas al asedio de Minas Tirith²⁰¹. Sin embargo, será su última acción la que muestre de forma incontestable a los extremos a los que le ha conducido este orgullo desmedido. Toma la decisión de retirarse a sus aposentos para suicidarse e intentar matar a su hijo Faramir para dar un glorioso final a la historia que siente que está a punto de terminar²⁰².

²⁰¹ IMFC: *H1210.2. Quest assigned by king, M2. Inhuman decisions of king, P10. Kings, P12.2.1. Tyrannical king.* IMS: *Comportamiento injusto de rey a causa del rechazo del juicio certero de consejero, Desacuerdo de caballeros con la decisión del rey, Decisión inhumana de rey por ambición, Decisión inhumana de rey por soberbia, Incumplimiento del rey de las cuatro obligaciones para sus súbditos: devoción, protección a los súbditos, expansión del territorio y justicia.* IMPS: *Injusticia cometida por el gobernante.*

²⁰² IMFC: *P16. End of king's reign, F1041.21. Reactions to excessive grief, F1041.21.6.6(B) Attempted suicide from grief, T326. Death by suicide, F1041.1.1. Death from broken heart, F1041.2. Death from grief for death of lover or relative, F1041.1.2.2.4. Death*

El tema del suicidio en los libros de caballerías ha sido estudiado principalmente por Axayácatl Campos García Rojas (Campos, 2003b). Se produce, generalmente, cuando algunos caballeros son incapaces de encajar la derrota, caso de Dardán, del *Amadís*, que mata a su dama, por que tras verle derrotado prefiere a Amadís, y se suicida después (*Amadís*, 374).

La mayoría de personajes de los libros de caballerías, generalmente, aceptan con resignación sus desgracias, como Pirineo (*Floriseo*, 12), quien pierde en poco tiempo su tierra, a su mujer y a su hijo, o como Zifar que sufre una situación similar. Pervive en ambos personajes la conciencia de ser los elegidos a quienes Dios ha planteado el tópico del «Sometimiento a prueba de sufrimiento». El suicidio aparece, por tanto, de forma excepcional y como un recurso de este tipo de narrativa para generar tensión y profundizar en la psique de los personajes. Aunque también como una fuente y espejo de pasiones y sentimientos humanos que dotan de una riqueza aún mayor a los libros de caballerías (Campos, 2003b: 410).

Las distintas variaciones del suicidio, aunque normalmente la causa es el desamor, son superiores a las muertes por ser derrotado o capturado por el enemigo. Por ello, por ser menos, tienen un valor añadido, aún mayor si otros personajes del mismo libro sufren con estoicismo desgracias más importantes que la derrota o la cautividad, que afectan solo al orgullo y no tienen realización física (Bueno, 2007b: 428). El suicidio del perdedor es condenable

from hearing of son's death, F1041.1.3. Death from sorrow or chagrin, F1041.1.13. Death from shame, J227. Death preferred to other evils, J227.1. Death preferred to captivity, J227.2. Death preferred to dishonor. IMS: Deshonra, pérdida de la fama, del honor de un rey, Suicidio de caballero, Muerte preferida al cautiverio como elección. IMPS: Suicidio, Dolor por la muerte de un ser querido, Muerte como castigo por mal gobierno, Muerte de un gobernante, Muerte por dolor. IMPC: Suicidio por arrepentimiento por traición, Suicidio por dolor por la muerte de un ser querido, Suicidio por orgullo, Muerte de un hijo como prueba de sufrimiento, Muerte como castigo por soberbia, Muerte de dolor por disgusto, Muerte como castigo por mal gobierno, Muerte como castigo por soberbia, Muerte por dolor por la muerte de un pariente.

siempre, pero mucho más si los personajes con los que conviven aceptan las desgracias con ansias de superación.

El soldán de Babilonia del *Floriseo* se comporta como un rey tiránico que, a pesar de que sufre un cautiverio benevolente, se lanza de cabeza al vacío desde lo alto de una torre. Los motivos de la muerte del soldán son varios, con interferencias mutuas y no siempre fáciles de separar, si bien predomina en ellos una base clásica: desesperación, deshonor, locura o furor e, incluso, presunción y orgullo (Hoof, 1990). Su configuración se estructura en dos niveles básicos: el del pensamiento pagano y el del cristiano, que presentan una carga moral distinta. El soldán se suicida porque cree que es la única forma de recuperar su honor por su «derrota deshonrosa» (Campos 2003b: 405), y lo concibe como una salida decorosa para lo que considera como una vergüenza. La decisión del soldán es honorable en la concepción clásico-pagana que se aplica en este texto (Bueno, 2007b: 430). Pero el suicidio es interpretado por los cristianos con claves distintas a las del gobernante: se trata de una muerte deshonrosa, antítesis de la integración del caballero en la corte (Cacho Blecua, 1979: 37).

Esta misma dualidad se puede aplicar a la muerte de Denethor. La perspectiva cristiana es expresada por Gandalf: «“Authority is not given to you, Steward of Gondor, to order the hour of your death,” answered Gandalf. “And only the heathen kings, under the domination of the Dark Power, did thus, slaying themselves in pride and despair, murdering their kin to ease their own death.”» (TRK, 853).

Pero, bajo la posición de Denethor, reforzada por las visiones derrotistas que obtiene del Palantir, no hay ninguna esperanza para Gondor, que quedará destrozado aún en el caso de que consigan sobrevivir a la guerra:

For a little space you may triumph on the field, for a day. But against the Power that now arises there is no victory. To this City only the first finger of its hand has yet been stretched. All the East is moving. And even now the wind of thy hope cheats thee and wafts up Anduin a fleet with black sails. The West has failed. It is time for all to depart who would not be slaves (*TRK*, 853).

Además, el germen de su desesperación se sitúa en la decisión que toma de utilizar el Palantir, un poderoso objeto mágico que supone una prueba en la que fracasa, ya que recibe la información sesgada que Sauron le permite ver. Este fracaso contrasta con el éxito de Aragorn en la misma tarea, poniendo de relieve la diferencia de ambos y la importancia de la predestinación.

Por añadidura, el retorno del rey supone para Denethor renunciar a la posición de gobernante que ha detentado hasta ahora y se siente utilizado por Gandalf:

With the left hand thou wouldst use me for a little while as a shield against Mordor, and with the right bring up this Ranger of the North to supplant me. But I say to thee, Gandalf Mithrandir, I will not be thy tool! I am Steward of the House of Anbrion. I will not step down to be the dotard chamberlain of an upstart. Even were his claim proved to me, still he comes but of the line of Isildur. I will not bow to such a one, last of a ragged house long bereft of lordship and dignity. (...) I would have things as they were in all the days of my life (...) and in the days of my longfathers before me: to be the Lord of this City in peace, and leave my chair to a son after me, who would be his own master and no wizard's pupil. But if doom denies this to me, then I will have naught: neither life diminished, nor love halved, nor honour abated (*TRK*, 853-854).

Denethor llega a la conclusión de que no va a poder llevar una vida digna y su resolución es preferir la muerte a la aceptación de la nueva situación. Sin embargo, decide llevarse a su hijo Faramir consigo y esto distrae a Gandalf de su papel en la batalla y le obliga a ausentarse, lo que impide su enfrentamiento con el Rey Brujo, permitiendo que este mate a Théoden. También a Urganda la Desconocida le ocurre una situación parecida al ser

encerrada por una rival, lo que impide que pueda colaborar en la defensa de Constantinopla en *Las Sergas de Esplandián*.

Así las cosas, Denethor es el señor de la corte de Minas Tirith y como tal recibe a su llegada a Gandalf y Pippin. Ha sido un buen gobernante y dirige la defensa de la ciudad ante el inminente asedio. Sin embargo, al avanzar la contienda se muestra como un dirigente tiránico cuyas malas decisiones resultan tanto en perjuicio de otros como en el suyo. Su error de consultar el Palantir le hace perder la fe en la victoria y decide acabar con todo antes de ver el resultado, solución suicida que también encontramos en algunos caballeros derrotados de los libros de caballerías.

Otros caballeros de Gondor

Además de los ya mencionados Boromir, Faramir y Denethor, en *The Lord of the Rings* aparecen algunos otros, provenientes de las provincias del reino, que se han reunido para defender la capital del asedio.

El más importante y el más noble, hasta el punto que se dice que tiene sangre élfica, es el príncipe Imrahil de Dol Amroth²⁰³, en el gran feudo de Belfalas, cuyo emblema es un navío y el cisne de plata. Acude a Minas Tirith con sus hombres, que son altos, arrogantes, de cabellos oscuros y ojos grises. Juntos protagonizan la salida más importante del asedio para proteger, del ataque de los Nazgûl, la retirada de las tropas enviadas por Faramir:

²⁰³ IMFC: *H1574.1. Test for noble blood, P50. Nobleman.*

And then a trumpet rang from the Citadel, and Denethor at last released the sortie. Drawn up within the shadow of the Gate and under the looming walls outside they had waited for his signal: all the mounted men that were left in the City. Now they sprang forward, formed, quickened to a gallop, and charged with a great shout. And from the walls an answering shout went up; for foremost on the field rode the swan-knights of Dol Amroth with their Prince and his blue banner at their head.

«Amroth for Gondor!» they cried. «Amroth to Faramir!»

Like thunder they broke upon the enemy on either flank of the retreat; (...) The out-companies with a great cheer turned and smote their pursuers. Hunters became the hunted. The retreat became an onslaught. The field was strewn with stricken orcs and men, and a reek arose of torches cast away, sputtering out in swirling smoke. The cavalry rode on. But Denethor did not permit them to go far. Though the enemy was checked, and for the moment driven back, great forces were flowing in from the East. Again the trumpet rang, sounding the retreat. The cavalry of Gondor halted. Behind their screen the out-companies re-formed. Now steadily they came marching back. They reached the Gate of the City and entered, stepping proudly²⁰⁴ (TRK, 820).

²⁰⁴ IMFC: *F1084. Furious battle, K2350. Military strategy, P550. Military affairs/war, P551.0.1. Band of professional warriors, P552. Battle formations, P551. Army, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P556.3. Armed man outside besieged city seeks opponent, P557. Military customs, P600. Customs.* IMS: *Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey, Venganza de caballero por la derrota de aliados en combate, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado, Ataque imprevisto por caballero, Ayuda de caballero para liberar un territorio a rey, Ayuda de caballeros para combatir, Ayuda de caballeros para combatir dada a rey, Petición de ayuda de rey en persona a los mejores caballeros, Rescate en el último minuto por ayuda voluntariamente ofrecida, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado, Búsqueda de enemigos por caballero, Búsqueda de enemigos por caballero, Envío de caballeros a caballo como refuerzos, Envío de caballeros como refuerzos, Envío de caballeros a una guerra, Refugio de caballero en el interior de un castillo, Reunión voluntaria de caballeros en un castillo, Combate colectivo en llano, Participación de caballeros en combate en inferioridad de condiciones, Posible derrota en combate en inferioridad de condiciones, Reunión de caballeros en la corte de un rey, Reunión de súbditos en la corte de un rey, Guerra, Participación de caballeros en combate en inferioridad numérica, Victoria de caballeros en inferioridad numérica, Participación en un combate, Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey.* IMPS: *Amenaza de usurpación de un territorio como agresión, Combate colectivo, Derrota*

Imrahil es quien lleva a Faramir herido hasta la ciudad²⁰⁵ y quien se da cuenta de que Éowyn no ha muerto en el campo de batalla y debe ser llevada a las Casas de Curación²⁰⁶. También es nombrado dirigente a la muerte de Denethor pero, a pesar de ello, es uno de los caballeros que se muestran más dispuestos a aceptar la posición de Aragorn como heredero del trono y a respaldarlo como líder: «“As for me,” said Imrahil, “the Lord Aragorn I hold to be my liege-lord, whether he claim it or no. His wish is to me a command.”»²⁰⁷ (TRK, 880).

Forlong de Lossarnach es un hombre ancho de espaldas y de enorme contorno, viejo y barbicano, viste una cota de malla, usa un yelmo negro, y lleva una lanza larga y pesada. Llega a Minas Tirith acompañado de sus

posible en un combate por inferioridad de condiciones de uno de los contendientes, Participación en un combate en inferioridad de condiciones, Participación en un combate, Empleo de divisas en armas. IMPC: Reunión de caballeros para ayudar a un gobernante atacado, Ataque imprevisto como estrategia militar, Demostración de la valentía de un caballero en un combate.

²⁰⁵ IMFC: *R100. Rescue, Miraculous rescue, R150. Rescuers, R169.5(G) Hero rescued by friend/friend as rescuer.* IMS: *Rescate de caballero de morir a manos de otro caballero en el último minuto, Rescate de un caballero a otro en un combate, Rescate en el último minuto por ayuda voluntariamente ofrecida, Rescate en el último minuto por un caballero, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado.* IMPS: *Muerte evitada por rescate.* IMPC: *Rescate de pariente.*

²⁰⁶ IMFC: *N340.0.1(B) Erroneous news of death.* IMS: *Consuelo desmintiendo la muerte de un caballero, Falsas informaciones sobre la muerte de un caballero.* IMPS: *Falsa información sobre la muerte de un caballero, Informaciones sobre una muerte.* IMPC: *Dolor por falsa información de muerte.*

²⁰⁷ IMFC: *K2350. Military strategy, P550. Military affairs/war, P551.0.1. Band of professional warriors, P552. Battle formations, P551. Army, P556. Challenge to battle, P557. Military customs, H1558. Tests of friendship, H1561. Tests of valor, P311.5. Covenant of friendship.* IMS: *Acompañamiento en el viaje por caballeros para participar en combate, Preparación de caballero para combate, Preparación de tropas para combate, Ayuda de caballeros para combatir, Aceptación del consejo de un caballero para el combate, Deliberación: sometimiento a consejo de una decisión, Acuerdo, convenio de amistad entre dos caballeros.* IMPS: *Ayuda prestada durante el combate, Aceptación de un consejo sobre las estrategias en un combate, Preparación de un caballero para iniciar un combate, Comprobación de la amistad por prueba, Realización de una prueba de amistad.* IMPC: *Búsqueda de ayuda para participar en combate, Discusión entre los consejeros zanjada con la aceptación del consejo de uno de ellos sobre la estrategia en combate.*

hombres armados con hachas de combate y acaba muriendo y siendo enterrado en el Pelennor junto con otros buenos caballeros como Duilin y Derufin, hijos de Duinhir de Morthond o Hirluin el Hermoso²⁰⁸.

Mención especial merece Beregond, un soldado al que se le encomienda la tarea de instruir a Pippin en las costumbres de Gondor para que pueda integrarse mejor y cumplir con sus cometidos tras el juramento de lealtad que ha pronunciado. A través de sus palabras, el hobbit y los lectores toman conocimiento de los nombres y sentimientos que producen los principales caballeros del reino y el ambiente general de la ciudad ante el inminente ataque. Pero su principal actuación se produce durante el acceso de locura que culmina con el suicidio de Denethor, cuando se ve obligado a matar al portero de la Morada de los Muertos para poder evitar que el senescal quemara a Faramir vivo. Tras el final de la guerra es juzgado por el nuevo rey:

«Beregond, by your sword blood was spilled in the Hallows, where that is forbidden. Also you left your post without leave of Lord or of Captain. For these things, of old, death was the penalty. Now therefore I must pronounce your doom. All penalty is remitted for your valour in battle, and still more because all that you did was for the love of the Lord Faramir. Nonetheless you must leave the Guard of the Citadel, and you must go forth from the City of Minas T'irith.» Then the blood left Beregond's face, and he was stricken to the heart and bowed his head. But the King said: «So it must be, for you are appointed to the White Company, the Guard of Faramir, Prince of Ithilien, and you shall be its captain and dwell in Emyrn Arnen in honour and peace, and in the service of him for whom you risked all, to save him from death.» And then Beregond, perceiving the mercy

²⁰⁸ IMFC: *H1574.1. Test for noble blood, P50. Nobleman. J227. Death preferred to other evils, J227.2. Death preferred to dishonor, P681. Mourning customs.* IMS: *Dolor de caballero por la muerte de un caballero, Muerte de caballero por sus numerosas heridas, Entierro de los muertos en el combate.* IMPS: *Heridas de muerte, Luto por una muerte, Muerte como agresión, Muerte en combate, Entierro.* IMPS: *Entierro de los muertos durante la tregua.*

and justice of the King, was glad, and kneeling kissed his hand, and departed in joy and content²⁰⁹ (TRK, 969).

Este hecho sirve para ilustrar el modelo de justicia del nuevo monarca en que la piedad y la benevolencia se anteponen a los dictados de las leyes. De este modo, la lealtad y admiración de Beregonnd por Faramir se ven recompensadas al permitírsele servirle en su nueva posición como príncipe de Ithilien.

Tolkien ha incluido en su novela una serie de personajes secundarios que, aún apenas esbozados, responden al modelo establecido por los libros de caballerías. Se trata de guerreros y cortesanos con un alto sentido del honor que van a acompañar y colaborar con el héroe principal, como el príncipe Imrahil, o mediante las interacciones con ellos, se resaltan las superiores cualidades de este, en el caso de Beregonnd.

5.10.3. Los hombres de Rohan

La sociedad de Rohan es marcadamente belicista. Se trata de un reino independiente pero vasallo de Gondor ya desde su fundación, puesto que recibe sus tierras como recompensa por haber ayudado en una guerra (Day, 2002b: 83).

Según el propio Tolkien, en la carta 211 a Rhona Beare (Carpenter, 2000: 281), los Rohirrim no eran «medievales» en sentido estricto sino que se

²⁰⁹ IMFC: *P50. Nobleman, U10. Justice and injustice, U21. Justice depends on the point of view, U34.1. Nobleman who kills one of the people is brought to justice only after long delay, U37. Nobleman murders one of the people, M201. Making of bargain and promises, M203. King's promise irrevocable, P10. Kings, P12.6.1. Four duties of king to subjects: devotion, protection of subjects, justice and increase of his kingdom, P12.7. Clever king knows everything in advance, P12.9. Nobility of character a mark of kings, P12.10. King is superior to all in strength, beauty, largeness... and usually has victory, P13. Customs connected with kings, P14. Particular practices of kings, P19.4. Kingly powers (right). King's powers, P50.0.1. King and vassals: obligations of vassals to king, Q72.1. Reward for loyalty to king, Q72. Loyalty rewarded, Q113.0.1. High honor as reward, Q89(B) Bravery rewarded.* IMS: *Impartición de justicia.* IMPS: *Impartición de justicia.*

parecerían a los caballeros del Tapiz de Bayeux. En *The Lord of the Rings* se dan las primeras referencias por parte de Boromir en Rivendel y de Aragorn, cuando llegan a la frontera del país y ambos los califican de orgullosos, leales y sinceros. La primera visión que tenemos de ellos es en su encuentro con Aragorn, Legolas y Gimli:

A long line of mail-clad men, swift, shining, fell and fair to look upon. Their horses were of great stature, strong and clean-limbed; their grey coats glistened, their long tails flowed in the wind, their manes were braided on their proud necks. The Men that rode them matched them well: tall and long-limbed; their hair, flaxen-pale, flowed under their light helms, and streamed in long braids behind them; their faces were stern and keen. In their hands were tall spears of ash, painted shields were slung at their backs, long swords were at their belts, their burnished skirts of mail hung down upon their knees (*TT*, 431).

Esta sociedad no escribe libros, pero sí componen canciones sobre las hazañas del pasado, y una preocupación constante es la de realizar gestas que puedan ser contadas por otros en el futuro. Esta motivación es compartida por los protagonistas de los libros de caballerías, que necesitan que sus aventuras sean contadas y registradas.

El rey Théoden

La primera aparición del rey Théoden se produce cuando Gandalf, Aragorn, Legolas y Gimli acuden a Édoras a deshacer la nefasta influencia que ejerce sobre él Saruman a través de su títere Grima, y en cumplimiento de la promesa hecha a Éomer tras su primer encuentro:

Upon it sat a man so bent with age that he seemed almost a dwarf; but his white hair was long and thick and fell in great braids from beneath a thin golden circle set upon his brow. In the centre upon his forehead shone a single white diamond. His beard was laid like snow upon his

knees; but his eyes still burned with a bright light, glinting as he gazed at the strangers²¹⁰ (*TT*, 512).

Grima, el consejero real, es la perfecta representación de los malos cortesanos insidiosos de la corte de algunos reyes de los libros de caballerías, que provocan con sus intrigas la enemistad entre el gobernante y sus fieles súbditos, habitualmente, alguno de los caballeros protagonistas de la obra. También Grima es el nombre que se le da a la esposa legítima del caballero Zifar en el *Libro del Cavallero Zifar*, además de que este caballero ha de partir en busca de fortuna porque algunos de los cortesanos hacen creer al rey que Zifar no es un súbdito rentable por el hecho de perder los caballos cada diez días.

En este caso, los traicioneros consejos de Grima han provocado el enfrentamiento entre Théoden y su sobrino Éomer, que incluso llega a estar preso por el único delito de querer defender las tierras del reino de los ataques de los orcos de Saruman²¹¹. La aparición de Gandalf el Blanco termina con la postración del monarca y logra la restitución de Éomer a la posición que le

²¹⁰ IMFC: *P10. Kings, P12.9. Nobility of character a mark of kings, P13. Customs connected with kings, P14. Particular practices of kings, P50.0.1. King and vassals: obligations of vassals to king, Enchanted person, H1199.5. Task: disenchantment, M202. Fulfilling of bargain or promise.* IMS: *Reunión de caballeros en la corte de un rey, Reunión de súbditos en la corte de un rey, Viaje para visitar a un rey en su corte, Viaje terrestre de caballeros a la corte de un rey extranjero, Cumplimiento de la promesa de caballeros de ir a la corte.* IMPS: *Desplazamiento para visitar una corte, Cumplimiento de una promesa.* IMPC: *Reunión de caballeros para desplazamiento a la corte, Búsqueda iniciada para cumplir una promesa, Desplazamiento para cumplir una promesa, Promesa de regresar a un lugar como consecuencia de un voto caballeresco, Reunión de caballeros para cumplir una promesa, Desplazamiento para desencantamiento, Encantamiento de ser humano.*

²¹¹ IMFC: *K2247. Treacherous lord, K2247.3(B) Treacherous knight, K2250. Treacherous servants and workmen, K2250.1. Treacherous servant, K2298. Treacherous counselor.* IMS: *Decisión inhumana de rey instigado por consejeros traidores e hipócritas, Discusión entre consejeros sobre la estrategia militar de un combate, Enemistad entre rey y vasallo por treta, engaño urdido a causa de la envidia de consejero.* IMPS: *Desacuerdo entre los consejeros, Reunión de consejeros, Aceptación de un consejo sobre las estrategias, Aceptación de un consejo sobre las estrategias en el gobierno de un territorio, Exilio como castigo por traición, Informaciones sobre una traición.* IMPC: *Aceptación del consejo de uno de los caballeros que interviene en una deliberación, Reunión de caballeros por distribución de informaciones sobre una traición.*

corresponde como heredero del reino ante la muerte de Théodred, el hijo de Théoden²¹². Como agradecimiento hace entrega a Gandalf de Sombragrís y a los demás de atavíos para la guerra:

Now men came bearing raiment of war from the king's hoard and they arrayed Aragorn and Legolas in shining mail. Helms too they chose, and round shields: their bosses were overlaid with gold and set with gems, green and red and white. Gandalf took no armour; and Gimli needed no coat of rings, even if one had been found to match his stature, for there was no hauberk in the hoards of Edoras of better make than his short corslet forged beneath the Mountain in the North. But he chose a cap of iron and leather that fitted well upon his round head; and a small shield he also took. It bore the running horse, white upon green, that was the emblem of the House of Eorl²¹³ (*TT*, 522).

Gimli, como Merry después de prestar juramento de fidelidad, a partir de entonces va a portar el emblema real en su escudo.

La recuperación de Théoden es tal, que parte a lomos de su caballo Crinblanca, con su espada Herugrim, a defender el Abismo de Helm, donde protagoniza una gloriosa carga de caballería:

«Helm for Théoden King!» And with that shout the king came. His horse was white as snow, golden was his shield, and his spear was long. At his right hand was Aragorn, Elendil's heir, behind him rode the lords of the House of Eorl the Young. Light sprang in the sky.

²¹² IMFC: *D1814.1. Advice from magician, D1810. Magic knowledge.* IMS: *Consejo de consejero viejo de la corte, Consejo recibido de mago.* IMPS: *Desencantamiento de una persona controlada por un encantamiento.* IMPC: *Transformaciones mágicas por desencantamiento, Desencantamiento de un ser humano, Triunfo sobre encantamientos diseñados por conocimientos de mago, Vivificación por encantamiento.*

²¹³ IMFC: *B184.1.1. Horse with extraordinary speed, Q114.4(B) Steed/horse as reward, B320. Reward of helpful animal, Q43. Reward for giving counsel, Q72. Loyalty rewarded, Q72.1. Reward for loyalty to king, Q111. Riches as reward, Q113.0.1. High honor as reward, Q114. Gifts as reward.* IMS: *Entrega de vestidos y armas.* IMPS: *Adquisición de un don extraordinario como regalo, Entrega de un premio por agradecimiento, Entrega de un premio por ayuda, Entrega de un premio por cortesía, Entrega de un premio por servicio. Entrega de un recuerdo. Entrega de un regalo.* IMPC: *Regalo de un don como agradecimiento por amistad, Regalo en señal de servicio.*

Night departed. «Forth Eorlingas!» With a cry and a great noise they charged²¹⁴ (TT, 540).

²¹⁴ IMFC: *F1084. Furious battle, J1115.10.1. Clever governor, K2365. Enemy induced to give up siege, K2350. Military strategy, L325(B) Victory over superior force, P550. Military affairs/war, K2351. Animal help in military victory, P551.0.1. Band of professional warriors, P552. Battle formations, P550.2(G) Siege, P551. Army, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P556.3. Armed man outside besieged city seeks opponent, P557. Military customs, P600. Customs.* IMS: *Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey, Venganza de caballero por la derrota de aliados en combate, Ataque imprevisto al amanecer, Deseo de venganza de caballero por la muerte de caballero amigo, Asedio, cerco de un castillo, Cerco, asedio de un castillo, Inducción al enemigo a abandonar el asedio por combates en otros focos, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado, Ataque imprevisto, emboscada al ser rodeado, Ataque imprevisto por caballero, Ataque imprevisto saliendo del interior de un castillo, Aumento de la impetuosidad de caballero en el combate por cuerno encantado, Llegada en el último minuto de tropas auxiliares, de refresco, Aviso de llegada de un caballero para un combate por gritos, Ayuda de caballero para liberar un territorio a rey, Ayuda de caballeros para combatir, Ayuda de caballeros para combatir dada a rey, Rescate en el último minuto por ayuda voluntariamente ofrecida, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado, Búsqueda de enemigos por caballero, Envío de caballeros a caballo como refuerzos, Envío de caballeros como refuerzos, Envío de caballeros a una guerra, Entrada de caballeros en campo enemigo pasando por el puente del castillo, Reunión voluntaria de caballeros en un castillo, Recuperación de un territorio cercado, Combate colectivo en campo de batalla, Combate colectivo en campo de batalla con espadas y lanzas, Combate colectivo en campo de batalla en inferioridad numérica, Combate colectivo contra una fuerza superior en campo llano, Combate colectivo en campo llano, Combate contra una fuerza superior en campo llano, Refugio de caballero en el interior de un castillo, Reunión voluntaria de caballeros en un castillo, Recuperación de un territorio cercado, Combate colectivo en llano, Participación de caballeros en combate en inferioridad de condiciones, Posible derrota en combate en inferioridad de condiciones, Reunión de caballeros en la corte de un rey, Reunión de súbditos en la corte de un rey, Sonido de un cuerno tocado por caballero, Victoria contra los enemigos, Victoria de caballeros en inferioridad numérica, Victoria de caballeros en combate, Guerra, Participación de caballeros en combate en inferioridad numérica, Victoria de caballeros en inferioridad numérica, Participación en un combate, Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey.* IMPS: *Amenaza de usurpación de un territorio como agresión, Asedio de un territorio, Combate en un territorio con asedio, Inducción a levantar un asedio, Combate colectivo, Derrota posible en un combate por inferioridad de condiciones de uno de los contendientes, Participación en un combate en inferioridad de condiciones, Triunfo en combate sobre fuerza superior, Participación en un combate, Reclutamiento de tropas, Reunión de caballeros.* IMPC: *Asedio como estrategia militar, Reunión de caballeros para ayudar a un gobernante atacado, Ataque imprevisto como estrategia militar, Ataque nocturno e imprevisto como estrategia militar, Victoria en combate a pesar de inferioridad numérica de tropas, Demostración de la valentía de un caballero en un combate.*

Más tarde, desoyendo los prudentes consejos de su sobrino, decide acompañar a sus huéspedes en ayuda de Gondor y también destaca en la batalla:

Then Théoden was aware of him, and would not wait for his onset, but crying to Snowmane he charged headlong to greet him. Great was the clash of their meeting. But the white fury of the Northmen burned the hotter, and more skilled was their knighthood with long spears and bitter. Fewer were they but they clove through the Southrons like a fire-bolt in a forest. Right through the press drove Théoden Thengel's son, and his spear was shivered as he threw down their chieftain. Out swept his sword, and he spurred to the standard, hewed staff and bearer; and the black serpent foundered. Then all that was left unslain of their cavalry turned and fled far away²¹⁵ (TRK, 839-840).

²¹⁵ IMFC: *H1224. Quest to distant king for military aid, K2365. Enemy induced to give up siege, K2350. Military strategy, L325(B) Victory over superior force, P550. Military affairs/war, P551.0.1. Band of professional warriors, P552. Battle formations, P550.2(G) Siege, P551. Army, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P557. Military customs.* IMS: *Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey, Encuentro casual con amigos en combate, Asedio, cerco de una ciudad, Venganza de caballero por la derrota de aliados en combate, Ataque imprevisto al amanecer, Deseo de venganza de caballero por la muerte de caballero amigo, Inducción al enemigo a abandonar el asedio por combates en otros focos, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Envío de caballeros a caballo como refuerzos, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado, Ataque imprevisto, emboscada al ser rodeado, Ataque imprevisto por caballero, Llegada en el último minuto de tropas auxiliares, de refresco, Aviso de llegada de un caballero para un combate por gritos, Ayuda de caballero para liberar un territorio a rey, Ayuda de caballeros para combatir, Ayuda de caballeros para combatir dada a rey, Rescate en el último minuto por ayuda voluntariamente ofrecida, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado, Recuperación de un territorio cercado, Combate colectivo en campo de batalla, Combate colectivo en campo de batalla con espadas y lanzas, Combate colectivo en campo de batalla en inferioridad numérica, Combate colectivo contra una fuerza superior en campo llano, Combate colectivo en campo llano, Combate contra una fuerza superior en campo llano, Combate colectivo en llano, Participación de caballeros en combate en inferioridad de condiciones, Posible derrota en combate en inferioridad de condiciones, Victoria contra los enemigos, Victoria de caballeros en inferioridad numérica, Victoria de caballeros en combate, Guerra, Participación de caballeros en combate en inferioridad numérica, Victoria de caballeros en inferioridad numérica, Confusión al identificar unos barcos en la costa con los del enemigo por sus divisas.* IMPS: *Amenaza de usurpación de un territorio como agresión, Asedio de un territorio, Combate en un territorio con asedio, Inducción a levantar un asedio, Combate colectivo, Derrota posible en un combate por inferioridad de condiciones de uno de los contendientes, Participación en un combate en inferioridad de condiciones, Triunfo en combate sobre fuerza superior, Participación en un*

Logra abatir a uno de los reyes sureños, pero el encuentro con el Rey Brujo supone su final²¹⁶. Una muerte gloriosa en combate contra un enemigo superior y que ni tan siquiera podía vencer, tal como estaba profetizado. Al igual que ocurre con Boromir, su imagen muerto se engrandece, símbolo de haber hallado el fin en cumplimiento del deber caballeresco:

Before the dais lay Théoden King of the Mark upon a bed of state; and twelve torches stood about it, and twelve guards, knights both of Rohan and Gondor. And the hangings of the bed were of green and white, but upon the king was laid the great cloth of gold up to his breast, and upon that his unsheathed sword, and at his feet his shield. The light of the torches shimmered in his white hair like sun in the spray of a fountain, but his face was fair and young, save that a peace lay on it beyond the reach of youth; and it seemed that he slept (*TRK*, 861).

Aunque Aragorn se ofrece a enterrarlo con todos los honores en Gondor, los Rohirrim prefieren hacerlo siguiendo sus propias costumbres que, como ya se ha señalado, coinciden con las narradas en el *Beowulf* para el héroe principal:

For after three days the Men of the Mark prepared the funeral of Théoden; and he was laid in a house of stone with his arms and many other fair things that he had possessed, and over him was raised a great mound, covered with green turves of grass and of white

combate, Combate a pie, Reclutamiento de tropas, Reunión de caballeros, Triunfo en combate sobre fuerza superior. IMPC: Asedio como estrategia militar, Reunión de caballeros para ayudar a un gobernante atacado, Ataque imprevisto como estrategia militar, Victoria en combate a pesar de inferioridad numérica de tropas, Demostración de la valentía de un caballero en un combate.

²¹⁶ IMFC: *H1561.2. Single combat to prove valor, P556.0.1(B) Challenge to single combat, P557. Military customs, P557.4. Customs concerning single combat. IMS: Aceptación de desafío a combate singular entre caballeros, Aceptación de un desafío a combate singular entre dos reyes, Combate singular entre caballeros, Combate singular entre capitanes, Muerte de caballero en combate singular, Combate entre los capitanes, los reyes de ambos contendientes, Combate individual entre dos reyes, capitanes, a lo largo del combate colectivo, Muerte de rey en combate, Muerte de rey sin hijos, Reto, desafío a guerra de un rey, Aturdimiento por caída de caballo en combate, Caída del caballo e imposibilidad de levantarse en combate, Caída del caballo en combate. IMPS: Muerte de un gobernante. IMPC: Aceptación de un combate singular.*

evermind. And now there were eight mounds on the east-side of the Barrowfield. Then the Riders of the King's House upon white horses rode round about the barrow and sang together a song of Théoden Thengel's son that Gléowine his minstrel made, and he made no other song after²¹⁷ (TRK, 977).

La figura del rey Théoden contrasta de manera significativa con la de Denethor, el senescal de Gondor. En primer lugar, Théoden es un rey auténtico aunque su reino sea aliado y en cierto modo vasallo de Gondor, mientras que Denethor únicamente ostenta el poder en ausencia del rey, aunque casi mil años sin reyes y de gobierno de senescales hacen que en la práctica sea casi lo mismo. Ambos pierden a sus herederos, ven su territorio amenazado y asediado por poderosos ejércitos enemigos y se ven abrumados por ideas de desesperación. Sin embargo, tras la llegada de Gandalf y la precipitación de los acontecimientos, sus reacciones van a ser contrapuestas. Mientras que Denethor sucumbe a la idea del desastre y decide quitarse la vida, Théoden se repone y opta por acudir al campo de batalla buscando una muerte gloriosa en combate y pervivir de ese modo en las canciones de su pueblo.

Théoden encaja en el paradigma caballeresco al ser un rey combatiente, líder respetado de su pueblo, que acaba logrando grandes hazañas antes de morir. Además, realiza la función de donante de valiosos objetos a los aventureros que pasan por su territorio, cumpliendo la hospitalidad arquetípica de los libros de caballerías, y nombra Escudero de Rohan a Merry, tras una especie de ceremonia de investidura.

²¹⁷ IMFC: *F778(B) Extraordinary tomb, P681. Mourning customs*. IMS: *Entierro de los muertos en el combate, Entierro de los aliados, Planctus ante el cadáver de amigo muerto, Lamentos, planctus, duelos por dolor, Llanto de caballero por dolor, Discusión entre consejeros sobre el entierro de un caballero, Comprobación del amor de un caballero por su amigo*. IMPS: *Consuelo en la desgracia, Luto por una muerte, Planctus por una muerte, Dolor por la muerte de un ser querido, Entierro*. IMPC: *Amor hacia una persona demostrado por mostrar dolor ante su muerte*.

Éomer

Éomer es el sobrino del rey de Rohan. Aparece desde el primer momento en el relato como el perfecto caballero, jefe de una hueste de hombres gracias a los que han conseguido salvarse Merry y Pippin. Se describe el combate y las tácticas empleadas por los jinetes, una emboscada nocturna, incluyendo un combate individual entre Éomer y el capitán de los Uruks: «Uglúk was overtaken and brought to bay at the very edge of Fangorn. There he was slain at last by Éomer, the Third Marshal of the Mark, who dismounted and fought him sword to sword.»²¹⁸ (*TT*, 459).

En su primer encuentro con Aragorn, Legolas y Gimli, muestra, además de su capacidad de liderazgo, su buen entendimiento al no obstaculizar la misión de los tres compañeros e, incluso, colaborar con ellos ofreciéndoles dos caballos, aunque con la condición de que debían después acudir a la corte a que el rey ratificase el permiso para viajar por el reino de Rohan libremente²¹⁹.

Pero, en este mismo encuentro, también comete una falta a los deberes de la caballería al hablar mal de una dama, en este caso de Galadriel. Esta transgresión es inmediatamente recriminada por el enano, que se muestra más

²¹⁸ IMFC: *K2350. Military strategy, P550. Military affairs/war, P552. Battle formations, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P557.4. Customs concerning single combat, P557. Military customs.* IMS: *Ataque imprevisto durante la noche, Ataque imprevisto durante la noche, escaramuza, Ataque imprevisto, emboscada al ser rodeado, Participación en un combate, Disposición de estrategia militar para combate, Aceptación de desafío a combate singular entre caballeros, Aceptación de un desafío a combate singular entre dos reyes, Combate singular entre caballeros, Combate singular entre capitanes.* IMPS: *Combate en un espacio rural, Combate colectivo, Confusión, desorden durante un combate, Comprobación de las habilidades de un caballero por los riesgos que asume en un combate, Participación en un combate.* IMPC: *Demostración de la valentía de un caballero en un combate, Aceptación de un combate singular.*

²¹⁹ IMFC: *M201. Making of bargain and promises, Q114.4(B) Steed/horse as reward, B320. Reward of helpful animal, Q114. Gifts as reward.* IMPS: *Entrega de un premio por cortesía, Entrega de un premio por servicio, Entrega de un regalo.* IMPC: *Regalo de un don como agradecimiento por amistad, Regalo en señal de servicio.*

acorde con los deberes de cortesía, a pesar de su fealdad y pequeño tamaño, habitualmente consideradas marcas externas de los defectos morales del individuo. Sin embargo, posponen su pleito y terminan convirtiéndolo en un duelo por la belleza de las damas que se resuelve de manera cortés y pacífica²²⁰.

Su regreso a la corte, lejos de ser triunfal, a pesar de la victoria en las lindes del Bosque de Fangorn, motiva su ingreso en una celda, al haber contravenido las órdenes de su rey, inspiradas por Grima²²¹. Sin embargo, cuando el rey es curado por Gandalf, es el primero en acudir a su presencia en cuanto es liberado, y presentarle su espada Gúthwinë al monarca, como símbolo de su fidelidad y servicio sin mácula:

«Take this, dear lord!» said a clear voice. «It was ever at your service.» Two men had come softly up the stair and stood now a few steps from the top. Éomer was there. No helm was on his head, no mail was on his breast, but in his hand he held a drawn sword; and as he knelt he offered the hilt to his master (*TT*, 517).

²²⁰ IMFC: *H1596. Beauty contest, J218. Enemies make peace rather than slay each other, K2319.2. Warrior proposes to fight in single combat, P556.0.1(B) Challenge to single combat, P557.4. Customs concerning single combat, P600. Customs.* IMS: *Aceptación de desafío a combate singular entre caballeros, Defensa de la belleza de una doncella por caballero, Defensa de la belleza de una dueña por un caballero, Distribución de informaciones sobre la belleza de una dueña, Revelación voluntaria de un secreto relacionado con una contienda de belleza.* IMPS: *Aceptación de un desafío para luchar en un combate, Autoproclamación de servicio caballeresco, Informaciones sobre la belleza de una mujer, Juicio de belleza, Realización de un voto caballeresco, Aceptación de un desafío para luchar en un combate, Realización de una promesa, Juicio de valentía.* IMPC: *Desafío a combate para el cumplimiento de un voto caballeresco.*

²²¹ IMFC: *K2247. Treacherous lord, K2247.3(B) Treacherous knight, K2250. Treacherous servants and workmen, K2250.1. Treacherous servant, K2298. Treacherous counselor.* IMS: *Decisión inhumana de rey instigado por consejeros traidores e hipócritas, Discusión entre consejeros sobre la estrategia militar de un combate, Enemistad entre rey y vasallo por treta, engaño urdido a causa de la envidia de consejero.* IMPS: *Desacuerdo entre los consejeros, Reunión de consejeros, Aceptación de un consejo sobre las estrategias, Aceptación de un consejo sobre las estrategias en el gobierno de un territorio, Exilio como castigo por traición, Informaciones sobre una traición.* IMPC: *Aceptación del consejo de uno de los caballeros que interviene en una deliberación.*

Este comportamiento respetuoso y falto de rencor, junto con la intercesión de Gandalf, hacen que inmediatamente sea restituido a su papel como segundo al mando y heredero del reino. Parte con el rey y el ejército a defender el Abismo de Helm de las huestes de Saruman, donde se destaca, junto con Aragorn y Gimli, defendiendo la puerta²²². También en la batalla de

²²² IMFC: *F1084. Furious battle, H1224. Quest to distant king for military aid, H1230. Accomplishment of quests, J1115.10.1. Clever governor, K2365. Enemy induced to give up siege, K2350. Military strategy, L325(B) Victory over superior force, P550. Military affairs/war, K2351. Animal help in military victory, P551.0.1. Band of professional warriors, P552. Battle formations, P550.2(G) Siege, P551. Army, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P556.3. Armed man outside besieged city seeks opponent, P557. Military customs, P560(G) Peace, P600. Customs.* IMS: *Negativa, rechazo a aceptar tregua del enemigo, Firma de paz, acuerdo de amistad entre dos enemigos, Firma de acuerdo de paz entre los dos frentes, Agradecimiento por ayuda en combate a rey, Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey, Venganza de caballero por la derrota de aliados en combate, Ataque imprevisto al amanecer, Deseo de venganza de caballero por la muerte de caballero amigo, Encuentro casual con amigos en combate, Firma de paz, acuerdo de amistad entre dos enemigos, Uso de pólvora, ballestas, piedras, garfios de hierro y arcos en guerra, Asedio, cerco de un castillo, Cerco, asedio de un castillo, Inducción al enemigo a abandonar el asedio por combates en otros focos, Asignación de tarea por rey de buscar a caballeros ayudantes en combate, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado, Ataque imprevisto, emboscada al ser rodeado, Ataque imprevisto por caballero, Ataque imprevisto saliendo del interior de un castillo, Vano intento de evitar el ataque del enemigo con uso de dardos, piedras y saetas, Aumento de la impetuosidad de caballero en el combate por cuerno encantado, Llegada en el último minuto de tropas auxiliares, de refresco, Aviso de comienzo de combate por trompas, Aviso de llegada de un caballero para un combate por gritos, Agradecimiento por ayuda en combate a rey, Ayuda de caballero para liberar un territorio a rey, Ayuda de caballeros para combatir, Ayuda de caballeros para combatir dada a rey, Petición de ayuda de rey en persona a los mejores caballeros, Petición de ayuda de un caballero en persona a otro, Rescate en el último minuto por ayuda voluntariamente ofrecida, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado, Uso de ballestas y piedras en guerra, Uso de pólvora, ballestas, piedras, garfios de hierro y arcos en guerra, Búsqueda de caballeros para participar en un combate con límite de tiempo, Búsqueda de enemigos por caballero, Búsqueda de enemigos por caballero, Envío de caballeros a caballo como refuerzos, Envío de caballeros como refuerzos, Envío de caballeros a una guerra, Entrada de caballeros en campo enemigo pasando por el puente del castillo, Combate de un solo caballero contra varios en momentos distintos en un castillo, Combate entre caballero y varios en castillo, Gritos del enemigo a las afueras de un castillo, Refugio de caballero en el interior de un castillo, Reunión voluntaria de caballeros en un castillo, Recuperación de un territorio cercado, Combate colectivo en campo de batalla, Combate colectivo en campo de batalla con espadas y lanzas, Combate colectivo en campo de batalla en inferioridad numérica, Búsqueda de caballeros para participar en un*

los Campos del Pelennor destaca por su bravura y por el gran amor hacia su familia pero no como estratega, dado que su rabia al ver al rey muerto y creer que su hermana también lo estaba, hace que impulse una carga casi suicida:

Not too soon came their aid to the Rohirrim; for fortune had turned against Éomer, and his fury had betrayed him. The great wrath of his onset had utterly overthrown the front of his enemies, and great wedges of his Riders had passed clear through the ranks of the Southrons, discomfiting their horsemen and riding their footmen to ruin. But wherever the mymakil came there the horses would not go, but blenched and swerved away; and the great monsters were unfought, and stood like towers of defence, and the Haradrim rallied about them. And if the Rohirrim at their onset were thrice outnumbered by the Haradrim alone, soon their case became worse; for new strength came now streaming to the field out of Osgiliath²²³ (TRK, 846).

combate con límite de tiempo, Combate colectivo contra una fuerza superior en campo llano, Combate colectivo en campo llano, Combate contra una fuerza superior en campo llano, Refugio de caballero en el interior de un castillo, Reunión voluntaria de caballeros en un castillo, Recuperación de un territorio cercado, Combate colectivo en llano, Participación de caballeros en combate en inferioridad de condiciones, Posible derrota en combate en inferioridad de condiciones, Reunión de caballeros en la corte de un rey, Reunión de súbditos en la corte de un rey, Sonido de un cuerno tocado por caballero, Victoria contra los enemigos, Victoria de caballeros en inferioridad numérica, Victoria de caballeros en combate, Guerra, Participación de caballeros en combate en inferioridad numérica, Victoria de caballeros en inferioridad numérica, Participación en un combate, Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey. IMPS: Amenaza de usurpación de un territorio como agresión, Asedio de un territorio, Combate en un territorio con asedio, Inducción a levantar un asedio, Combate colectivo, Derrota posible en un combate por inferioridad de condiciones de uno de los contendientes, Participación en un combate en inferioridad de condiciones, Triunfo en combate sobre fuerza superior, Participación en un combate, Combate a pie, Reclutamiento de tropas, Reunión de caballeros, Reunión de consejeros, Triunfo en combate sobre fuerza superior. IMPC: Búsqueda de aliados como estrategia militar, Asedio como estrategia militar, Reunión de caballeros para ayudar a un gobernante atacado, Ataque imprevisto como estrategia militar, Ataque nocturno e imprevisto como estrategia militar, Petición de ayuda por combate en inferioridad de condiciones, Victoria en combate a pesar de inferioridad numérica de tropas, Demostración de la valentía de un caballero en un combate.

²²³IMFC: *F1084. Furious battle, K2350. Military strategy, P550. Military affairs/war, P551.0.1. Band of professional warriors, P552. Battle formations, P551. Army, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P556.3. Armed man outside besieged city seeks opponent, P557. Military customs, P600. Customs. IMS: Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey, Venganza de caballero por la derrota de aliados en combate, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda*

Su error estuvo a punto de costarles la batalla pero la salida de los caballeros desde el interior de Minas Tirith y la repentina aparición de los refuerzos, traídos por Aragorn, evitan el desastre.

Théoden, moribundo, lo designa como heredero en el mismo campo de batalla y, a partir de entonces se convierte en el rey Éomer de Rohan²²⁴. No obstante, a pesar de ello, continúa siguiendo el liderazgo de Aragorn, aunque este último aún no haya sido coronado: «This I know, and it is enough, that as my friend Aragorn succoured me and my people, so I will aid him when he calls. I will go.»²²⁵ (TRK, 880).

voluntariamente ofrecida a caballero atacado, Ataque imprevisto por caballero, Ayuda de caballero para liberar un territorio a rey, Ayuda de caballeros para combatir, Ayuda de caballeros para combatir dada a rey, Petición de ayuda de rey en persona a los mejores caballeros, Rescate en el último minuto por ayuda voluntariamente ofrecida, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado, Búsqueda de enemigos por caballero, Búsqueda de enemigos por caballero, Envío de caballeros a caballo como refuerzos, Envío de caballeros como refuerzos, Envío de caballeros a una guerra, Refugio de caballero en el interior de un castillo, Reunión voluntaria de caballeros en un castillo, Combate colectivo en llano, Participación de caballeros en combate en inferioridad de condiciones, Posible derrota en combate en inferioridad de condiciones, Reunión de caballeros en la corte de un rey, Reunión de súbditos en la corte de un rey, Guerra, Participación de caballeros en combate en inferioridad numérica, Victoria de caballeros en inferioridad numérica, Participación en un combate, Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey. IMPS: Amenaza de usurpación de un territorio como agresión, Combate colectivo, Derrota posible en un combate por inferioridad de condiciones de uno de los contendientes, Participación en un combate en inferioridad de condiciones, Participación en un combate. IMPC: Reunión de caballeros para ayudar a un gobernante atacado, Ataque imprevisto como estrategia militar, Demostración de la valentía de un caballero en un combate.

²²⁴ IMFC: *P11. Choice of kings, P12.10. King is superior to all in strength, beauty, largeness... and usually has victory, P13. Customs connected with kings, P14. Particular practices of kings, P17.15(B) Great warrior/knight made king's heir, P19.4. Kingly powers (right). King's powers, P17. Succession to the throne, P17.3. Dying king names successor.* IMS: *Aceptación de súbditos al nuevo rey, Sucesión en el poder por un caballero.* IMPS: *Aceptación del nuevo gobernante por los súbditos, Sucesión en el poder.* IMPC: *Aceptación del nuevo gobernante a la muerte del gobernante anterior, Sucesión al trono de descendiente legítimo por muerte del gobernante.*

²²⁵ IMFC: *K2350. Military strategy, P550. Military affairs/war, P551.0.1. Band of professional warriors, P552. Battle formations, P551. Army, P556. Challenge to battle, P557. Military customs, H1558. Tests of friendship, H1561. Tests of valor, P311.5. Covenant of friendship.* IMS: *Acompañamiento en el viaje por caballeros para participar en combate,*

Incluso tras la guerra, su amistad y colaboración continúan de manera ininterrumpida: «And last of all Aragorn greeted Éomer of Rohan, and they embraced, and Aragorn said: “Between us there can be no word of giving or taking, nor of reward; for we are brethren. In happy hour did Eorl ride from the North, and never has any league of peoples been more blessed, so that neither has ever failed the other, nor shall fail.”»²²⁶ (TRK, 969).

Como se ha señalado, Éomer se corresponde perfectamente con el patrón caballeresco. Se trata de un caballero segundón dedicado principalmente a empresas bélicas y a proteger la frontera del reino. Las intrigas de Grima provocan que sea arrestado y apartado de sus funciones y, pese al injusto tratamiento, sigue manteniéndose fiel a su monarca. La muerte de su primo y posteriormente la de su tío lo convierten en el heredero al trono, lo que es confirmado por el moribundo Théoden en los Campos del Pelennor. Ya como rey se muestra leal con Aragorn, apoyándole en las decisiones importantes en la guerra.

Otros rohirrim

Además de los ya mencionados, durante la narración se proporcionan algunos detalles de otros rohirrim como Théodred, el difunto hijo de Théoden

Preparación de caballero para combate, Preparación de tropas para combate, Ayuda de caballeros para combatir, Aceptación del consejo de un caballero para el combate, Deliberación: sometimiento a consejo de una decisión, Acuerdo, convenio de amistad entre dos caballeros. IMPS: Ayuda prestada durante el combate, Aceptación de un consejo sobre las estrategias en un combate, Preparación de un caballero para iniciar un combate, Comprobación de la amistad por prueba, Realización de una prueba de amistad. IMPC: Búsqueda de ayuda para participar en combate, Discusión entre los consejeros zanjada con la aceptación del consejo de uno de ellos sobre la estrategia en combate.

²²⁶ IMFC: *H1558. Tests of friendship, P311.5. Covenant of friendship, P310. Friendship, P319.7. "Friendship without refusal". IMS: Acuerdo, convenio de amistad entre dos caballeros, Relación de amistad entre caballeros puesta a prueba, Realización de un pacto de amistad, Realización de una prueba de amistad. IMPS: Comprobación de la amistad por prueba, Realización de una prueba de amistad.*

o Hama, el capitán de la guardia del rey que cae durante el asedio del Abismo de Helm.

Erkenbrand, el señor del Folde Oeste, ordena reparar la fortaleza de Cuernavilla en prevención del ataque de las hordas de Saruman. Se ve obligado a retirarse y sus tropas se dispersan, por lo que llega en ayuda de los sitiados con Gandalf.²²⁷ Tras la victoria en el asedio del Abismo de Helm hace

²²⁷ IMFC: *F1084. Furious battle, H1224. Quest to distant king for military aid, K2365. Enemy induced to give up siege, K2350. Military strategy, L325(B) Victory over superior force, P550. Military affairs/war, K2351. Animal help in military victory, P551.0.1. Band of professional warriors, P552. Battle formations, P550.2(G) Siege, P551. Army, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P557. Military customs, P600. Customs.* IMS: *Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey, Venganza de caballero por la derrota de aliados en combate, Ataque imprevisto al amanecer, Deseo de venganza de caballero por la muerte de caballero amigo, Asedio, cerco de un castillo, Cerco, asedio de un castillo, Inducción al enemigo a abandonar el asedio por combates en otros focos, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado, Ataque imprevisto, emboscada al ser rodeado, Ataque imprevisto por caballero, Llegada en el último minuto de tropas auxiliares, de refresco, Aviso de llegada de un caballero para un combate por gritos, Ayuda de caballero para liberar un territorio a rey, Ayuda de caballeros para combatir, Ayuda de caballeros para combatir dada a rey, Rescate en el último minuto por ayuda voluntariamente ofrecida, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado, Búsqueda de caballeros para participar en un combate con límite de tiempo, Búsqueda de enemigos por caballero, Envío de caballeros a caballo como refuerzos, Envío de caballeros como refuerzos, Envío de caballeros a una guerra, Recuperación de un territorio cercado, Combate colectivo en campo de batalla, Combate colectivo en campo de batalla con espadas y lanzas, Combate colectivo en campo de batalla en inferioridad numérica, Búsqueda de caballeros para participar en un combate con límite de tiempo, Combate colectivo contra una fuerza superior en campo llano, Combate colectivo en campo llano, Combate contra una fuerza superior en campo llano, Recuperación de un territorio cercado, Combate colectivo en llano, Participación de caballeros en combate en inferioridad de condiciones, Posible derrota en combate en inferioridad de condiciones, Victoria contra los enemigos, Victoria de caballeros en inferioridad numérica, Victoria de caballeros en combate, Guerra, Participación de caballeros en combate en inferioridad numérica, Victoria de caballeros en inferioridad numérica, Participación en un combate, Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey.* IMPS: *Amenaza de usurpación de un territorio como agresión, Asedio de un territorio, Combate en un territorio con asedio, Inducción a levantar un asedio, Combate colectivo, Derrota posible en un combate por inferioridad de condiciones de uno de los contendientes, Participación en un combate en inferioridad de condiciones, Triunfo en combate sobre fuerza superior, Participación en un combate, Combate a pie, Reclutamiento de tropas, Triunfo en combate sobre fuerza superior.* IMPC: *Búsqueda de aliados como estrategia militar, Asedio como estrategia militar, Reunión de caballeros para*

gala de un comportamiento generoso con el enemigo, con las tribus humanas que Saruman había reclutado:

A great many of the hillmen had given themselves up; and they were afraid, and cried for mercy.

The Men of the Mark took their weapons from them, and set them to work.

«Help now to repair the evil in which you have joined,» said Erkenbrand; «and afterwards you shall take an oath never again to pass the Fords of Isen in arms, nor to march with the enemies of Men; and then you shall go free back to your land. For you have been deluded by Saruman. Many of you have got death as the reward of your trust in him; but had you conquered, little better would your wages have been.»

The men of Dunland were amazed, for Saruman had told them that the men of Rohan were cruel and burned their captives alive²²⁸ (TT, 545).

En los *Apéndices* se añade la historia de la fundación del reino por parte de Eórl, tras la ayuda prestada a Gondor en la guerra contra los Balchoth, el senescal Cirion y él hicieron un juramento de amistad y ayuda.

ayudar a un gobernante atacado, Ataque imprevisto como estrategia militar, Victoria en combate a pesar de inferioridad numérica de tropas.

²²⁸ IMFC: J217. *Captivity preferred to death, Q200. Deeds punished, Q210. Crimes punished, Q210.1. Criminal intent punished, Q430. Abridgment of freedom as punishment, Q433. Punishment: imprisonment, R40. Places and conditions of captivity, R52(B) Benevolent captivity, R70. Behavior of captives, R75. Surrendering, V441. Forgiveness, H1552. Test of generosity, W10. Kindness, W11. Generosity, W11.5. Generosity toward enemy.* IMS: *Perdón de la vida del enemigo con condiciones, Comprobación de la generosidad de un caballero con el enemigo por su comportamiento, Perdón de la vida del enemigo, Promesa de preservar la vida del enemigo.* IMPS: *Comprobación de la generosidad por el comportamiento, Perdón de la vida del vencido, Sometimiento del vencido a la voluntad del vencedor, Captura como castigo por traición, Cautiverio como castigo por traición, Exilio como castigo por traición, Informaciones sobre una traición.* IMPC: *Demostración de generosidad con el enemigo por cautiverio benevolente, Perdón de la vida del enemigo por cautiverio, Demostración de generosidad con el enemigo concediéndole el perdón de su vida, Demostración de generosidad con el enemigo por liberación, Perdón de la vida del enemigo por petición, Perdón de la vida del enemigo por rendición, Muerte evitada por solicitud de perdón.*

5.10.4. Caballeros élficos

En la Edad Media el vocablo que acaba derivando en «elfo» se emplea sistemáticamente como sinónimo de enano. Sin embargo, Jacob Grimm Y Saussure acaban relacionando la raíz *alb* con el latín *albus* y termina haciendo referencia a una criatura blanca y brillante de carácter benéfico por la interdependencia medieval entre la apariencia física y el carácter, lo que acaba por oponer los elfos a los enanos (Lecouteux, 2002: 124-125). La mitología posterior los va diferenciando cada vez más al situar a los elfos junto a los dioses enanos (Lecouteux, 2002: 152).

Los elfos de Tolkien son inmortales y tienen más habilidades, inteligencia, fuerza y resistencia que los humanos (Day, 2004: 44). En las tradiciones irlandesas existe una raza de prehumanos inmortales, los Tuatha Dé Danann que, como los elfos, son más altos, fuertes, bellos y sabios que los mortales, no padecen enfermedades, comprenden el lenguaje de los animales y les gusta la poesía y la música (Day, 2004: 57). En el *Libro de los Cuentos Perdidos II* se dice que los elfos son un poco más pequeños y menos corpulentos que los Hombres (Tolkien, 1991: 183).

A pesar de la influencia prioritaria de la mitología nórdica e irlandesa, también entre los principales representantes de la raza élfica presentes en *The Lord of the Rings* se encuentran ejemplos que encajan con el paradigma de los libros de caballerías, aunque generalmente de manera menos clara que los humanos o los hobbits.

El primer elfo al que se encuentran los hobbits es Gildor Inglórión que ofrece el primer ejemplo de hospitalidad desinteresada de la obra por parte de un desconocido. El elfo les ofrece comida y consejo, además de un lugar

seguro donde pasar la noche, dado que ya ha comenzado la persecución de los Nazgûl.²²⁹

Glorfindel es el siguiente en orden de aparición. Se trata de una poderosa figura que posibilita que Frodo logre llegar a Rivendel a tiempo de ser curado por Elrond al prestarle su caballo y colaborar en la destrucción de los Jinetes Negros:

Suddenly into view below came a white horse, gleaming in the shadows, running swiftly. In the dusk its headstall flickered and flashed, as if it were studded with gems like living stars. The rider's cloak streamed behind him, and his hood was thrown back; his golden hair flowed shimmering in the wind of his speed. To Frodo it appeared that a white light was shining through the form and raiment of the rider, as if through a thin veil (TFR, 209).

Antes de la Guerra del anillo, Glorfindel participó en la Batalla de Fornost en el 1975 de la Tercera Edad, que terminó con el dominio del Rey Brujo en Angmar, y fue el que profetizó que ningún hombre podría matar al jefe de los Nazgûl²³⁰.

²²⁹ IMFC: *H1234(G) Hospitable host entertains, guides, advises adventurer on quest, Feast as occasion for the beginning of adventures or the arrival of questers, P634. Feast P320. Hospitality. Relation of host and guest, P324.1. Host treats guest with food and everything possible, P533.1. Hostages, W12. Hospitality as a virtue.* IMS: *Celebración de festejos en una corte por la llegada de un caballero, Festejos en honor de un caballero, Hospitalidad de caballero por hombre bueno, Hospitalidad de caballero a otro caballero, Hospitalidad de caballero a otro caballero en torre.* IMPS: *Hospitalidad, Hospitalidad premiada.* IMPC: *Hospitalidad como cortesía por conocimiento previo, Valentía premiada con hospitalidad.*

²³⁰ IMFC: *M300. Prophecies, M340. Unfavorable prophecies, M341. Death prophesied, M341.1. Prophecy: death at (before, within), M341.2.18. Prophecy: death in battle, M341.2.19. Prophecy: death at hands of certain person, M342.1. Prophecy of downfall of king, M370. Vain attempts to escape fulfillment of prophecy, M370.1. Prophecy of death fulfilled, M391. Fulfillment of prophecy, Z300. Unique exceptions, Z310. Unique vulnerability, Z313. Vulnerability only by one person, Z311. Achilles heel.* IMS: *Profecía sobre la muerte de un caballero en combate.* IMPS: *Profecía desfavorable sobre el destino de un rey en combate, Profecía enigmática desfavorable, Profecía enigmática desfavorable sobre el destino de los caballeros en un combate, Profecía sobre la muerte de un caballero en combate.* IMPC: *Cumplimiento de una profecía, Intento fallido de evitar el cumplimiento de una profecía, Profecía desfavorable bélica, Profecía enigmática bélica, Profecía enigmática desfavorable.*

Legolas es el hijo del rey Thranduil del Bosque Negro que, de forma anónima, aparecía en *The Hobbit*. Ha sido enviado a Rivendel con la misión de informar de la huida de Gollum. Armado con un arco, arma poco caballeresca, porque evita el enfrentamiento cara a cara y hiere desde la distancia, acompaña y ayuda a Aragorn durante toda la aventura.²³¹ Después de la coronación, colabora en el embellecimiento del reino de Gondor y se retira con algunos de los suyos a Ithilien, antes de embarcarse con Gimli hacia Valinor.

Los hijos gemelos de Elrond, Elladan y Elrohir, son mencionados por Aragorn como excusa por no haber podido asistir al banquete en Rivendel. Más tarde aparecen junto con la Compañía Gris para ir con Aragorn por los Senderos de los Muertos y ayudar a liberar Minas Tirith: «two tall men, neither young nor old. So much alike were they, the sons of Elrond, that few could tell them apart: dark-haired, grey-eyed, and their faces elven-fair, clad alike in bright mail beneath cloaks of silver-grey.»²³² (TRK, 778). En los *Apéndices* se

²³¹ IMFC: *F601. Extraordinary companions, F601.0.1. Skillful companions, F660. Remarkable skill, H970. Help in performing tasks, H1558. Tests of friendship, H1561. Tests of valor, N800. Helpers, P310. Friendship, P311.5. Covenant of friendship, N771.5(G) Adventure from going in the forest.* IMS: *Acompañamiento en el viaje por enano, Acompañamiento en el viaje por otros caballeros, Acompañamiento y ayuda en el viaje por caballero, Desplazamiento necesario por un camino para llegar a un lugar, Separación de caballeros en camino, Acuerdo, convenio de amistad entre dos caballeros, Comprobación del amor de un caballero por su amigo.* IMPS: *Desplazamiento terrestre, Búsqueda de aventuras, Elección del camino, Elección del camino en una encrucijada.* IMPC: *Acompañamiento por animal durante los desplazamientos, Decisión de acometer una aventura por informaciones de relato, Desplazamiento para cumplir una promesa, Obtención de don extraordinario con el que participar en un combate.*

²³² IMFC: *F601. Extraordinary companions, F601.0.1. Skillful companions, F660. Remarkable skill, H970. Help in performing tasks, H1558. Tests of friendship, H1561. Tests of valor, N800. Helpers, P310. Friendship, P311.5. Covenant of friendship, N771.5(G) Adventure from going in the forest.* IMS: *Acompañamiento en el viaje por otros caballeros, Acompañamiento y ayuda en el viaje por caballero, Desplazamiento necesario por un camino para llegar a un lugar, Acuerdo, convenio de amistad entre dos caballeros, Comprobación del amor de un caballero por su amigo.* IMPS: *Desplazamiento terrestre, Búsqueda de aventuras, Elección del camino, Elección del camino en una encrucijada.*

detalla que acompañaban a los Dúnedain en su misión de proteger La Comarca y que rescataron a su madre de ser torturada por los orcos.

Celeborn es el señor de Lothlórien y el marido de Galadriel. Se trata de un poderoso dirigente de los suyos, si bien su papel se ve ensombrecido por el de ella:

The Lord of the Galadhrim is accounted the wisest of the Elves of Middle-earth, and a giver of gifts beyond the power of kings. He has dwelt in the West since the days of dawn, and I have dwelt with him years uncounted; for ere the fall of Nargothrond or Gondolin I passed over the mountains, and together through ages of the world we have fought the long defeat (TFR, 357).

Recibe a la Compañía del Anillo cuando llegan a Lórien y les hace entrega de las barcas, provisiones y demás útiles que les facilitarán el viaje hacia Mordor²³³.

De los elfos del pasado, se hace referencia al rey Gil-Galad, y su mítica lanza Aiglos, del que Elrond fue escudero y que cayó en la batalla contra Sauron en la que murió también Elendil.²³⁴ El papel de Elrond, además de

IMPC: *Acompañamiento por animal durante los desplazamientos, Decisión de acometer una aventura por informaciones de relato, Desplazamiento para cumplir una promesa.*

²³³ IMFC: *D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D810. Magic object a gift, D812.13. Magic objects gifts of magician, D825. Magic object received from maiden, D1050.1. Clothes produced by magic, D1051. Magic cloth, D1053. Magic mantle, D1070. Magic ornaments, D1071. Magic jewels, D1121.0.1. Boat made by magic, D2178. Objects produced by magic, F820. Extraordinary clothings and ornaments, F821. Extraordinary dress (clothes, robe...), F821.4. Extraordinary beautiful mantle, F826. Extraordinary jewels, F841. Extraordinary boat, ship, F841.2. Extraordinary equipment of ship, P10. Kings, P12.9. Nobility of character a mark of kings, P13. Customs connected with kings, P14. Particular practices of kings, P50.0.1. King and vassals: obligations of vassals to king, W10. Kindness, W11. Generosity.* IMS: *Entrega de nave y comida para el viaje por amigos como regalo.* IMPS: *Entrega de un premio por cortesía, Entrega de un recuerdo, Entrega de un regalo.* IMPC: *Regalo de un don como agradecimiento por amistad, Regalo en señal de servicio.*

²³⁴ IMFC: *D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D1080. Magic weapons, F832. Extraordinary lance, P10. Kings, P12.9. Nobility of character a mark of kings, P13. Customs connected with kings, P14. Particular practices of kings, P50.0.1. King and vassals: obligations of vassals to king, K2350. Military strategy, P550. Military affairs/war, P551.0.1. Band of professional warriors, P552. Battle formations, P551. Army,*

presentar rasgos caballerescos, también encaja con el de mago ayudante y sanador, por lo que se dejará su estudio para ese apartado.

Por tanto, a pesar de que para la caracterización de los elfos la influencia de los libros de caballerías es menor que en otros personajes, continúan apareciendo algunos rasgos característicos. Tanto Elrond como Celeborn son los señores de sus respectivas cortes y reciben a los caballeros que pasan por ellas ofreciéndoles su hospitalidad, consejo y regalos. Y Glorfindel, Légolas o los gemelos hermanos de Arwen, actúan como compañeros y ayudantes de Aragorn y Frodo para facilitarles el cumplimiento de su misión.

5.10.5. Bardo

En *The Hobbit*, el patrón caballeresco está menos presente que en *The Lord of the Rings*, dada la diferencia de época e intención en el momento de la redacción de cada relato. No obstante, a pesar de su limitada aparición, Bardo sí muestra algunos rasgos que lo acercan a este tipo de personaje.

Al igual que Thorin o Aragorn, se trata de un heredero desposeído de su señorío a causa de los errores de un antepasado. Su antecesor fue el último rey de Valle, antes de que la ciudad fuera destruida por el fuego del dragón que después se instala en Erebor. Sin embargo, aunque existe un vaticinio al respecto de la recuperación del reino de los enanos, no parece ocurrir lo mismo con respecto a Bardo.

Se trata de una figura sombría, que suele augurar desgracias, por lo que se puede deducir que posee ciertas habilidades proféticas, una flecha negra

P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P557. Military customs. IMS: *Muerte de rey en combate, Muerte de rey sin hijos, Reto, desafío a guerra de un rey.* IMPS: *Muerte de un gobernante.*

especial, además de la capacidad de liderazgo que muestra tras la muerte de la bestia, y su don de entender el lenguaje de las aves²³⁵, que es lo que permite que la flecha negra se clave en el único punto débil del monstruo²³⁶. Por tanto, podría afirmarse que posee unas ciertas capacidades innatas como rasgo característico de su linaje.

Realiza la importante proeza de matar al dragón Smaug y sobrevivir al enfrentamiento. Por ello, sus compatriotas lo aclaman como héroe y lo proclaman rey. También demuestra su capacidad de liderazgo y sus dotes diplomáticas durante la dura negociación con Thorin que precede a la Batalla de los Cinco Ejércitos. Tras la victoria se produce la restauración del reino que heredan sus descendientes²³⁷, como informa Glóin a Frodo en Rivendel: «Nowhere are there any men so friendly to us as the Men of Dale. They are good folk, the Bardings. The grandson of Bard the Bowman rules them,

²³⁵ IMFC: *D1812. Magic power of prophecy, D1825.1. Second sight. Power to see future happenings, H41. Recognition of royalty by personal characteristics or traits, H71. Marks of royalty, M300. Prophecies, M302. Means of prophesying, M306. Enigmatical prophecy, M361. Fated hero. Only certain hero will succeed in exploit.*

²³⁶ IMFC: *B0. Mythical animals, B10. Mythical beasts and hybrids, B11. Dragon, B11.2.11. Fire-breathing dragon, B11.2.12. Dragon of enormous size, B11.4.1. Flying dragon, B11.12.1. Dragon cannot be killed with weapons, B11.13(B) Death of dragon, B16. Devastating animals, B16.2. Devastating wild animals, B16.5. Devastating reptiles, B16.5.1.5(B) Monster impervious to weapons, B17. Hostile animals, B742 Animal breathes fire, B870. Giant animals, D1402.7.5. Magic arrow kills, D1526.1. Magic arrow flight, D1653.1.5. Unerring arrow, G301. Monster, G346. Devastating monster, H1561. Tests of valor, J2130. Foolish disregard of personal danger, L160. Success of the unpromising/unknown hero, Z300. Unique exceptions, Z310. Unique vulnerability, Z313. Vulnerability only by one person, Z311. Achilles heel.* IMS: *Información recibida del piar de un pájaro.* IMPS: *Encuentro accidental con un animal, Ataque imprevisto, Ataque recibido de un animal, Informaciones sobre las características de un monstruo.*

²³⁷ IMFC: *P11. Choice of kings, P12.10. King is superior to all in strength, beauty, largeness... and usually has victory, P13. Customs connected with kings, P13.5. Crowning of kings, P14. Particular practices of kings, P17.15(B) Great warrior/knight made king's heir, P19.4. Kingly powers (right). King's powers, P12.6.1. Four duties of king to subjects: devotion, protection of subjects, justice and increase of his kingdom, P12.7. Clever king knows everything in advance, P12.9. Nobility of character a mark of kings, P12.10. King is superior to all in strength, beauty, largeness... and usually has victory, R191. King (prince) returns home (from exile) and rescues his native country, P17. Succession to the throne.* IMS: *Aceptación de súbditos al nuevo rey.* IMPS: *Aceptación del nuevo gobernante por los súbditos.* IMPC: *Sucesión al trono de descendiente legítimo por muerte del gobernante.*

Brand son of Bain son of Bard. He is a strong king and his realm now reaches far south and east of Esgaroth.» (TFR, 229).

Por tanto, pese a la menor influencia de la literatura caballerescas en *The Hobbit*, tanto Thorin como Bardo presentan algunos rasgos que los acercan a los héroes de los libros de caballerías. En concreto, Bardo es el heredero desposeído de su reino y que vive en las sombras hasta que llega el día en que sus habilidades sobrenaturales le permiten destacarse sobre los demás, acabar con la bestia y recuperar el trono.

6. Los arquetipos femeninos

La obra de Tolkien ha sido objeto de muchos prejuicios y críticas prácticamente desde su publicación hasta nuestros días. Una de las acusaciones, tan frecuente como injusta, es la de que se trata de una obra de marcado corte misógino. La obra de Tolkien en particular y la literatura fantástica y de ciencia ficción en general han sido duramente criticadas por los feministas:

Still, the roles that female characters played were extremely limited both in science fiction and in fantasy. In science fiction, women were wives, girlfriends, scientists' daughters, or rewards for heroic deeds performed. In fantasy, they were goddesses, witches, fairies, or devil-women. In neither genre did female characters have any psychological other than the stereotypes in which they were cast (Cioffi, 1984: 85).

Con Tolkien, Marion Zimmer Bradley es especialmente crítica: «Tolkien did not put any women in his books except the motherly elf-queen Galadriel and the ambitious Éowyn who had to learn not to wish to be a hero (though she was given her chance at battle, thank goodness!)» (1985: 38). Y Stimpson considera que sus personajes femeninos son «hackneyed...stereotypes...either beautiful and distant, simply distant, or simply simple»²³⁸ (Drout, 2013: 712).

La acusación parte principalmente del hecho de que la mayoría de personajes son solteros o huérfanos e incluso un pueblo entero, los ents, cuentan que han perdido a sus mujeres. Lo cierto es que este rasgo bien podría responder a una cuestión biográfica, más que a un intento deliberado de minimizar la presencia femenina en su obra. Como ya se ha señalado, J.R.R. Tolkien y su hermano Hilary se quedaron huérfanos a muy temprana edad y quedaron a cargo de un sacerdote, que terminó siendo la figura más importante en su vida. Tuvo tres hijos y solo una hija y la inmensa mayoría de

²³⁸ Laura Michel recoge otras críticas en la misma línea (2006, 65-67).

sus colegas y alumnos eran hombres. En su ambiente predominaban las figuras masculinas (Carpenter 2002) y también así en sus principales influencias literarias.

Sin embargo, pese al escaso número de protagonistas femeninos en las obras de dicho autor, se ha puesto de manifiesto que su cantidad no guarda relación alguna con la calidad²³⁹ ya que son varios los que tienen papeles fundamentales, como podemos apreciar en el caso de Lúthien o Idril en *The Silmarillion*.²⁴⁰ Como señala McNew: «Three things are clear: he was far from being a misogynist, the female characters in his masterpiece *collectively* represents all that's great that being a woman, and less representation does not equal less importance.» (2003: 115).

El único personaje femenino mencionado en *The Hobbit* es la madre de Bilbo, Belladonna²⁴¹ Tuk. Se la califica de «famosa» y «extraordinaria», además de rica, y Gandalf alude a su memoria para involucrar a Bilbo en la aventura (se supone que su espíritu inquieto provendría de ella), pero no se la vuelve a mencionar. Debido a esto, el análisis se centrará en los personajes femeninos de *The Lord of the Rings*.

En esta novela, al igual que en la épica, la materia artúrica o los libros de caballerías, las historias se centran más en la aventura de los héroes que en su relación con las damas. No obstante, todas las que aparecen lo hacen con

²³⁹ «Si bien es cierto que el número de personajes femeninos en *The Lord of the Rings* es decididamente insignificante si lo comparamos con el número de personajes masculinos, esto no implica que las mujeres no jueguen un papel importante.» (Carretero, 2006, 105-116).

²⁴⁰ Lúthien o Idril de *The Silmarillion*, ambas son elfas y esposas de mortales. No solo tienen papeles importantes y están descritas como bellas damas sino que, además, demuestran gran ingenio e inventiva y son piezas clave en los relatos en que se insertan. Lúthien logra huir de la vigilancia impuesta por su padre, rescatar a Beren, colabora decisivamente en la recuperación del Silmaril de la corona de Morgoth y convence a Mandos de que le permita a Beren regresar de entre los muertos. Idril tiene el don de la clarividencia mayor de su pueblo y sus acertados consejos son seguidos al pie de la letra por Tuor. Además logra defenderse con uñas y dientes y salvar a su hijo de Maeglin durante el asalto de las huestes de Melkor a Gondolin.

²⁴¹ Los hobbits ponían a sus hijas nombres de flores o joyas (*Ap. F*, 1135).

una gran importancia para el desarrollo de la trama y suponen una representación perfecta de arquetipos consagrados en la literatura artúrica y caballeresca²⁴², como se verá a continuación: Arwen como la dama, Galadriel como maga benéfica y Éowyn como doncella guerrera.

Por añadidura, la antagonista femenina, hechicera diabólica o gigantesca, personaje recurrente de las caballerías, la mitología clásica o incluso los cuentos de hadas, no aparece. Todas las mujeres mencionadas van a estar siempre vinculadas al bando del Bien²⁴³, con la posible excepción de considerar a Ella-Laraña como personaje y no como monstruo²⁴⁴.

Pues bien, en los libros de caballerías «es prácticamente imposible comprender la esencia del caballero sin la presencia femenina» (Haro, 1998: 181). A efectos de los motivos, se considerarán como doncellas a las mujeres solteras (Alvar, 2007c: 3663) y como dueñas²⁴⁵ a las casadas (Alvar, 2007c: 3781).

²⁴² La tipología personajes literarios en los libros de caballerías, y especialmente los femeninos, ha sido estudiada por González (1991), Cuesta Torre (1997g), Haro (1998), Cerda (1999), Petruccioli (1999 y 2006), Ortiz-Hernán (2003), Gallego (2005a), Beltrán (2009), Ferrario de Orduña (2009) y Luna (2012b).

²⁴³ Si bien ciertos críticos feministas utilizan también este argumento de la falta de representación de maldad femenina como una prueba más de la falta de comprensión de Tolkien de las mujeres y su plasmación como arquetipos perfectos e inalcanzables, cosa fácilmente desmontable con solo echar un vistazo a personajes como Morwen, la madre de Turin, o Erendis. El propio Tolkien hace referencia a este hecho en la nota a la carta 43 a Michael Tolkien: «Literature has been (until the modern novel) mainly a masculine business, and in it there is a great deal about the “fair and false”. That is on the whole slander. Women are humans and therefore capable of perfidy.» (Carpenter, 2000: 50).

²⁴⁴ Como bien señala Laura Michel: «Shelob is female for biological reasons» (2006: 67). La interpretación freudiana de Partridge (1984: 191) del enfrentamiento entre Sam y Ella-Laraña difícilmente puede ser tomada en serio.

²⁴⁵ Progresivamente el término dueña va perdiendo la estima que traía asociada y empieza a connotar significados secundarios con matices despectivos, inherentes a su función de acompañantes, guardadoras y mensajeras (Alzieu, 1984). En este sentido, ya Saturna, dueña del Clarisel de la Flores, provoca la risa precisamente por su preocupación por la honra y la virginidad (Marín Pina 2002). Cervantes hace comentarios sobre estas dueñas en distintos episodios del Quijote, donde el término es sinónimo de lujuria y tercería, nada ya que ver con el respeto asociado a su cargo de la etapa medieval.

6.1. La dama

6.1.1. La dama idealizada de los libros de caballerías

La caballería pocas veces se concibe sin el amor a una dama (Marín Pina, 2011: 361). La dama es la inspiración del caballero, y existe una relación indisoluble entre amor y caballería, ya que la iniciación caballeresca suele darse al mismo tiempo que la amorosa, conociendo el caballero novel a su dama casi al mismo tiempo de ser investido (Gallego, 2013: 120). Este motivo es de tal importancia que Don Quijote, a falta de una, ha de inventarla ya que, como ironizó Cervantes en boca del hidalgo manchego:

Digo que no puede ser que haya caballero andante sin dama, porque tan propio y tan natural les es a los tales ser enamorados como al cielo tener estrellas, y a buen seguro que no se haya visto historia donde se halle caballero andante sin amores; y por el mismo caso que estuviese sin ellos, no sería tenido por legítimo caballero, sino por bastardo y que entró en la fortaleza de la caballería dicha, no por la puerta, sino por las bardas, como salteador y ladrón (*Quijote I*, 127).

La mujer polariza las relaciones del caballero, de modo que el amor y el matrimonio se convierten en generadores de aventuras y lances (Romero, 1998: 102). De esta forma, la dama es un ingrediente indispensable para el género.

La literatura caballeresca ofrecía una visión sublimada de la pasión, lo que implicaba una consideración positiva de la mujer, tal como sucedía en la ficción sentimental. Esta perspectiva contrasta radicalmente con la concepción medieval misógina de diversos autores de la época, que veían a la hembra como maestra de engaños y de maldades y como origen de la lujuria del hombre (Martín Romero, 2007).

Además, dentro de la corriente pedagógica humanística, los autores de libros de caballerías decidieron incorporar elementos didácticos orientados a la

mujer, conscientes de la importancia de la recepción femenina²⁴⁶ y en un deseo de conferir a sus obras un valor moralizante que los librara de las críticas de los moralistas. Las damas del siglo XVI conformaban un importante grupo entre los escasos lectores de esa época. Sus lecturas abarcaban diversos campos, como señala Mariló Vigil (1986: 52): «No hay contradicción en afirmar, por un lado que, Erasmo y Vives fueron conocidos y leídos por grupos de mujeres preocupadas por las innovaciones culturales de su tiempo. Que la generalidad de las mujeres estaba al tanto del contenido de la literatura cortés y que las que sabían y leían algo de vez en cuando, eran libros de caballerías.» La honda preocupación que el humanismo tenía por la educación alcanza también al género caballeresco y varios son los escritores que incluyen en sus libros pasajes doctrinales pensados claramente para ellas (Marín Pina, 1991:143).

El estereotipo femenino que presentaban estas obras ejerció una profunda fascinación sobre las mujeres sin distinción de estado civil o clase social. El sueño de la dama idealizada servida por su caballero, a veces hasta la muerte o el total despojo de sí mismo, afectó por igual a las solteras, casadas e incluso las monjas (Romero, 1998:102).

Los rasgos femeninos en los libros de caballerías proceden de la cultura del amor cortés, que se basa en la concepción platónica que identifica lo bello, lo verdadero y lo bueno (Santonja, 1999). Estas obras no son fieles exponentes de dicho estereotipo amoroso pero conservan de él las características generales, aunque sobre ellas se produzcan variantes e innovaciones (Romero, 1998:103).

²⁴⁶ El tema de la recepción de la literatura caballeresca entre las mujeres de la época es analizado por Marín Pina (1991 y 2005c).

El modelo literario que inspira los rasgos de estos personajes femeninos de los libros de caballerías es Oriana, la dama de Amadís de Gaula, aunque apenas se puede vislumbrar en la mayoría de sus sucesoras alguno de los rasgos que la caracterizan, como su fuerte personalidad y su gran capacidad de decisión. La mayoría son poco más trascendentes en la trama que la imaginaria Dulcinea de *El Quijote*, símbolo de los principales tópicos asociados a esta tipología de personaje:

Solo sé decir, respondiendo a lo que con tanto comedimiento se me pide, que su nombre es Dulcinea; su patria, el Toboso, un lugar de la Mancha; su calidad por lo menos ha de ser de princesa, pues es reina y señora mía; su hermosura, sobrehumana, pues en ella se vienen a hacer verdaderos todos los imposibles y quiméricos atributos de belleza que los poetas dan a sus damas: que sus cabellos son oro, su frente campos elíseos, sus cejas arcos del cielo, sus ojos soles, sus mejillas rosas, sus labios corales, perlas sus dientes, alabastro su cuello, mármol su pecho, marfil sus manos, su blancura nieve, y las partes que a la vista humana encubrió la honestidad son tales, según yo pienso y entiendo, que solo la discreta consideración puede encarecerlas, y no compararlas (*Quijote I*, 127).

La dama protagonista de los libros de caballerías suele ser casi siempre una infanta o princesa de belleza extrema, un ser casi divino (Lucía y Sales, 2008:191). Para las mujeres la belleza se constituye en la principal manera de adquirir honra y fama, el equivalente a la valentía del caballero (Giménez, 1973:59). A su vez, la contemplación de esta hermosura es el vehículo adecuado para que el enamorado acceda a la virtud. De ahí que «cuanto más idílico sea el objeto amado, cuanto más perfecto sea éste, más se ensalza la nobleza y el espíritu del hombre que ama» (Gascón-Vera, 1979:145). Por tanto, el atractivo físico se convierte en motivo central de las descripciones femeninas, también favorecida por su alta extracción social. En pocas líneas se resalta la beldad mediante expresiones superlativas (Sales, 2004:45):

Oriana avía nombre, de hasta diez años, la más hermosa criatura que se nunca vio, tanto que ésta fue la que sin par se llamó, porque en su tiempo ninguna ovo que le igual fuese. (...) Mas el Doncel de Mar, que no conocía ni sabía nada de cómo le ella amava, tenía por muy osado en haber en ella puesto su pensamiento según la grandeza y hermosura suya. (*Amadís*, 268-269).

La contemplación de esta belleza casi sobrenatural desencadenará inmediatamente el amor a primera vista del caballero situándolo frente a una experiencia novedosa para él como es el amor (Sales, 2004: 50). Sin embargo, es frecuente que la respuesta inicial de la dama no sea positiva (Lucía y Sales, 2008: 193).

El motivo de la hermosura fuera de lo común en las damas es tan relevante en la literatura caballerescas que Cervantes no solo se hace eco de él, sino que lo incorpora de manera sustancial en *El Quijote*, como advierte Cacho Blecua (2012: 21):

La belleza se enfoca desde distintos puntos de vista en función de los personajes, se confronta con la cambiante realidad, se explica como producto de un engaño causado por la metamorfosis provocada por los magos o como creación poética imaginaria del protagonista que como tal corresponde a la perfección absoluta, sirve para fomentar posteriormente las dudas, etc.; en definitiva, y ahí radica uno de los juegos más sutiles, se problematiza, ironiza, parodia y profundiza la esencia del motivo, convertido en un metamotivo, si se me permite la expresión, desarrollado, a veces, sobre sí mismo. La característica trivial de la hermosura de la dama se ha transformado de tal modo que entre otras pautas funciona como sustancia «filosófica», «neoplatónica». De forma suplementaria, acorde con la tradición caballerescas, su belleza se aúna con la valentía del caballero, quien tratará de demostrar la superioridad de su enamorada sobre las demás congéneres, motivo narrativo complejo susceptible de transformarse en germen de diferentes aventuras; entre otras, habituales en la materia, el protagonista proclamará la supremacía de la dama, y tratará de refrendarla mediante el desafío y la habitual victoria sobre otros contrincantes, objetivando así su verdad y razón –residuos de las ordalías–, motivo reiterado en *El Quijote* con variaciones y de cierta

importancia en su estructura externa. Al final de la obra el héroe es derrotado defendiendo esta causa, lo que a su vez supone el desmoronamiento de su esencia caballeresca, de su mundo imaginario y de su capacidad taumática, etc. En definitiva, Cervantes emplea unos motivos habituales en el género y los reitera con sustanciales variaciones en el curso de su relato, confiriéndoles unos usos dinámicos, verosímiles, nuevas funciones, renovados sentidos e incluso en algunos casos una trascendencia que desborda la comicidad, la ironía, la parodia y lo meramente caballeresco. Ha empleado esquemas e incidentes similares a los de la tradición, externamente asimilables, pero ha variado por completo el conjunto, sus sentidos, el contexto y su forma de novelar.

Otras cualidades que se resaltan de estas damas son la gracia en el hablar, la sabiduría y la honestidad, aspectos de índole moral y psicológica que se suman a los sobresalientes perfiles físicos ya citados para forjar una imagen paralela a la del caballero. A estas virtudes se pueden añadir el virtuosismo musical, vestidos de lujosas telas, valiosas joyas o extraños peinados. (Sales, 2004:47). De hecho, en el «Ornamento de princesas» de la *Cuarta parte de Florisel de Niquea* (la última entrega que compondría del ciclo del *Amadís*), Feliciano de Silva recomienda que desde los seis hasta los doce años la joven aprenda «lo que conviene saber a donzellas y ilustres, que es el leer, escrevir, rezar y labrar» pero también «a dançar y tañer y cantar si para ello tuvieren abilidad» (*Cuarta parte de Florisel de Niquea*, 107-108).

La dama vive recluida en el hogar paterno y su actitud en principio es de sumisión, si bien relativa pues, al descubrir el amor, burlan y desafían la potestad de sus progenitores (Marín Pina, 2011: 362), que, normalmente, se oponen a la unión. Sin embargo, es un personaje predominantemente pasivo, un ser estático cuya misión es esperar la vuelta de su amado mientras recibe noticias de él (Romero, 1998: 104).

Se produce una dualidad ya que, por un lado, el caballero acepta la superioridad de la dama, pero por otro se la considera un ser frágil y desvalido, limitado a aguardar (Gallego, 2013: 120). Por su amor, el caballero sale de la corte en busca de aventuras, rechaza nuevos amores,...Y aunque cuando se aleja de su amada padece un sufrimiento enorme, no puede permanecer siempre inactivo junto a ella, ya que eso iría contra su propia dignidad de caballero (Romero, 1998: 65).

Oriana, como la gran mayoría estas damas, se define en función del amor. Sus cualidades, sus intereses y, en definitiva, su trayectoria vital, tienen sentido y explicación porque giran alrededor del eje fundamental de su vida: su afecto por Amadís, como heredera de las figuras femeninas del amor cortés. Recibe de ellas la conciencia de ser la dueña de su enamorado, la seguridad interna de que el caballero le pertenece en cuerpo y alma y que jamás dará un paso sin que ella se lo ordene o lo consienta. No obstante, la heroína de Montalvo nunca abusa de su dominio sobre Amadís imponiéndole pruebas arbitrarias y gratuitas como, por ejemplo, hace Ginebra con Lancelot (Romero, 1998:103-104).

La meta de este amor es el matrimonio: una vez que la doncella, soltera y virgen, se convierte en una dueña, es decir, en una mujer casada, deja de ser un personaje importante en el relato caballeresco y se la condena al olvido (Gallego, 2013: 121).

En los libros de caballerías castellanos, por norma general y, al contrario que en la literatura artúrica, se condena el adulterio y el protagonista se enamora de una doncella de su edad²⁴⁷. Esto se relaciona con el halo de

²⁴⁷ «La literatura artúrica exalta la fidelidad de los amantes, no la de los cónyuges. La novela de caballerías posterior, que recogerá muchos de sus rasgos, encontrará un camino intermedio: los caballeros serán fieles a sus esposas secretas. El matrimonio secreto permite conservar en las

predestinación que rodea al héroe puesto que la relación con su dama a menudo está apoyada por profecías y señales del destino, por lo que resulta inconcebible que ella se case o pertenezca a otro hombre, ya que está predestinada al mejor caballero del mundo (Gallego, 2013: 122).

Por último, el comedimiento y la preocupación de la mayoría de damas por su honra son atributos que se corresponderán con el valor y la destreza de los caballeros en el manejo de las armas (Sales, 2004: 47). En la medida en que las protagonistas ocupan un lugar privilegiado en la pirámide social están obligadas a no manchar su honra, pues son el espejo en el que otras mujeres deberán identificarse.

Sin embargo, la resistencia de estas féminas termina siendo vencida por el caballero, y por el hecho de que estas mujeres son más accesibles que la inalcanzable dama de la literatura occitana. El proceso de acercamiento termina con un encuentro a escondidas durante el que el caballero se compromete a casarse con la dama y, después del matrimonio secreto, las relaciones carnales de la pareja protagonista dan como resultado generalmente un embarazo. Tras esto los amantes se separan de nuevo y la boda se retrasa, por lo común, hasta hacerlo coincidir con la coronación del héroe (Sales, 2004: 53).

La dama protagonista está casi siempre relacionada directamente con el trono de un reino. El desenlace final de sus relaciones sentimentales conduce al matrimonio público y, frecuentemente, a la herencia de la corona (Lucía y Sales, 2008: 191). De esta forma, se funden el amor y la aventura caballerescas en la trayectoria del caballero.

relaciones de los enamorados las características del amor fuera del matrimonio (necesidad de discreción, encuentros furtivos, pasión, fidelidad) a la vez que elimina el pecado» (Cuesta Torre, 2001a: 111).

6.1.2. Arwen Undómiel

La focalización del relato de *The Lord of the Rings* desde el punto de vista de los hobbits condiciona las apariciones y la importancia de determinados personajes de la historia y el caso de Arwen, que apenas recibe atención, es el más significativo. Sin embargo, como ya se ha señalado en el caso de Aragorn, para Tolkien era tan importante que se sintió obligado a incluir en los *Apéndices* «Un fragmento de la historia de Aragorn y Arwen extraído de los Anales de los reyes y gobernadores» que explica aspectos que solo han sido insinuados en la novela²⁴⁸.

Ya desde la primera aparición de Arwen se muestra con los tópicos de la dama cortesana de los libros de caballerías: la belleza hiperbólica descrita brevemente, los ricos adornos y su relación con la corte paterna:

In the middle of the table, against the woven cloths upon the wall, there was a chair under a canopy, and there sat a lady fair to look upon, and so like was she in form of womanhood to Elrond that Frodo guessed that she was one of his close kindred. Young she was and yet not so. The braids of her dark hair were touched by no frost; her white arms and clear face were flawless and smooth, and the light of stars was in her bright eyes, grey as a cloudless night; yet queenly she looked, and thought and knowledge were in her glance, as of one who has known many things that the years bring. Above her brow her head was covered with a cap of silver lace netted with small gems, glittering white; but her soft grey raiment had no ornament save a girdle of leaves wrought in silver. (...) Such loveliness in living thing Frodo had never seen before nor imagined in his mind²⁴⁹ (TFR, 227).

²⁴⁸ En la carta 181 a Michael Straight explica que considera la historia de Arwen y Aragorn como el más importante de los *Apéndices*, que forma parte de la historia esencial, y sólo lo sitúa de esa forma porque no pudo incluirse en la narración principal sin destruir la estructura planeada para ser «hobbitocéntrica» (Carpenter, 2000: 237) y lo recalca en la 186 a Joanna de Bortadano (Carpenter, 2000: 246).

²⁴⁹ IMFC: *D1857. Magic longevity, D1883. Eternal youth, F500 Remarkable persons, F540. Remarkable physical organs, F541. Remarkable eyes, F555. Remarkable hair, F555.3. Very long hair, F571.3. Very old woman, F575. Remarkable beauty, F575.1. Remarkable beautiful woman, F575.1.2. Old woman beautiful as in youth, F820. Extraordinary clothings*

No se la vuelve a mencionar hasta la boda, salvo un fugaz instante en la Sala del Fuego cuando Frodo la ve hablando con, un sorprendentemente bien vestido, Aragorn. Ese detalle, junto al reproche de Bilbo al montaraz por haberse perdido el banquete que ha permitido a Frodo elaborar la descripción anterior de la doncella, son las únicas pistas que ofrece Tolkien de la relación que existe entre Aragorn y Arwen.

La siguiente insinuación acerca de la importancia de Arwen se produce cuando la Compañía del Anillo parte de Rivendel: «Aragorn sat with his head bowed to his knees; only Elrond knew fully what this hour meant to him.» (TFR, 281). Teniendo en cuenta que ya se ha revelado durante el Concilio su verdadera naturaleza como legítimo heredero del trono de Gondor, el significado de ese momento ha de ponerse en relación con la petición que hace el recién coronado rey Elessar a sus compañeros: «“At last all such things must end,” he said, “but I would have you wait a little while longer: for the end of the deeds that you have shared in has not yet come. A day draws near that I have looked for in all the years of my manhood, and when it comes I would have my friends beside me.” But of that day he would say no more.» (TRK, 970). Es decir, que el día más esperado e importante de su vida no ha sido su coronación, sino que será su boda con Arwen.

Tolkien ni siquiera la describe a su llegada a Minas Tirith, de hecho es la que menos atención por su parte recibe de entre toda la comitiva de los parientes que la acompañan. Simplemente se limita a especificar que montaba un palafrén²⁵⁰ gris y que Frodo se quedó maravillado al verla, pues

and ornaments, F821. Extraordinary dress (clothes, robe...), P40. Princesses. IMPS: Informaciones sobre la belleza de una mujer.

²⁵⁰ Montura habitual en las damas de los libros de caballerías como se puede apreciar, por ejemplo, en *El Quijote*: «amparar doncellas, de aquellas que andaban con sus azores y palafrenes, y con toda su virginidad a cuestras, de monte en monte y de valle en valle» (*Quijote I*, 109).

resplandecía y la envolvía una dulce fragancia. Tampoco se detallan las circunstancias de la ceremonia de esponsales, algo que contrasta vivamente con el espacio que ha dedicado apenas unas páginas antes a describir la coronación. Simplemente supone que «the tale of their long waiting and labours was come to fulfilment.» (TRK, 973).

Pero en ese momento el lector no sabe nada acerca de esa historia y, para poder entenderla, ha de acudir a lo narrado en los *Apéndices*. Allí se detalla el primer encuentro de la pareja, cumpliendo con todos los tópicos del amor cortés, entre los árboles de Rivendel. La descripción de nuevo es escasa y cumple con el tópico de la dama de las caballerías, limitándose a señalar lo maravillado que se queda él al verla, su extraordinaria hermosura y su rica vestimenta y adornos: «clad in a mantle of silver and blue, fair as the twilight in Elvenhome; her dark hair strayed in a sudden wind, and her brows were bound with gems like stars.»²⁵¹ (*Ap. A*, 1058).

Desde el primer instante Aragorn es consciente de que, al igual que la mayoría de los caballeros enamorados de la ficción caballeresca, su linaje es inferior al de ella, motivo reforzado en este caso por tratarse de mortales e inmortales²⁵². A pesar de que intenta mantenerlo en secreto, pronto es descubierto²⁵³ y Gilraen, la propia madre de Aragorn, le advierte de la probable oposición que hallará en Elrond, el padre de Arwen: «Your aim is high, even for the descendant of many kings. For this lady is the noblest and

²⁵¹ IMFC: *F821.4. Extraordinary beautiful mantle.*

²⁵² IMFC: *T91. Unequals in love, T91.3. Love of mortal and supernatural person, T91.4. Age and youth in love, T95. Lover opposed to sweetheart's relatives.* IMS: *Amor imposible entre caballero y doncella, Amor imposible entre caballero y doncella por pertenecer a distinta clase social.* IMPS: *Amor imposible entre personas de distinto rango social.* IMPC: *Amor imposible por distinto rango social.*

²⁵³ IMFC: *J1482. Keeping the secret, M295. Bargain to keep secret, N440. Valuable secret learned.* IMS: *Revelación de un secreto relacionado con el amor de un caballero por doncella.* IMPS: *Informaciones sobre un secreto valioso.* IMPC: *Revelación de un secreto en conversación apartada.*

fairiest that now walks the earth. And it is not fit that mortal should wed with the Elf-kin. (...) But I do not think that you will have the good will of Elrond in this matter.» (*Ap. A*, 1058-1059).

Gilraen no se equivocaba. Elrond, al percatarse de los sentimientos de Aragorn, decide prohibirle comprometerse con ninguna mujer. En esta conversación, de nuevo, se insiste en la superioridad de ella:

But as for Arwen the Fair, Lady of Imladris and of Lórien, Evenstar of her people, she is of lineage greater than yours (...). She is too far above you. And so, I think, it may well seem to her. But even if it were not so, and her heart turned towards you, I should still be grieved because of the doom that is laid on us. (...) But there will be no choice before Arwen, my beloved, unless you, Aragorn Arathorn's son, come between us and bring one of us, you or me, to a bitter parting beyond the end of the world. You do not know what you desire of me (*Ap. A*, 1059).

El resultado de esta declaración es la partida de Aragorn a cumplir con su destino caballeresco²⁵⁴. Entre tanto, Arwen se vuelve más seria hasta que se reencuentran bajo los árboles de Lórien y entonces «her choice was made and her doom appointed.» (*Ap. A*, 1060). Permanecen juntos un tiempo pero, al igual que los caballeros de los libros de caballerías, Aragorn no puede

²⁵⁴ IMFC: *H310. Suitor tests, H311. Suitor contest: bride offered as prize, H313. Suitor test: obedience and humility before bride/lady, H317. Long term of service imposed on suitor, H317.4. Test of suitor's love and endurance by constant postponing, H328. Suitor test: power of endurance, H331.2.1. Suitor contest: success in battle, H335.4. Suitor task: to defeat enemies, H900. Task imposed. A person's prowess is tested by assigning him certain tasks, H920. Assigners of tasks, H934. Relative assigns tasks, H1210. Quest assigned, P200. The family, P230. Parents and children, P234. Father and daughter, T97. Father opposed to daughter's marriage.* IMS: *Comprobación del amor de un padre por su hija por su comportamiento, Comprobación de la valentía, inteligencia y hermosura de un niño por asignación de tarea, prueba, Oposición de padre al matrimonio de su hija, Oposición de padre al matrimonio de su hija, alegando deseo de tenerla cerca.* IMPS: *Oposición al matrimonio de un pariente, Sometimiento a prueba de sufrimiento.* IMPC: *Oposición del padre al matrimonio de su hija.*

quedarse demasiado en la corte. Sin embargo, se comprometen antes de la partida, se intercambian anillos y se juran fidelidad eterna²⁵⁵.

El porvenir de Arwen, como el de muchas doncellas de la literatura caballeresca, está ya definido²⁵⁶. En su primer encuentro con Aragorn ella misma afirma que quizá su sino sea similar al de Lúthien²⁵⁷, lo que significa

²⁵⁵ IMFC: *F825. Extraordinary ring, M112. Oath taken on ring, M201. Making of bargain and promises, T0. Love, T10. Falling in love, T15. Love at first sight, T24. The symptoms of love, T27. Unusual success in love, T30. Lover's meeting, T31.2(B) Lover's meeting: knight as guest of mistress' husband/father, T35. Lover's rendezvous, T35.6(G) Lover's rendezvous in garden, T50. Wooing, T55.1. Princess declares her love for lowly hero, T56. Means of attracting sweetheart, T57. Declaration of love, T59(B) Love tokens, T59.1(B) Rings as love tokens, T61. Betrothal, T61.4. Betrothal ceremony, T71.2.2.4*. Woman laments the departure of her lover, T91.4. Age and youth in love, T91.6.4.11. Princess fall in love with knight, T96. Lovers reunited after many adventures.* IMS: *Aceptación del amor de una doncella voluntariamente, Aceptación por princesa del servicio caballeresco ofrecido por caballero, Amor de caballero por doncella, Amor de caballero por doncella hermosa, Amor de doncella por caballero por sus hazañas, Autoproclamación de caballero de servicio caballeresco a una doncella, Comprobación del amor de una doncella por un caballero por su comportamiento, Declaración de amor de caballero a doncella, Declaración de amor de caballero a doncella por petición de matrimonio, Declaración de amor de doncella a caballero, Entrega por caballero de anillo como símbolo de su amor por una doncella, Encuentro casual con una doncella en la corte, Encuentro casual con una doncella en una floresta, Reunión de amantes tras largo tiempo de separación y muchas aventuras, Reunión de los amantes en corte, Síntomas de amor.* IMPS: *Comunicación entre los amantes, Concierto del matrimonio entre caballero y doncella, Declaración de amor, Entrega de símbolo de amor, Galanteo, cortejo, Informaciones sobre la fidelidad amorosa de un caballero, Realización de una promesa, Realización de una promesa de amor sellada sobre un objeto, Reunión de los amantes.* IMPC: *Amor hacia una persona por tener noticias sobre su belleza, Consuelo afirmando la correspondencia en el amor, Cortejo amoroso a través de declaración de amor, Promesa de fidelidad en el amor por enamoramiento a primera vista, Promesa de matrimonio por amor a primera vista, Cortejo amoroso a través de petición de matrimonio. Consuelo afirmando la correspondencia en el amor, Promesa de amor sellada sobre un objeto, Reunión de amantes por desplazamiento a la corte, Separación de los amantes bajo promesa de matrimonio, Separación de los amantes para buscar aventuras, Separación de los amantes por guerra.*

²⁵⁶ IMFC: *M300. Prophecies, M306. Enigmatical prophecy, M331. Marriage of prince, princess prophesied. Princess to marry prince, M369.2. Prophecies concerning love and marriage, M391. Fulfillment of prophecy, N101. Inexorable fate, N121. Fate decided before birth, T0. Love, T22. Predestined lovers, T22.2. Predestined wife, T22.3. Predestined husband.* IMS: *Cumplimiento de una profecía sobre el amor entre doncella y caballero, Profecía de amor de un caballero con una doncella, Profecía de amor y matrimonio de un caballero con una doncella, Profecía sobre el amor de una doncella por un caballero.* IMPS: *Cumplimiento de una profecía, Profecía favorable amorosa, Profecía favorable enigmática amorosa.*

²⁵⁷ Se dice de Arwen que es parecida a Lúthien a la que se describe en el *Libro de los Cuentos Perdidos* II: «esbelta y de cabellos muy oscuros y tenía la piel blanca y pálida, pero los ojos le

enamorarse y unirse a un mortal y renunciar a la vida eterna de los Eldar. También Aragorn señala algo parecido en su conversación con Elrond acerca de la elección que deberán afrontar sus descendientes y, por último, el propio Elrond lo asevera cuando se entera del compromiso: «Maybe it has been appointed so, that by my loss the kingship of Men may be restored.» (*Ap. A*, 1061) y también hace referencia a que al final de su vida ella lamentará esa elección.

Al igual que las damas de las caballerías, y en consonancia con la disminución generalizada de la participación de los elfos en los acontecimientos de la Tercera Edad de la Tierra Media, preparándose ya para la partida a Valinor, Arwen adopta el rol pasivo de la espera: «Arwen remained in Riverndell, and when Aragorn was abroad, from afar she watched over him in thought; and in hope she made for him a great and kingly standard²⁵⁸, such as only one might display who claimed the lordship of the Númenóreans and the inheritance of Elendil.»²⁵⁹ (*Ap. A*, 1061). El estandarte que ella teje en su ausencia, es el que le lleva Halbarad a Aragorn y el que despliegan en los Campos del Pelennor. El motivo, ya comentado, del estandarte bordado por la dama, aparece por primera vez en el *Zifar*, si bien, en ese caso, no se teje en ausencia del amado, sino para su ausencia.

brillaban y parecían ser profundos, y estaba cubierta con las más hermosas y tenues vestimentas negras con adornos color azabache y un cinturón de plata. Cuando cantaba o bailaba se apoderaban de ti los sueños y el letargo y te sentías adormecer.» (Christopher Tolkien, 1991:15). IMS: **Recuerdo de doncella por parecido, Recuerdo de una doncella por visión de otra.**

²⁵⁸ IMFC: **F662.0.1. Woman skillful in sewing, T59(B) Love tokens.** IMS: **Afición de doncella por la artesanía.**

²⁵⁹ IMFC: **T0. Love, T35.5. Lover goes to see his beloved in her husband's (or her father's) house, T35.6(G) Lover's rendezvous in garden, T41. Communication of lovers, T42. Conversation of lovers.** IMS: **Reunión de amantes tras largo tiempo de separación y muchas aventuras, Reunión de los amantes en corte.** IMPS: **Comunicación entre los amantes, Reunión de los amantes, Separación de los amantes.** IMPC: **Reunión de amantes por desplazamiento a la corte, Separación de los amantes bajo promesa de matrimonio, Separación de los amantes para buscar aventuras, Separación de los amantes por guerra.**

Boda y reinado van de la mano en *The Lord of the Rings*, al igual que ocurría en los libros de caballerías, y suponen, igualmente, la culminación y justificación de todos los sufrimientos y aventuras que han pasado desde su primer encuentro: «And at last when all was done he entered into the inheritance of his fathers and received the crown of Gondor and sceptre of Arnor; and at Midsummer in the year of the Fall of Sauron he took the hand of Arwen Undómiel, and they wedded in the city of the Kings.»²⁶⁰ (*Ap. A*, 1062). Elrond hace entrega a la vez del cetro de Annúminas y de la mano de Arwen, al cumplirse la condición impuesta a Aragorn: «Arwen Undómiel shall not diminish her life's grace for less cause. She shall not be the bride of any Man less than the King of both Gondor and Arnor.»²⁶¹ (*Ap. A*, 1061).

En *The Lord of the Rings* Tolkien ha eliminado cualquier referencia erótica²⁶², por lo tanto no puede plantearse ningún conflicto desde el punto de vista del honor de la dama. Sin embargo, sí que se esboza un dilema en torno

²⁶⁰ IMFC: *J414. Marriage with equal or unequal, M202. Fulfilling of bargain or promise, P18. Marriage of kings, Q56. Love rewarded, Q64. Patience rewarded, T0. Love, T96. Lovers reunited after many adventures, T100. Marriage, T102. Hero returns and marries first love, T110. Unusual marriage, T121. Unequal marriage, T130. Marriage customs, T135. Wedding ceremony, T135.8. Two or more weddings at one time as the end of a tale, T136. Accompaniments of wedding.* IMS: *Acompañamiento en el viaje por doncella, Reunión de amantes tras largo tiempo de separación y muchas aventuras, Reunión de los amantes en corte, Viaje terrestre de doncella a la corte del marido.* IMPS: *Boda, Cumplimiento de una promesa, Matrimonio pospuesto.* IMPC: *Boda tras largo tiempo de separación de los amantes, Desposorio de los amantes tras largo tiempo de separación, Matrimonio por amor a primera vista, Matrimonio como permio para el libertador, Matrimonio comprometido para cumplir una promesa, Matrimonio entre personas de distinto rango social, Reunión de amantes por desplazamiento a la corte.*

²⁶¹ IMFC: *T131. Marriage restrictions, T131.1. Relative's consent to marriage necessary, T131.1.2. Father's consent to son's, daughter's marriage necessary, T131.10(B) Prerequisite to marriage: husband-to-be must win all battles.*

²⁶² Se ha criticado la ausencia de sexo en la obra, achacada a la supuesta inmadurez sexual del autor (Stimpson, 1969: 20) o se han buscado interpretaciones más allá de lo que la obra sugiere (Zimmer, 1070: 83). No sabemos el alcance de la relación prematrimonial de Aragorn y Arwen, a mi juicio, de manera deliberada. Del mismo modo que Tolkien suprimió conscientemente toda referencia a prácticas religiosas concretas, también lo hace con todo lo relativo al sexo, en lo que supone una evolución del género, más centrado aún en la aventura y las relaciones de amistad que en las amorosas (aunque algunos continuadores del género preferirán retomar estos aspectos de manera explícita).

a Arwen, de mucha mayor trascendencia que el cumplimiento de los deberes relativos a la castidad: su inmortalidad y, con ella, la permanencia al lado de los suyos.

La estirpe de Elrond tiene la opción de elegir entre ligarse a un mortal y compartir su suerte o casarse con otro elfo y continuar siendo inmortal. Además, con la caída de Sauron y la destrucción del Anillo Único, los tres anillos de los señores elfos pierden su poder y sus portadores abandonan la Tierra Media. Ello implica que toda su familia y conocidos parten hacia Valinor mientras que Arwen se queda reinando junto a su amado en Gondor. Para ella es especialmente difícil separarse de su padre, al que estaba muy unida. Su honra queda intacta pero acabará viendo morir a su amado y muriendo ella de tristeza.²⁶³

El tema de la honra, como se entiende en los libros de caballerías, no es un factor relevante en la obra de Tolkien, al haber suprimido, como ya se ha señalado, toda referencia sexual. La obsesión por la honra es un rasgo muy característico de la literatura española, tanto la ligada a la sangre y la religión (ser cristiano viejo) como a la virtud y castidad femenina, especialmente

²⁶³ IMFC: *F1041.1. Extraordinary death, F1041.1.1. Death from broken heart, F1041.1.3. Heart breaks from sorrow, F1041.2. Death from grief for death of lover or relative, F1041.1.3. Death from sorrow or chagrin, F1041.21. Reactions to excessive grief, T0. Love, T80. Tragic love, T81. Death from love, T85. Woman mourns dead lover, T211.9. Excessive grief at husband's or wife's death, T211.9.1. Wife dies of grief for death of husband.* IMS: *Cumplimiento de una profecía sobre la muerte de una reina, Lamentos, planctus, duelos por dolor, Muerte de dolor de reina por la muerte del rey, Muerte de la esposa por pesar a la muerte de su marido.* IMPS: *Dolor por amor, Dolor por la muerte de un ser querido, Luto por una muerte, Muerte por dolor, Planctus por una muerte.* IMPC: *Amor hacia una persona demostrado por morir de dolor tras su muerte, Amor hacia una persona demostrado por mostrar dolor ante su muerte, Dolor como síntoma de amor, Planctus por muerte de caballero, Retiro del mundo como síntoma de amor.* Esta renuncia es similar a la que Tolkien obligó a hacer a Edith, su esposa antes de la boda. El escritor era un ferviente católico tras la conversión de su madre que la condujo al aislamiento social y familiar. De hecho, las penurias económicas que tuvo que soportar como consecuencia de su elección la llevaron prematuramente a la tumba. Tolkien, testigo en la infancia de este sacrificio, y criado por un sacerdote, no pudo admitir las reservas de Edith a convertirse a la religión de su novio. El amor la llevó a una conversión forzada y no deseada que supuso la renuncia a todo su entorno anterior.

durante el Renacimiento y el Barroco. La literatura inglesa, y la mentalidad anglosajona, por lo común, no refleja esa obsesión por la virginidad de las solteras y la castidad de las casadas. Se trata de un rasgo cultural que no tiene continuidad en la obra de Tolkien y ha sido sustituido por otras cuestiones más acordes con la mentalidad y las preocupaciones del autor.

El problema, en este caso, se centra en que Arwen se case con un mortal, uniendo su destino al suyo, lo que la obliga a separarse de su familia, amigos y raza. Ese destino es especialmente doloroso porque de antemano sabe que su amado morirá antes que ella, que se quedará sola por haber perdido sus relaciones familiares y de raza y sin su amado. Es la tristeza de ese futuro lo que lleva a quienes la quieren bien a intentar que tome otra elección, aunque respetando siempre su voluntad. Eso no ocurre en los libros de caballerías donde el padre impone a menudo su opinión por la fuerza a su hija, no para buscar su mayor bien y felicidad, sino por razones de conveniencia política.

La única intervención decisiva en el relato de Arwen se produce siendo ya reina. Frodo encuentra a la pareja en una típica escena del amor cortés: «And Frodo went to the King as he was sitting with the Queen Arwen by the fountain, and she sang a song of Valinor»²⁶⁴ (TRK, 975). Arwen tiene el mérito de ser la primera en advertir que el mal de Frodo es incurable y, además de cederle su plaza en el barco hacia Valinor, le hace entrega de un colgante que

²⁶⁴ IMFC: *F716. Extraordinary fountain, N711.2. Hero finds maiden in (magic) castle, N715.1. Hero finds maiden at fountain, well, river, T0. Love, T35. Lover's rendezvous, T35.1. Fountain as lover's rendezvous, T35.6(G) Lover's rendezvous in garden, T41. Communication of lovers, T42. Conversation of lovers, T200. Married life, T210. Faithfulness in marriage/love, T210.1. Faithful wife, T210.2. Faithful husband, T250. Characteristics of wives and husbands.* IMS: *Comprobación del amor de una esposa por su marido por su comportamiento, Comprobación del amor de un marido por su esposa por su comportamiento, Reunión de los amantes en corte.* IMPS: *Comunicación entre los amantes, Reunión de los amantes.*

le ayudará a aliviar sus peores tormentos²⁶⁵. De este modo, se convierte en el medio por el que Frodo obtendrá la sanación de forma similar a Tristán: gracias a una mujer y tras un viaje en barco²⁶⁶.

Algunos críticos han lamentado este papel pasivo jugado por Arwen en la historia del Anillo, sobre todo al comparársela con Lúthien, con la que comparte la renuncia a la inmortalidad para unirse a un hombre mortal. Sin embargo, Arwen continúa en Rivendel como parte del plan completo de Tolkien. Arwen desempeña el papel de la mujer que debe permanecer en casa mientras su amante asume los riesgos de la vida en una guerra de la que parece muy improbable que sobreviva. Sirve como muestra de la angustia de observar y esperar, respondiendo al modelo de dama de las caballerías y a una cuestión biográfica²⁶⁷.

Arwen Undómiel plasma a la perfección el arquetipo iniciado por Oriana en el *Amadís* y repetido hasta la saciedad por los demás autores de

²⁶⁵ IMFC: *D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D810. Magic object a gift, D825. Magic object received from maiden, D855. Magic object acquired as reward, D1070. Magic ornaments, D1071. Magic jewels, D1274. Amulet, D2178. Objects produced by magic, F826. Extraordinary jewels, N800. Helpers, N810. Supernatural helpers, N828. Wise woman as helper, N831. Girl/lady as helper/adviser, P20.1. Clever queen, P21.3*. Queen is model wife, ruler, Q111.7. Jewels as reward, Q114. Gifts as reward.* IMS: *Entrega de dones por dueña como premio, Información recibida de dueña sabia, Regalo por dueña de una joya, reliquias, como talismán a un caballero.* IMPS: *Adquisición de un don extraordinario como regalo, Entrega de un premio por agradecimiento, Entrega de un premio por ayuda, Entrega de un premio por cortesía, Entrega de un premio por servicio, Entrega de un recuerdo, Entrega de un regalo.* IMPC: *Regalo de un don como agradecimiento por amistad, Regalo en señal de servicio.*

²⁶⁶ La figura de Tristán y sus diferentes versiones y ediciones ha sido estudiada principalmente por Cuesta Torre (1990, 1991, 1993a, 1993b, 1993c, 1994a, 1994b, 1994c, 1995a, 1995b, 1995c, 1997a, 1997b, 1997c, 1997d, 1997g, 1998a, 1999a, 1999b, 1999e, 2001a, 2001b, 2002c, 2002d, 2008a, 2008b, 2009a, 2009b, 2009c, 2010d, 2010e, 2014b, 2014c, 2015).

²⁶⁷ Al igual que Arwen y Aragorn, y antes que ellos Berem y Lúthien, Tolkien y, su entonces novia, Edith Bratt, se vieron obligados a separarse por un tiempo: los tres años que faltaban hasta la mayoría de edad del escritor. En este caso, por mandato de su tutor, el padre Francis Morgan, temeroso de que la relación amorosa pusiese en peligro el futuro académico de su protegido. Tras este lapso retomaron su amor, a pesar de que ella se había prometido con otro, y se casaron pronto. Sin embargo, Tolkien se vio obligado a participar en la Primera Guerra Mundial, durante la que perdió a varios amigos y ese sufrimiento de la espera de Edith es el que quiso reflejar en Arwen, como se ha señalado en el apartado biográfico.

libros de caballerías hasta llegar a la imaginaria Dulcinea de *El Quijote*. Como a éstas, apenas se describe a Arwen más que para resaltar su alto linaje y su suprema belleza sin comparación, generalmente con expresiones superlativas, incluso lo hace Aragorn al despedirse de ella en su lecho de muerte: «Lady Evenstar, fairest in this world, and most beloved» (*Ap. A*, 1062). Se define por su amor por Aragorn, siendo ese rasgo el único motor de sus escasas acciones, con la excepción del regalo a Frodo. También permanece a la espera en la corte paterna dedicada a labores femeninas mientras aguarda noticias de su amado, tiene habilidades musicales y su boda se relaciona con el ascenso al trono de su pretendiente.

Además, su destino ha sido pronosticado y la única transgresión que comete en su vida está motivada por ese amor, como ocurre con las otras damas de los libros de caballerías. Al igual que ellas, su elección amorosa va en contra de los deseos de su padre, que impone una serie de condiciones al caballero para acceder a la boda. Pero, en este caso, el hecho es bien aprovechado por Tolkien para ilustrar una de sus mayores preocupaciones filosóficas: la inmortalidad²⁶⁸.

²⁶⁸ No obstante, este tema tiene unas hondas raíces folklóricas. Harf-Lancner (1984b) distingue dos tipos de hadas amantes. La primera, el tipo Melusina que abandona su mundo sobrenatural para unirse a un mortal, con una condición o tabú; sistemáticamente, el héroe acaba por violar el pacto, y el hada regresa a su mundo. Por el contrario, en los cuentos morganianos nos hallamos ante un héroe que traspasa él mismo la frontera del otro mundo, al que llega habitualmente tras seguir a un animal-guía, para encontrarse con la mujer sobrenatural. Tras cierto periodo de felicidad en el mundo de ella, de nuevo desoye la prohibición y acaba por ser expulsado a su mundo, de forma que pierde la prosperidad que el hada le había otorgado. En el presente caso, por el contrario, es Arwen la que renuncia a su mundo sobrenatural por unirse con un ser mortal y es ella la que afronta el castigo que supone perder su inmortalidad, a los suyos y verse condenada a ver morir a los que ama y, finalmente, renunciar ella misma a la vida.

6.2. La doncella guerrera

Es ya un tópico en los estudios sobre Tolkien²⁶⁹ relacionar la creación del personaje de Éowyn con parámetros pertenecientes a la sociedad y mitología nórdicas, especialmente, con las valkirias²⁷⁰, con las que existen similitudes evidentes e innegables, aunque no necesariamente excluyentes de otras influencias. Por ejemplo, el episodio de la curación de Éowyn por parte de Aragorn puede recordar al encuentro de Sigurd y Brýnhild²⁷¹ de la *Saga de los Volsungos*, pero también a los cuentos de hadas de *La Bella durmiente* o *Blancanieves*.

Sin embargo, Tolkien libra a su heroína del final trágico que las valkirias suelen tener, así como de cualquier humillación o «doma»²⁷² y, por tanto, se puede apuntar la posibilidad de que haya otro modelo literario que haya influido en la conformación de Éowyn²⁷³: la *virgo bellatrix* de los libros de caballerías, con la que comparte una gran variedad de rasgos tópicos y motivos literarios.

²⁶⁹ Este aspecto ha sido estudiado, entre otros, por Donovan (2003), Wallace (2011) y Hinger (2014).

²⁷⁰ Las valkirias son deidades femeninas menores que servían a Odín en la mitología nórdica. Su propósito era elegir a los más heroicos de aquellos caídos en batalla y llevarlos al Valhalla, donde los recibían con cuernos llenos de bebida, para que luchasen a su lado en la batalla del fin del mundo, el Ragnarök.

²⁷¹ David Day expone las similitudes y diferencias entre las sagas nórdicas y *The Lord of the Rings* (1994 y 2004).

²⁷² Las sagas nórdicas y su evolución son estudiadas a fondo por Víctor Millet (2007).

²⁷³ Dentro del ámbito histórico-legendario, hay una heroína castellana del siglo XII cuya biografía es especialmente llamativa en relación con Éowyn: María Pérez de Villanañe. Esta mujer, educada con sus dos hermanos en el uso de las armas, se vio obligada a permanecer en su hogar cuando éstos partieron a combatir a los musulmanes y aragoneses, en defensa de Alfonso VII de Castilla contra Alfonso I el Batallador de Aragón, en 1109. A pesar de ello, María se enfundó la armadura y acudió al campo de batalla donde, al dispersarse las tropas, se topó contra el rey de Aragón, lo derrotó en combate singular y capturó, ganando así el sobrenombre de la Varona. Tras esto se desposó con el infante don Vela, hermano de tres reyes de Aragón. Martín Aurell (2005) expone otros ejemplos históricos de mujeres medievales relacionadas con el ámbito bélico.

6.2.1. Mujeres «activas» en los libros de caballerías

El sexo femenino no sólo tuvo un papel pasivo en la literatura caballescica, algunas mujeres participan activamente en las distintas aventuras narradas, cumpliendo con unos roles tradicionalmente considerados exclusivamente masculinos (Sales, 2004: 58). Sin perder sus atractivos femeninos, diversas doncellas accedieron al mundo de las armas y del ejercicio bélico, sobre todo hacia la mitad del siglo XVI, coincidiendo con la tendencia de los libros de caballerías a convertirse en una literatura esencialmente de entretenimiento y el aumento de la recepción entre las mujeres de la época. Debido a este hecho, los autores de este tipo de ficción incluyeron en sus obras elementos especialmente destinados a complacer a estas lectoras, como la aparición de nuevos personajes femeninos o el aumento de la importancia de su papel en las tramas. Sin embargo, la nómina de actantes masculinos continuó siendo predominante, así como exclusivo su protagonismo.

Es importante distinguir en esta cuestión tres variantes: las doncellas andantes, las amazonas y las doncellas guerreras.

La doncella andante²⁷⁴ es un arquetipo femenino de los libros de caballerías reconocido irónicamente por Cervantes: «doncella hubo en los pasados tiempos que, al cabo de ochenta años, que en todos ellos no durmió un día debajo de tejado, y se fue tan entera a la sepultura como la madre que la había parido.» (*Quijote I*, 109). Estas mujeres viajeras contrastan con el ideal femenino perseguido por los moralistas: la imagen de la doncella virtuosa recluida en el espacio doméstico para preservar su honestidad y castidad (Bueno y Cortijo, 2010: lx).

²⁷⁴ Este tipo de personaje ha sido estudiado por Marín Pina (2007 y 2010).

Los antecedentes de este tipo de personaje se encuentran en los *romans* artúricos de los siglos XII-XIII. Se trata de doncellas solteras, a menudo relacionadas con las hadas, que deambulan en solitario por los bosques bien como portadoras de objetos mágicos o mensajes, o bien ofrecen su amor a los caballeros o acuden a la corte del rey Arturo buscando ayuda. No llevan armas ni ocultan su femineidad aunque pueden utilizar antifaces²⁷⁵. Algunas se convierten en compañeras del héroe pero nunca en amantes, a pesar del amor que puedan sentir hacia el caballero (Alvar, 2007: 3675-3676).

El primer ejemplo de doncella andariega en los libros de caballerías lo encontramos en las *Sergas*: Carmela²⁷⁶, que solicita no tener que separarse nunca de Esplandián. En ningún momento toma las armas e incluso durante un encantamiento se la provee de escudo y yelmo pero no de espada, lo que la acerca más al perfil del escudero que al de *virgo bellatrix* (Marín Pina, 1989: 81-94). En ella podrá depositar Esplandián sus penas, sin llegar a tener ningún contacto sexual. Por su parte, Carmela rechaza cualquier oferta de matrimonio, porque su voluntad será siempre estar al servicio del caballero²⁷⁷. En la obra se hacen continuas referencias a su fama, honor y honra, junto a su personalidad leal y fiel «fuera del natural esfuerzo de las mujeres» (*Sergas*, 211), pero nada acerca de su aspecto físico.

Posteriormente, Feliciano de Silva recoge algunos de los rasgos de este personaje y reinterpreta el modelo en tres casos: la Infanta Gradafilea²⁷⁸,

²⁷⁵ Briolanja en *Amadís* o Arlanda en *IV Parte de Florisel de Niquea*.

²⁷⁶ Este personaje ha sido estudiado por Bueno Serrano (2008).

²⁷⁷ La contemplación del caballero desconocido que se recupera de las heridas en la ermita de su padre provoca su inmediato enamoramiento pero la desigualdad social y la inclinación sentimental de Esplandián hacia Leonorina, hacen que las intenciones iniciales de un futuro matrimonio, se vean alteradas.

²⁷⁸ Muestra rasgos amazónicos de grandeza de cuerpo y fuerza, aunque es también hermosa, pero es una guerrera por necesidad y no por naturaleza o educación. Se enamora de Lisuarte, aun sabiendo que es un amor imposible porque él ama a Onoloria, y toma las armas en su ayuda, adoptando la castidad como principal virtud (Silva, 2002).

Zahara y Finistea²⁷⁹, en las que perviven el amor imposible entre doncella y caballero por diferencia social y falta de correspondencia²⁸⁰.

Como es fácil apreciar, el tema de las mujeres guerreras arranca de la Antigüedad clásica con las amazonas²⁸¹. Posteriormente, la leyenda amazónica entra en la literatura europea de aventuras en el siglo XII cuando las novelas francesas las incorporan en el *Roman d'Eneas*, el *Roman de Troie* y el *Roman d'Alexandre*, añadiendo y modificando elementos que las humanizan y acentúan su feminidad respecto al modelo griego (Romero Tabares, 1998: 106 y Marín Pina, 1989: 84).

Las amazonas, herederas del mito clásico, poseen cualidades fuertemente varoniles, han nacido guerreras, son de naturaleza belicosa, y protegen su cuerpo de la inclusión de los varones hacia quienes muestran verdadero desprecio. La presencia de amazonas en los libros de caballerías es frecuente, a partir de la publicación de *Las Sergas de Esplandián* de Rodríguez de Montalvo y anterior a la aparición de la variante de la doncella guerrera.

Calafia es la reina de las amazonas guerreras de la isla de California, mujeres de «valientes cuerpos, y esforçados y ardientes coraçones y de grandes fuerça» (*Sergas*, 727). El deseo de obtener fama, apetencia genuinamente caballeresca, la anima a participar en la guerra contra los cristianos pero sus armas no pueden vencer a Amadís y se enamora de Esplandián. Calafia se

²⁷⁹ Es una escudera humilde (Silva, 1999).

²⁸⁰ Lucía Megías estudia algunos ejemplos de los libros de caballerías que no llegaron a la imprenta: la infanta Rubimante y la reina amazona Florazara del segundo libro de *Flor de Caballerías* (2004).

²⁸¹ «Las amazonas, según la mitología, eran un grupo de mujeres guerreras de Capadocia que formaban un Estado en el que los hombres no eran admitidos. Una vez al año se unían a los gargareos, sus vecinos; de los hijos que les nacían, no dejaban con vida más que a las niñas, que eran instruidas en la caza y en la guerra. Llevaban un escudo en forma de media luna y se mutilaban la mama derecha para tirar mejor con el arco.» (Corominas y Pascual, 1980: 83). El personaje amazónico en literatura medieval ha sido objeto de numerosos estudios entre los que destacan los de Sales (1998), Stefano (2001), Benito (2002), Mérida (2008) y Millán (2015).

convierte al cristianismo y renuncia a la guerra, pero no podrá obtener el amor del príncipe, por lo que contraerá matrimonio con Talanque.

Cenobia, la reina de las amazonas del *Belianís*, se enamora de Belflorán, el hijo del protagonista a primera vista. Participan juntos en diversas aventuras, como la batalla de Nicoxian, alcanzando un alto grado de entendimiento y compañerismo en las armas. Cenobia es la soberana de una nación poderosa, que no se siente resentida ni humillada por Belflorán a causa de su rechazo y terminará prendada de su pretendiente, Armesildo de Inglaterra, tras beber en una fuente mágica (Gallego, 2013: 133).

Esta adaptación del mito de las amazonas al esquema caballeresco, manteniendo su condición tribal y modo de vida, supone la incorporación de una nueva tipología de personaje que se perpetúa en las continuaciones de *Amadís* de Feliciano de Silva como Pintiquinestra en *Lisuarte de Grecia* (2002: 78) y Zahara en *Amadís de Grecia* (2004: 336). Zahara y Amadís de Grecia conciben en el Valle del Amor a Anaxartes y la amazona Alastraxerea y, de este modo, se funden la estirpe amazónica y la amadisiana (Sales, 2004: 66).

Pedro de Luján adapta de tal manera la amazona al molde caballeresco que convierte a Pantasilea en la protagonista del duodécimo libro de *Don Silves de la Selva*, la cual incluso recibe la orden de caballería de Amadís. Además, logra ser correspondida por el protagonista, don Silves de la Selva, al que ella misma nombra caballero. Se trata de una mujer digna y valerosa, bella, culta y honesta. Toma parte en las empresas heroicas y su contribución es decisiva, en ayuda de su enamorado y como aliada de un ejército y una ciudad en peligro (Romero Tabares, 1998: 113). Posteriormente se convierte en una esposa ideal que colabora en todo con su marido, con el que mantiene una relación de igualdad. De esta forma se funden en un solo personaje el

arquetipo de la amazona, el del caballero y el de la dama mediante la evolución de este singular personaje.

Por último, las doncellas guerreras son aquellas que, por diversas circunstancias, visten la armadura de caballero y, ocultando su identidad, practican accidentalmente la caballería. La mujer-caballero no ha recibido una formación guerrera, sino que toma las armas para solucionar alguna cuestión concreta y luego vuelve a sus quehaceres típicamente femeninos (Gallego, 2005a: 758).

Marín Pina (1989) señala los antecedentes artúricos del personaje en el *Libro de Silence*, de Heldris de Cornualles (hacia 1270), donde la protagonista debe ocultar su condición y luchar como un caballero para defender su reino. Estas doncellas guerreras y las Amazonas aparecen desde sus comienzos, relacionadas y contaminadas en los libros de caballerías españoles en la denominada *virgo bellatrix*²⁸².

La misma hagiografía cristiana refuerza esta figura cuando propone a Juana de Arco como modelo de virtudes. La vida y las conquistas militares de la doncella de Orleans pasaron pronto a la literatura y ello contribuyó a la mitificación de sus rasgos: su extremada juventud (murió a los 19 años) y el hecho de que una mujer hubiese sido armada «caballero», parecían situarla más entre las páginas de una novela que en medio de los avatares históricos. El hecho es que Juana fue considerada pronto una de las cinco «esforzadas» o mujeres ilustres de la literatura medieval caballeresca y obsérvese que el adjetivo «esforzada» hace relación a la fortaleza, quizás la virtud más admirada en estas mujeres que rompían el tópico literario de su sexo en los años de la Edad Media (Romero Tabares, 1998:107).

²⁸² La *virgo bellatrix* ha sido estudiada por Marín Pina (1989) y Ortiz-Hernán (2005a).

Muchas de estas mujeres combatientes son jóvenes, de privilegiada posición social (la mayoría son hijas de reyes o emperadores)²⁸³ familiarizadas con lo militar desde su más tierna infancia (Sales, 2004: 78). Los móviles que rigen su comportamiento son similares a los del héroe caballeresco y su biografía se elabora a partir de las mismas marcas arquetípicas que ya hemos analizado. Son doncellas hermosas pero que, por muy esforzadas que sean, siempre se dejan cautivar por el atractivo masculino y unen su existencia aventurera con la trayectoria de sus amados. No obstante, su papel no es de un simple sometimiento a la voluntad del varón: su destreza en el manejo de las armas les permite competir y rivalizar con él, de esta manera se le atribuyen unas potencialidades y un grado de independencia casi total para resolver sus propios asuntos (Sales, 2004: 71).

La elección del disfraz de caballero es un recurso del que puede servirse la doncella de forma temporal en su intento de acercarse o de ayudar a su amado²⁸⁴ y, generalmente, no importa tanto la victoria armada como la recompensa amorosa que se pueda obtener de la estratagema. En el Renacimiento, y aún más en el Barroco, se prestó mucha atención al tema de la mujer que asumía papeles de hombre²⁸⁵ y, para ello, debía cambiar sus vestidos por los de éste. El travestismo supone casi siempre una denuncia a la misoginia²⁸⁶ y un recurso con gran éxito en el teatro, tanto inglés como

²⁸³ Caso especial es del de la *Poncella de Francia* (siglo XV) que se eleva de su origen humilde por sus virtudes hasta llegar a ser un caballero (Lobato, 2010).

²⁸⁴ En palabras de Trujillo: «el disfraz ofrece a las mujeres una libertad de acción de la que no disfrutaban en su vida cotidiana. Las muestras de los libros de caballerías marchan en paralelo con la presencia de mujeres disfrazadas en las comedias, un recurso que llegará a ser tópico en el Siglo de Oro y que tuvo su extensión en la realidad» (2007: 292-293).

²⁸⁵ Existen testimonios de mujeres aristócratas que tomaban las armas ya en la Alta Edad Media europea para vengar un ultraje sobre ellas (Aurell, 2005) y participar en la guerra (Hay, 2004).

²⁸⁶ Alejandra Zúñiga distingue hasta siete motivaciones para ello. Se trata, en estos casos, de un *travestismo estratégico*: el que se realiza para ocultarse, despistar al enemigo o ganar derechos o

español. El hábito caballeresco permite a las doncellas una movilidad de la que carecían, un mayor protagonismo y seguridad.

Fugazmente aparecen doncellas haciéndose pasar por caballeros en *Primaleón* (1998: 151) y *Polindo*. Sin embargo, pleno desarrollo del tipo se alcanza en *Platir* (1533), ya que desde el prólogo (1997: 4) se hace referencia a la infanta Florinda, destacada por sus logros bélicos, lo que imitan obras posteriores como la *Quinta Parte del Espejo de Príncipes y Caballeros* o en *Lindamarte de Armenia* de Damasio de Frías y Balboa (Marín Pina, 1997: 81).

Florinda se disfraza como Caballero de las Ramas de Oliva para ir a rescatar a Platir de la prisión de Peliandos pero, aunque de camino cosecha algunos éxitos, es derrotada por Peliandos y se desenmascara su condición de mujer. Sin embargo, su actuación es elogiada por su enemigo: «en todas las crónicas antiguas nunca se lee de donzella que por cavallero tal cosa hiziesse» (1997: 324). La reina Galeria del *Policisne de Boecia* de Juan de Silva también adopta el hábito caballeresco para acudir en ayuda de su amado.

Hermiliana de Francia del *Belianís de Grecia*²⁸⁷ no presentaba características especiales que la diferencien de las otras doncellas del relato hasta su conversación con Marte en el Libro III, que decide armarla caballero por su valor al suplicar clemencia para su padre y tío derrotados (Gallego, 2005a: 757):

Y poniéndose de rodillas, el valeroso Marte se quitó su tan estimada y primera espada, ciñiéndosela al lado yzquierdo, le dio un golpe con ella en el hombro y la valerosa dama se la tornó a quitar, rescibiéndola

privilegios que en ciertos espacios y en un tiempo específico le pertenecen a un género determinado. Muestra de ello es sor Juana Inés de la Cruz, quien solo adoptando modelos masculinos llegó a ser respetada intelectualmente. También muchas santas y monjas, para evitar el peligro de violación, o ir de incógnito por el mundo se hicieron pasar por varones (Gutiérrez, 2013: 33).

²⁸⁷ Personaje estudiado por Gallego (2005b).

de la mano de luno; entonces Marte la abragó y besó en el carrillo, diciendo que tuviese por cierto que sería tan abentajada en las armas para con los cavalleros quanto lo era con las damas en hermosura (f. 60v^a).

Hermiliana se convierte en un caballero andante que, al igual que don Belianís y sus compañeros, recorre el mundo en busca de aventuras hasta ganarse un puesto entre los mejores caballeros de su tiempo. Ni siquiera abandona su condición caballeresca cuando, finalmente, se reencuentra y reconcilia con Clarineo y ambos contraen matrimonio. La encontramos de nuevo entre doncellas, pero siempre dispuesta a armarse al menor signo de peligro y participando junto a su esposo, en plano de igualdad, en la guerra de Constantinopla. Si bien no oculta su condición femenina, lleva armadura por razones prácticas, con lo que en ocasiones se la confundirá con un hombre en la batalla. Hermiliana, además, se recoge el pelo bajo el yelmo para luchar pero a veces se le cae: «Mas Salisterno hirió a Hermiliana alto en el yelmo, prendiendo el golpe algo bajo del azerado borde. Ella se tuvo firme por no caer, y la lança no se rompió tan presto que los correones del yelmo fueron hechos pedaços, y ella quedó mostrando su divino rostro; los cabellos, mejores que los de Avsalón, le cayeron por las espaldas hasta la mitad del arnés» (fol. 219-r^o) (Gallego, 2013: 141).

Caso diferente es el presentado por Beatriz de Bernal en *Cristaldían de España*²⁸⁸ (1545). En esta obra se presenta a Minerva²⁸⁹ como el Caballero de

²⁸⁸ Los personajes femeninos de esta obra han sido estudiados por Ortiz- Hernán (2005b).

²⁸⁹ El propio nombre de la doncella remite a la mitología clásica. «Minerva era la hija de Júpiter y Metis. Era considerada no sólo la diosa de los guerreros sino además, la diosa de la poesía, del comercio y de la artesanía y también inventora de la música. Es decir, la artífice de todas aquellas tareas en las que se basa la civilización de los hombres; no en vano Ovidio se refiere a ella en las *Metamorfosis* como la diosa de las mil labores. Su mismo nacimiento causa admiración: según la leyenda, Minerva, surgió de la cabeza de su padre, cubierta por una armadura. Y así aderezada, con armadura, casco y lanza, será representada artísticamente a lo largo de los siglos. Sin embargo, por ser inventora del arte de tejer, Minerva se erige también en el arquetipo de la esencia femenina,

las Coronas, una doncella pagana, guerrera por vocación, que se convierte en servidora de Cristaldián y Penamundi tras ser derrotada en combate por él y descubrirse su condición femenina tras quitarle el yelmo. Cristalián, después de haber luchado con ella afirma: «-Mi señora-dijo don Cristalián-hacéis ventaja a todos los (caballeros) del mundo, así en bondad de armas, como en todo lo demás» (469). Su belleza es admirada tanto cuando va armada como caballero andante como cuando viste galas de doncella (Piera, 2010: 80). El personaje evoluciona, defiende a los cristianos y acaba convirtiéndose y casándose con el rey de Pasamur.

La misma inclinación la muestra Florismundi en *Bencimarte de Lusitania* (finales del siglo XVI), que engaña a su padre para que la nombre caballero, y también Sarmacia en la *Tercera Parte del Espejo de príncipes y caballeros* (1587), aunque ambas se enamoran de los protagonistas: Bencimarte y Orístedes el Troyano, respectivamente.

La princesa Claridiana, del *Espejo de príncipes y caballeros* (1975), destaca por triunfar donde la mayoría de las otras doncellas guerreras fracasan, al conseguir ser correspondida por el protagonista de la obra, el Caballero del Febo. Y lo logra a pesar de estar éste ya comprometido con otra, más adecuada al esquema arquetípico de la dama destinada al héroe principal, y rompiendo así el esquema habitual de fidelidad amorosa frecuente en las obras anteriores.

De donde no con mucha razón la hermosa infanta Lindabrides al su Caballero del Febo podrá culpar si, herido de tan fuerte y poderoso golpe, alguna parte del grande y verdadero amor que le tenía se le turbó. Porque sin ser parte para resistirlo, se le partió por medio el corazón, y la una parte quedó con las viejas y profundas raíces que

ya que, según las pautas patriarcales, la labor de tejer es típica y exclusivamente femenina» (Piera, 2010: 81).

solía, y la otra le entregó a aquella soberana princessa que tenía delante (*Espejo*, 257).

Su motivación para enfundarse una armadura es la de salir en la busca del caballero, del que se ha enamorado a la vista de un retrato. Ha heredado de sus padres, el emperador Teodoro de Trapisonda y la empreatriz Diana, reina de las amazonas, su afición por las armas, cuya habilidad muestra con todos los enemigos que va encontrando.

En *El Quijote*, por el contrario, no aparece ninguna *virgo bellatrix*, quizá por la orientación más realista de la obra pero, a pesar de ello, Cervantes no se resigna a prescindir totalmente del tipo, dentro del completo desfile de personajes femeninos de distintas esferas sociales y culturales que pueden observarse en la obra²⁹⁰. En primer lugar nos presenta a Marcela, cuyo nombre ya se asocia al dios romano de la guerra. Esta mujer ha de luchar contra las acusaciones de los demás con su voz como única arma y logra la victoria sin necesidad de ningún auxilio masculino (García, 2008: 57-58).

Sin embargo, es mayor la importancia en la trama de Dorotea, que protagoniza más de veinte capítulos, primero travestida en su intento de recuperar su honra y, más tarde, como princesa Micomicona. El empleo del disfraz masculino es muy similar al del teatro de la época, al igual que el final feliz al conseguir que Fernando se case con ella tras haberla deshonrado. También adoptan ropas de hombre Ana Félix y Claudia Jerónima. Esta última incluso porta y emplea armas con las que se venga de la supuesta traición de su amado.

²⁹⁰ Dentro de la gran cantidad y variedad de estudios de los más diversos aspectos de *El Quijote* destacan por tratar el tema femenino en la obra: Márquez Villanueva (1973), Márquez (1990), Urbina (1998), Lastra (2004-2005), Marín Pina (2005b y 2005c), Morros (2005), García (2008) y Mérida (2008).

6.2.2. Éowyn de Rohan

En la primera aparición del Éowyn, Tolkien muestra una doncella noble que ha estado al cuidado de su anciano tío, el rey de Rohan²⁹¹: «Grave and thoughtful was her glance, and she looked on the king with cool pity in her eyes. Very fair was her face, and her long hair was like a river of gold. Slender and tall she was in her white robe girt with silver, but strong she seemed and stern as steel, a daughter of kings.» (TT, 515).

La describe como bella, orgullosa, delicada, inflexible, esbelta y fuerte, atributos heredados de su abuela Morwen de Lossarnach llamada «Steelsheen» (Ap. A, 1070). Es, por tanto, una princesa que cumple con todos los requisitos de belleza y elegancia en el vestir, pero educada en una corte guerrera y relacionada desde sus ascendientes con mujeres fuertes.

Conforme avanza la historia vamos conociendo su carácter a través de sus propias reflexiones y de la opinión que de ella tienen los demás personajes. Éowyn, pese a encontrarse en una posición secundaria tras su hermano, ocupa un lugar importante a los ojos de sus compatriotas, que la eligen como dirigente durante la ausencia del rey: «“I said not Éomer”, answered Hama. “And he is not the last. There is Éowyn, daughter of Éomund, his sister. She is fearless and high-hearted. All love her. Let her be as lord to the Eorlingas, while we are gone.”» (TT, 523).²⁹²

Tras el anuncio de su nombramiento por los heraldos, se produce una ceremonia de investidura, como sucedió con Pantasilea y muy similar a la de

²⁹¹ IMFC: *F500 Remarkable persons, F540. Remarkable physical organs, F541. Remarkable eyes, F555. Remarkable hair, F555.3. Very long hair, F575. Remarkable beauty, F575.1. Remarkable beautiful woman, F820. Extraordinary clothings and ornaments, F821. Extraordinary dress (clothes, robe...), P40. Princesses, P200. The family, P293. Uncle, P298. Niece.* IMPS: *Informaciones sobre la belleza de una mujer.*

²⁹² IMPS: *Intervención de mujer en asuntos de estado.*

Hermiliana, en la que el rey hace entrega a Éowyn, arrodillada, de una espada y una armadura.

A pesar de ser, sin duda alguna, un gran honor y una muestra de estima y confianza de su gente, esto no le satisface. El deseo de Éowyn, fundado en su crecimiento en una sociedad arcaica y belicosa, como vemos que es Rohan, es ir a la guerra y lograr grandes hazañas²⁹³. Como explica Gandalf a Éomer: «but she, born in the body of a maid, had a spirit and courage at least the match of yours. Yet she was doomed to wait upon an old man, whom she loved as a father, and watch him falling into a mean dishonored dotage; and her part seemed to her more ignoble than that of the staff he leaned on.» (Tolkien, *TRK* 867).

Sus aspiraciones son similares a las de cualquier héroe caballeresco y no teme la batalla ni la muerte sino el cautiverio, o quedarse relegada al hogar por haber nacido mujer, ya que su coraje puede equipararse al de cualquier hombre: «All your words are but to say: you are a woman, and your part is in the house. But when the men have died in battle and honour, you have leave to be burned in the house, for the men will need it no more. But I am of the House of Eorl and not a serving-woman. I can ride and wield blade, and I do not fear either pain or death.» (Tolkien, *TRK* 784). Sin embargo, su misión consiste en refugiarse con el resto de su pueblo en El Sagrario, mientras los demás defienden el Abismo de Helm.

Éowyn, como Minerva, Florismundi y Sarmacia, es una dama bella y noble cuyas aspiraciones contrastan con las que se espera de su posición en la sociedad en la que ha crecido. Todas ellas han sido instruidas en el manejo de las armas y su mayor deseo consiste en probar su valía en combate. Su

²⁹³ IMFC: *F565. Women warriors or hunters, F565.1. Amazons, P461.4. Woman instructs in art of arms, P63(B) Lady in armor (and battle).*

principal obsesión es la de obtener fama como cualquier otro caballero: «Shall I always be left behind when the Riders depart, to mind the hause while they win renown, and find food and beds when they return?» (TRK, 784).

Además, Éowyn queda fascinada por Aragorn desde su primer encuentro²⁹⁴ pero se trata de un amor imposible al existir un compromiso previo de Aragorn con Arwen. Suele ocurrir que el héroe de los libros de caballerías, dada su condición de hombre perfecto, tenga que hacer frente al hecho de que hay muchas damas y doncellas que se enamoren de él pero, una vez que ha entregado su amor a su dama ya no puede traicionarla y, con harto dolor de su corazón, se ve obligado a rechazar a las demás candidatas (Gallego, 2005a: 756): «Few other griefs amid the ill chances of this world have more bitterness and shame for a man's heart than to behold the love of a lady so fair and brave that cannot be returned.» (TRK, 867).

Cuando se reencuentran Aragorn y Éowyn, en el paso de éste por El Sagrario de camino a los Senderos de los Muertos, ella le suplica que le deje acompañarle, como hace Carmela en las *Sergas* (695): «“You are a stern lord and resolute,” she said; “and thus do men win renown.” She paused. “Lord,” she said, “if you must go, then let me ride in your following. For I am weary of skulking in the hills, and wish to face peril and battle.”» (TRK, 784). Pero,

²⁹⁴ IMFC: T0. Love, T24. The symptoms of love, T50. Wooing, T55. Girl as wooer, T55.1. Princess declares her love for lowly hero, T56. Means of attracting sweetheart, T57. Declaration of love, T71.2.2.4*. Woman laments the departure of her lover, T91.6.4.11. Princess fall in love with knight, T92. Rivals in love, T92.1. The triangle plot and its solutions, T92.2. Three victims of love. IMS: Comprobación del amor de una doncella por un caballero por su comportamiento, Amor de amazona por caballero a primera vista, Amor de dos doncellas por el mismo caballero, Amor imposible entre caballero y doncella. IMPS: Amor a primera vista, Amor imposible entre personas del mismo rango social, Amor por la misma persona, Amor provocado por un comportamiento valiente, Declaración de amor, Dolor por amor, Enfermedad por amor, Galanteo, cortejo, Obsesión por un amor, Síntomas de amor. IMPC: Amor hacia una persona por tener noticias sobre su belleza, Amor hacia una persona por tener noticias sobre sus hazañas, Amor imposible por existencia de un compromiso anterior con otro pretendiente.

ante la negativa de Aragorn a concederle su petición, decide disfrazarse de guerrero²⁹⁵ y acompañar de incógnito a la hueste de rohirrim a los Campos del Pelennor²⁹⁶.

Al igual que otras doncellas guerreras de los libros de caballerías, como Claridiana o Minerva, Éowyn pasa por un caballero con el yelmo puesto y ni siquiera la reconoce Merry, con el que viaja, hasta que no se le cae en plena batalla²⁹⁷: «But the helm of her secrecy had fallen from her, and her bright hair, released from its bonds, gleamed with pale gold upon her shoulders. Her eyes grey as the sea were hard and fell, and yet tears were on her cheek. A sword was in her hand, and she raised her shield against the horror of her enemy's eyes» (TRK, 841).

La adopción del nombre Dernhelm es interpretada como una cuestión de género por Irene Sanz Alonso: «Éowyn no sólo se viste de caballero sino que adopta la identidad de uno cuando se hace llamar Dernhelm.» (Sanz Alonso, 2010: 459) No obstante, creo que en realidad se trata de uno de los numerosos casos de polinomasia caballeresca que se dan en *The Lord of the Rings*, especialmente en Aragorn y Gandalf. Y por eso se dice que «Éowyn it was, and Dernhelm also»²⁹⁸ (TRK, 841). El cambio de nombre obedece a un

²⁹⁵ IMFC: *K1810. Deception by disguise, K1810.3. Lover disguised as other knight in order to reach sweetheart, K1821.3. Disguise by veiling face, K1831.2. Service in disguise, K1837. Disguise of woman in man's dress, K1837.6. Disguise of woman as a soldier, P63(B) Lady in armor (and battle).* IMS: *Cambio de los vestidos de una doncella por los de un doncel, Confusión al identificar una doncella por caballero, Disfraz, ocultación de la identidad de una doncella por ocultar el rostro, Ocultación de su identidad una doncella, Pregunta del nombre a un caballero.* IMPS: *Ocultación de la identidad. Pregunta sobre la identidad de un caballero.* IMPC: *Fracaso en el reconocimiento por cambio de apariencia. Ocultación de la identidad por cambio de apariencia.*

²⁹⁶ IMS: *Acompañamiento en el viaje por doncella.*

²⁹⁷ IMS: *Identificación de una amazona quitándose el yelmo.* IMPS: *Reconocimiento de un caballero por quitarse el yelmo.*

²⁹⁸ *Derne* significa oculto, secreto y *helm* yelmo (Christopher Tolkien, 2002: 421). IMFC: *H602.2. Symbolic interpretation of names, K1831. Service under a false name, K1831.0.1. Disguise by changing name, K1831.0.2(B) Disguise by refusal to reveal name, Z183.*

nuevo paso en la trayectoria vital del personaje, como ocurre con Florinda o Minerva, Caballeros de las Ramas de Oliva y de las Coronas, respectivamente. Las tres deben ocultar por un tiempo su condición femenina para cumplir sus deseos y se convierten en caballeros con nuevos nombres simbólicos.

En el campo de batalla Éowyn sale en defensa de su tío y se enfrenta con el lugarteniente de Sauron, el poderoso Rey Brujo de Angmar, al que derrota²⁹⁹. El final del Señor de los Nâzgul había sido profetizado³⁰⁰ pero ese «no man alive» (Tolkien, TRK 841) pudo haber sido un hobbit, un enano e incluso un elfo. Sin embargo, es ella la que vence al enemigo más poderoso de los que acuden a la batalla, dado que Sauron no lo hace. Por tanto, Tolkien convierte a una mujer en el héroe más meritorio de la Guerra del Anillo al salir vencedora de un combate contra un adversario «beyond the strength of her mind or body. And those who will take a weapon to such enemy must be sterner than steel, if the very shock shall not destroy them», lo que aumenta el mérito de su proeza. Su contribución en la contienda es tan importante como la de Pantasilea en *Don Silves de la Selva*.

Symbolic names. IMS: *Cambio de nombre de caballero, Imposición de un nombre simbólico a un caballero.* IMPS: *Cambio del nombre de una persona, Imposición de un nombre, Imposición de un nombre simbólico.* IMPC: *Ocultación de la identidad por cambio de nombre, Ocultación de la identidad por imposición de nombre simbólico.*

²⁹⁹ Redefiniendo la profecía de McBeth que nunca convenció a Tolkien (Carpenter, 2000: 143 y 212).

³⁰⁰ IMFC: *M300. Prophecies, M340. Unfavorable prophecies, M341. Death prophesied, M341.1. Prophecy: death at (before, within), M341.2.18. Prophecy: death in battle, M341.2.19. Prophecy: death at hands of certain person, M342.1. Prophecy of downfall of king, M370. Vain attempts to escape fulfillment of prophecy, M370.1. Prophecy of death fulfilled, M391. Fulfillment of prophecy, Z300. Unique exceptions, Z310. Unique vulnerability, Z313. Vulnerability only by one person, Z311. Achilles heel.* IMS: *Profecía sobre la muerte de un caballero en combate.* IMPS: *Profecía desfavorable sobre el destino de un rey en combate, Profecía enigmática desfavorable, Profecía enigmática desfavorable sobre el destino de los caballeros en un combate, Profecía sobre la muerte de un caballero en combate.* IMPC: *Cumplimiento de una profecía, Intento fallido de evitar el cumplimiento de una profecía, Profecía desfavorable bélica, Profecía enigmática bélica, Profecía enigmática desfavorable.*

El enfrentamiento se describe atendiendo a los tópicos del combate de los caballeros contra los gigantes. El caballero evita ser golpeado, para lo que salta o hurta los embites, mientras su oponente asesta un poderoso golpe que hace que su arma se clave en el suelo o se destrozce, lo que muestra la fuerza, y a la vez ineficacia, del ataque. Sin embargo, el héroe no logra esquivar todos los intentos de herirlo de su adversario, que acaba impactando en el yelmo o escudo. Al fin el protagonista logra asestar su golpe final (Martín Romero, 2005: 1107-1117):

Out of the wreck rose the Black Rider, tall and threatening, towering above her. With a cry of hatred that stung the very ears like venom he let fall his mace. Her shield was shivered in many pieces, and her arm was broken; she stumbled to her knees. He bent over her like a cloud, and his eyes glittered; he raised his mace to kill. (...) Then tottering, struggling up, with her last strength she drove her sword between crown and mantle, as the great shoulders bowed before her. The sword broke sparkling into many shards. The crown rolled away with a clang³⁰¹ (TRK, 842).

Sale victoriosa del enfrentamiento, logrando así más gloria que cualquier otro guerrero en la obra, y comienza a ser llamada «Lady of the Shield-arm» (Tolkien, TRK 1070), un nuevo sobrenombre en una nueva etapa

³⁰¹ IMFC: *H1561.2. Single combat to prove valor, K2350. Military strategy, P550. Military affairs/war, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P556.0.1(B) Challenge to single combat, P557.4. Customs concerning single combat, P557. Military customs.* IMS: *Combate de caballero y doncella guerrera, Pregunta del nombre de la doncella que ha llevado a cabo una hazaña, Combate singular entre amazona y caballero, Participación en un combate, Muerte del capitán de los enemigos en combate, Participación de caballeros en combate en inferioridad de condiciones, Pérdida temporal de la ventaja, aparente derrota de un caballero durante un combate, Posible derrota en combate en inferioridad de condiciones.* IMPS: *Combate contra una mujer, Ayuda prestada durante el combate, Combate a pie, Comprobación de las habilidades de un caballero por los riesgos que asume en un combate, Participación en un combate, Participación en un combate en inferioridad de condiciones, Pérdida de ventaja en el transcurso de un combate.* IMPC: *Demostración de la valentía de un caballero en un combate, Aceptación de un combate singular.*

biográfica. Sin embargo, es alcanzada por un hechizo del Nâzgul³⁰² y es dada por muerta³⁰³. Esta situación es similar a la ocurrida a la doncella guerrera Rosamundi de la *Tercera Parte del Espejo de príncipes y caballeros*, la cual se enfrenta a un centauro y, aunque logra abatirlo, éste la sujeta entre sus brazos y la asfixia, de modo que los dos caen sin vida al suelo (Campos, 2009: 217).

Tras descubrirse que Éowyn sigue con vida, Aragorn la cura³⁰⁴. Este episodio recuerda a cuentos folclóricos como el de *La Bella durmiente* pero también al episodio del desencantamiento de Altisidora en *El Quijote* (Capítulo LXIX de la Segunda Parte).

Al despertar del hechizo, sigue deseando la muerte en combate³⁰⁵ y sintiéndose enjaulada hasta que con la destrucción del Anillo desaparece la influencia de Sauron y su amistad con Faramir se convierte en amor³⁰⁶: «He looked at her, and being a man whom pity deeply stirred, it seemed to him that her loveliness amid her grief would pierce his heart. And she looked at him and saw the grave tenderness in his eyes, and yet knew, for she was bred

³⁰² IMFC: *D1960.4. Deathlike sleep, D2060. Death or bodily injury by magic, D2061.1. Kinds of death produced by magic, D2061.1.3. Poisoning by magic, K1884. Illusion of death.* IMPS: *Enfermedad por envenenamiento.*

³⁰³ IMFC: *N340.0.1(B) Erroneous news of death.* IMS: *Consuelo desmintiendo la muerte de un caballero, Falsas informaciones sobre la muerte de un caballero.* IMPS: *Falsa información sobre la muerte de un caballero, Informaciones sobre una muerte.* IMPC: *Dolor por falsa información de muerte.*

³⁰⁴ IMFC: *D1856. Death evaded.* IMPC: *Muerte evitada por magia.*

³⁰⁵ IMFC: *J227. Death preferred to other evils, J227.1. Death preferred to captivity, J227.2. Death preferred to dishonor, J494. Choice: death and revenge preferred to life, L216.5. Early death with fame preferred.* IMS: *Amenaza de doncella de suicidio por dolor, Enfermedad de doncella por amor, Enfermedad de doncella por dolor excesivo al amar a un caballero, Tristeza de doncella por desamor de un caballero, Dolor de princesa por amor, Muerte con libertad preferida a la vida en cautiverio, Muerte preferida al cautiverio como elección.* IMPS: *Enfermedad, Enfermedad por amor, Enfermedad por dolor.*

³⁰⁶ El enamoramiento de una pareja por medios mágicos es un motivo clásico que alcanzó su máxima expresión en la leyenda de Tristán e Iseo y que se emplea de manera recurrente por los autores de los libros de caballerías para emparejar a personajes secundarios de las obras que se enamoran de los protagonistas. Sin embargo, Tolkien prefiere solucionar el conflicto amoroso de su obra mediante un enamoramiento real conseguido durante el tiempo de la convalecencia de Éowyn y Faramir. A pesar de ello, la rapidez de la relación fue criticada por algunos lectores.

among men of war, that here was one whom no Rider of the Mark would outmatch in battle.»³⁰⁷ (TRK, 959). En esta nueva etapa será conocida como «The White Lady of Rohan» (TRK, 965).

Este final de Éowyn ha dado pie a diversas interpretaciones. Se ha considerado su matrimonio con Faramir y su deseo de abandonar la guerra un castigo por parte de Tolkien, especialmente desde la crítica feminista. Según esta perspectiva, el autor escarmentaría a Éowyn por su osadía de pretender convertirse en caballero y por ello termina renunciando a su deseo para vivir una vida pacífica como curandera.

Particularmente, me resulta un tanto difícil interpretar como un correctivo el hecho de casarse con un personaje caracterizado tan positivamente, con el que se compenetra a la perfección (en palabras del propio autor³⁰⁸), y tras el único proceso de enamoramiento que se detalla, con

³⁰⁷ IMFC: *M149.1. Lovers vow to marry/love only each other, T0. Love, T24. The symptoms of love, T50. Wooing, T55.1. Princess declares her love for lowly hero, T56. Means of attracting sweetheart, T57. Declaration of love, T58. Wooing the strong and beautiful bride, T61. Betrothal, T61.4. Betrothal ceremony, T91.6.4.11. Princess fall in love with knight, T311.4. Maiden queen prefers to fight instead of marrying, but is at last conquered and married.* IMS: *Aceptación del amor de una doncella voluntariamente, Amor de caballero por doncella, Amor de caballero por doncella a primera vista, Amor de caballero por doncella a primera vista en corte, Amor de caballero por doncella hermosa, Amor de doncella por caballero por sus hazañas, Autoproclamación de caballero de servicio caballeresco a una doncella, Comprobación del amor de una doncella por un caballero por su comportamiento, Declaración de amor de caballero a doncella, Declaración de amor de caballero a doncella por petición de matrimonio, Declaración de amor de doncella a caballero, Encuentro casual con una doncella en la corte, Matrimonio de doncella amazona con caballero, a pesar de que antes rechazaba casarse, Matrimonio entre doncella y caballero, Rechazo del matrimonio por doncella, Aceptación por princesa del servicio caballeresco ofrecido por caballero, Matrimonio entre caballero y princesa.* IMPS: *Aceptación del amor de un pretendiente rechazado previamente, Amor a primera vista, Amor provocado por un comportamiento valiente.* IMPC: *Amor hacia una persona por tener noticias sobre su belleza, Amor hacia una persona por tener noticias sobre sus hazañas, Consuelo afirmando la correspondencia en el amor, Cortejo amoroso a través de declaración de amor, Matrimonio por amor a primera vista, Promesa de fidelidad en el amor por enamoramiento a primera vista, Promesa de matrimonio por amor a primera vista, Cortejo amoroso a través de petición de matrimonio.*

³⁰⁸ Tolkien explica de forma magistral la naturaleza de su relación en la carta 244 (Carpenter, 2000: 323-324).

escenas de gran ternura y delicadeza, ausentes en las demás parejas que se forman en la obra (TRK, 959-965). A mi juicio, Faramir y Éowyn ejemplifican el tradicional «final feliz» de los cuentos de hadas, como Príncipes de Ithilien³⁰⁹, especialmente al compararlo con el caso de Arwen. A la princesa elfa le espera una tragedia de tristeza y soledad como «premio» por haber cumplido a la perfección con su rol pasivo de dama del amor cortés: « But Arwen became as a mortal woman, and yet it was not her lot to die untill all that she had gained was lost. (...) She was not yet weary of her days, and thus she tasted the bitterness of the mortality that she had taken upon her.» (Tolkien, TRK 1062).³¹⁰

De hecho, Éowyn sí que comete una transgresión importante, no por cuestiones de género sino en algo de mayor alcance, dado que abandona el importante puesto que se le había asignado al frente del gobierno de Rohan. Impulsivamente, deja a su pueblo sin un guía en los terribles momentos de guerra que están viviendo, pensando solo en satisfacer sus ansias de gloria en el combate³¹¹. Y aun con todo, su «castigo» es sobrevivir a la batalla tras haber derrotado al Rey Brujo, enamorarse, casarse y vivir feliz en tiempos de paz.³¹² Una imagen más apropiada para castigar una transgresión del rol de género

³⁰⁹ Tolkien añade más tarde que «vivió en una hermosa casa nueva en las Colinas de Emyr Arnen, cuyos jardines, diseñados por Legolas el elfo, gozaban de gran renombre» (Christopher Tolkien, 2002g: 260).

³¹⁰ Sin embargo, a Lúthien, a la que tanto se parece y con la que comparte destino, se le premia su comportamiento activo con una nueva vida al lado de su amado (*Silmarillion*, 219-220).

³¹¹ De hecho, se le pide lo mismo que a Emeldir «la de corazón viril», esposa de Barahir y madre de Beren, que quería quedarse con su marido, que se negaba a retirarse en la invasión de Dorthonion, pero que, finalmente, accede a organizar la evacuación de las mujeres y los niños al Bosque de Bréthil en la Primera Edad (*Silmarillion*, 181 y 187).

³¹² En un principio, Tolkien planeó que Éowyn se casara con Aragorn pero cambió de opinión porque Aragorn le parecía «demasiado viejo, señorial y estirado» para ella. También consideró la posibilidad de que Éowyn fuera la hermana gemela de Éomund, y que muriese «para vengar o salvar a Théoden» y que Aragorn, jamás se casara tras su muerte (Christopher Tolkien, 2002i: 513, 523 y 525 y 2002j: 294-295 y 409).

podría ser que hubiese muerto o huido sin haber realizado ninguna hazaña en el combate.

Por tanto, lo que nos encontramos en realidad es que, en contra de quienes argumentan la falta de desarrollo y evolución de los personajes en la obra de Tolkien, hemos sido testigos del cambio en Éowyn a través de las experiencias vitales que compartimos con ella. Cuando decide adoptar la curación como forma de vida no lo hace porque sea una mujer y no pueda dedicarse a otra cosa, dado que ya ha demostrado, a los demás y a sí misma, lo contrario, sino porque lo desea así, tras conocer a Faramir y comprender que la guerra es un medio y no un fin³¹³: «I will be a shield maiden no longer, nor vie with the great Riders, nor take joy only in the songs of slaying. I will be a healer, and love all things that grow and are not barren» (*TRK*, 965).

Discrepo también radicalmente de la opinión de Katherine Hesser que lo interpreta como el restablecimiento del rol de género de la Tierra Media: «reject the existence of working mothers in favor of trophy wives» (Drout, 2013: 169). A mi modo de entender, Tolkien deja muy claro el respeto que se le tenía a Éowyn antes y después de la contienda. En ningún momento se la amonesta o castiga ni por faltar a su deber ni por desobedecer a su rey, más bien al contrario, se la considera una gran heroína: «for her deeds have set her among the queens of great renown» (*TRK*, 867).

Su cambio de perspectiva coincide con la visión del autor de la guerra, expresada también a través de personajes masculinos, como Faramir, no por sexismo. Son los orcos los que disfrutaban con los enfrentamientos y la

³¹³ «El cambio de Éowyn entraña el abandono de un código de honor que Tolkien consideraba anticuado - el ejemplificado por los Jinetes de Rohan - y la necesidad de cambiarlo por uno más sofisticado, el que representan los hombres de Gondor quienes, como Faramir, son consciente de que, si bien la guerra es con demasiada frecuencia el único método de conseguir una paz posterior, siempre es una medida desagradable. La nueva Éowyn abraza este código heroico.» (Carretero, 2006: 111).

destrucción. La superación del desánimo provocado por las intrigas de Grima, el contacto con sociedades más evolucionadas que la rohirrim, la visión de la realidad de la lucha, el enamoramiento de Faramir y la desaparición de la influencia de Sauron creo que son peso suficiente para explicar un cambio en su forma de pensar y en la planificación de su nueva vida. Del mismo modo que Pantasilea, Éowyn ha conseguido su objetivo de destacar en el campo de batalla y, tras casarse, se convierte en una esposa ejemplar de un caballero principal de la obra, con el que mantiene una relación de igualdad y colaboración. No logra el éxito de Claridiana de casarse con el protagonista pero sí con el preferido del autor (nota al pie de la carta 180 en Carpenter, 2000: 232).

La comparativa entre las características básicas y los principales motivos relativos a las *virgines bellatrices* de los libros de caballerías muestran las grandes similitudes que existen entre esta tipología de personaje y el de Éowyn. Se trata de una princesa, familiarizada con las armas desde su infancia y con las mismas aspiraciones de lograr la fama y la gloria en el combate que cualquier héroe caballeresco. Tras su enamoramiento es cuando decide disfrazarse de uno y adoptar un nombre simbólico hasta que su secreto es descubierto por la pérdida accidental del yelmo en el combate. Logra la victoria, se recupera de las heridas y se compromete con otro caballero, evolucionando para reintegrarse en una sociedad pacífica.

Todas estas marcas coinciden tanto con los motivos de las doncellas guerreras de los libros de caballerías, como con ejemplos y episodios concretos, lo que se aprecia mediante la comparativa realizada. Si bien es innegable la presencia de rasgos de la mitología y sociedad nórdicas en todo lo relacionado con los rohirrim, se ha de admitir que, tanto las características

como la trayectoria de Éowyn, encajan a la perfección con el molde de la *virgo bellatrix* que tanto éxito tuvo en la literatura caballeresca.

6.3. La hechicera

6.3.1. Las magas en los libros de caballerías

Otra categoría de mujeres que abandonan el rol pasivo tradicionalmente reservado para la dama y participan de manera activa en los acontecimientos la constituyen las hechiceras de los libros de caballerías. Intervienen de manera activa en los acontecimientos gracias a las facultades mágicas que poseen.

Existen varias posibilidades de desarrollo dentro de esta tipología: la maga, sabia, bruja o hechicera puede actuar de madrina del héroe, puede tratar de seducirlo o convertirse en su peor enemiga (Gallego, 2005a: 760). En el presente caso, dada la intención comparativa con la obra de Tolkien y la gran abundancia de ejemplos de todas las manifestaciones antes mencionadas, el estudio se limitará al tipo de la maga madrina³¹⁴.

Las raíces del motivo de los libros de caballerías se encuentran en el mundo artúrico³¹⁵. Suelen ser bellas, nobles y suelen estar asociadas a elementos acuáticos y a los bosques como la amante del caballero Lanval³¹⁶.

³¹⁴ El origen del hada madrina ha sido tratado por Harf-Lancner (1984b: 13-19). Grisward (1980) apunta la relación existente entre las diosas romanas Fortuna y Aurora, antecedentes de las hadas, y señala el carácter maternal de Aurora, llamada también «Mater Matuta».

³¹⁵ Y, a su vez, se pueden retrotraer al sustrato folclórico, los mitos celtas o la antigüedad greco-latina como muestra Alvar (1991). Nasif (1992: 159-163) subraya los paralelismos entre los magos del *Amadís*, los artúricos y Palas Atenea, las sirenas, Calipso y Circe en la *Odisea*. La raíz clásica del personaje de Melía ha sido resaltada por Bognolo (1997: 191) y Mérida (2004: 21-45) estudia la importancia de Medea y Circe en la configuración de las ideas sobre la brujería en la cultura occidental. Medea es personaje secundario de muchos libros de caballerías, en los que se alude a sus encantamientos o libros (*Belianís*, 158).

³¹⁶ Procedente del lai de María de Francia del siglo XII. Es significativo que este ser feérico nunca sea llamado hada sino «dama» o «doncella» (Hönig, 2007: 284). Mientras que sus cualidades humanas y su atractivo físico quedan resaltados notoriamente, sus rasgos sobrenaturales permanecen en la sombra (Riquer, 1991:49).

Pero, sin lugar a dudas, la más destacada entre ellas es la Dama del Lago, madrina de Lanzarote y donante de poderosos objetos mágicos, como el anillo de su ahijado que lo protege de cualquier encantamiento o la espada Excalibur de Arturo.

Las hechiceras se presentan con atributos singulares desde sus orígenes. Son seres que, en muchas ocasiones, tienen peculiaridades propias de las hadas, ajenas a los condicionantes físicos del tiempo y el espacio. Se trata de entes casi sobrenaturales, procedentes del folclore, que viven una existencia diferente a la de los mortales.

En los libros de caballerías, se tiende a resaltar una imagen venerable, cuya experiencia y sabiduría se corresponde con una edad avanzada (Sales, 2004: 79-80). Además, su lugar en el escalafón estamental suele ser bastante privilegiado, respondiendo a la tendencia a emparentar a estas encantadoras con un linaje real (Califa del *Félix Magno*, Melía de las *Sergas*...). Conforme las aventuras maravillosas se desplazan al ámbito de la corte, las magas están cada vez más arraigadas y aceptadas en la vida social (Hönig, 2007: 284), muchas de ellas son reinas, princesas o señoras de un determinado territorio (Lucía y Sales, 2005: 1008), como la reina Julia en el *Espejo de príncipes y caballeros* o la reina Zirfea en el *Amadís de Grecia*. A pesar de ello, también suele resaltarse su carácter solitario, tendente al aislamiento voluntario, por lo que pueden habitar en lejanas montañas, cuevas inhóspitas o suntuosos palacios apartados (Sales, 2004: 80) o en islas (Cuesta Torre, 2001).

Tanto Morgana como la Dama del Lago artúricas sufren en el *Baladro del sabio Merlín* y en *La demanda del Santo Grial* castellanos una evolución que las aleja de la figura del hada celta para caracterizarlas como mujeres doctas (Zorrilla Ortiz, 2005). La magia en los libros de caballerías se concibe como

una ciencia aprendida, de tratados o maestros: Arcabona de las *Sergas* aprende de su hermano Arcalaús, Zirfea del *Amadís de Grecia* fue ayudada por su tía Melía como Palingea por Paropanisa (Sales, 2004: 81). Entre sus principales habilidades destaca su capacidad para predecir el futuro a través de profecías y vaticinios³¹⁷. Los magos delantan los principales hitos biográficos del héroe, mensajes que consolidan la proyección heroica del caballero desde antes de su nacimiento como un ser predestinado al éxito (Sales, 2004: 82).

El don profético es el atributo más característico de las hadas medievales procedentes de la tradición artúrica³¹⁸. Estas profecías cumplen, además, una función estructurante en el relato³¹⁹, convirtiéndose en verdaderos planes de actuación impuestos desde el exterior al protagonista (Beltrán, 1997: 36).

Por último, a diferencia de los sacrificios que sufriría el caballero histórico sin fortuna, en la ficción caballerescas los magos se encargan de satisfacer cualquier necesidad del héroe. Asumen la categoría de donantes y surten al protagonista de cualquier tipo de objeto o instrumento que facilite el cumplimiento de sus diferentes empresas y con todos esos útiles forjados por un saber misterioso, la misión del héroe se encamina al éxito (Sales, 2004: 85).

La famosa Urganda la Desconocida, paradigma por excelencia de la maga benéfica de los libros de caballerías, combina los rasgos de los personajes más emblemáticos de la esfera de lo maravilloso artúrico: Merlín, la Dama del Lago y el hada Morgana (Mérida, 2014: 255).

³¹⁷ La profecía en los textos caballerescos ha sido ampliamente estudiada por Javier Roberto González (1994:27:42, 1995:78-89, 1996:73-85, 1997:334-337, 1998a:107-158, 1998b:53-81, 1998c:205-264, 1998d:294-302, 1999:35-66, 1999-2000:125-135, 2000-2001:81:118, 2002:223:249 y 2008:317-348).

³¹⁸ El don profético procede del mito merliniano, pero también de la tradición sibilina y de las Parcas clásicas que tienen poder sobre el destino de los hombres y conocen su futuro.

³¹⁹ Véase al respecto Cacho Blecua (1979: 57-74) y González (1982).

Se presenta en los capítulos iniciales del *Amadís de Gaula* (I, II), tratando de «arrebatarse el caballero a una dama para hacerlo su amante, quien la tilda de “alevosa” y “mezquina”» (Mérida 1994: 275). Sin embargo, esta faceta de Urganda se ofrece como secundaria a sus lectores y la imagen que se impone de ella será la de cualificada auxiliar del linaje amadisiano. El personaje muestra a lo largo de la obra una evolución a veces poco coherente en lo narrativo, pero mucho con el grado de intervención y la ideología del autor. Paulatinamente se va convirtiendo a la maga en una intermediaria de la Divina providencia, de forma que las actuaciones de Urganda se consideran como encaminadas a dar a conocer y proteger los designios divinos (Cuesta, 2014: 341).

Sus primeras apariciones se producen en escenarios silvestres y acompañadas de algún hecho insólito (Sales, 1999b: 349). Urganda va ricamente vestida como un personaje de alto rango en la corte, aunque varía su apariencia y edad, lo que le otorga su sobrenombre de «la Desconocida». También posee poderes proféticos y hace la función de donante mágica. Entrega a Amadís una lanza con la que libera a su padre, a Galaor la espada de su investidura y a Esplandián unas armas negras, en vez de blancas como corresponderían a un caballero novel. No obstante, el autor no nos dice nada de las cualidades extraordinarias de estos objetos, aunque sí que entrega a Amadís y Oriana unos anillos que contrarrestan las malas influencias de Arcaláus:

Y porque vos, mi señor Amadís, tenéis aquí preso aquel malo y de malas obras Arcaláus, que se llama el Encantador, y con mala sabiduría, que nunca fue sino para dañar, vos podría empecer, tomad estos dos anillos; uno será vuestro y otro de Oriana, que mientras en las manos los traxeredes ninguna cosa que por él se haga os podrá empecer (*Amadís*, 1634).

Su presencia durante la trayectoria caballeresca de su protegido es directa, en momentos de especial relevancia, e indirecta por medio de portavoces o epístolas proféticas (Mérida, 2014: 256).

Por poner otro ejemplo, la sabia Belonia³²⁰, la mayor aliada Belianís del *Belianís de Grecia*, está profundamente inspirada en la Urganda amadisiana. Aunque el protagonista al principio lo desconoce, la maga ha apoyado siempre a la casa de Grecia y está ahora dispuesta a acoger al joven caballero bajo su manto protector. Estaba presente en la aventura iniciática del joven don Belianis, por medio de un padrón en el que había dejado escrita una de sus crípticas profecías y, más tarde, el héroe la conocerá personalmente. Es «una vieja (...) de tanta hedad que de cien años passava», y vive en una «muy oscura cueva», que por dentro es un deslumbrante y suntuoso palacio (*Belianis de Grecia*, I, x). Sus poderes tienen que ver con la curación, la transformación y la profecía. Sin embargo, no encontramos en ella los rasgos clásicos del hada amante que se han señalado en Urganda. Su función es únicamente la de ayudante y donante del héroe, para quien se convierte en una especie de madrina que lo guiará en su camino hacia la fama (Gallego, 2005a: 760).

Paulatinamente la maravilla va perdiendo fuerza en la ficción caballeresca, que termina con el fracaso de la magia. Esto se plasma en el cambio de funciones de este tipo de personajes, hadas y magas influyen cada vez menos en la estructura de la acción y se reduce también el elemento profético, condicionado por la progresiva humanización del personaje. Al humanizarse, se van integrando en la corte y la magia se convierte en un mero elemento lúdico (Hönig, 2007: 294) hasta desaparecer finalmente en *El Quijote* (Gómez-Montero, 2005).

³²⁰ Personaje estudiado por Gallego (2005a).

6.3.2. Galadriel

Galadriel es la abuela³²¹ de Arwen y la reina de Lórien. Es la máxima dirigente de su pueblo³²² y uno de los pocos personajes presentes a lo largo de las cuatro Edades. Su primera aparición en *The Lord of the Rings* se produce al recibir en su corte junto a Celeborn a la Compañía del Anillo tras su traumática experiencia en Moria³²³:

Very tall they were, and the Lady no less than the Lord; and they were grave and beautiful. They were clad wholly in white; and the hair of the Lady was of deep gold, and the hair of the Lord Celeborn was of silver long and bright; but no sign of age was upon them, unless it were in the depths of their eyes; for these were keen as lances in the starlight, and yet profound, the wells of deep memory³²⁴ (*TFR*, 354).

³²¹ IMFC: **P200. The family, P292. Grandmother.**

³²² De Celebrían, hija de Galadriel y Celeborn, esposa de Elrond y madre de los gemelos Elladan y Elrohir y de Arwen, apenas tenemos noticias. Al regresar de una visita al reino de sus padres fue apresada y torturada por orcos hasta que sus hijos la rescatan. Elrond logra curarla pero ya no se sentía feliz en la Tierra Media y parte a Valinor (*Ap. B*, 1087).

³²³ Es decir, que los héroes han tenido que atravesar una cueva y, tras ella, un bosque y cruzar un arrollo para acceder a sus dominios, con todo lo que estos lugares implican dentro de la geografía cabaleresca, como ya se ha visto. IMFC: **A1101.1.1. Reign of peace and justice, D941. Magic forest, D950. Magic tree, F162.3. Tree in otherworld, F182. Mortals held by magic in otherworld, F210. Fairyland, F707. Extraordinary kingdom, F810. Extraordinary trees, plants, fruits..., F811. Extraordinary trees, F812.3. Forest of dangers, wonders, P518. Cities of refuge, R310. Refuges.** IMPC: **Desplazamiento a un espacio controlado por magia, Transcurso del tiempo en el mundo sobrenatural.**

³²⁴ IMFC: **D1293 Magic color, D1293.3. White as magic color, D1857. Magic longevity, D1883. Eternal youth, F167. Inhabitants of otherworld, F167.9. Otherworld people ever young, ever beautiful, F177.1. Court in otherworld, F200. Fairies, F234.2. Fairy in form of person, F500 Remarkable persons, F540. Remarkable physical organs, F541. Remarkable eyes, F555. Remarkable hair, F555.3. Very long hair, F571. Extremely old person, F571.3. Very old woman, F575. Remarkable beauty, F575.1. Remarkable beautiful woman, F575.1.2. Old woman beautiful as in youth, F820. Extraordinary clothings and ornaments, F821. Extraordinary dress (clothes, robe...), J1110. Clever persons, P10. Kings, P12.7. Clever king knows everything in advance, P12.9. Nobility of character a mark of kings, P12.10. King is superior to all in strength, beauty, largeness... and usually has victory, P13. Customs connected with kings, P14. Particular practices of kings, P20.1. Clever queen, P21.3*. Queen is model wife, ruler, P600. Customs, P682. Greeting customs, W10. Kindness, W12. Hospitality as a virtue, Z140.1. Color symbolism, Z142. Symbolic color: white.** IMS: **Conversación pública con maga, Información recibida de maga.** IMPS: **Informaciones sobre la belleza de una mujer, Intervención de mujer en asuntos de estado, Petición de hospitalidad.**

Es Celeborn quien les da la bienvenida mientras ella permanece silenciosa, observándoles, hasta que sale en defensa de la decisión de Gandalf de entrar en Moria y consuela a Gimli el enano que, a partir de ese momento, se convierte en su mayor admirador: «Yet more far is the living land of Lórien, and the Lady Galadriel is above all the jewels that lie beneath the earth!»³²⁵ (TFR, 354).

La primera vez que hace gala de sus poderes proféticos es cuando muestra su Espejo³²⁶ a Frodo y Sam que tienen la oportunidad de mirar en él y ver su futuro:

«Many things I can command the Mirror to reveal,» she answered, «and to some I can show what they desire to see. But the Mirror will also show things unbidden, and those are often stranger and more profitable than things which we wish to behold. What you will see, if you leave the Mirror free to work, I cannot tell. For it shows things that were, and things that are, things that yet may be. But which it is that he sees, even the wisest cannot always tell.»³²⁷ (TFR, 362).

³²⁵ IMFC: *T0. Love, T10. Falling in love, T15. Love at first sight, T24. The symptoms of love, T91. Unequals in love, T91.3. Love of mortal and supernatural person, T91.6.1. Lowly person falls in love with king, queen.* IMS: *Amor de caballero feo por dueña hermosa a primera vista, Síntomas de amor.* IMPS: *Amor a primera vista, Síntomas de amor.* IMPC: *Amor hacia una persona por tener noticias sobre su belleza.*

³²⁶ El espejo es un atributo femenino y un símbolo de vanidad (Gallego, 2005a: 754) pero también, en el caso de los espejos esféricos, se trata de la representación alquímica del universo (Malaxecheverría, 1989: 166) y un motivo frecuente en las historias caballerescas como muestran Beltrán y Requena (2002). Florisbella contempla las acciones de Belianís a través de un espejo encantado mientras está secuestrada (Gallego, 2013: 124).

³²⁷ IMFC: *D925. Magic fountain, D961. Magic garden, D961.1. Garden produced by magic, D1163. Magic mirror, D1311. Magic object used by divination, D1316. Magic object reveals truth, D1323. Magic object gives clairvoyance, D1323.1. Magic clairvoyant mirror, D1700 Magic powers, D1711. Magician, D1711.5. Fairy as magician, D1712. Soothsayer, D1721. Magic power from magician, D1812. Magic power of prophecy, D1812.0.6(B) Maiden can foresee future, D1813. Magic knowledge of events in distant place, D1820. Magic sight and hearing, D1825.1. Second sight. Power to see future happenings, F162.1. Garden in otherworld, F162.1.1. Ever blooming garden in otherworld, F219.2. Garden in fairyland, F600. Persons with extraordinary powers, F660. Remarkable skill, F716. Extraordinary fountain, F716.6(B) Fountain of fairy origin, M300. Prophecies, M301.2. Old woman as prophet, M302. Means of prophesying, M340. Unfavorable prophecies, M340.5. Prediction of danger, M340.6. Prophecy of great misfortune, M356. Prophecies concerning destiny of country, M306. Enigmatical prophecy, N715.1. Hero finds maiden at fountain,*

Otra muestra de sus habilidades en esta materia llega de forma indirecta a través de los mensajes transmitidos por Gandalf y la Compañía Gris a los héroes cuando los encuentran. Además, es ella quien envía a Gwaihir a rescatar a Gandalf tras el enfrentamiento con el Balrog y a los Dúnedain a ayudar a Aragorn. Es decir, que al igual que Urganda, participa decisivamente en la aventura de forma directa e indirecta también, a través de emisarios y profecías transmitidas por otros.

En el momento de la partida de la Compañía, Celeborn les hace entrega de barcas, provisiones y cuerdas que les ayudarán en su viaje, además de unas capas mágicas tejidas por la Galadriel y sus damas³²⁸. No obstante, la propia Galadriel les ofrece una serie de regalos extraordinarios tras el festín³²⁹ de despedida a cada uno de ellos: «she turned then to Boromir, and to him she

well, river. IMS: *Conocimiento sobre un hecho futuro por maga, Consejo recibido de maga, Conversación secreta con maga, Deseo de maga de hacer efectivo el cumplimiento de una profecía, Información recibida de maga, Interpretación de una profecía por maga, Profecía enigmática favorable de maga, Información recibida de espejo mágico* IMPS: *Deseo de hacer efectiva una profecía por voluntad de mágico, Profecía desfavorable simbólica, Profecía enigmática bélica, Profecía enigmática desfavorable, Profecía enigmática simbólica, Profecía favorable enigmática bélica. Profecía favorable enigmática simbólica.* IMPC: *Profecía conseguida de presentimiento.*

³²⁸ IMFC: *D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D810. Magic object a gift, D812.13. Magic objects gifts of magician, D825. Magic object received from maiden, D1050.1. Clothes produced by magic, D1051. Magic cloth, D1053. Magic mantle, D1070. Magic ornaments, D1071. Magic jewels, D1121.0.1. Boat made by magic, D2178. Objects produced by magic, D1520.15. Transportation in magic ship, F662.0.1. Woman skillful in sewing, F820. Extraordinary clothings and ornaments, F821. Extraordinary dress (clothes, robe...), F821.4. Extraordinary beautiful mantle, F826. Extraordinary jewels, F841. Extraordinary boat, ship, F841.2. Extraordinary equipment of ship, W10. Kindness, W11. Generosity.* IMS: *Afición de dueña por la artesanía, Entrega de nave y comida para el viaje por amigos como regalo.* IMPS: *Entrega de un premio por cortesía, Entrega de un recuerdo, Entrega de un regalo.* IMPC: *Regalo de un don como agradecimiento por amistad, Regalo en señal de servicio.*

³²⁹ IMFC: *F183. Foods in otherworld, F851. Extraordinary food, P320. Hospitality. Relation of host and guest, P324.1. Host treats guest with food and everything possible, P600. Customs, P634. Feasts, P634.0.1. Customs connected with eating and food, P682. Greeting customs.* IMS: *Hospitalidad de caballero a otro caballero, Hospitalidad de rey a un caballero como premio al valor.* IMPS: *Festejos, Festejos cortesianos, Hospitalidad.* IMPC: *Hospitalidad como cortesía por conocimiento previo, Reunión de caballeros para festejos.*

gave a belt of gold; and to Merry and Pippin she gave small silver belts, each with a clasp wrought like a golden flower. To Legolas she gave a bow such as the Galadhrim used, longer and stouter than the bows of Mirkwood»³³⁰ (TFR, 375).

La petición más extraña es la de Gimli, quien, amparado en la promesa del don en blanco³³¹, solicita un pelo de su melena, algo que escandaliza a los demás. Sin embargo, ella, lejos de molestarle, le entrega *tres*³³² junto con la profecía de un futuro de riquezas que no lo harán codicioso, la maldición de los enanos. Este regalo es aún más significativo si tenemos en cuenta uno de los relatos de los Días Antiguos donde Galadriel se niega *tres* veces a darle un cabello a Fëanor (Christopher Tolkien, 2002g: 389). Esta adoración del enano se vará más tarde recompensada cuando se le permita, excepcionalmente y por mediación de Galadriel, el acceso a Valinor (*Ap. A*, 1081).

³³⁰ IMFC: *D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D810. Magic object a gift, D812.13. Magic objects gifts of magician, D825. Magic object received from maiden, D855. Magic object acquired as reward, D1080. Magic weapons, D1070. Magic ornaments, D1071. Magic jewels, D1162. Magic light, D1274. Amulet, D2178. Objects produced by magic, D1653.1.4. Unerring bow, F311.1. Fairy godmother, F826. Extraordinary jewels, F830. Extraordinary weapons, F836. Extraordinary bow, F969.3. Marvelous light, N800. Helpers, N810. Supernatural helpers, N828. Wise woman as helper, N831. Girl/lady as helper/adviser, N845. Magician as helper, Q111.7. Jewels as reward, Q114. Gifts as reward.* IMS: *Entrega de armas mágicas a caballero por dueña, Entrega de dones por dueña como premio, Información recibida de dueña sabia, Obtención de unas armas extraordinarias de una dueña, Regalo por dueña de una joya, reliquias, como talismán a un caballero, Control por maga del destino de un caballero (maga madrina).* IMPS: *Adquisición de un don extraordinario como regalo, Entrega de un premio por cortesía, Entrega de un recuerdo, Entrega de un regalo.* IMPC: *Regalo de un don como agradecimiento por amistad, Regalo en señal de servicio.*

³³¹ El estudio de la función de este motivo en los libros de caballerías ha recibido la atención de Carmona (1995. 2004), Orduña (1997), Toro (2008).

³³² IMFC: *F341.1. Fairies give three gifts, H602. Symbolic meaning of numbers, letters..., H602.1.1. Symbolic meaning of numbers one to seven, L210. Modest choice best, L221. Modest request: present from the journey, L222. Modest choice: parting gift, Q113.0.1. High honor as reward, Q114. Gifts as reward, Z71.1. Formulistic number: three.* IMS: *Entrega de dones por dueña como premio, Información recibida de dueña sabia, Regalo por dueña de una joya, reliquias, como talismán a un caballero.* IMPS: *Adquisición de un don extraordinario como regalo, Entrega de un premio por cortesía, Entrega de un recuerdo, Entrega de un regalo.* IMPC: *Regalo de un don como agradecimiento por amistad, Regalo en señal de servicio.*

Para completar el retrato de Galadriel hemos de recurrir fundamentalmente al *Silmarillion* y la carta 348 a Catherine Findlay en la que Tolkien afirma que Galadriel en su juventud: «She was then of Amazon disposition and bound up her hair as a crown when taking part in athletic feats»³³³ (Carpenter, 2000: 428).

Nacida en Valinor, estuvo involucrada en la rebelión contra los Valar al regresar contra la voluntad de éstos a la Tierra Media. Vivió en Beleriand junto a la reina Maia Melian de la que aprendió mucho³³⁴, por ejemplo, el hechizo de protección sobre su reino que impide la entrada a los enemigos³³⁵, lo vuelve invisible al Ojo de Sauron y hace que el tiempo transcurra de forma diferente.

Ella optó por no aceptar la amnistía de los Valar y permaneció en la Tierra Media. En la época de la aventura de Bilbo de *The Hobbit*, formó parte del Concilio para expulsar al Nigromante, Sauron, del Bosque Negro y es una de los tres privilegiados que guardan los anillos de poder no contaminados por Sauron: Ninya, el Anillo del Agua³³⁶.

Después de la caída de la Torre Oscura, Celebron dirigió el ejército de Lórien, se apoderan de Dol Guldur y es Galadriel quien derriba los muros y deja las mazmorras al descubierto (*Ap.B*, 1094). Finalmente, abandona la

³³³ IMFC: *F565. Women warriors or hunters, F565.1. Amazons, P461.4. Woman instructs in art of arms.*

³³⁴ IMFC: *D1810. Magic knowledge, D1811. Magic wisdom, D1811.2. Magic wisdom received from supernatural being, J152. Wisdom (knowledge) from sage (teacher), P340. Teacher and pupil.* IMPS: *Aprendizaje, Aprendizaje sobre magia.*

³³⁵ Fueron atacados tres veces desde Dol Guldur durante la Guerra del Anillo pero lograron resistir como se narra en los *Apéndices*.

³³⁶ IMFC: *D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D1071. Magic jewels, D1076. Magic ring, F825. Extraordinary ring, F826. Extraordinary jewels.*

Tierra Media junto con el resto de portadores de los Anillos en el último capítulo de *The Lord of the Rings*³³⁷.

Sin lugar a dudas, el mayor peso en la configuración de este personaje lo aporta la tradición artúrica. La deuda con La Dama del Lago es innegable pero, al compartir idénticos orígenes, así mismo tiene numerosas características comunes con las hadas, magas y sabias de los libros de caballerías. También es una mujer de alta alcurnia, bella y venerable al mismo tiempo, que ha tenido una maestra y vive en un lugar alejado y de difícil acceso.

Comparte, igualmente, las funciones de madrina (en este caso de Aragorn, al que ayuda en su misión y en sus amores con su nieta), de profetisa y de donante de extraordinarios objetos mágicos. Y, por añadidura, termina siendo el objeto de una disputa caballeresca por su belleza. Por todo esto, el personaje de Galadriel coincide con muchas de las características del patrón de la hechicera ayudante consagrada en los libros de caballerías a partir del modelo de Urganda en el *Amadís*.

³³⁷ IMFC: *F0. Journey to otherworld, F129.4. Journey to otherworld island, F130. Location of otherworld, F134. Otherworld on island, F157. Journey to otherworld in boat, F167. Inhabitants of otherworld, F167.9. Otherworld people ever young, ever beautiful, F172. No time, no birth, no death in otherworld, F173. Otherworld land of happiness, F200. Fairies, F234.2. Fairy in form of person, F707. Extraordinary kingdom.* IMS: *Viaje de caballeros a una isla, Viaje de caballeros a una isla encantada, Viaje de caballeros en barca mágica construida por mago, Viaje de caballeros en barca mágica construida por mago a una velocidad extraordinaria a una isla.* IMPS: *Desplazamiento a un espacio controlado por magia, Desplazamiento mágico marítimo, Desplazamiento marítimo.*

7. El enano

7.1. Los enanos de los libros de caballerías

En un contexto tan fabuloso como el del género caballeresco parece justificada la aparición de los enanos, seres que proceden de un sustrato folclórico antiquísimo y que se caracterizan por una evidente anormalidad física (Sales, 2004: 92).

Algunos rasgos distintivos en los libros de caballerías proceden de la materia artúrica. Martineau (2003) clasificó a los enanos artúricos en caballeros andantes y acompañantes de estos, dependiendo de su clase social. En principio se establece una correspondencia directa entre su constitución externa y su calado moral, por lo que uno de sus atributos básicos sería la cobardía y el miedo a las armas.

En los libros de caballerías castellanos se suprime la figura del enano de alta extracción social pero se mantiene la dualidad entre enanos malvados y corteses (Lucía y Sales, 2002: 12). Los enanos negativos no tienen nombre, visten como salvajes y la simple alusión a su estatura deja patente su condición maligna. Pero también hay enanos positivos que viven y actúan como criados de grandes señores, se comportan de manera cortés y van bien vestidos. En ocasiones representan a los bufones de la corte o remiten a los bardos cortesanos en la tradición céltica, si bien narrativamente tienen una menor relevancia que los enanos felones (Lucía y Sales, 2002: 11).

Normalmente se trata de personas de clase social baja, cuya función en la obra puede ser conducir al héroe a una nueva aventura, generalmente rodeada de misterio, o son los intermediarios de los sabios y se acercan al

héroe para hacerle entrega de armas con virtudes especiales, o bien son utilizados con fines humorísticos³³⁸ (Lucía y Sales, 2008: 207).

Sin embargo, en las narraciones bretonas se encuentran algunos que contrastan su esfuerzo con el propio héroe, aunque serán la excepción. Es el caso del rey irlandés Guivret el Pequeño en *Erec et Enide*, el rey Bilis de las Antípodas en la misma obra o el caballero Tristán el Enano que lucha junto a Tristán de Leonís contra Estult el Orgullosa. Su estatura es síntoma de que pertenecen a familias con poderes, por lo que poseen parientes con facultades curativas o mágicas, siempre se comportan cortésmente, son valientes y generosos y normalmente actúan como auxiliares de los protagonistas (Alvar, 2006:95).

En los relatos artúricos castellanos suelen aparecer como servidores de los reyes, de sus hijas o de otras damas. En el *Tristán*, por ejemplo, uno sirve al rey Mares de Cornualles, otro al rey Feremondo, que después usa su hija como mensajero amoroso y la Dueña del Lago del Espina también envía a su enano como emisario para concertar una cita con el héroe (*Tristán*, 34) (Cuesta, 2014: 11).

En el *Amadís*, el enano Ardian conduce al caballero a la cueva de Arcalaús el Encantador aunque pronto revela su dimensión más humana y manifiesta actitudes que llevan a la risa³³⁹. La compañía de este personaje le otorgará un nuevo nombre a Amadís, el Caballero del Enano, y será el detonante de la crisis de la pareja protagonista, despertando los celos de Oriana al malinterpretar la relación del héroe con Briolanja. Como vasallo de Amadís será nombrado maestresala y en las sucesivas continuaciones irá

³³⁸ La dimensión lúdica del enano ha sido estudiada por José Manuel Lucía Mejías y Emilio José Sales Dasí (2002b: 9-24).

³³⁹ Su acusada cobardía y problemas físicos de orden escatológico han llevado al profesor Cacho Blecua a definirlo como un precedente de Sancho Panza (Cacho, 1979: 129).

integrándose progresivamente en la esfera de la corte, afianzando su posición junto al monarca y llegando a retirarse al monasterio donde descansan los restos del caballero tras su muerte. El deseo de servir lo convierte en un ser positivo, cuya menguada estatura contrasta con su carácter (Lucía y Sales, 2002: 14).

En otras novelas de caballerías mantienen el papel periférico de acompañantes, escuderos y sirvientes del héroe en la guerra o en el cortejo amoroso. Pero también funcionan como víctimas que permiten la exhibición de las destrezas del héroe en las aventuras por ser fuente, informadores y objetivo de violencia. Los enanos informan de aventuras en las que tiene que usarse la fuerza (*Amadís*, 418; *Palmerín*, 52 y *Primaleón*, 457) y desencadenan conflictos narrativos porque su presencia en los caminos, como la de las doncellas, los convierte en blanco fácil de ataques injustos (*Amadís*, 471) (Bueno 2007: 308).

En *Belianís*, Don Brianel tiene a un enano como escudero pero es en *Primaleón* donde más abundan estos personajes: el héroe va acompañado de uno, un segundo toca un cuerno en un paso de armas, Arnedos va con otro cuando parte en busca de aventuras y hay muchos más que intervienen de una forma u otra en el relato, resaltándose siempre su deformidad y fealdad. En *Palmerín* (76), el caballero usa a su enano Urbanil como mensajero amoroso; en el *Lisuarte de Grecia* (86-87) otro lleva el desafío de un caballero a la corte real, a Floriseo, el enano de la reina le sugiere cómo disimular mejor sus entrevistas nocturnas (*Floriseo*, 240) y en el *Espejo de príncipes y caballeros* la princesa Claridiana viaja en un carro triunfal maravilloso, tirado por unicornios a los que guían enanos (*Espejo*, 178).

En todo caso, si los gigantes son imprescindibles en las producciones del género y llegan a ser tan tópicos que don Quijote no puede evitar recordarlos reiteradamente, no sucede del mismo modo con los enanos. En esta obra se los recuerda en su papel de vigías en un castillo (Cap. 2), compañeros de dueñas (Cap. 21), portadores de medicinas (Cap. 3) o recaderos (Cap. 31). Su presencia o alusiones son mínimas y limitadas a acompañantes o mensajeros, de forma que parecen personajes destinados únicamente a adornar el relato y ofrecer un ambiente realista a las cortes en que se desarrolla la acción, en las que este tipo de personajes eran frecuentes (Cuesta 2014: 9).

7.2. Los enanos de la Tierra Media

A efectos de motivos se considera a los hobbits un tipo de enano, a pesar de que en la obra de Tolkien hay una raza de humanoides que portan esa denominación de manera exclusiva.

7.2.1. El pueblo de Durin

Los enanos son uno más de los pueblos que habitan la Tierra Media. Son seres menudos, fuertes y obstinados, con largas y enmarañadas barbas. Prefieren las minas y las cuevas a la luz del mundo superior y son magníficos artesanos. Miden entre un metro veinte y uno y medio de estatura y viven en torno a los dos siglos (Day, 2002a: 139). Fueron creados a partir de siete Padres por Aulë y los más importantes son los que descienden de Durin. En las Primeras Edades fueron amigos de los elfos y colaboraron con ellos pero se fueron separando y aislando. Sus reinos bajo las montañas prosperaron y decayeron, principalmente por causa de los dragones y el Balrog.

En el *Libro de los Cuentos Perdidos* los enanos son un pueblo malvado de piernas cortas y torcidas (Tolkien, 1993: 15), cuyos rostros rara vez expresan lo que sienten (Tolkien, 1993: 288) y a los que no les gusta la luz del día (Tolkien, 1993: 300):

Los Nauglath son una extraña raza y nadie sabe con certeza de dónde provienen; pero no sirven a Melko ni a Manwë y ni los Elfos ni los Hombres les importan, y algunos dicen que no han oído hablar de Ilúvatar o que han oído pero no creen en él. Sin embargo, nadie supera su conocimiento de las artes y las ciencias y de las cualidades de todas las cosas que existen en la tierra o bajo el agua; pero viven bajo tierra en cuevas y ciudades construidas en túneles y en otros tiempos Nogrond era la más renombrada de todas. Son ancianos y jamás tienen hijos, y nunca ríen. Son bajos pero fuertes y la barba les llega hasta los dedos de los pies, aunque las barbas de los Indrafangs son las más largas que existen y se dividen en dos, y cuando salen de sus moradas se las atan en torno a la cintura. Los Hombres han llamado «Enanos» a todas estas criaturas y aseguran que superan prodigiosamente a los Gnomos en destreza e ingenio por sus extraordinarios diseños, pero en realidad es escasa la belleza que han puesto en sus obras (Tolkien, 1991: 284).

De esta primitiva idea, Tolkien conservó a los enanos mezquinos cuyo final se narra en la historia de Turin Turambar. Separados de los demás enanos por un acto de maldad, tienen mal aspecto y visten de manera pobre.

Los enanos de *The Hobbit* se atavían con capuchones y tienen un comportamiento y un aspecto más cercano al de los cuentos folclóricos que al de los mitos germanos, si bien coinciden con estos en ser pequeños, barbudos, mineros y herreros de gran habilidad y en vivir en lugares subterráneos (Evans en Drout, 2013: 134). Uno de los aspectos que se resalta de ellos es su habilidad para encender fuego en casi cualquier circunstancia. Tolkien continúa con una tradición sólida al hacer a los enanos los genios de las montañas, como los hobbits lo son de las tierras cultivadas y las granjas y los ents del bosque (Day, 2004: 62).

Ocho de los trece enanos de *The Hobbit* (Dwalin, Bifur, Bofur, Bombur, Nori, Fili, Kili y Thorin) toman su nombre del poema épico *Völuspá*, de la *Edda Mayor* islandesa, además de Gandalf y el apodo de Thorin. Sin embargo, el propio Tolkien relacionó a este pueblo también con los judíos, por su exilio e idioma reservado, en la carta 176 a Naomi Mitchison (Carpenter, 2000: 229).

Algunos de los rasgos distintivos también se encuentran en los mitos germanos como el *Ruodlieb*, donde los enanos habitan en palacios subterráneos y tienen una sociedad fuertemente jerarquizada. Son ambiciosos e inspiran desconfianza. Sus principales enemigos son los gigantes y los dragones y la mayoría son bondadosos y auxiliares. Buenos conocedores de las gemas y los metales, suelen tener la apariencia de ancianos canos y barbudos aunque también la de niños de gran belleza (Lecouteux, 2002: 37-40).

Sin embargo, Tolkien reduce la importancia de esa influencia en la carta 156 a Robert Murray: «Even the dwarfs are not really Germanic “dwarfs” (*Zwerge, dweorgas, dvergjar*), and I called them “dwarves” to mark that. They are not naturally evil, not necessarily hostile, and not a kind of maggot-folk bred in stone; but a variety of incarnate rational creature.» (Carpenter, 2000: 207).

Thorin Oakenshield y compañía

Thorin II Escudo de Roble nace en la Montaña Solitaria en 2746 de la Tercera Edad. Es hijo de Thráin II y nieto de Thrór, el último rey bajo la Montaña antes del ataque de Smaug el Dorado³⁴⁰. Thorin fue expulsado, siendo menor de edad, junto a su abuelo y a su padre de Erebor, por acción del dragón y huye hacia el sur con una pequeña compañía que se instala en las Tierras Brunas.

³⁴⁰ IMFC: *P16. End of king's reign*. IMS: *Abandono de un lugar por habitantes por estar siendo destruida por monstruo, Ausencia del rey de su reino*. IMPS: *Ausencia del gobernante, Destrucción de un territorio por monstruo, Huida de un territorio destruido*. IMPC: *Abandono de un territorio por miedo a los actos destructivos de un monstruo*.

Al morir su abuelo a manos de Azog el Profanador en las Puertas de Moria, su padre Thráin II comienza la Guerra entre Enanos y Orcos para vengarla. Thorin participa activamente siendo todavía muy joven y destacando por su valor en la Batalla de Azanulbizar, donde obtiene su apodo. Oakenshield es una traducción directa de «Eikinskjaldr», uno de los nombres de la lista del *Völuspá* pero, a pesar del nombre nórdico, el episodio explicado en los *Apéndices* es prácticamente la traducción de una leyenda hispánica narrada en *El Quijote*:

Yo me acuerdo haber leído que un caballero español, llamado Diego Pérez de Vargas, habiéndosele en una batalla roto la espada, desgajó de una encina un pesado ramo o tronco, y con él hizo tales cosas aquel día, y machacó tantos moros, que le quedó por sobrenombre Machuca, y así él como sus descendientes se llamaron, desde aquel día en adelante, Vargas y Machuca (*Quijote I*, 102).

It is said that Thorin's shield was cloven and he cast it away and he hewed off with his axe a branch of an oak and held it in his left hand to ward off the strokes of his foes, or to wield as a club. In this way he got his name³⁴¹ (*Appendix A*, 1074).

Al terminar la guerra, junto con su padre y el resto de su pueblo, inicia una vida errante, hasta que por fin se instalan en las Montañas Azules, en las ruinas de Nogrod, uno de los antiguos reinos enanos. Después de la desaparición de Thráin II, Thorin se convierte en el líder de su pueblo y heredero de Durin a los 95 años³⁴². Allí prosperan con la producción de artículos de hierro y la población crece con la llegada de otros errantes.

³⁴¹ IMFC: *H602.2. Symbolic interpretation of names, W33. Heroism, Z183. Symbolic names.* IMS: *Cambio de nombre de caballero, Imposición de un nombre simbólico a un caballero, Imposición de un nombre simbólico a un caballero por sus armas.* IMPS: *Cambio del nombre de una persona, Imposición de un nombre, Imposición de un nombre, Imposición de un nombre simbólico, Presentación de caballero con su nombre como estrategia, Cambio del nombre de una persona, Mantenimiento de un nombre.*

³⁴² IMFC: *P17. Succession to the throne, P17.0.2. Son succeeds father as king, P17.15(B) Great warrior/knight made king's heir, P200. The family.*

Al regreso de un viaje a Rivendel, se encuentra en Bree con Gandalf y tramam la idea de recuperar Erebor³⁴³. Un mes más tarde contactan con Bilbo Bolsón e inician la travesía hacia la Montaña Solitaria junto a una compañía de doce Enanos, entre los que se encuentran sus sobrinos Fili y Kili³⁴⁴. Su

³⁴³ IMFC: *C666. Compulsion to go to certain place at certain time, P15.9(B) The unrecognized king, F500 Remarkable persons, H1233.3.3. Quest accomplished with aid of prophet (sage), J152. Wisdom (knowledge) from sage (teacher), J1110. Clever persons, J225.0.3. Inscrutable ways of Providence, N101. Inexorable fate, P320. Hospitality. Relation of host and guest, P324.1. Host treats guest with food and everything possible, P533.1. Hostages, W12. Hospitality as a virtue, Z254. Destined hero.* IMS: *Consejo recibido de mago, Conversación secreta con mago, Información recibida de mago, Información recibida de hombre viejo, Hospitalidad de caballero por hombre bueno.* IMPS: *Preparación de un caballero para iniciar una aventura, Preparación de un caballero para iniciar un desplazamiento, Informaciones verbales de mago, Hospitalidad, Hospitalidad premiada, Petición de hospitalidad.* IMPC: *Hospitalidad como cortesía por conocimiento previo, Revelación de un secreto en conversación apartada, Conocimiento de un secreto en conversación apartada, Información conocida por secreto escuchado.*

³⁴⁴ Esta partida de enanos montados en ponis peludos, acompañados de un saqueador hobbit, que intentan expoliar un tesoro custodiado por un dragón, podría interpretarse como una subversión paródica de la *quest* artúrica en la que caballeros nobles y atractivos parten en la sagrada misión de encontrar una reliquia. IMFC: *F451. Dwarfs, F451.2.0.1. Dwarfs are ugly, F451.2.1.1. Dwarfs are small, F451.2.5. Face of dwarf, F451.3.9. Dwarfs are weak, F451.5. Dwarfs and human beings, F451.5.1. Helpful dwarfs, F451.5.1.7. Dwarfs serve mortals, F451.5.1.20. Dwarfs help in performing task, F451.8. Names for dwarfs, F451.8.2. Proper names for dwarfs, F601. Extraordinary companions, F601.0.1. Skillful companions, F601.1. Extraordinary companions perform hero's tasks, F660. Remarkable skill, F676. Skillful thief, H500. Test of cleverness or ability, H900. Task imposed. A person's prowess is tested by assigning him certain tasks, H920. Assigners of tasks, H960. Tasks performed through cleverness or intelligence, H961. Tasks performed by cleverness, H970. Help in performing tasks, H1558. Tests of friendship, H1561. Tests of valor, H1556. Tests of fidelity, H1558. Tests of friendship, J1020. Strength in unity, J1110. Clever persons, J1541.1.1. Sharing joy and sorrow, J2469.3. Dividing all they have, K300. Thefts and cheats, N770.0.1. Feast as occasion for the beginning of adventures or the arrival of questers, N800. Helpers, P200. The family, P251. Brothers, P251.5. Two brothers, P253.0.1. Sister's son, P293. Uncle, P310. Friendship, P311.5. Covenant of friendship, P634. Feast, 634.0.1. Customs connected with eating and food, P682. Greeting customs, Q200. Deeds punished, Z210. Brothers as heroes, Z230. Extraordinary exploits of hero.* IMS: *Acuerdo, convenio de amistad, entre dos caballeros, Servicio de enano a caballero como agradecimiento, Comprobación del amor de un caballero por su amigo, Festejos al comienzo de una aventura o a la llegada de los buscadores, Incumplimiento del rey de las cuatro obligaciones para sus súbditos: devoción, protección a los súbditos, expansión del territorio y justicia.* IMPS: *Asignación de una tarea, Preparación de un caballero para iniciar una aventura, Preparación de un caballero para iniciar un desplazamiento.*

aventura se fundamenta en la existencia de una llave y mapa con instrucciones y unas runas que Elrond les ayuda a interpretar, a modo de profecía³⁴⁵.

Pasan meses de aventuras en las que se salvan de ser comidos por tres trolls³⁴⁶ en las Landas de Etten, son apresados por trasgos en las Montañas Nubladas, atacados por lobos al salir y por arañas en el Bosque Negro y capturados por los Elfos Silvanos de Thranduil³⁴⁷. Más adelante, el ataque del

³⁴⁵ IMFC: *D1812. Magic power of prophecy, D1825.1. Second sight. Power to see future happenings, M300. Prophecies, M302. Means of prophesying, M306. Enigmatical prophecy, M310. Favorable prophecy, M310.1. Prophecy: Future greatness and fame, M312. Prophecy of future greatness for youth, M312.0.6*. Prophecy of future greatness, M312.2.1. Prophecy: son to be more powerful than father, M314. Prophecy: man (child), M325. Prophecy: glory and prosperity for a people/"a lineage", M327(G) Prophecy: future success on quest, M356. Prophecies concerning destiny of country, M358. Prophecies connected with journeys/adventures, M361. Fated hero. Only certain hero will succeed in exploit.* IMS: *Cumplimiento de una profecía sobre el éxito en la aventura, Cumplimiento de una profecía sobre la liberación de un reino por caballero, Cumplimiento de una profecía sobre la llegada de un caballero a una tierra, Cumplimiento de una profecía sobre la recuperación de un territorio, Profecía enigmática sobre el destinatario de una corona, Profecía sobre el destinatario de una corona, Profecía sobre el éxito en la aventura, Profecía sobre la llegada de un caballero, Profecía sobre la llegada del libertador de un país, Profecía sobre un venturoso acontecimiento, Profecía sobre el destinatario del tesoro.* IMPS: *Cumplimiento de una profecía. Deseo de hacer efectiva una profecía por voluntad de mágico. Interpretación de una profecía. Profecía enigmática simbólica. Profecía favorable amorosa. Profecía favorable bélica. Profecía favorable enigmática bélica. Profecía favorable enigmática simbólica.* IMPC: *Búsqueda iniciada para indicar el cumplimiento de una profecía, Interpretación de una profecía para indicar su cumplimiento, Petición de ayuda para interpretar una profecía, Profecía conseguida de mago, Profecía conseguida de un escrito.*

³⁴⁶ IMFC: *F510 Monstrous persons, F510.1. Monstrous races, F531. Giant, F531.6.2.1. Giants live in mountains or caves, F531.6.3. Homes of giant, F531.6.12. Disappearance or death of giants, F757. Extraordinary cave, G301. Monster, G346. Devasting monster, N500. Treasure trove, N511.1.8. Treasure [buried] in chest, cask, kettle or cannon barrel, N512. Treasure in underground chamber (cavern), N530. Discovery of treasure, N534. Treasure discovered by accident, N538.2. Treasure from defeated giant, N570. Guardian of treasure, N630. Accidental acquisition of treasure or money.*

³⁴⁷ IMFC: *N770. Experiences leading to adventures, N771.5(G) Adventure from going in the forest, N776.0.1(G) Light seen in forest at night leads to adventure, R52(B) Benevolent captivity, R70. Behavior of captives.* IMS: *Acompañamiento en el viaje por enano, Acompañamiento en el viaje por otros caballeros, Acompañamiento en el viaje por primo, Acompañamiento y ayuda en el viaje por caballero, Liberación de un caballero cautivo en poder de caballero ambicioso, Ayuda de caballero para liberar a un caballero cautivo, Confusión en la elección de camino por caballero, Confusión en la elección del camino por ser de noche, Desplazamiento necesario por un camino para llegar a un lugar, Elección de camino por caballero, Elección del camino por fortuna, Elección del camino por lumbre, Orientación del camino por informaciones de caballero, Orientación del*

dragón a la Ciudad del Lago, que lo lleva a su muerte, posibilita que Thorin se proclame como nuevo Rey bajo la Montaña³⁴⁸.

Tres días después de la recuperación del reino, están a punto de enfrentarse a un ejército compuesto por hombres y elfos que solicitan una compensación por las pérdidas ocasionadas por Smaug a la Ciudad del Lago, y

camino por informaciones de caballero, hospedero, Orientación del camino por lumbre, fuego, Orientación del camino por oír gritos, Orientación del camino por visión de fuego, luz a media noche desde una floresta, Separación de caballeros en camino, Escucha de voces y cantos en el interior de un castillo por fiesta, Cautiverio de caballero por señor de un castillo, Traslado de prisioneros a un castillo, Encuentro casual con gigantes en una floresta, Liberación de un caballero cautivo en poder de caballero ambicioso, Entrada de caballero en palacio subterráneo a través de cueva, Decisión de acercarse a un castillo, Despiste de guardianes por quedarse dormidos en prisión, Despiste de caballero por quedarse dormido en una floresta, Informaciones engañosas dadas a los enemigos, Iluminación de una cárcel por la luz de la espada de un caballero, Recuperación de una espada mágica robada, Celebración de festejos en una corte por la llegada de un caballero, Festejos en honor de un caballero, Festejos en honor de un caballero con bailes y música, IMPS: Encuentro accidental de un objeto, Captura como agresión, Cautiverio como agresión, Desplazamiento terrestre, Rapto como agresión, Informaciones sobre el cautiverio de los aliados, Recuperación de un arma robada, Atención distraída por sueño, Atención distraída por distracción, Búsqueda de aventuras, Elección del camino, Elección del camino en una encrucijada, Elección errónea del camino, Orientación del camino por informaciones, Orientación del camino por luz, Liberación de prisioneros, Ofrecimiento de ayuda para llevar a cabo la liberación de prisioneros, Pérdida de prisioneros, Traslado de prisioneros. IMPC: Acompañamiento por los mejores caballeros en el exilio, Acompañamiento por animal durante los desplazamientos, Búsqueda del caballero que triunfará en una aventura a partir de la información recibida de mago, Búsqueda del caballero que triunfará en una aventura a partir de la información recibida sobre sus hazañas, Decisión de acometer una aventura por informaciones de relato, Elección errónea del camino en la búsqueda de aventuras, Separación de caballeros por captura, Búsqueda iniciada para cumplir una promesa, Búsqueda iniciada para indicar el cumplimiento de una profecía, Desplazamiento para cumplir una promesa, Interpretación de una profecía para indicar su cumplimiento, Decisión de ir a un lugar por señales emitidas desde él, Obtención de don extraordinario con el que participar en un combate, Obtención de don extraordinario encontrado casualmente, Elección del camino en una búsqueda por fortuna, Cambio en la dirección de un desplazamiento por pérdida en tierra a causa de la oscuridad de la noche.

³⁴⁸ IMFC: *L111.1. Exile returns and succeeded, L111.1.4*. Exiled hero returns victorious, P10. Kings, P12.9. Nobility of character a mark of kings, P13. Customs connected with kings, P13.5. Crowning of kings, P14. Particular practices of kings, P600. Customs, Z293. Return of the hero.* IMS: *Aceptación de súbditos al nuevo señor, Aceptación de súbditos al nuevo rey, Gritos por alegría de súbditos al ver al caballero triunfador, Apropiación de castillo por caballero, Apropiación de fortaleza, Cumplimiento de una profecía sobre el éxito en la aventura, Recuperación de castillo usurpado, Ocupación, gobierno de la tierra propia, Informaciones sobre la liberación de unas tierras.* IMPS: *Aceptación del nuevo gobernante por los súbditos, Gobierno de un territorio.*

que se evita por la llegada de un ejército de trasgos y huargos, produciéndose la Batalla de los Cinco Ejércitos. Aunque Thorin lucha con valentía con su espada Orcrist, es mortalmente herido. Pero antes de morir, en su agonía, pide perdón a Bilbo por el enfrentamiento que tuvo con él a causa de la apropiación de la Piedra del Arca por este último y el subsiguiente comportamiento hostil de Thorin³⁴⁹.

Este es enterrado en lo más profundo de la Montaña con la gema y la espada sobre su sepulcro, de modo que su tumba se convierte en un punto de

³⁴⁹ IMFC: *F451.6.7. Dwarfs weep, F451.5.2.14. Dwarfs demands gifts, C770. Tabu: overweening pride, C900. Punishment for breaking tabu, C920. Death for breaking tabu, D838. Magic object acquiring by stealing, D1071. Magic jewels, J900. Humility, J910. Humility of the great, L410. Proud ruler humbled, L420. Overweening ambition punished, L430. Arrogance repaid, M2. Inhuman decisions of king, P12.2.1. Tyrannical king, V441. Forgiveness, W151. Greed, W154. Ingratitude.* IMS: *Cautiverio de rey en su propia ciudadela por soberbia, Deshonra, pérdida de la fama, del honor de un caballero, Deshonra, pérdida de la fama, del honor de un rey, Decisión inhumana de rey por ambición, Decisión inhumana de rey por soberbia, Planctus ante el cadáver de amigo muerto, Olvido de la amistad entre caballeros, Relación de amistad entre caballeros puesta a prueba, Arrepentimiento de caballero en trance de muerte, Aviso de un caballero por la muerte de otro, Cambio de fortuna o hado de un rey como castigo, Desacuerdo de caballeros con la decisión del rey, Lamentos, planctus, duelos por dolor, Llanto de caballero por dolor, Heridas de caballero en guerra, Luto por la muerte de un rey durante una guerra, Victoria de héroe humilde sobre rival orgulloso, Victoria de un caballero humilde sobre el rival orgulloso, Comprobación de la valía de una espada por hazañas realizadas por ella, Golpes maravillosos con espada en combate, Heridas de gravedad en el curso de un combate, Muerte de caballero por sus numerosas heridas, Muerte de rey por heridas, Muerte de rey sin hijos, Muerte del heredero al trono.* IMPS: *Acusación, Heridas como agresión, Muerte como agresión, Comprobación de la valía de un arma por las hazañas llevadas a cabo con ella, Dolor por la ausencia de un caballero, Caída como castigo por ambición, Caída como castigo por soberbia, Injusticia cometida por el gobernante, Consejo dado por moribundo, Deshonra de caballero, Enemistad entre un súbdito y su gobernante, Enfermedad, Enfermedad por envenenamiento, Engaño por treta, Enfado del gobernante con un súbdito, Incumplimiento de un gobernante de las obligaciones con sus súbditos, Muerte de un gobernante, Oposición a la voluntad del gobernante, Quejas de súbditos ante el gobernante, Muerte como castigo por mal gobierno, Heridas como castigo por derrota en un combate, Heridas como agresión, Heridas de gravedad, Heridas de muerte, Luto por una muerte, Robo de un objeto, Combate a pie, Planctus por una muerte, Dolor por la muerte de un ser querido.* IMPC: *Amor hacia una persona demostrado por mostrar dolor ante su muerte, Arrepentimiento en trance de muerte.*

aviso de la aproximación de ejércitos de trasgos u orcos, al resplandecer Orcrist cerca de ellos³⁵⁰.

Por tanto, Thorin, a pesar de ser un enano, cumple con el arquetipo caballeresco en muchos aspectos. Se trata de un personaje de origen noble, pero desposeído de su condición y decidido a recuperarla en el momento preciso³⁵¹. Para ello cuenta con la ayuda de algunos compañeros, los consejos de un mago y el acompañamiento de un hobbit, que es de menor tamaño que los enanos. También cuenta con una espada mágica encontrada en el tesoro de los trolls. Después de una serie de aventuras en las que se enfrentan a poderosos enemigos, logra su coronación, termina muriendo gloriosamente en batalla tras haber tenido la oportunidad de arrepentirse de sus faltas y es enterrado con honores.

Sus sobrinos y herederos también mueren en la misma batalla y el reino pasa a su primo Dáin, que había acudido a reforzar a los enanos con sus

³⁵⁰ IMFC: *D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D810. Magic object a gift, D812.13. Magic objects gifts of magician, D822. Magic object received from old man, D855. Magic object acquired as reward, D880. Recovery of magic object, D1080. Magic weapons, D1081. Magic sword, D1081.1. Sword of magic/sacred origin, D1148. Magic tomb, D1162. Magic light, D1299.2. Magic sepulcher (grave), D1478. Magic object provides light, D1581. Tasks performed by use of magic object, D2178. Objects produced by magic, F826. Extraordinary jewels, F830. Extraordinary weapons, F833. Extraordinary sword, F969.3. Marvelous light, F611.3.3. Sword tested, F778(B) Extraordinary tomb, H987. Task performed with aid of magic object, H1230. Accomplishment of quests, J1020. Strength in unity, P681. Mourning customs, Q114. Gifts as reward, Q114.3. Extraordinary sword as reward, V60. Funeral rites.* IMS: *Entierro de los aliados, Cambio de las armas de un caballero por otras, Cambio de las armas de un caballero por otras armas viejas, Construcción de una sepultura como recuerdo, Entierro de los muertos en el combate.* IMPS: *Adquisición de un don como premio, Adquisición de un don extraordinario por extracción, Entrega de un premio por agradecimiento, Entrega de un premio por ayuda, Consuelo en la desgracia, Entierro, Devolución de un objeto ganado. Iluminación por objeto mágico, Construcción de un monumento como recuerdo.* IMPC: *Entierro con construcción de un monumento como recuerdo, Entierro de gobernante muerto, Monumento como recuerdo de caballero.*

³⁵¹ IMFC: *N101. Inexorable fate, U90(B) Dispossessed heir, Z254. Destined hero.*

tropas³⁵². Durante la Guerra del Anillo, Dáin II defiende Erebor hasta su muerte al lado del rey Brand, además de negarse a revelar al emisario de Mordor el lugar donde se encontraba Bilbo.

³⁵² IMFC: *H1224. Quest to distant king for military aid, H1230. Accomplishment of quests, J1115.10.1. Clever governor, K2365. Enemy induced to give up siege, K2350. Military strategy, L325(B) Victory over superior force, P550. Military affairs/war, K2351. Animal help in military victory, P551.0.1. Band of professional warriors, P552. Battle formations, P550.2(G) Siege, P551. Army, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P556.3. Armed man outside besieged city seeks opponent, P557. Military customs, P558(B) Truce, P560(G) Peace, P600. Customs.* IMS: *Negativa, rechazo a aceptar tregua del enemigo, Emboscada, celada por acorralamiento del enemigo rodeado por tres frentes, Firma de paz, acuerdo de amistad entre dos enemigos, Firma de acuerdo de paz entre los dos frentes, Agradecimiento por ayuda en combate a rey, Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey, Venganza de caballero por la derrota de aliados en combate, Ataque imprevisto al amanecer, Deseo de venganza de caballero por la muerte de caballero amigo, Encuentro casual con amigos en combate, Venganza por la muerte de un amigo, Firma de paz, acuerdo de amistad entre dos enemigos, Asedio, cerco de un castillo, Cerco, asedio de un castillo, Inducción al enemigo a abandonar el asedio por combates en otros focos, Asignación de tarea por rey de buscar a caballeros ayudantes en combate, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado, Ataque imprevisto, emboscada al ser rodeado, Ataque imprevisto por caballero, Ataque imprevisto saliendo del interior de un castillo, legada en el último minuto de tropas auxiliares, de refresco, Aviso de llegada de un caballero para un combate por gritos, Agradecimiento por ayuda en combate a rey, Ayuda de caballero para liberar un territorio a rey, Ayuda de caballeros para combatir, Ayuda de caballeros para combatir dada a rey, Búsqueda de ayuda militar a un rey extranjero, Búsqueda de ayuda militar por enano para sí mismo, Búsqueda de ayuda militar por rey a una corte extranjera, Búsqueda de caballero como ayuda, Embajada de mensajero buscando ayuda para la guerra, Embajada de mensajero para conseguir ayuda militar, Embajada de rey a una corte extranjera buscando ayuda militar, Embajada para conseguir ayuda militar, Rescate en el último minuto por ayuda voluntariamente ofrecida, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado, Combate colectivo en campo de batalla, Combate colectivo en campo de batalla con espadas y lanzas, Combate colectivo en campo de batalla en inferioridad numérica, Búsqueda de caballeros para participar en un combate con límite de tiempo, Combate colectivo contra una fuerza superior en campo llano, Combate colectivo en campo llano, Combate contra una fuerza superior en campo llano, Refugio de caballero en el interior de un castillo, Reunión voluntaria de caballeros en un castillo, Recuperación de un territorio cercado, Combate colectivo en llano, Participación de caballeros en combate en inferioridad de condiciones, Posible derrota en combate en inferioridad de condiciones, Sucesión de trono por gran guerrero, caballero segundón con coronación pública, Reunión de caballeros en la corte de un rey, Deliberación para decidir la participación de una guerra, Deliberación para definir la estrategia militar del combate, Huida de los enemigos a la muerte del capitán, Huida de los enemigos del combate al ver muerto al capitán, Huida de los enemigos desordenadamente por miedo al vencedor, Informaciones de caballero sobre el reclutamiento de tropas de los enemigos, Muerte del*

En *The Lord of the Rings*, Glóin explica lo que ha ocurrido con algunos de sus compañeros y durante la travesía por las minas de Moria se desvela el resto: Balin dirige un grupo de enanos en un intento de recuperación del antiguo reino de Khazad-dûm, pero son masacrados por los orcos. Fracasan al intentar una prueba que no estaba destinada para ellos, pues aún no había llegado la hora, como explica Gandalf.

Gimli

Resulta habitual en los libros de caballerías que los héroes engendren hijos que continúen o incluso superen sus hazañas. Es lo que Green ha llamado «la sucesión potencial del héroe por medio del nacimiento de un heredero», que hace posible la continuación de la historia en otro libro y explica la existencia de los llamados ciclos caballerescos (Green, 1977: 355). El

capitán de los enemigos en combate, Victoria contra los enemigos, Victoria de caballeros en inferioridad numérica, Victoria de caballeros en combate, Celebración de festejos antes de un combate, Guerra, Observación directa del triunfo de un héroe en una guerra, Participación en una guerra, Reclutamiento de mercenarios, hombres de guerra, Viaje de caballeros para guerra, Participación de caballeros en combate en inferioridad numérica, Victoria de caballeros en inferioridad numérica, Participación en un combate, Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey, Sucesión en el poder por un caballero. IMPS: Refuerzo de los accesos a un territorio, Amenaza de usurpación de un territorio como agresión, Envío de ayuda militar al aliado, Asedio de un territorio, Combate en un territorio con asedio. Inducción a levantar un asedio, Ataque imprevisto, Ayuda militar dada al aliado desde dentro del territorio enemigo, Ayuda prestada durante el combate, Envío de ayuda militar al aliado, Embajada para buscar aliados, Combate colectivo, Derrota posible en un combate por inferioridad de condiciones de uno de los contendientes, Participación en un combate en inferioridad de condiciones, Transferencia de los derechos del trono, Triunfo en combate sobre fuerza superior, Muerte del heredero, Organización de estrategia militar, Desplazamiento militar nocturno, Desplazamiento terrestre, Participación en un combate, Participación en un combate en inferioridad de condiciones, Combate a pie, Sucesión en el poder, Reclutamiento de tropas, Reunión de caballeros. Reunión de consejeros, Triunfo en combate sobre fuerza superior. IMPC: Aceptación del nuevo gobernante a la muerte del gobernante anterior, , Búsqueda de aliados como estrategia militar, Asedio como estrategia militar, Reunión de caballeros para ayudar a un gobernante atacado, Ataque imprevisto como estrategia militar, Ataque nocturno e imprevisto como estrategia militar, Embajada para buscar aliados por usurpación de territorio, Petición de ayuda por combate en inferioridad de condiciones, Sucesión al trono de descendiente legítimo por muerte del gobernante, Victoria en combate a pesar de inferioridad numérica de tropas, Demostración de la valentía de un caballero en un combate.

autor presenta a un nuevo héroe que se gana las simpatías de los lectores desde el principio, y prepara el terreno para que quede claro que el recién llegado no será un personaje más, está destinado a realizar grandes actos que igualarán e incluso superarán a los de su padre³⁵³.

Este es el caso de Gimli, el hijo de Glóin, uno de los compañeros que participan en la aventura de Bilbo narrada en *The Hobbit* y que aparece en *The Lord of the Rings* ya como un anciano venerable: «Next to Frodo, on his right, sat a dwarf of important appearance, richly dressed. His beard, very long and forked, was white, nearly as white as the snow-white cloth of his garments. He wore a silver belt, and round his neck hung a chain of silver and diamonds.» (TFR, 228).³⁵⁴

Gimli, hijo de Glóin, es un enano joven del clan de Durin, nacido en el 2879 de la Tercera Edad. Fue elegido para acompañar a Frodo Bolsón, como miembro de la Compañía del Anillo en su misión de destruir el Anillo Único³⁵⁵. Su arma característica es el hacha que, como bien le recuerda Legolas, «no es arma de caballero» (ESDA, 540).

Tiene un fuerte temperamento y posee un alto sentido del honor, que hace que se sienta profundamente insultado por el trato de los elfos en Lothlórien, que lo obligan a viajar con los ojos vendados. Aragorn soluciona el conflicto al convenir que todos los miembros de la Comunidad compartieran la misma situación. Su hostilidad hacia los elfos termina al conocer a Galadriel,

³⁵³ IMFC: *L142.3. Son surpasses father in skill, P200. The family, P230. Parents and children, P233. Father and son, U121. Like parent, like child.* IMS: *Información sobre el linaje de un caballero*

³⁵⁴ *F451. Dwarfs, F451.2.1.1. Dwarfs are small, F451.2.5. Face of dwarf, F451.5. Dwarfs and human beings, F451.5.1. Helpful dwarfs, F451.5.1.7. Dwarfs serve mortals.*

³⁵⁵ IMFC: *F601. Extraordinary companions, F601.0.1. Skillful companions, F660. Remarkable skill, H970. Help in performing tasks, H1558. Tests of friendship, H1561. Tests of valor, N800. Helpers, P310. Friendship, P311.5. Covenant of friendship.* IMS: *Acuerdo, convenio de amistad entre dos caballeros, Comprobación del amor de un caballero por su amigo.*

que lo impresiona por su belleza, amabilidad, y comprensión. En el momento de los regalos de despedida, ella, conmovida por la cortesía demostrada por Gimli, le otorga un don en blanco que él aprovecha para solicitar un cabello: «“Hear all ye Elves!” she cried to those about her. “Let none say again that Dwarves are grasping and ungracious! Yet surely, Gimli son of Glóin, you desire something that I could give? Name it, I bid you! You shall not be the only guest without a gift.”» (TFR, 376).³⁵⁶

El amor de Gimli por Galadriel le hace desear quedarse en Lórien, aunque decide partir y cumplir la misión. Su situación es similar a la del enano Busendo del *Amadís de Grecia* que está enamorado de la infanta Niquea, a la que sirve (Sales, 2004: 96). Pero el tratamiento de esta relación no aprovecha el lado cómico sino que se utiliza para resaltar la cortesía y el comportamiento caballeroso del enano. Este hecho le lleva a protagonizar, en su encuentro con Éomer, uno de los episodios más tópicos de la literatura caballerescas: el enfrentamiento por la belleza de la dama, parodiado en *El Quijote*³⁵⁷:

Y, por imitar en todo cuanto a él le parecía posible los pasos que había leído en sus libros, le pareció venir allí de molde uno que pensaba

³⁵⁶ IMFC: *F451.5.2.14. Dwarfs demands gifts, J530. Prudence in demands, L210. Modest choice best, L221. Modest request: present from the journey, L222. Modest choice: parting gift, M201. Making of bargain and promises, M202. Fulfilling of bargain or promise, M223. Blind promise. Person grants wish before hearing it, M242. Bargains and promises between mortals and supernatural-beings, N800. Helpers, N810. Supernatural helpers, N828. Wise woman as helper, N831. Girl/lady as helper/adviser, N845. Magician as helper, P20.1. Clever queen, P21.3*. Queen is model wife, ruler, P320. Hospitality. Relation of host and guest, P324.1. Host treats guest with food and everything possible, P533.1. Hostages, P682. Greeting customs, Q41. Politeness rewarded, T91.6.1. Lowly person falls in love with king, queen, W12. Hospitality as a virtue. IMS: *Amor de caballero feo por dueña hermosa a primera vista, Síntomas de amor, Entrega de dones por dueña como premio, Regalo por dueña de una joya, reliquias, como talismán a un caballero.* IMPS: *Adquisición de un don como premio, Adquisición de un don extraordinario como regalo, Entrega de un premio por agradecimiento.* IMPC: *Establecimiento de relaciones de amistad entre personas de distinta clase social, Entrega de un recuerdo, Entrega de un regalo Regalo en señal de servicio.**

³⁵⁷ Este es uno de los quince motivos que recoge María Carmen Marín Pina (Marín Pina, 1998: 857-902).

hacer. Y así, con gentil continente y denuedo, se afirmó bien en los estribos, apretó la lanza, llegó la adarga al pecho, y, puesto en la mitad del camino, estuvo esperando que aquellos caballeros andantes llegasen, que ya él por tales los tenía y juzgaba; y, cuando llegaron a trecho que se pudieron ver y oír, levantó don Quijote la voz, y con ademán arrogante dijo:

-Todo el mundo se tenga, si todo el mundo no confiesa que no hay en el mundo todo doncella más hermosa que la emperatriz de la Mancha, la sin par Dulcinea del Toboso (*Quijote I*, 32).

La hermosura sin parangón de las mujeres de los libros de caballerías se convierte en un buen «pretexto para interceptar pasos y cruzar armas» (Marín Pina, 1998) al que Don Quijote es incapaz de resistirse en tres ocasiones, todas ellas con trágico desenlace: al final de la primera salida (cap. V) y dos en la Segunda parte, contra el disfrazado bachiller Sansón Carrasco (cap. XLIX y LXIII), que decide aprovechar este recurso tan característico de los libros de caballerías en favor de su propósito. También en Tristán se hace uso de este motivo (cap. XLIII) (Cuesta, 1997c y e) y es muy posible que la mencionada aventura de los mercaderes de la Primera Parte de *El Quijote* esté inspirada por este fragmento casi al final de la Cuarta Parte de Don Belianís, protagonizada por su hijo Belflorán (Gallego, 2013: 35):

Belflorán, que se vio en el patio del castillo, atendió por ver lo que el cavallero que le guardava hazer quisiese; el qual, creyendo que en el mundo no uviessse mejor cavallero, se vino para Belflorán, diziendo: – Cavallero, si quieres gozar de la misericordia d'esta morada, confiessa que la hermosura de Belisenia es mayor que la de las princesas Florisbella y Belianisa; si no, conmigo eres en la batalla. –¿Eres tú Adamantes? –dixo Belflorán. –Sí –dixo el cavallero. –Pues muéstrame a Belisenia –dixo Belflorán– y podrá ser que, visto el desengaño, aya poca necessidad de batalla (fol. 277).

Al llegar a Rohan y encontrarse con los rohirrim, Éomer, su líder, reproduce las creencias populares acerca de Galadriel y recibe una dura

reprimenda de Gimli, a pesar de estar rodeador por la hueste de caballeros de la Marca:

The Rider looked at them with renewed wonder, but his eyes hardened. «Then there is a Lady in the Golden Wood, as old tales tell!» he said. «Few escape her nets, they say. These are strange days! But if you have her favor, then you also are net-weavers and sorcerers, maybe.» He turned a cold glance suddenly upon Legolas and Gimli. «Why do you not speak, silent ones?» he demanded.

Gimli rose and planted his feet firmly apart: his hand gripped the handle of his axe, and his dark eyes flashed. «Give me your name, horse-master, and I will give you mine, and more besides» he said.

«As for that» said the Rider, staring down at the Dwarf, «the stranger should declare himself first. Yet I am named Éomer son of Éomund, and am called the Third Marshal of Riddermark.»

«Then Éomer son of Éomund, Third Marshal of Riddermark, let Gimli the Dwarf Glóin's son warn you against foolish words. You speak evil of that which is fair beyond the reach of your thought, and only little wit can excuse you.»³⁵⁸ (TT, 432).

Este fragmento, enmarcado en el contexto de los tres compañeros rodeados por un apretado anillo de más de cien jinetes con lanzas, recuerda alguna de las violentas reacciones impulsivas de Don Quijote, de las que suele salir mal parado, como el que precede a la pelea a puñetazos con Cardenio en el capítulo XXIV. Afortunadamente para el enano, Aragorn de nuevo hace

³⁵⁸ IMFC: *H0. Identity test, H11.1.8*. Recognition by telling family names, H150. Circumstances of recognition, H152. Recognition through accidental encounter, H194(B) Recognition only through direct revelation of identity, H200. Tests of truth, H1561. Tests of valor, J1750. Absurd misunderstandings, J1805. Other misunderstandings of words, J1820. Inappropriate action from misunderstanding, J2130. Foolish disregard of personal danger, K2319.2. Warrior proposes to fight in single combat, N700. Accidental encounter, P556.0.1(B) Challenge to single combat, P557.4. Customs concerning single combat, P600. Customs, P682. Greeting customs.* IMS: *Defensa de la belleza de una dueña por un caballero, Distribución de informaciones sobre la belleza de una dueña, Pregunta sobre la identidad de un caballero, Respuesta a una pregunta sobre la identidad de un caballero, Pregunta del nombre a un caballero, Presentación de caballero con su nombre como estrategia.* IMPS: *Reconocimiento de un caballero por decir su nombre, Desafío a un combate, Pregunta sobre la identidad de un caballero, Reconocimiento de un caballero por decir su nombre.* IMPC: *Conocimiento de la identidad por información indirecta.*

gala de sus dotes diplomáticas y deciden posponer su pleito, con lo que no termina tan mal como suele ocurrirle al caballero manchego:

Said Gimli «The matter of the Lady Galadriel lies still between us. I have yet to teach you gentle speech.»

«We shall see» said Éomer. «So many strange things have chanced that to learn the praise of a fair lady under the loving strokes of a Dwarf's axe will seem no great wonder.»³⁵⁹ (TT, 439).

Y, al final, al contrario de Don Quijote, y otros héroes de ficción, la disputa se resuelve pacífica y galantemente, pero tras haber podido hacer una comprobación visual, como se exigía en el texto de *Belianís* y en *El Quijote*:

In three days, as the King had said, Éomer of Rohan came riding to the City, and with him came an *éored* of the fairest knights of the Mark. He was welcomed; and when they sat all at table in Merethrond, the Great Hall of Feasts, he beheld the beauty of the ladies that he saw and was filled with great wonder. And before he went to his rest he sent for Gimli the Dwarf, and he said to him: «Gimli Glóin's son, have you your axe ready?»

«Nay, lord,» said Gimli, «but I can speedily fetch it, if there be need.»

«You shall judge,» said Éomer. «For there are certain rash words concerning the Lady in the Golden Wood that lie still between us. And now I have seen her with my eyes.»

«Well, lord,» said Gimli, «and what say you now?»

«Alas!» said Éomer. «I will not say that she is the fairest lady that lives.»

«Then I must go for my axe,» said Gimli.

«But first I will plead this excuse,» said Éomer. «Had I seen her in other company, I would have said all that you could wish. But now I will put Queen Arwen Evenstar first, and I am ready to do battle on my own part with any who deny me. Shall I call for my sword?»

Then Gimli bowed low. «Nay, you are excused for my part, lord,» he said. «You have chosen the Evening; but my love is given to the Morning.»³⁶⁰ (TRK, 975).

³⁵⁹ IMFC: *J371. No time for minor fights when life is in danger.*

³⁶⁰ IMFC: *H1596. Beauty contest, J218. Enemies make peace rather than slay each other, K2319.2. Warrior proposes to fight in single combat, P556.0.1(B) Challenge to single combat, P557.4. Customs concerning single combat, P600. Customs.* IMS: *Aceptación de desafío a combate singular entre caballeros, Defensa de la belleza de una doncella por*

De esta forma, se llega a una solución de compromiso por el que ambas elfas conservan el mérito de cumplir con el tópico de la «belleza superlativa y superior a las demás» de las damas de los libros de caballerías.

En la batalla de Cuernavilla³⁶¹, Gimli y Legolas se enfrentan en una competición para ver quién mata a más orcos y el enano gana por uno. Sin

caballero, Defensa de la belleza de una dueña por un caballero, Distribución de informaciones sobre la belleza de una dueña, Revelación voluntaria de un secreto relacionado con una contienda de belleza. IMPS: Aceptación de un desafío para luchar en un combate, Autoproclamación de servicio caballeresco, Informaciones sobre la belleza de una mujer, Juicio de belleza, Realización de un voto caballeresco, Aceptación de un desafío para luchar en un combate, Realización de una promesa, Juicio de valentía. IMPC: Desafío a combate para el cumplimiento de un voto caballeresco.

³⁶¹ IMFC: *H1224. Quest to distant king for military aid, H1230. Accomplishment of quests, J1115.10.1. Clever governor, K2365. Enemy induced to give up siege, K2350. Military strategy, L325(B) Victory over superior force, P550. Military affairs/war, K2351. Animal help in military victory, P551.0.1. Band of professional warriors, P552. Battle formations, P550.2(G) Siege, P551. Army, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P556.3. Armed man outside besieged city seeks opponent, P557. Military customs, P560(G) Peace, P600. Customs. IMS: *Negativa, rechazo a aceptar tregua del enemigo, Firma de paz, acuerdo de amistad entre dos enemigos, Firma de acuerdo de paz entre los dos frentes, Agradecimiento por ayuda en combate a rey, Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey, Venganza de caballero por la derrota de aliados en combate, Ataque imprevisto al amanecer, Deseo de venganza de caballero por la muerte de caballero amigo, Encuentro casual con amigos en combate, Firma de paz, acuerdo de amistad entre dos enemigos, Uso de pólvora, ballestas, piedras, garfios de hierro y arcos en guerra, Asedio, cerco de un castillo, Cerco, asedio de un castillo, Inducción al enemigo a abandonar el asedio por combates en otros focos, Asignación de tarea por rey de buscar a caballeros ayudantes en combate, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado, Ataque imprevisto, emboscada al ser rodeado, Ataque imprevisto por caballero, Ataque imprevisto saliendo del interior de un castillo, Vano intento de evitar el ataque del enemigo con uso de dardos, piedras y saetas, Aumento de la impetuosidad de caballero en el combate por cuerno encantado, legada en el último minuto de tropas auxiliares, de refresco, Aviso de comienzo de combate por trompas, Aviso de llegada de un caballero para un combate por gritos, Agradecimiento por ayuda en combate a rey, Ayuda de caballero para liberar un territorio a rey, Ayuda de caballeros para combatir, Ayuda de caballeros para combatir dada a rey, Petición de ayuda de rey en persona a los mejores caballeros, Petición de ayuda de un caballero en persona a otro, Rescate en el último minuto por ayuda voluntariamente ofrecida, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado, Uso de ballestas y piedras en guerra, Uso de pólvora, ballestas, piedras, garfios de hierro y arcos en guerra, Búsqueda de caballeros para participar en un combate con límite de tiempo, Búsqueda de enemigos por caballero, Búsqueda de enemigos por caballero, Envío de caballeros a caballo como refuerzos, Envío de caballeros como refuerzos, Envío de caballeros a una guerra, Entrada de caballeros en**

embargo, es el único que teme la entrada en el Sendero de los Muertos y ese episodio responde al modelo de la tradicional cobardía de los enanos relacionada con su tamaño: «“Not willingly,” said Gimli. “For upon that road I was put to shame: Gimli Glóin's son, who had deemed himself more tough than Men, and hardier under earth than any Elf. But neither did I prove; and I was held to the road only by the will of Aragorn.”»³⁶² (TRK, 874). Al igual que Ardian, el enano del *Amadís*, Gimli necesita apoyarse en la lealtad al caballero al que sirve para poder superar una prueba por encima de sus posibilidades³⁶³.

El nombre de Gimli aparece también en el *Völuspá*, pero es la denominación de un lugar, el de la salvación tras el Ragnarok y la destrucción

campo enemigo pasando por el puente del castillo, Combate de un solo caballero contra varios en momentos distintos en un castillo, Combate entre caballero y varios en castillo, Gritos del enemigo a las afueras de un castillo, Refugio de caballero en el interior de un castillo, Reunión voluntaria de caballeros en un castillo, Recuperación de un territorio cercado, Combate colectivo en campo de batalla, Combate colectivo en campo de batalla con espadas y lanzas, Combate colectivo en campo de batalla en inferioridad numérica, Búsqueda de caballeros para participar en un combate con límite de tiempo, Combate colectivo contra una fuerza superior en campo llano, Combate colectivo en campo llano, Combate contra una fuerza superior en campo llano, Refugio de caballero en el interior de un castillo, Reunión voluntaria de caballeros en un castillo, Recuperación de un territorio cercado, Combate colectivo en llano, Participación de caballeros en combate en inferioridad de condiciones, Posible derrota en combate en inferioridad de condiciones, Reunión de caballeros en la corte de un rey, Reunión de súbditos en la corte de un rey, Sonido de un cuerno tocado por caballero, Victoria contra los enemigos, Victoria de caballeros en inferioridad numérica, Victoria de caballeros en combate, Guerra, Participación de caballeros en combate en inferioridad numérica, Victoria de caballeros en inferioridad numérica, Participación en un combate, Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey. IMPS: Amenaza de usurpación de un territorio como agresión, Asedio de un territorio, Combate en un territorio con asedio, Inducción a levantar un asedio, Combate colectivo, Derrota posible en un combate por inferioridad de condiciones de uno de los contendientes, Participación en un combate en inferioridad de condiciones, Triunfo en combate sobre fuerza superior, Participación en un combate, Combate a pie, Reclutamiento de tropas, Reunión de caballeros, Reunión de consejeros, Triunfo en combate sobre fuerza superior. IMPC: Búsqueda de aliados como estrategia militar, Asedio como estrategia militar, Reunión de caballeros para ayudar a un gobernante atacado, Ataque imprevisto como estrategia militar, Ataque nocturno e imprevisto como estrategia militar, Petición de ayuda por combate en inferioridad de condiciones, Victoria en combate a pesar de inferioridad numérica de tropas, Demostración de la valentía de un caballero en un combate.

³⁶² IMFC: *W121. Cowardice.*

³⁶³ IMFC: *H1230. Accomplishment of quests.*

del mundo. Esto se relaciona con su destino al final de la guerra: tras colaborar en el engrandecimiento del reino de Gondor, funda un nuevo reino enano en las cavernas centelleantes del abismo de Helm donde gobernó más de un siglo³⁶⁴. Después de la muerte de Aragorn, se retira a vivir con Legolas en Ithilien y más tarde parten juntos hacia Valinor³⁶⁵ (Day 2002a: 142).

Por tanto, a pesar de que Tolkien hace de los enanos un pueblo autónomo, con características, reinos y lenguaje propios, que los alejan del enano de los libros de caballerías (un hombre que ha nacido con una anomalía genética que condiciona su baja estatura), podemos afirmar que Gimli se aproxima al modelo de enano cortés de la materia artúrica y del *Amadís*. Es un fiel y valiente compañero de Aragorn, del que no se separa hasta su coronación y su cortesía llega al extremo de mantener un desafío por la belleza de una dama.

7.3. Los hobbits

Estas criaturas son la auténtica creación de Tolkien, junto con los ents, sin tener una semejanza directa con ninguna de las razas de la mitología. Aunque la palabra *hobbit* aparece en una lista de criaturas sobrenaturales compuesta por el estudioso del folclore decimonónico Michael Aislabie Denham (Pearce, 2012: 22), el significado que Tolkien les atribuye es totalmente diferente.

³⁶⁴ IMFC: *J1115.10.1. Clever governor, P10. Kings, P12.6.1. Four duties of king to subjects: devotion, protection of subjects, justice and increase of his kingdom, P12.9. Nobility of character a mark of kings, P13. Customs connected with kings, P13.5. Crowning of kings, P14. Particular practices of kings, P600. Customs.*

³⁶⁵ IMFC: *M195(B) Vow to see particular marvel.* IMPS: *Informaciones sobre una maravilla.* IMPC: *Desplazamiento para ver maravillas, Reunión de caballeros para ver maravillas.*

Los hobbits no destacan por su fuerza, ni por su astucia, ni por su forma corporal, son sencillos y conscientes de su sencillez. Son más pequeños que los enanos, entre sesenta y ciento veinte centímetros. Tienen dedos largos, aspecto rollizo, pelo rizado y grandes pies peludos. Visten de colores vivos, si pueden comen seis veces al día y son los inventores de fumar en pipa (Day, 2002a: 150).

Son definidos por el propio autor en la nota al pie de la carta 131:

The hobbits are, of course, really meant to be a branch of the specifically *human* race (not Elves or Dwarves) –hence the two kinds can dwell together (as at Bree), and are called just the Big Folk and Little Folk. They are entirely without non-human powers, but are represented as being more in touch with «nature» (the soil and other living things, plants and animals), and abnormally, for humans, free from ambition or greed of wealth. They are made *small* (little more than half human stature, but dwindling as the years pass) partly to exhibit the pettiness of man, plain unimaginative parochial man—Though not with either the smallness or the savageness of Swift, and mostly to show up, in creatures of very small physical power, the amazing and unexpected heroism of ordinary men «at a pinch» (Carpenter, 2000: 158).

Pero la mayor cantidad de información sobre ellos se encuentra en el Prólogo de *The Lord of the Rings*:

Hobbits are an unobtrusive but very ancient people, more numerous formerly than they are today; for they love peace and quiet and good tilled earth: a well-ordered and well-farmed countryside was their favourite haunt. They do not and did not understand or like machines more complicated than a forge-bellows, a water-mill, or a hand-loom, though they were skilful with tools. Even in ancient days they were, as a rule, shy of 'the Big Folk', as they call us, and now they avoid us with dismay and are becoming hard to find. They are quick of hearing and sharp-eyed, and though they are inclined to be fat and do not hurry unnecessarily, they are nonetheless nimble and deft in their movements. (...) For they are a little people, smaller than Dwarves: less stout and stocky, that is, even when they are not actually much shorter. (...) They dressed in bright colours, being

notably fond of yellow and green; but they seldom wore shoes, since their feet had tough leathery soles and were clad in a thick curling hair, much like the hair of their heads, which was commonly brown. Thus, the only craft little practised among them was shoe-making; but they had long and skilful fingers and could make many other useful and comely things. Their faces were as a rule good-natured rather than beautiful, broad, bright-eyed, red-cheeked, with mouths apt to laughter, and to eating and drinking. And laugh they did, and eat, and drink, often and heartily, being fond of simple jests at all times, and of six meals a day (when they could get them). They were hospitable and delighted in parties, and in presents, which they gave away freely and eagerly accepted. At no time had Hobbitsof any kind been warlike, and they had never fought among themselves. In olden days they had, of course, been often obliged to fight to maintain themselves in a hard world (*Prologue*, 1-2).³⁶⁶

A través de la descripción de sus costumbres y sus modos de vida, podemos afirmar que los hobbits tienen una economía preindustrial, alejada del patrón feudal de la literatura de caballerías. De hecho, hay referencias a la economía y a la existencia de un sistema monetario. Sin embargo, una vez abandonan Bree, este hecho desaparece. El ajuste de cuentas en la posada es la última referencia económica del texto. A partir de ahí, van a ser huéspedes de diferentes señores en sus cortes³⁶⁷ y no sólo no habrán de pagar por ello sino

³⁶⁶ IMFC: *F451. Dwarfs*, *F451.2.1.1. Dwarfs are small*, *F451.2.5. Face of dwarf*, *F451.3.9. Dwarfs are weak*, *F451.5. Dwarfs and human beings*, *F451.5.1. Helpful dwarfs*, *F451.5.1.7. Dwarfs serve mortals*, *F451.5.1.20. Dwarfs help in performing task*, *F451.8. Names for dwarfs*, *F451.8.2. Proper names for dwarfs*, *N800. Helpers*.

³⁶⁷ IMFC: *H1234(G) Hospitable host entertains, guides, advises adventurer on quest, Feast as occasion for the beginning of adventures or the arrival of questers*, *P634. Feast P320. Hospitality. Relation of host and guest*, *P324.1. Host treats guest with food and everything possible*, *P533.1. Hostages*, *W12. Hospitality as a virtue*. IMS: *Celebración de festejos en una corte por la llegada de un caballero*, *Festejos en honor de un caballero*, *Festejos en honor de un caballero con bailes y música*, *Hospitalidad de caballero por hombre bueno*, *Hospitalidad de caballero viejo a otro caballero en su fortaleza*, *Honra en el trato dispensada a caballeros andantes en la corte de gigante*, *Hospitalidad de caballero a otro caballero*, *Hospitalidad de caballero a otro caballero en torre*, *Hospitalidad de caballero viejo a otro caballero en su fortaleza*, *Hospitalidad de ermitaño a caballero por ser tarde*, *Hospitalidad de ermitaño a caballeros*, *Hospitalidad de caballero a otro caballero por heridas*, *Hospitalidad de rey a un caballero como premio al valor*, *Hospitalidad de rey a un caballero extranjero al castillo*. IMPS: *Hospitalidad*, *Hospitalidad premiada*, *Petición de*

que recibirán importantes y valiosos objetos al partir. Este contraste de situaciones recuerda la explicación que el ventero le da a Don Quijote cuando pretende irse sin pagar de la primera venta. Tolkien, en este caso, parece haber llegado a una solución de compromiso en la que los hobbits pagan en las tabernas pero son hospedados de forma caballeresca en el resto de lugares que visitan.

Y, a pesar de que todas esas características raciales deberían oponerlos al patrón caballeresco, al igual que *The Lord of the Rings* evoluciona desde el cuento de hadas de *The Hobbit* hasta convertirse en una leyenda y romance a escala épica, los hobbits evolucionan a héroes legendarios: «the four hobbits like riders upon errantry out of almost forgotten tales» (TRK, 995). En palabras de David Day:

De manera curiosa, en *El Señor de los Anillos* y *El Hobbit*, aunque los hobbits parecen ser un divertido adorno de las más grandes y heroicas personalidades de los hombres y los Elfos, las mayores proezas son casi todas llevadas a cabo por los hobbits mismos o con su ayuda. Las aventuras de Bilbo tienen como resultado la muerte de Smaug el dragón y el descubrimiento del Anillo Único. Meriadoc mata al Rey Brujo de Morgul, y con Peregrin convence a los Ents de que destruyan la Torre de Saruman. Samsagaz hiere mortalmente a la gigantesca Ella-Laraña, y lo más importante, Frodo (con Gollum) destruye a Sauron y el Anillo Único (Day, 1994:69).

Un rasgo fundamental en la obra de Tolkien es la importancia de los nombres, labor de denominación en la que demuestra todo su saber filológico así como la influencia de sus lecturas. Como se ha señalado anteriormente, los nombres de los enanos de *The Hobbit* y los de Gandalf y Frodo proceden de los *Eddas* pero, además de la influencia nórdica, se aprecia la cervantina en un personaje secundario: un hobbit denominado Sancho Ganapié, que intenta

hospitalidad. IMPC: *Hospitalidad como cortesía por conocimiento previo, Valentía premiada con hospitalidad*.

excavar en Bolsón Cerrado buscando el legendario tesoro tras la partida de Bilbo:

Frodo also had a tussle with young Sancho Proudfoot (old Odo Proudfoot's grandson), who had begun an excavation in the larger pantry, where he thought there was an echo. The legend of Bilbo's gold excited both curiosity and hope; for legendary gold (mysteriously obtained, if not positively ill-gotten), is, as everyone knows, any one's for the finding unless the search is interrupted. When he had overcome Sancho and pushed him out, Frodo collapsed on a chair in the hall (TFR, 39).

7.3.1. Bilbo Baggins

En el 2941 de la Tercera Edad trece enanos y Gandalf se presentan en casa de Bilbo a tomar té. Lo contratan como saqueador para recuperar el tesoro de las garras de Smaug, el dragón³⁶⁸. Bilbo se corresponde en esta obra con la categoría de *hero of unpromising origin* y a la de *victory over superior force* del *Motif-Index* (Thompson, 1966), que también puede aplicarse a las historias caballerescas breves. La trayectoria vital del héroe está unida a un origen del que poco puede esperarse, marcado por el sexo (*Poncela de Francia*), religión (*Fernán González*) u origen humilde (*Crónica del Cid*) (Luna, 2008:462). A pesar de su aspecto, edad (ya supera la cincuentena) y condición, consigue logros por encima de lo que él mismo espera. Bilbo regresa a la Comarca el 22 de junio de 2942, portando consigo oro, su espada Dardo, una daga mágica élfica procedente de los trolls, una cota de mithril y el Anillo Único³⁶⁹.

³⁶⁸ IMFC: *F601. Extraordinary companions, F601.0.1. Skillful companions, F660. Remarkable skill, H0. Identity test, H10. Recognition through common knowledge, H11.1.8*. Recognition by telling family names, H150. Circumstances of recognition, H970. Help in performing tasks.* IMS: *Acompañamiento en el viaje por enano, Acompañamiento en el viaje por otros caballeros, Acompañamiento en el viaje por primo, Acompañamiento y ayuda en el viaje por caballero.*

³⁶⁹ IMFC: *F451. Dwarfs, F451.2.1.1. Dwarfs are small, F451.2.5. Face of dwarf, F451.3.9. Dwarfs are weak, F451.5. Dwarfs and human beings, F451.5.1. Helpful dwarfs, F451.5.1.7. Dwarfs serve mortals, F451.5.1.20. Dwarfs help in performing task, F451.8.*

En los libros de caballerías, el caballero, en el umbral de la tierra prohibida, ha de bajar al mundo de la muerte que se encuentra custodiado por un enemigo descomunal: dragón, diablo, fantasma o gigante³⁷⁰. El enemigo infernal por excelencia es el dragón, en sus distintas variantes. En el nivel simbólico se presenta fundamentalmente como guardián severo o como figura del mal y de las tendencias demoníacas. Puede vigilar tesoros escondidos y, por tanto, es el adversario que se debe vencer para poder acceder a ellos. Así pues, el hecho de que un caballero venza al dragón lo configura como prototipo del bien y de la virtud, ya que ha sido capaz de enfrentarse con éxito a las potencias del mal (Romero, 1998: 76-77).

Names for dwarfs, F451.8.2. Proper names for dwarfs, D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D810. Magic object a gift, D812.13. Magic objects gifts of magician, D822. Magic object received from old man, D855. Magic object acquired as reward, D860. Loss of magic object, D880. Recovery of magic object, D1080. Magic weapons, D1081. Magic sword, D1081.1. Sword of magic/sacred origin, D1162. Magic light, D1338.0.1. Magic object retards aging, D1326. Magic object affects eyesight, D1335. Object gives magic strength, D1338.0.1. Magic object retards aging, D1374. Magic object causes longing, D1379. Magic object control person's will, D1400.1.4.1. Magic sword conquers enemy, D1409.1. Magic object brings evil, bad luck upon person, D1478. Magic object provides light, D1581. Tasks performed by use of magic object, D1855. Time of death postponed, D1857. Magic longevity, D1980. Magic invisibility, D1981. Certain persons invisible, D1985. Means of acquiring invisibility, D2178. Objects produced by magic, F826. Extraordinary jewels, F830. Extraordinary weapons, F833. Extraordinary sword, F969.3. Marvelous light, F611.3.3. Sword tested, H987. Task performed with aid of magic object, H1162.1. Task: overcoming robbers, H1210. Quest assigned, H1221. Quest for adventure, N800. Helpers, Q111.7. Jewels as reward, Q114. Gifts as reward, Q114.3. Extraordinary sword as reward, Z72.0.2(G) Year time limit for absence, Z230. Extraordinary exploits of hero, Z293. Return of the hero. IMS: Cambio de las armas de un caballero por otras, Cambio de las armas de un caballero por otras armas viejas, Entrega de cofre con joyas como premio, empresa en combate, Entrega de joyas como regalo, Comprobación de la valía de una espada por hazañas realizadas por ella, Golpes maravillosos con espada en combate, Imposición de la espada a sí mismo. IMPS: Adquisición de un don como premio, Adquisición de un don extraordinario como regalo, Adquisición de un don extraordinario por extracción, Adquisición de un don extraordinario por la pérdida accidental de su dueño, Adquisición de un don extraordinario predestinado, Entrega de un premio por agradecimiento, Comprobación de la valía de un arma por las hazañas llevadas a cabo con ella, Entrega de un premio por ayuda, Entrega de un premio por servicio, Entrega de un recuerdo, Entrega de un regalo, Iluminación por objeto mágico, Pérdida de una joya. IMPC: Regalo de un don como agradecimiento por amistad, Obtención de don extraordinario con el que participar en un combate, Obtención de don extraordinario encontrado casualmente.

³⁷⁰ Esto se simboliza normalmente con la bajada a una cueva vigilada por un guardián.

En el caso de Bilbo, se enfrenta dialécticamente al dragón³⁷¹ y sale ileso del lance, gracias en parte al Anillo de Poder. Sin embargo, es Bardo, de la Ciudad del Lago, quien consigue acabar con la bestia. Tampoco es el hobbit el destinatario del tesoro, sino que por virtud del contrato que tienen los enanos, a cada uno le corresponde una catorceava parte.

Durante la celebración del Concilio de Rivendel en *The Lord of the Rings*, a pesar de que es ya un anciano, se ofrece a llevar el Anillo a Mordor pero Gandalf le responde que su papel ha cambiado: «If you need my advice any longer, I should say that your part is ended, unless as a recorder. Finish your book, and leave the ending unaltered! There is still hope for it. But get ready to write a sequel, when they come back.» (TFR, 270).³⁷²

La labor de Bilbo a partir de ese momento es la de ser el destinatario final de la narración de las hazañas de otros. No obstante, la compilación final

³⁷¹ IMFC: *B0. Mythical animals, B10. Mythical beasts and hybrids, B11. Dragon, B11.2.8. Tail of dragon, B11.2.11. Fire-breathing dragon, B11.2.12. Dragon of enormous size, B11.3. Habitat of dragon, B11.4.1. Flying dragon, B11.12.1. Dragon cannot be killed with weapons, B11.13(B) Death of dragon, B16. Devastating animals, B16.2. Devastating wild animals, B16.5. Devastating reptiles, B16.5.1.5(B) Monster impervious to weapons, B17. Hostile animals, B576.1.1. Guardian animals evaded, B576.2. Animal guard treasure, B742 Animal breathes fire, B870. Giant animals, F687. Underground kingdom, F721.4. Underground treasure chambers, F721.5. Subterranean castle, F752. Mountain of treasure, G301. Monster, G346. Devasting monster, H1362. Quest for devastating animals, H1397. Quest for enemies, H1471. Watch for devastating monster, H1471.2(G) Watch for enemy, H1561. Tests of valor, J2130. Foolish disregard of personal danger, K330. Means of hoodwinking the guardian or owner, K331. Goods stolen while owner sleeps, K420. Thief loses his goods or is detected, L160. Success of the unpromising/unknown hero, N396. The sleeping guard, N500. Treasure trove, N512. Treasure in underground chamber (cavern), N530. Discovery of treasure, N534. Treasure discovered by accident, N570. Guardian of treasure, N577. Serpent guards treasures. IMS: *Búsqueda de un monstruo extraordinario por caballero, Decisión de caballero de buscar un monstruo, Guarda de tesoro por serpiente.* IMPS: *Encuentro accidental con un animal, Ataque imprevisto, Ataque recibido de un animal, Búsqueda de un animal peligroso, Informaciones sobre las características de un monstruo, Entrada en un espacio extraordinario, Guarda de la entrada a un espacio.**

³⁷² IMFC: *H1221.1. Old warrior longs for more adventure.* IMS: *Retiro de la vida caballeresca de caballero.* IMPS: *Retirada de la vida caballeresca, Ocultación voluntaria de la sociedad por retiro.* IMPC: *Retirada de la vida caballeresca siguiendo el consejo de un mago.*

acaba siendo realizada por su sobrino y heredero Frodo, debido a la avanzada edad del primero:

I wonder, Frodo my dear fellow, if you would very much mind tidying things up a bit before you go? Collect all my notes and papers, and my diary too, and take them with you, if you will. You see, I haven't much time for the selection and the arrangement and all that. Get Sam to help, and when you've knocked things into shape, come back, and I'll run over it. I won't be too critical (TRK, 988).³⁷³

Sin embargo, es el autor de las traducciones ficticias del éfico que aparecen al final de la obra, los *Apéndices* con la historia de los otros pueblos³⁷⁴, que fueron incluidos en la versión final de *The Lord of the Rings* de 1966.

Bilbo, por tanto, encaja más con la imagen del enano cortés acompañante del caballero, aunque en este caso sean enanos a los que él acompaña. No obstante, logra conseguir una espada y un anillo mágicos que le ayudarán en su aventura y a enfrentarse, si bien de modo dialéctico y no armado, a un dragón. Más tarde adquiere la categoría de cronista de sus hazañas y las de otros, además de hacer labores de traducción de la obra en la que se inserta.

³⁷³ IMFC: *D1910.0.1. Book written by man with marvelous memory, F883. Extraordinary writings (book, letter), F883.1. Extraordinary book, J152. Wisdom (knowledge) from sage (teacher), J166.1. Wisdom from books, H920. Assigners of tasks, H934. Relative assigns tasks, P200. The family, P297. Nephew, P298. Niece, P340. Teacher and pupil.* IMS: *Redacción de una historia sobre las hazañas de un caballero por sabio cronista, Relato de historia sobre una serpiente por enano, Escritura de un libro sobre las hazañas de un caballero por un maestro, Hallazgo de un libro sobre las obras de caballero en la librería de un discípulo de un hombre sabio, Relato de historia sobre maravillas de una isla, Relato de historia sobre una serpiente por enano.* IMPS: *Asignación de una tarea, Escritura de libro sobre hazañas de caballero por cronista, Informaciones sobre las hazañas de un caballero.* IMPC: *Escritura de un libro sobre hazañas de caballero a partir de distintas fuentes.*

³⁷⁴ IMS: *Traducción de un libro por autor, Traducción de un libro por discípulo de sabio, Relato de historia sobre una serpiente por enano.* IMPS: *Traducción de un escrito.* IMPC: *Modificaciones lingüísticas de un libro en lengua antigua encontrado casualmente, Traducción a una lengua moderna de un libro en lengua antigua encontrado casualmente, Traducción a una lengua moderna de un libro en lengua antigua escrito por un sabio.*

7.3.2. Frodo

Las aventuras de Frodo empiezan como contrapunto y complemento de las grandes hazañas de Aragorn. En *The Lord of the Rings* nos encontramos con dos historias diferentes pero que deben confluir necesariamente: la recuperación del trono de Gondor de Aragorn y la destrucción del Anillo. Ambas misiones están relacionadas y comparten el mismo objetivo final: la derrota del supremo mal encarnado en Sauron.

Frodo es el que debe emprender la misión que decidirá el destino de todos los habitantes de la Tierra Media: buscando el bien común, renunciará a su cómoda vida para emprender un largo viaje en una peligrosa aventura con escasas probabilidades de éxito³⁷⁵. Frodo pertenece, por tanto, al igual que Bilbo, a la categoría de *hero of unpromising origin* y a la de *victory over superior force* del *Motif-Index* (Thompson, 1966).

Aragorn, en cambio, es el ejemplo del héroe épico y caballeresco que no duda, que debe superar su linaje y que desde su nacimiento está predestinado a grandes hazañas y a convertirse en rey de su pueblo. Por otra parte, Frodo es un hombre común, incluso menos que eso, es un hobbit, un ser pequeño que ama la vida tranquila y que no muestra ninguna vocación aventurera. En repetidas ocasiones, lamenta que las circunstancias le hayan elegido a él para esa misión que, finalmente, no ha podido cumplir pero no por ello es castigado, sino que todos comprenden que estaba más allá de su alcance (Romero, 2004:102).

³⁷⁵ IMFC: *H945. Tasks voluntary undertaken, H1220. Quest voluntarily undertaken, H1221. Quest for adventure, H1561. Tests of valor, W28. Self-sacrifice, W33. Heroism, Z230. Extraordinary exploits of hero.* IMPS: *Sometimiento a prueba de sufrimiento, Sometimiento a una tentación.* IMPC: *Decisión de acometer una aventura por informaciones de relato.*

Asimismo, ejemplifica otro de estos motivos, la «generosity toward enemy» en su comportamiento con Gollum, motivo que aparece también en *Oliveros de Castilla, Enrique fi de Oliva o Tablante* (Luna, 2008: 463): «“No, we won't,” said Frodo. “But we won't let you go, either. You're full of wickedness and mischief, Gollum. You will have to come with us, that's all, while we keep an eye on you. But you must help us, if you can. One good turn deserves another.”»³⁷⁶ (TT, 615).

También muestra esa misma piedad y compasión en el enfrentamiento con los rufianes durante el Saneamiento de La Comarca y muy especialmente con Saruman, incluso después de que el mago intentase apuñalarlo a traición: «Do not believe him! He has lost all power, save his voice that can still daunt

³⁷⁶ IMFC: *F451.2.0.1. Dwarfs are ugly, F451.5.10.8. Dwarfs make promises with mental reservations, J217. Captivity preferred to death, J1456. The liar, J1510. The cheater cheated, K300. Thefts and cheats, K700. Capture by deception, K730. Victim trapped, K810.1(B) Ambush, K2000. Hypocrites, K2060. Detection of hypocrisy, M112. Oath taken on ring, M114. Oath taken on sacred object, M205.2.1*. Curse as punishment for broken promise (oath, M400. Curses, M410. Pronouncement of curses, M414. Recipient of curse, M415. Irrevocable curse, M430. Curses on person, M500(B) Threats, N770. Experiences leading to adventures, Q200. Deeds punished, Q210. Crimes punished, Q210.1. Criminal intent punished, Q217. Treason punished, Q261. Treachery punished, Q263. Lying, perjury punished, Q411. Death as punishment, Q411.4. Death as punishment for treachery, Q430. Abridgment of freedom as punishment, Q433. Punishment: imprisonment, R4. Surprise capture, R40. Places and conditions of captivity, R51.1. Prisoners starved, R52(B) Benevolent captivity, R70. Behavior of captives, R75. Surrendering, V441. Forgiveness, H1552. Test of generosity, W10. Kindness, W11. Generosity, W11.5. Generosity toward enemy. IMS: *Confusión en la elección del camino de caballero y escudero en un monte por ser de noche, Emboscada, celada en floresta, Perdón de la vida del enemigo con condiciones, Comprobación de la generosidad de un caballero con el enemigo por su comportamiento, Perdón de la vida del enemigo, Perdón de la vida del enemigo con condiciones, Promesa de preservar la vida del enemigo.* IMPS: *Comprobación de la generosidad por el comportamiento, Perdón de la vida del vencido, Muerte evitada por rescate, Sometimiento del vencido a la voluntad del vencedor, Castigo humillante como castigo por traición, Captura como castigo por traición, Cautiverio como castigo por traición, Exilio como castigo por traición, Informaciones sobre una traición, Muerte como castigo por traición, Captura por trampa.* IMPC: *Demostración de generosidad con el enemigo por cautiverio benevolente, Perdón de la vida del enemigo por cautiverio, Demostración de generosidad con el enemigo por invitación a comer, Demostración de generosidad con el enemigo concediéndole el perdón de su vida, Pacto de amistad fingido para evitar la muerte, Demostración de generosidad con el enemigo por liberación, Perdón de la vida del enemigo por petición, Perdón de la vida del enemigo por rendición, Muerte evitada por solicitud de perdón.**

you and deceive you, if you let it. But I will not have him slain. It is useless to meet revenge with revenge: it will heal nothing. Go, Saruman, by the speediest way!» (TRK, 1019).³⁷⁷

Hereda de Bilbo su casa y el Anillo Único, y con ellos el destino que pesa sobre este último, una especie de aventura reservada que solo él puede cumplir tras enterarse por Gandalf de la verdadera naturaleza del Anillo³⁷⁸. Verlyn Flieger (2004: 136-137) relaciona la muerte de los padres de Frodo, ahogados, con la exposición a las aguas heroica y la relación tío y sobrino de la tradición literaria (Tristan y Marco, Roldán y Carlomagno, Gawain y

³⁷⁷ IMFC: *L410. Proud ruler humbled, L420. Overweening ambition punished, Q.4. Humble rewarded, haughty punished, Q200. Deeds punished, Q210. Crimes punished, Q210.1. Criminal intent punished, Q211. Murder punished, Q330. Overweening punished, Q331. Pride punished, Q411. Death as punishment, Q431. Punishment: banishment, exile, Q450. Cruel punishments, U210. Bad ruler, bad subject, H1552. Test of generosity, W10. Kindness, W11. Generosity, V441. Forgiveness, W11.5. Generosity toward enemy, W128. Dissatisfaction, W155. Hardness of heart.* IMS: *Perdón de la vida del caballero vencido con condiciones, Perdón de la vida del enemigo con condiciones, Perdón de la vida de un caballero enemigo con condiciones, Comprobación de la generosidad de un caballero con el enemigo por su comportamiento, Comprobación de la soberbia del enemigo por su comportamiento, Perdón de la vida del enemigo, Perdón de la vida del enemigo con condiciones, Perdón de la vida de un caballero enemigo con condiciones, Promesa de preservar la vida del enemigo, Victoria de héroe humilde sobre rival orgulloso, Victoria de un caballero humilde sobre el rival orgulloso.* IMPS: *Caída como castigo por ambición, Caída como castigo por soberbia, Muerte como castigo por crueldad, Comportamiento descortés como agresión, Deshonra de caballero, Comprobación de la generosidad por el comportamiento, Castigo humillante como castigo por soberbia, Humillación como castigo, Perdón de la vida del vencido, Comprobación de la soberbia por comportamiento traidor, Sometimiento del vencido a la voluntad del vencedor, Castigo humillante como castigo por traición, Exilio como castigo por traición, Informaciones sobre una traición, Muerte como castigo por traición.* IMPC: *Demostración de generosidad con el enemigo concediéndole el perdón de su vida, Muerte como castigo por crueldad, Castigo humillante por soberbia.*

³⁷⁸ IMFC: *J1482. Keeping the secret, F500 Remarkable persons, H1233.3.3. Quest accomplished with aid of prophet (sage), J152. Wisdom (knowledge) from sage (teacher), J1110. Clever persons J225.0.3. Inscrutable ways of Providence, M295. Bargain to keep secret, N101. Inexorable fate, Z254. Destined hero.* IMS: *Consejo recibido de mago, Conversación secreta con mago, Información recibida de mago, Información recibida de hombre viejo.* IMPS: *Prohibición de revelar una información, Informaciones sobre un secreto valioso, Preparación de un caballero para iniciar una aventura, Preparación de un caballero para iniciar un desplazamiento, Informaciones verbales de mago.* IMPC: *Revelación de un secreto en conversación apartada, Conocimiento de un secreto en conversación apartada, Información conocida por secreto escuchado.*

Arturo...)³⁷⁹. Más tarde, Bilbo también le hace entrega de Dardo y la cota de mithril³⁸⁰.

Al principio cree que ha de partir solo, pero pronto se le unen Sam, Merry y Pippin y, tras el Concilio, son nueve los que salen de Rivendel con la misión de destruir el Anillo³⁸¹. Sin embargo, la traición de Boromir le insta a partir en solitario, aunque no logra despistar a Sam³⁸²:

This at least is plain: the evil of the Ring is already at work even in the Company, and the Ring must leave them before it does more harm. I will go alone. Some I cannot trust, and those I can trust are too dear to me: poor old Sam, and Merry and Pippin. Strider, too: his heart

³⁷⁹ IMFC: *P200. The family, P253.0.1. Sister's son, P293. Uncle.*

³⁸⁰ IMFC: *D1380. Magic object protects, D1381.10. Magic armor protects from attack, F824.6(B) Double/triple armor, F824.7(B) Impenetrable hauberk/armor, H1552. Test of generosity, H1552. Test of generosity, Q72. Loyalty rewarded, W10. Kindness, W11. Generosity, W34. Loyalty.* IMS: *Cambio de las armas de un caballero por otras, Cambio de las armas de un caballero por otras armas viejas, Comprobación de la generosidad de un caballero con el amigo por su comportamiento.* IMPS: *Comprobación de la generosidad por el comportamiento.* IMPC: *Regalo de un don como agradecimiento por amistad, Sustitución de arma por otra cuya valía se ha comprobado anteriormente.*

³⁸¹ IMFC: *F451. Dwarfs, F451.2.1.1. Dwarfs are small, F451.2.5. Face of dwarf, F451.3.9. Dwarfs are weak, F451.5. Dwarfs and human beings, F451.5.1. Helpful dwarfs, F451.5.1.7. Dwarfs serve mortals, F451.5.1.20. Dwarfs help in performing task, F451.8. Names for dwarfs, F451.8.2. Proper names for dwarfs, F601. Extraordinary companions, F601.0.1. Skillful companions, F660. Remarkable skill, H970. Help in performing tasks, N800. Helpers.* IMS: *Acompañamiento en el viaje por enano, Acompañamiento en el viaje por otros caballeros, Acompañamiento en el viaje por primo, Acompañamiento en el viaje por primo y enano, Acompañamiento y ayuda en el viaje por caballero, Confusión en la elección de camino por caballero, Confusión en la elección del camino por ser de noche, Desplazamiento necesario por un camino para llegar a un lugar, Elección de camino por caballero, Elección del camino por fortuna, Elección del camino por lumbre, Orientación del camino por informaciones de caballero, Orientación del camino por informaciones de caballero, hospedero, Orientación del camino por lumbre, fuego, Orientación del camino por oír gritos, Orientación del camino por visión de fuego, luz a media noche desde una floresta, Separación de caballeros en camino, Orientación del camino por informaciones de ermitaño, Confusión en la elección de camino por caballero, Desplazamiento terrestre.* IMPC: *Cambio en la dirección de un desplazamiento por elección de otro camino, Elección del camino en una búsqueda por fortuna, Elección del camino en la búsqueda de aventuras por informaciones, Elección errónea del camino en la búsqueda de aventuras, Encuentro casual por confusión en la elección del camino, Cambio en la dirección de un desplazamiento por pérdida en tierra a causa de la oscuridad de la noche.*

³⁸² IMFC: *H945. Tasks voluntary undertaken, Z230. Extraordinary exploits of hero.* IMPS: *Aventura múltiple simultánea.*

yearns for Minas Tirith, and he will be needed there, now Boromir has fallen into evil. I will go alone. At once (TFR, 401).³⁸³

Frodo y Sam, como caballero y escudero emprenden en solitario la parte final de la aventura de intentar destruir el Anillo. Además, a pesar de ser consciente de su propia debilidad ante enemigos mucho más poderosos, Frodo en varias ocasiones da muestras de una gran valentía, como en el enfrentamiento con los tumularios en el que no cede a la tentación de abandonar a sus compañeros:

Then a wild thought of escape came to him. He wondered if he put on the Ring, whether the Barrow-wight would miss him, and he might find some way out. He thought of himself running free over the grass, grieving for Merry, and Sam, and Pippin, but free and alive himself. Gandalf would admit that there had been nothing else he could do. But the courage that had been awakened in him was now too strong: he could not leave his friends so easily (TFR, 141).³⁸⁴

En el encuentro con Ella-Laraña, muestra un comportamiento claramente caballeresco al enfrentarse con coraje contra un ser descomunal. De nuevo el caballero se enfrenta con el monstruo guardián, que en este caso protege el camino que ha de seguir en el cumplimiento de su misión:

Then Frodo's heart flamed within him, and without thinking what he did, whether it was folly or despair or courage, he took the Phial in his left hand, and with his right hand drew his sword. Sting flashed out, and the sharp elven-blade sparkled in the silver light, but at its edges a blue fire flicked. Then holding the star aloft and the bright sword

³⁸³ IMFC: *C666. Compulsion to go to certain place at certain time, H989(B) Help refused, H1230.1(B) Quest (task) with time limit accomplished at last minute.*

³⁸⁴ IMFC: *H1400. Fear test, H1410. Staying in a frightful place, H1423. Fear test: fighting with spirits, H1558.13. Test of friendship: loyalty to condemned friend, H1561. Tests of valor, K730. Victim trapped, L160. Success of the unpromising/unknown hero, P310. Friendship, P311.5. Covenant of friendship, W34. Loyalty.* IMS: *Acuerdo, convenio de amistad entre dos caballeros, Comprobación del amor de un caballero por su amigo.* IMPS: *Comprobación de la amistad por prueba, Realización de un pacto de amistad, Realización de una prueba de amistad.*

advanced, Frodo, hobbit of the Shire, walked steadily down to meet the eyes (TT, 721).³⁸⁵

También demuestra una resistencia muy superior a lo esperado tanto al poder del Anillo como a las heridas y la dureza de las pruebas a las que se ve sometido: «He is not slain, and I think he will resist the evil power of the wound longer than his enemies expect.» (TFR, 198).³⁸⁶

³⁸⁵ IMFC: *B0. Mythical animals, B10. Mythical beasts and hybrids, B16. Devastating animals, B16.2. Devastating wild animals,, B16.5.1.5(B) Monster impervious to weapons, B17. Hostile animals, B576.1.1. Guardian animals evaded, B776. Venomous animals, B776.5. Blood of animal considered venomous, B870. Giant animals, D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D810. Magic object a gift, D812.13. Magic objects gifts of magician, D822. Magic object received from old man, D855. Magic object acquired as reward, D880. Recovery of magic object, D1080. Magic weapons, D1081. Magic sword, D1081.1. Sword of magic/sacred origin, D1162. Magic light, D1478. Magic object provides light, D1581. Tasks performed by use of magic object, D1980. Magic invisibility, D1981. Certain persons invisible, D1985. Means of acquiring invisibility, D2178. Objects produced by magic, F826. Extraordinary jewels, F830. Extraordinary weapons, F833. Extraordinary sword, F969.3. Marvelous light, F611.3.3. Sword tested, F451.6.8. Dwarfs angry, F1041.16.6. Extraordinary physical reactions of angry warriors in battle, G301. Monster, H987. Task performed with aid of magic object, H1236. Perilous path traversed on quest, H1236.2. Quest over path guarded by dangerous animals, H1400. Fear test, H1410. Staying in a frightful place, H1561. Tests of valor, H1561.13(G) Test of valor: fight with ferocious animals, J2130. Foolish disregard of personal danger, K330. Means of hoodwinking the guardian or owner, L310. Weak overcomes strong in conflict, L325(B) Victory over superior force, N349.2. Battle rage, Q114. Gifts as reward, Q114.3. Extraordinary sword as reward, W32. Bravery, W33. Heroism, Z230. Extraordinary exploits of hero. IMS: *Cambio de las armas de un caballero por otras, Cambio de las armas de un caballero por otras armas viejas, Combate singular entre bestia y caballero, Riesgos en el combate como demostración de valentía, Duración excesiva de un combate singular muy violento entre caballero y monstruo, Comprobación de la valía de una espada por hazañas realizadas por ella, Golpes maravillosos con espada en combate.* IMPS: *Encuentro accidental con un animal, Combate contra un animal, Ataque imprevisto, Ataque recibido de un animal, Paso obligatorio por un territorio durante la búsqueda, Paso peligroso durante la búsqueda, Comprobación de las habilidades de un caballero por los riesgos que asume, Comprobación de las habilidades de un caballero por los riesgos que asume en un combate, Comprobación de las habilidades de un caballero por la observación de sus hazañas, Iluminación por objeto mágico, Combate contra el guardián, Combate contra un monstruo, Informaciones sobre las características de un monstruo, Triunfo sobre monstruo, Combate a pie, Triunfo en combate sobre fuerza superior.* IMPC: *Triunfo de hombre en combate contra animal, Demostración de la valentía de un caballero en un combate.**

³⁸⁶ IMFC: *D1855. Time of death postponed, D1856. Death evaded, D2060. Death or bodily injury by magic, D2061.1. Kinds of death produced by magic, D2061.1.3. Poisoning by magic, H1500. Test of endurance, H1510. Test of power to survive. Vain attempts to kill hero, V540. Intervention of Providence saves person's life.*

Durante la pelea con Gollum en el Orodruin, en la que finalmente el Anillo es destruido, Frodo pierde un dedo, quedando marcado igual que Sauron cuando Isildur se lo corta³⁸⁷. La prueba de Frodo es similar a la de sir Gawain con el Caballero Verde³⁸⁸, que se resiste de igual modo a renunciar a un objeto, el cinturón, que cree que le salvará y aunque después no paga con su vida su fallo, le queda una marca física indeleble: el corte en el cuello.

Aun así, es aclamado como un héroe, algo que no entiende y le hace sentirse más culpable de su fracaso aunque este no fue tal, porque, al contrario que Aragorn que sí es un ser predestinado a la heroicidad, Frodo representa a aquellos a los que las circunstancias obligan a ir más allá de sus fuerzas. Como recompensa se le permite partir, al igual que Arturo, en una barca hacia la isla inmortal, ya que las secuelas que le ha dejado la misión no le permiten reintegrarse en la comunidad hobbit (Romero, 2004: 100). Después de terminar la aventura, no desea portar armas y regala Dardo a Sam. Más tarde también lo convertirá en su heredero³⁸⁹.

El sufrimiento tras haber llevado a cabo una misión para la que no estaban capacitados: la destrucción del Anillo en Frodo y el restablecimiento de un ideal utópico en Don Quijote; lleva a ambos a la muerte, real en el

³⁸⁷ IMFC: *D866. Magic object destroyed, D1070. Magic ornaments, D1071. Magic jewels, D1076. Magic ring, D1338.0.1. Magic object retards aging, D1326. Magic object affects eyesight, D1335. Object gives magic strength, D1338.0.1. Magic object retards aging, D1374. Magic object causes longing, D1379. Magic object control person's will, D1409.1. Magic object brings evil, bad luck upon person.* IMS: *Inmunidad, protección frente a los encantamientos por anillo mágico, Obtención de un anillo mágico por caballero, Pérdida casual de un anillo.* IMPS: *Adquisición de un don extraordinario por la pérdida accidental de su dueño, Encuentro accidental de un objeto.* IMPC: *Protección por objeto que funciona como talismán.*

³⁸⁸ Estudiado por Tolkien y publicado en 1925. IMPC: *Deshonra por fracaso en una tarea asignada.*

³⁸⁹ IMFC: *H1552. Test of generosity, Q72. Loyalty rewarded, W10. Kindness, W11. Generosity, W34. Loyalty.* IMS: *Comprobación de la generosidad de un caballero con el amigo por su comportamiento.* IMPS: *Comprobación de la generosidad por el comportamiento.* IMPC: *Regalo de un don como agradecimiento por amistad.*

hidalgo manchego y simbólica en el hobbit, al decidir embarcarse, junto con Bilbo y el resto de Portadores de los Anillos, en los barcos rumbo a Valinor³⁹⁰.

Recapitulando, Frodo es un tipo de héroe diferente a Aragorn, el héroe abocado al fracaso frente al predestinado al éxito. Pero, aún así, comparte con él rasgos caballerescos. Frodo tiene en Sam, un escudero a la altura de cualquiera de los de los caballeros legendarios, compañeros con los que se educa y que lo acompañan, una espada identificativa y una armadura capaz de resistirlo todo, donadas por su tío. Además, en su trayectoria recoge varios motivos folklóricos que también son frecuentes en los libros de caballerías: el héroe de origen poco prometedor, la victoria sobre fuerzas superiores, en este caso el poder de Sauron manifestado a través del Anillo, y la generosidad ante el enemigo, perdonando la vida a Gollum y a Saruman.

7.3.3. Sam

El papel de Sam en *The Lord of the Rings* es equivalente al de los escuderos de los libros de caballerías: transportar los enseres del caballero y encargarse de todos los asuntos prácticos de los que su señor, únicamente pendiente de las cuestiones bélicas y amorosas, o el Anillo en este caso, no se

³⁹⁰ IMFC: *B184.3.1 Magic boat, D1520.15. Transportation in magic ship, F0. Journey to otherworld, F129.4. Journey to otherworld island, F130. Location of otherworld, F134. Otherworld on island, F157. Journey to otherworld in boat, F162.0.1. Objects of crystal in otherworld, F162.1. Garden in otherworld, F162.1.1. Ever blooming garden in otherworld, F173. Otherworld land of happiness, F173.1. Otherworld land of pleasure, F730. Extraordinary islands, F841. Extraordinary boat, ship, F841.2. Extraordinary equipment of ship, F979.18.1(G) Grass permanently green, H1280. Quest to other realms, J220(B) Voluntary exile, N781. Hero embarks to rudderless/self-propelling boat, Q22. Reward for faith, Q64. Patience rewarded, Q66. Humility rewarded, Q81. Reward for perseverance, Q84. Reward for stoic endurance of pain, Q89(B) Bravery rewarded, Q113.0.1. High honor as reward, R316.1. Refuge on island, V511. Visions of otherworld, W26. Patience. IMS: *Imposibilidad de acceso a una isla por barreras mágicas, Viaje de caballeros en barca mágica construida por mago, Viaje de caballeros en barca mágica construida por mago a una velocidad extraordinaria a una isla, Viaje de caballeros a una isla, Viaje de caballeros a una isla encantada.* IMPS: *Desplazamiento a un espacio controlado por magia, Entrada en un espacio extraordinario, Desplazamiento mágico marítimo, Desplazamiento marítimo.**

va a ocupar. Seguirá su estela, asistiéndole con la mayor lealtad y eficacia posible (Lucía y Sales, 2008:201). Los escuderos son los acompañantes y amigos del señor, alivio de la impotencia y complemento de las faltas del caballero. Sus acciones les protegen, su palabra les anima y su presencia les sostiene (Urbina, 1991:27).

Santoyo y Santamaría afirman (1983: 116): «Da la sensación de que Tolkien estaba enamorado de Sancho Panza, porque tanto Bilbo como Sam (...) siguen los trazos, tienen los rasgos más peculiares del inolvidable escudero». Los principales personajes tolkienianos están encarnados casi exclusivamente por hombres llanos, apegados a formas de vida y costumbres sencillas (Santoyo y Santamaría, 1982: 14).

Sam guarda una cierta semejanza con Sancho Panza quien, a su vez, es la inversión paródico-burlesca de los escuderos de la literatura caballerescas y se relaciona también con los enanos, mensajeros o acompañantes de los caballeros (Urbina, 1991: 86). Sus tareas comprenden el acarreo de las armas, el cuidado del caballo, y actúan como consejeros, guías, consoladores, protectores, testigos y participantes de la aventura (Urbina, 1991: 86-87), algo con lo que cumplen Sancho y Sam, aunque este último es más eficiente en el cumplimiento de sus tareas y nunca recibe quejas de su amo, como le sucede al manchego:

Sam eased the pack on his shoulders, and went over anxiously in his mind all the things that he had stowed in it, wondering if he had forgotten anything: his chief treasure, his cooking gear; and the little box of salt that he always carried and refilled when he could; a good supply of pipe-weed (but not near enough, I'll warrant); flint and tinder; woollen hose: linen; various small belongings of his master's that Frodo had forgotten and Sam had stowed to bring them out in

triumph when they were called for. He went through them all (TFR, 280).³⁹¹

Ambos actúan a modo de coperos, como vemos a Sancho con los cabreros y deducimos de la negativa a permitir a Sam a ir a atender a Frodo durante la cena en Rivendel: «Sam had begged to be allowed to wait on his master, but had been told that for this time he was a guest of honour.» (TFR, 227). También a Sancho se le obliga a aceptar la merced de sentarse junto a Don Quijote en ese «festín» que comparten con los pastores de cabras:

-Porque veas, Sancho, el bien que en sí encierra la andante caballería, y cuán a pique están los que en cualquiera ministerio della se ejercitan de venir brevemente a ser honrados y estimados del mundo, quiero que aquí a mi lado y en compañía desta buena gente te sientes, y que seas una mesma cosa conmigo, que soy tu amo y natural señor; que comas en mi plato y bebas por donde yo bebiere; porque de la caballería andante se puede decir lo mesmo que del amor se dice: que todas las cosas iguala. (...) - Y, asiéndole por el brazo, le forzó a que junto dél se sentase (*Quijote I*, 117).

Sam y Sancho son dedicados padres de familia, aunque Sam lo es después del regreso de la aventura³⁹². Comparten también los rasgos de simplicidad, dedicación a la agricultura y, en general, su personalidad blanda y compasiva, además del hábito refranero. A pesar de considerarse

³⁹¹ IMFC: *F451. Dwarfs, F451.2.1.1. Dwarfs are small, F451.2.5. Face of dwarf, F451.3.9. Dwarfs are weak, F451.5. Dwarfs and human beings, F451.5.1. Helpful dwarfs, F451.5.1.7. Dwarfs serve mortals, F451.5.1.20. Dwarfs help in performing task, F451.8. Names for dwarfs, F451.8.2. Proper names for dwarfs, F601. Extraordinary companions, F601.0.1. Skillful companions, F660. Remarkable skill, H970. Help in performing tasks, N800. Helpers, W10. Kindness.*

³⁹² IMFC: *T100. Marriage, T102. Hero returns and marries first love, T130. Marriage customs, T135.8. Two or more weddings at one time as the end of a tale, T200. Married life, T210. Faithfulness in marriage/love, T210.1. Faithful wife, T210.2. Faithful husband, T250. Characteristics of wives and husbands, Z293. Return of the hero.* IMS: *Comprobación del amor de una esposa por su marido por su comportamiento, Comprobación del amor de un marido por su esposa por su comportamiento, Reunión de amantes tras largo tiempo de separación y muchas aventuras, Boda, Nacimiento de una hija extraordinariamente hermosa, Nacimiento de hija legítima, Nacimiento de un hijo, Nacimiento de un hijo legítimo.* IMPS: *Boda, Nacimiento ordinario de un hijo legítimo, Matrimonio entre personas del mismo rango social.*

consustancial para la caracterización de Sancho, este no emplea los refranes hasta el capítulo XIX, aunque a partir de ahí los inserta, sean pertinentes o no. Los de Sam suelen ser más acordes con la situación y suelen hacer referencia a su padre: «but where there's life there's hope, as my Gaffer used to say; and need of vittles, as he most ways used to add»³⁹³ (*TT*, 700).

Mientras que el nombre de Frodo significa «sabio», él es denominado Samwise, es decir, «medio sabio» o «simple», designación que se buscó para destacar la comicidad, la rusticidad, de forma similar a Sancho, al que describe Cervantes como un buen hombre «con muy poca sal en la mollera» (*Quijote I*, 98). No obstante, realmente ninguno es poco inteligente sino que ambos son humildes, sensatos y muy conscientes de su papel en el mundo. A Sam el Anillo le ofrece una visión de sí mismo como héroe y líder pero su reacción es muy similar al parlamento de Sancho tras renunciar al gobierno de su ínsula:

Yo no nací para ser gobernador ni para defender ínsulas ni ciudades de los enemigos que quisieren acometerlas. Mejor se me entiende a mí de arar y cavar, podar y ensarmentar las viñas, que de dar leyes ni de defender provincias ni reinos (*Quijote II*: 662-663).

He knew in the core of his heart that he was not large enough to bear such a burden, even if such visions were not a mere cheat to betray him. The one small garden of a free gardener was all his need and due, not a garden swollen to a realm; his own hands to use, not the hands of others to command (*TRK*, 901).

Mientras que a Don Quijote y a Frodo su importante misión les distrae de las necesidades mundanas, como la comida, y les impide conciliar el sueño, tanto Sam como Sancho, demuestran, en varias ocasiones, la facilidad que tienen para caer en los brazos de Morfeo mientras sus amos velan:

³⁹³ IMFC: *J171. Proverbial wisdom: counsels, X142. The humor of small stature.*

Y luego, tomando en el suelo cuanto quiso, se acurrucó y durmió a sueño suelto, sin que fianzas, ni deudas, ni dolor alguno se lo estorbase. Don Quijote, arrimado a un tronco de una haya o de un alcornoque -que Cide Hamete Benengeli no distingue el árbol que era- al son de sus mismos suspiros, cantó (*Quijote II*: 591).

Frodo lay for some time awake, and looked up at the stars glinting through the pale roof of quivering leaves. Sam was snoring at his side long before he himself closed his eyes (*TFR*, 344).

Sin embargo, Sam es el único de los hobbits que no cae en el hechizo de sueño del Hombre-Sauce del Bosque Viejo³⁹⁴ y el único que no tiene pesadillas durante la primera noche que pasan en la casa de Tom Bombadil, quizá por su carácter práctico y tranquilo.

También ambos se muestran pacíficos pero son capaces de pelear para defenderse, llegada la necesidad, como muestran varios de los enfrentamientos en los que participa Sam y especialmente su lucha cuerpo a cuerpo con Gollum: «Fury at the treachery, and desperation at the delay when his master was in deadly peril, gave to Sam a sudden violence and strength that was far beyond anything that Gollum had expected from this slow stupid hobbit, as he thought him.» (*TT*, 726).³⁹⁵

³⁹⁴ IMFC: *D1275. Magic song, D1275.2. Magic melody, D1277. Imprisoning by magic, D1364.22. Sleep-charm. Charm causes magic sleep, D1364.23. Magic song causes magic sleep, D1364.24. Magic causes magic sleep, D1364.31. Plant produces sleep, D1960. Magic sleep, F810. Extraordinary trees, plants, fruits..., F811. Extraordinary trees, F811.21. Marvelous tree of extraordinary age, F812.3. Forest of dangers, wonders, F970. Extraordinary behavior of trees and plants, N776.3. Adventures from having slept beneath tree.*

³⁹⁵ IMFC: *F451.6.8. Dwarfs angry, F1041.16.6. Extraordinary physical reactions of angry warriors in battle, L310. Weak overcomes strong in conflict, L325(B) Victory over superior force, N349.2. Battle rage, W32. Bravery, W33. Heroism.* IMPS: *Riesgos en el combate como demostración de valentía, Combate a pie, Triunfo en combate sobre fuerza superior.* IMPC: *Demostración de la valentía de un caballero en un combate.*

Otro aspecto que comparten es el cariño que sienten por sus monturas, el asno de Sancho y Bill, el poni de Sam³⁹⁶. Ambos los pierden con gran tristeza, Sancho al ser robado por Ginés de Pasamonte y Sam al tener que abandonarlo al entrar en las minas de Moria. Afortunadamente, también los dos se reencuentran más tarde con sus cabalgaduras con gran alegría.

Este paralelismo se aprecia también en que la promesa de la ínsula reaparece una y otra vez en las ocasiones en que flaquea el ánimo de Sancho, como «lugar de refugio y objeto de conquista» (Urbina, 1991:27). Ese mismo papel lo representa el interés por preservar La Comarca alejada del mal que se extiende por el mundo en el alma de Sam.

El cariño y la devoción que muestran Sam y Sancho es muy similar, especialmente cuando sus empleadores son heridos o los creen muertos, ambos lloran desconsoladamente y ruegan que no les abandonen con la misma expresión, intentando que se levanten:

-¡Ay! -respondió Sancho, llorando-: no se muera vuestra merced, señor mío, sino tome mi consejo y viva muchos años (...). Mire no sea perezoso, sino levántese desahogada, y vámonos al campo vestidos de pastores, como tenemos concertado (Cervantes, 1987b: 348).

«Frodo, Mr. Frodo!» he called. «Don't leave me here alone! It's your Sam calling. Don't go where I can't follow! Wake up, Mr. Frodo! O wake up, Frodo, me dear, me dear. Wake up.» (TT, 730)³⁹⁷.

³⁹⁶ IMFC: *B292. Animal in service to man, B300. Helpful animal, B310. Acquisition of helpful animal, B579.1 Animal accompanies man on journey, B773. Animals with human emotions, F980. Extraordinary occurrences concerning animals, H982. Animal help man perform task, N800. Helpers.* IMPC: *Acompañamiento por animal durante los desplazamientos.*

³⁹⁷ IMFC: *F451.6.7. Dwarfs weep, D1960.4. Deathlike sleep, F1041.21. Reactions to excessive grief, H1556. Tests of fidelity, H1556.0.1. Fidelity of servant tested, H1558. Tests of friendship, H1558.13. Test of friendship: loyalty to condemned friend, J1020. Strength in unity, J1541.1.1. Sharing joy and sorrow, J2469.3. Dividing all they have, K1884. Illusion of death, N340.0.1(B) Erroneous news of death, P310. Friendship, P311.5. Covenant of friendship, P319.7. "Friendship without refusal", P360. Master and servant, P361. Faithful servant, P365. Faithless servant, W31. Obedience, W34. Loyalty.* IMS: *Acuerdo, convenio de*

Tras la desaparición de sus amos, los escuderos, por el contrario, continúan con sus vidas e incluso Sam es elegido alcalde siete veces, Consejero del Reino del Norte y su hija mayor llega a ser dama de la reina (Tolkien, 2005: 1097). Sin duda un premio mejor que el breve gobierno ficticio de Sancho Panza, aunque muy similar en cuanto a lo que se refiere al ascenso social y el respeto conseguido en la aislada «The Shire», donde incluso el rey no entra, lo que la convierte en una especie de ínsula de la Tierra Media³⁹⁸.

A diferencia de los escuderos de los libros de caballerías, que acompañan a los caballeros pero no participan de las hazañas de estos (Torres, 2002: 50), Sam y Sancho comparten aventuras y desventuras con sus amos. Incluso se narran sus propias peripecias al separarse las parejas, como ocurre mientras Sancho es gobernador y cuando Sam debe rescatar a Frodo de los orcos.

Su mayor proeza fue cegar y herir a Ella-Laraña³⁹⁹ y tras esto rescatar a su señor, que ha caído en manos de los orcos, de forma similar a la liberación

amistad entre dos caballeros, Comprobación del amor de un caballero por su amigo, Planctus ante el cadáver de amigo muerto, Dolor de caballero por la muerte de un caballero, Habla de escudero impedida por llanto. IMPS: Dolor por abandono, Comprobación de la amistad por prueba, Establecimiento de relaciones de amistad entre personas de distinta clase social, Realización de un pacto de amistad, Realización de una prueba de amistad, Dolor por la ausencia de un caballero, Establecimiento de relaciones de amistad entre personas de distinta clase social, Consuelo en la desgracia, Falsa información sobre la muerte de un caballero, Deseo de llevar a cabo la venganza por la muerte de un ser querido, Planctus por una muerte, Dolor por la muerte de un ser querido. IMPC: Amor hacia una persona demostrado por mostrar dolor ante su muerte, Consuelo desmintiendo una información, Reacciones por dolor excesivo.

³⁹⁸ IMFC: *P518. Cities of refuge, R310. Refuges.* IMPS: *Gobierno de un territorio.* IMPC: *Devolución de un territorio a su dueño como regalo del conquistador, Obtención de un territorio por decisión del gobernante, Regalo de un don como agradecimiento por amistad, Regalo en señal de servicio, Regalo de territorios por coronación.*

³⁹⁹ IMFC: *D1400.1.4.1. Magic sword conquers enemy, D1581. Tasks performed by use of magic object, F611.3.3. Sword tested, F721.1. Underground passages. Journey made through natural subways, H987. Task performed with aid of magic object, H1561. Tests of valor, Z230. Extraordinary exploits of hero.* IMS: *Comprobación de la valía de una espada*

del escudero de don Clarián de Landanís, que se hace invisible, a falta del Anillo, con una pomada mágica, en la obra de Álvaro de Castro. Ambos entran en la fortaleza enemiga sin ser vistos y aprovechan esta circunstancia para acabar con sus enemigos y libertar al prisionero⁴⁰⁰.

por hazañas realizadas por ella, Golpes maravillosos con espada en combate. IMPS: *Comprobación de la valía de un arma por las hazañas llevadas a cabo con ella, Combate a pie.*

⁴⁰⁰ IMFC: *F1088. Extraordinary escapes, H500. Test of cleverness or ability, H1385. Quest for lost person, H1385.0.1. Unspelling quest: journey to disenchant, free, captives, H1385.13(B) Quest for lost friend, J641. Escaping before enemy can strike, J1110. Clever persons, K477.3. Deceptive entry into enemy's presence, K500. Escape from death or danger by deception, K515. Escape by hiding, K521. Escape by disguise, K532. Escape under mantle of invisibility, K730. Victim trapped, K1800. Deception by disguise or illusion, K1810. Deception by disguise, K1810.1. Disguise by putting on clothes of certain person, K1821.3. Disguise by veiling face, K1892. Deception by hiding, K1900. Impostures, K2357. Disguise to enter enemy's camp, castle, K2357.7. Disguise in killed enemy's clothes to enter enemy's castle, L160. Success of the unpromising/unknown hero, R40. Places and conditions of captivity, R41. Captivity in tower, castle, prison, R41.1. Captivity in castle, R41.2. Captivity in tower, R100. Rescue, R110. Rescue of captive, R121. Means of rescue from prison, R122. Miraculous rescue, R150. Rescuers, R169.5(G) Hero rescued by friend/friend as rescuer, R210. Escapes, R211. Escape from prison, R225. Elopement, R260. Pursuits, S400. Cruel persecutions.* IMS: *Acompañamiento en el viaje por enano, Acompañamiento en el viaje por primo, Acompañamiento y ayuda en el viaje por caballero, Engaño por hacerse pasar por aliados para entrar en la fortaleza del enemigo, Búsqueda de amigo perdido, Búsqueda de caballero amigo capturado, Ayuda de caballero para liberar a un caballero cautivo, Ayuda de caballero para vengar el rapto de enano, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado, Búsqueda de caballero por escudero, Huida de los prisioneros de un castillo, Liberación de los prisioneros de un castillo, Traslado de prisioneros a un castillo, Dolor excesivo de escudero por el cautiverio de un caballero, Consuelo desmintiendo la muerte de un caballero, Liberación de prisiones del enemigo, Persecución de los enemigos que huyen, Huida de la muerte o peligro mediante engaño, Informaciones engañosas dadas a los enemigos.* IMPS: *Captura como agresión, Cautiverio como agresión, Golpes como agresión, Rapto como agresión, Informaciones sobre el cautiverio de los aliados, Dolor por la ausencia de un caballero, Búsqueda de persona perdida, Búsqueda de una determinada persona, Huida del enemigo, Huida del enemigo por engaño, Huida del enemigo por estrategia, Huida de los prisioneros, Desplazamiento para llevar a cabo la liberación de los prisioneros, Liberación de prisioneros, Maltrato de los prisioneros, Pérdida de prisioneros, Traslado de prisioneros, Muerte evitada por rescate.* IMPC: *Ayuda por cautiverio como agresión, Ayuda por rapto como agresión, Cambio de apariencia para entrar en el campo enemigo, Fracaso en el reconocimiento por cambio de apariencia, Ocultación de la identidad por cambio de apariencia, Confusión en la identificación aprovechada como estrategia militar, Muerte evitada huyendo con ayudante, Desplazamiento para buscar persona perdida, Desplazamiento para buscar una persona determinada, Separación de caballeros por captura, Cautiverio como prueba de sufrimiento, Dolor por cautiverio de un caballero, Reunión de caballeros para buscar a una persona determinada, Entrada a espacio enemigo engañando al enemigo, Separación de*

Así mismo, el episodio en que se introducen en Mordor con las ropas orcas se asemeja al episodio del *Espejo de príncipes y caballeros*, donde el príncipe Trebacio entra disfrazado como el enemigo, con las ropas de los que acaban de matar, para ser recibido en el palacio de su adversario, ver a la princesa Briana y casarse con ella haciéndose pasar por el príncipe de Inglaterra, Theoduardo, su prometido (*Espejo*, 42-52).

Además de todo esto, Sam es aprovechado por Tolkien para ser portavoz de alguna de sus teorías sobre la ficción, algo también frecuente en los libros de caballerías: introducir la ideología del autor a través de un personaje, y especialmente en *El Quijote* (por ejemplo la teoría sobre lo que deberían ser los libros de caballerías a través del discurso del Caballero del Verde Gabán en la Segunda Parte):

And we shouldn't be here at all, if we'd known more about it before we started. But I suppose it's often that way. The brave things in the old tales and songs, Mr. Frodo: adventures, as I used to call them. I used to think that they were things the wonderful folk of the stories went out and looked for, because they wanted them, because they were exciting and life was a bit dull, a kind of a sport, as you might say. But that's not the way of it with the tales that really mattered, or the ones that stay in the mind. Folk seem to have been just landed in them, usually - their paths were laid that way, as you put it. But I expect they had lots of chances, like us, of turning back, only they didn't. And if they had, we shouldn't know, because they'd have been forgotten. We hear about those as just went on - and not all to a good end, mind you; at least not to what folk inside a story and not outside it call a good end. You know, coming home, and finding things all right, though not quite the same - like old Mr Bilbo. But those aren't always the best tales to hear, though they may be the best tales to get landed in! (*TT*, 711).⁴⁰¹

caballeros por treta, engaño de los enemigos, Dolor por falsa información de muerte, Liberación de prisioneros por cambio de vestidos, Liberación de prisioneros durante su traslado.

⁴⁰¹ IMS: *Consuelo de escudero encareciendo la fama que recibirá de una aventura.*

Sam demuestra ser a lo largo de toda la obra el perfecto escudero, siempre pendiente de las necesidades de Frodo, el encargado de la misión e incluso protagoniza dos episodios similares a los de los libros de caballerías, especialmente el rescate de su amo aprovechándose de la invisibilidad. El paralelismo es especialmente significativo en el caso de Sancho, si bien el retrato de Sam, sus aventuras y resultados son mucho más favorables que las del personaje cervantino.

7.3.4. Merry y Pippin

Merry es el más sensato de los hobbits. Es el que ha preparado la partida desde Los Gamos, es quien lleva la voz cantante en Bree y quien recomienda prudencia a los demás hobbits. Pippin, por el contrario, es el más joven y atolondrado de los medianos. Es el que con más frecuencia se va a sentir fuera de lugar y tardará en encontrar sentido a su participación en la aventura⁴⁰².

La amistad con Frodo es lo que mueve a Merry y Pippin a acompañarle en su periplo, aunque no tengan muy claro su papel. Son los compañeros del héroe, generalmente hermanos o parientes próximos y que, habiéndose criado con él, le acompañarán en el inicio de sus aventuras y vivirán otras por separado que se contarán mediante el recurso de la alternancia y el entrelazamiento (Cacho, 1986:235):

«You do not understand!» said Pippin. «You must go - and therefore we must, too. Merry and I are coming with you. Sam is an excellent fellow, and would jump down a dragon's throat to save you, if he did not trip over his own feet; but you will need more than one

⁴⁰² IMFC: *F451. Dwarfs, F451.2.1.1. Dwarfs are small, F451.2.5. Face of dwarf, F451.3.9. Dwarfs are weak, F451.5. Dwarfs and human beings, F451.5.1. Helpful dwarfs, F451.5.1.7. Dwarfs serve mortals, F451.5.1.20. Dwarfs help in performing task, F451.8. Names for dwarfs, F451.8.2. Proper names for dwarfs, N800. Helpers.*

companion in your dangerous adventure. (...)You can trust us to stick to you through thick and thin - to the bitter end. And you can trust us to keep any secret of yours - closer than you keep it yourself. But you cannot trust us to let you face trouble alone, and go off without a word. We are your friends, Frodo. Anyway: there it is. We know most of what Gandalf has told you. We know a good deal about the Ring. We are horribly afraid - but we are coming with you; or following you like hounds.» (TRK, 104-105).⁴⁰³

Poseen el armamento habitual de los caballeros, sólo que de más reducidas dimensiones, en este caso entregados por Tom Bombadil tras haberlos rescatado de los tumularios⁴⁰⁴. En esta aventura salen vestidos con sudarios de la tumba y se produce una especie de renacer simbólico después de corretear desnudos sobre la hierba:

⁴⁰³ IMFC: *F601. Extraordinary companions, F601.0.1. Skillful companions, F660. Remarkable skill, H945. Tasks voluntary undertaken, H970. Help in performing tasks, H1556. Tests of fidelity, H1558. Tests of friendship, J1020. Strength in unity, J1482. Keeping the secret, J1541.1.1. Sharing joy and sorrow, J2469.3. Dividing all they have, M295. Bargain to keep secret, N800. Helpers, P200. The family, P295. Cousins, P310. Friendship, P311.5. Covenant of friendship, P319.7. "Friendship without refusal", Z230. Extraordinary exploits of hero.* IMS: *Acompañamiento en el viaje por enano, Acompañamiento en el viaje por otros caballeros, Acompañamiento en el viaje por primo, Acompañamiento en el viaje por primo y enano, Acompañamiento y ayuda en el viaje por caballero, Acuerdo, convenio de amistad entre dos caballeros, Comprobación del amor de un caballero por su amigo.* IMPS: *Prohibición de revelar una información, Informaciones sobre un secreto valioso, Conocimiento de un secreto valioso escuchado casualmente, Conocimiento de un secreto valioso escuchado casualmente en conversación apartada.* IMPC: *Demostración de amistad manteniendo un secreto, Información conocida por secreto escuchado.*

⁴⁰⁴ Con la ayuda de Tom, de nuevo se enfrentan en un espacio subterráneo con el guardián de un tesoro, en este caso un espectro. IMFC: *P426.2. Hermit, N843. Hermit as helper, D1713. Magic power of hermit, E410. The unquiet grave. Dead unable to rest in peace, E411. Dead cannot rest because of a sin, E420. Appearance of revenant, E421. Spectral ghosts, E422. The living corpse. Revenant is not a specter but has the tributes of a living person, E425. Revenant in human form, E430. Defense against ghosts and the dead, E461. Fight of revenant with living person, E750.1. Souls wander after death, F402.1.12. Spirit fights against person, F405. Means of combating spirits, F721.4. Underground treasure chambers, F752. Mountain of treasure, J641. Escaping before enemy can strike, N500. Treasure trove, N512. Treasure in underground chamber (cavern), N530. Discovery of treasure, N534. Treasure discovered by accident, N570. Guardian of treasure, R40. Places and conditions of captivity, R49.4(G) Captivity in grave, tomb, R100. Rescue, R110. Rescue of captive, R121. Means of rescue from prison, R122. Miraculous rescue, R150. Rescuers, R169.5(G) Hero rescued by friend/friend as rescuer, R210. Escapes, R211. Escape from grave.* IMS: *Búsqueda de amigo perdido, Búsqueda de caballero amigo capturado, Rescate en el último minuto por ayuda voluntariamente ofrecida, Liberación de prisiones del enemigo.* IMPS: *Muerte evitada por rescate, Muerte evitada en el último minuto.*

For each of the hobbits he chose a dagger, long, leaf-shaped, and keen, of marvellous workmanship, damasked with serpent-forms in red and gold. They gleamed as he drew them from their black sheaths, wrought of some strange metal, light and strong, and set with many fiery stones. Whether by some virtue in these sheaths or because of the spell that lay on the mound, the blades seemed untouched by time, unrusted, sharp, glittering in the sun.

«Old knives are long enough as swords for hobbit-people,» he said. «Sharp blades are good to have, if Shire-folk go walking, east, south, or far away into dark and danger.» Then he told them that these blades were forged many long years ago by Men of Westemnethe: they were foes of the Dark Lord, but they were overcome by the evil king of Carn Dûm in the Land of Angmar. (...) Their new weapons they hung on their leather belts under their jackets, feeling them very awkward, and wondering if they would be of any use. Fighting had not before occurred to any of them as one of the adventures in which their flight would land them (*TFR*, 145-146).⁴⁰⁵

Respondiendo al patrón de los enanos de los libros de caballerías, Merry y Pippin son víctimas de maltrato al ser secuestrados por los orcos, obligando a lo que quedaba de la Compañía a elegir entre seguir a Frodo a Mordor o acudir en su rescate. Sin embargo, al final logran salir ellos solos del atolladero⁴⁰⁶ e incluso provocar la marcha de los Ents sobre Isengard. En esta

⁴⁰⁵ IMFC: *D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D810. Magic object a gift, D812.13. Magic objects gifts of magician, D822. Magic object received from old man, D855. Magic object acquired as reward, D880. Recovery of magic object, D1080. Magic weapons, D1081. Magic sword, D1081.1. Sword of magic/sacred origin, D1162. Magic light, D1581. Tasks performed by use of magic object, D2178. Objects produced by magic, F826. Extraordinary jewels, F830. Extraordinary weapons, F833. Extraordinary sword, F611.3.3. Sword tested, H987. Task performed with aid of magic object, Q114. Gifts as reward, Q114.3. Extraordinary sword as reward.* IMS: *Cambio de las armas de un caballero por otras, Cambio de las armas de un caballero por otras armas viejas, Ayuda de ermitaño.* IMPS: *Adquisición de un don como premio, Adquisición de un don extraordinario como regalo, Adquisición de un don extraordinario por extracción, Entrega de un recuerdo, Entrega de un regalo.* IMPC: *Obtención de don extraordinario con el que participar en un combate, Obtención de don extraordinario encontrado casualmente, Obtención de don extraordinario por entrada en un espacio encantado.*

⁴⁰⁶ IMFC: *F1088. Extraordinary escapes, H960. Tasks performed through cleverness or intelligence, H961. Tasks performed by cleverness, H1385. Quest for lost person, H1385.0.1. Unspelling quest: journey to disenchant, free, captives, H1385.13(B) Quest for lost friend, H1558.13. Test of friendship: loyalty to condemned friend, J421. Subordination of weak to strong, J641. Escaping before enemy can strike, J1110. Clever persons, K730.*

ocasión es cuando Pippin demuestra más astucia al lograr desatarse y ayudar a su compañero a escapar.

La atolondrada utilización del Palantir por parte de Pippin provoca que Gandalf se lo lleve a Minas Tirith a lomos de Sombragris, en un episodio que recuerda al de Clavileño de *El Quijote*: «As he fell slowly into sleep, Pippin had a strange feeling: he and Gandalf were still as stone, seated upon the statue of a running horse, while the world rolled away beneath his feet with a great noise of wind.» (TT, 600).⁴⁰⁷

Victim trapped, N310. Accidental separations, N660. Accidental escapes, N779(G) Pursuit leads to adventures, P310. Friendship, P311.5. Covenant of friendship, P319.7. "Friendship without refusal", R40. Places and conditions of captivity, R51. Mistreatment of prisoners, R51.1. Prisoners starved, R100. Rescue, R110. Rescue of captive, R130. Rescued of abandoned or lost persons, R150. Rescuers, R169.5(G) Hero rescued by friend/friend as rescuer, R210. Escapes, R225. Elopement, W34. Loyalty, Z230. Extraordinary exploits of hero. IMS: Acuerdo, convenio de amistad entre dos caballeros, Búsqueda de amigo perdido, Búsqueda de caballero amigo capturado, Comprobación del amor de un caballero por su amigo, Ayuda de caballero para liberar a un caballero cautivo, Ayuda de caballero para vengar el rapto de enano, Búsqueda de caballero perdido, Traslado de prisioneros a un castillo, Cautiverio de caballeros en combate, Cautiverio de enemigos vencidos, Triunfo de caballeros contra los guardianes de un caballero cautivo, Huida de enano por miedo al supuesto apresador, Liberación de enano por caballero. IMPS: Captura como agresión, Cautiverio como agresión, Golpes como agresión, Rapto como agresión, Informaciones sobre el cautiverio de los aliados, Comprobación de la amistad por prueba, Realización de un pacto de amista, Realización de una prueba de amistad, Búsqueda de persona perdida, Búsqueda de una determinada persona, Captura por emboscada, Cautiverio como castigo por derrota en un combate, Derrota, Huida de los prisioneros, Desplazamiento para llevar a cabo la liberación de los prisioneros, Liberación de prisioneros, Ofrecimiento de ayuda para llevar a cabo la liberación de prisioneros, Pérdida de prisioneros, Traslado de prisioneros. IMPC: Desplazamiento acompañado para acometer la liberación de un prisionero, Desplazamiento acompañado para ofrecer ayuda, Desplazamiento acompañado, Amenazas de muerte como agresión, Ayuda por cautiverio como agresión, Ayuda por rapto como agresión, Amor hacia una persona capturada en emboscada, Huida de espacio enemigo aprovechando la confusión del combate, Desplazamiento para buscar persona perdida, Desplazamiento para buscar una persona determinada, Reunión de caballeros para buscar a una persona determinada, Separación de caballeros para buscar una persona perdida, Cautiverio como prueba de sufrimiento, Separación de caballeros por treta, engaño de los enemigos, Falsa información como treta para huir, Separación de caballeros para perseguir al enemigo, Petición de ayuda a gritos por rapto como agresión, Petición de ayuda por rapto como agresión, Rescate de pariente, Liberación de prisioneros durante su traslado.

⁴⁰⁷ IMFC: B184.1.1. Horse with extraordinary speed, B292. Animal in service to man, B300. Helpful animal, B310. Acquisition of helpful animal, B579.1 Animal accompanies

Uno de los principales tópicos es un requisito fundamental para un caballero: haber sido consagrado como tal por medio de una ceremonia de investidura. Generalmente, los relatos caballerescos prescinden de los formulismos y de la vela de armas, presuponiendo la intachable condición ética del caballero (Sales, 2004: 28), elementos que sí aparecen parodiados en *El Quijote*. En *The Lord of the Rings* se detallan dos ceremonias de vasallaje, tras el ofrecimiento de servicio, similar a la petición de armazón de los aspirantes a caballeros. La investidura de Lisuarte de Grecia en Constantinopla se produce mientras un ejército pagano tiene sitiada la ciudad (Sales, 2004: 29), algo parecido a la situación de Pippin al llegar a Gondor. Su solicitud se dirige al Senescal de la ciudad e incluye un juramento sobre la espada que luego se ciñe:

Then Pippin looked the old man in the eye, for pride stirred strangely within him, still stung by the scorn and suspicion in that cold voice. «Little service, no doubt, will so great a lord of Men think to find in a hobbit, a halfling from the northern Shire; yet such as it is, I will offer it, in payment of my debt.»

Twitching aside his grey cloak, Pippin drew forth his small sword and laid it at Denethor's feet. A pale smile, like a gleam of cold sun on a winter's evening, passed over the old man's face; but he bent his head and held out his hand, laying the shards of the horn aside. «Give me the weapon!» he said. Pippin lifted it and presented the hilt to him. (...) «I accept your service. For you are not daunted by words; and you have courteous speech, strange though the sound of it may be to us in the South. And we shall have need of all folk of courtesy, be they great or small, in the days to come. Swear to me now!»

«Take the hilt,» said Gandalf, «and speak after the Lord, if you are resolved on this.»

man on journey, B773. Animals with human emotions, F980. Extraordinary occurrences concerning animals, H982. Animal help man perform task, H1090. Tasks requiring remarkable speed, N800. Helpers, Z235. Hero with extraordinary animal companions.

«I am,» said Pippin. The old man laid the sword along his lap, and Pippin put his hand to the hilt, and said slowly after Denethor: «Here do I swear fealty and service to Gondor, and to the Lord and Steward of the realm, to speak and to be silent, to do and to let be, to come and to go, in need or plenty, in peace or war, in living or dying, from this hour henceforth, until my lord release me, or death take me, or the world end. So say I, Peregrin son of Paladin of the Shire of the Halflings.»

«And this do I hear, Denethor son of Ecthelion, Lord of Gondor, Steward of the High King, and I will not forget it, nor fail to reward that which is given: fealty with love, valour with honour, oath-breaking with vengeance.» Then Pippin received back his sword and put it in its sheath⁴⁰⁸ (TRK, 756).

En el caso de Merry, este se pone al servicio del rey de Rohan, que no le exige juramento alguno sino que le da su bendición mientras el hobbit está arrodillado. También termina con la restitución de la espada, símbolo de la caballería:

«I have a sword,» said Merry, climbing from his seat, and drawing from its black sheath his small bright blade. Filled suddenly with love for this old man, he knelt on one knee, and took his hand and kissed it. «May I lay the sword of Meriadoc of the Shire on your lap Thjoden King?» he cried. «Receive my service, if you will!»

«Gladly will I take it,» said the king; and laying his long old hands upon the brown hair of the hobbit; he blessed him. «Rise now, Meriadoc, esquire of Rohan of the household of Meduseld!» he said. «Take your sword and bear it unto good fortune!»

⁴⁰⁸ IMFC: *H945. Tasks voluntary undertaken, P50.0.1. King and vassals: obligations of vassals to king, P54(B) Knighting custom, P600. Customs, M101. Punishment for broken oath, M1133.1. Oath taken on sword.* IMS: *Aceptación por rey del servicio caballeresco ofrecido por caballero, Servicio de enano a caballero como agradecimiento, Imposición de armas por rey, Solicitud arrodillado de permiso por caballero a rey.* IMPS: *Aceptación del servicio caballeresco ofrecido por un caballero, Autoproclamación de servicio caballeresco, Aventura múltiple simultánea, Realización de un voto caballeresco, Petición de licencia para prestar servicio caballeresco, Realización de una promesa, Separación de caballeros.* IMPC: *Separación de caballeros por aventura múltiple, Concesión de licencia para realizar un voto caballeresco, Concesión de licencia para servicio caballeresco, Concesión de servicio caballeresco.*

«As a father you shall be to me,» said Merry⁴⁰⁹ (TRK, 777).

Estos ofrecimientos de servicio a grandes señores por parte de unos seres del tamaño y apariencia de niños, resulta tan paródico como la petición al ventero por parte de Don Quijote, con el que comparten la falta de atributos caballerescos y heroicos:

Llamó al ventero, y, encerrándose con él en la caballeriza, se hincó de rodillas ante él, diciéndole:

-No me levantaré jamás de donde estoy, valeroso caballero, fasta que la vuestra cortesía me otorgue un don que pedirle quiero, el cual redundará en alabanza vuestra y en pro del género humano.

El ventero, que vio a su huésped a sus pies y oyó semejantes razones, estaba confuso mirándole, sin saber qué hacerse ni decirle, y porfiaba con él que se levantase, y jamás quiso, hasta que le hubo de decir que él le otorgaba el don que le pedía.

-No esperaba yo menos de la gran magnificencia vuestra, señor mío - respondió don Quijote-; y así, os digo que el don que os he pedido, y de vuestra liberalidad me ha sido otorgado, es que mañana en aquel día me habéis de armar caballero (*Quijote I*, 77).

Tras esta ceremonia, ambos hobbits reciben libreas con los emblemas de los nuevos señores a los que sirven⁴¹⁰:

Now she led Merry to a booth among the lodges of the king's guard and there an armourer brought out to her a small helm, and a round shield, and other gear.

«No mail have we to fit you,» said Éowyn, «nor any time for the forging of such a hauberk; but here is also a stout jerkin of leather, a belt, and a knife. A sword you have.»

⁴⁰⁹ IMFC: *H945. Tasks voluntary undertaken, P50.0.1. King and vassals: obligations of vassals to king, P54(B) Knighting custom, P600. Customs M1133.1. Oath taken on sword.* IMS: *Aceptación por rey del servicio caballeresco ofrecido por caballero, Servicio de enano a caballero como agradecimiento, Imposición de armas por rey, Solicitud arrodillado de permiso por caballero a rey.* IMPS: *Aceptación del servicio caballeresco ofrecido por un caballero, Autoproclamación de servicio caballeresco, Aventura múltiple simultánea, Realización de un voto caballeresco, Petición de licencia para prestar servicio caballeresco, Realización de una promesa, Separación de caballeros.* IMPC: *Separación de caballeros por aventura múltiple, Concesión de licencia para realizar un voto caballeresco, Concesión de licencia para servicio caballeresco, Concesión de servicio caballeresco.*

⁴¹⁰ IMPS: *Empleo de divisas en armas.*

Merry bowed, and the lady showed him the shield, which was like the shield that had been given to Gimli, and it bore on it the device of the white horse (TRK, 802).

Pippin soon found himself arrayed in strange garments, all of black and silver. He had a small hauberk, its rings forged of steel, maybe, yet black as jet; and a high-crowned helm with small raven-wings on either side, set with a silver star in the centre of the circlet. Above the mail was a short surcoat of black, but brodered on the breast in silver with the token of the Tree (TRK, 807).

De hecho, cuando se reencuentran con Frodo y Sam, ponen de relieve su nueva posición: «For the present Merry and I are busy. We are knights of the City and of the Mark, as I hope you observe.» (TRK, 955).⁴¹¹

Sin embargo, los dos son minusvalorados por sus señores y apartados del servicio. Son tratados de manera similar a la de los enanos cortesés de la literatura caballerescas, un mero adorno o divertimento en tiempos de paz. Esto obliga a Merry a cabalgar oculto con Dernhelm hasta los campos del Pelennor y posibilita a Pippin poder acudir a buscar a Gandalf fuera de la Ciudadela y así salvar a Faramir de ser incinerado en vida. Como escudero de Rohan, Merry ayudó a Eowyn a acabar con el Rey Brujo y mientras este se repone en las casas de curación, Pippin acude a la Puerta Negra a intentar igualar la hazaña y logra abatir a un troll⁴¹².

⁴¹¹ IMFC: *P50.0.1. King and vassals: obligations of vassals to king, P54(B) Knighting custom, P600. Customs.*

⁴¹² IMFC: *D1400.1.4.1. Magic sword conquers enemy, D1402.7. Magic weapon kills, D1402.7.1. Magic sword kills, F510 Monstrous persons, F510.1. Monstrous races, F531. Giant, F531.6.2.1. Giants live in mountains or caves, F531.6.9. Giants as warriors, F531.6.12. Disappearance or death of giants, F611.3.3. Sword tested, F1084. Furious battle, G301. Monster, H1561. Tests of valor, H.1561.6. Test of valor: fight with giant, J2130. Foolish disregard of personal danger.* IMS: *Comprobación de la valía de una espada por hazañas realizadas por ella, Golpes maravillosos con espada en combate, Victoria de caballero sobre gigante.* IMPS: *Comprobación de la valía de un arma por las hazañas llevadas a cabo con ella, Ataque imprevisto, Combate contra un gigante, Deseo de matar a un gigante, Combate a pie.* IMPC: *Participación en combate impedida por enfermedad.*

Pero las aventuras no terminan para los hobbits tras la caída de Sauron y el retorno del Rey. A su regreso a La Comarca se encuentran con que la situación allí ha cambiado y han de enfrentarse a los rufianes y a su líder Zarquino. En el primer enfrentamiento se muestra cómo han cambiado los hobbits tras sus experiencias, especialmente Pippin:

«I am a messenger of the King,» he said. «You are speaking to the King's friend, and one of the most renowned in all the lands of the West. You are a ruffian and a fool. Down on your knees in the road and ask pardon, or I will set this troll's bane in you!» The sword glinted in the westering sun. Merry and Sam drew their swords also and rode up to support Pippin. (TRK, 1005).

Durante el Saneamiento de La Comarca, Merry demuestra las dotes de liderazgo propias del futuro Señor de Los Gamos y Pippin dirige las huestes de los Tuk. Desarrollan tácticas bélicas como emboscadas y celadas y logran derrotar a los enemigos que han tenido aterrorizados a los demás medianos hasta entonces⁴¹³.

⁴¹³ IMFC: *F451.5.2.11. Dwarfs attack soldier, H1241.1. Hero returning from successful, H1561. Tests of valor, K2350. Military strategy, L325(B) Victory over superior force, L70. Youngest of group victorious, L160. Success of the unpromising/unknown hero, P550. Military affairs/war, P551.0.1. Band of professional warriors, P552. Battle formations, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P557. Military customs, P600. Customs, Z293. Return of the hero.* IMS: *Negativa, rechazo a aceptar tregua del enemigo, Firma de paz, acuerdo de amistad entre dos enemigos, Firma de acuerdo de paz entre los dos frentes, Firma de paz, acuerdo de amistad entre dos enemigos, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Ataque imprevisto, emboscada al ser rodeado, Ataque imprevisto por caballero, Ataque imprevisto saliendo del interior de un castillo, Vano intento de evitar el ataque del enemigo con uso de dardos, piedras y saetas, Aumento de la impetuosidad de caballero en el combate por cuerno encantado, legada en el último minuto de tropas auxiliares, de refresco, Aviso de comienzo de combate por trompas, Aviso de llegada de un caballero para un combate por gritos, Ayuda de caballeros para combatir, Sonido de un cuerno tocado por caballero, Combate colectivo en campo de batalla, Combate colectivo en campo de batalla con espadas y lanzas, Combate colectivo en campo de batalla en inferioridad numérica, Búsqueda de caballeros para participar en un combate con límite de tiempo, Combate colectivo contra una fuerza superior en campo llano, Combate colectivo en campo llano, Combate contra una fuerza superior en campo llano, Refugio de caballero en el interior de un castillo, Reunión voluntaria de caballeros en un castillo, Recuperación de un territorio cercado, Combate colectivo en llano, Participación de caballeros en combate en inferioridad de condiciones, Posible derrota en combate en*

Es decir, que incluso en los personajes secundarios y que, al igual que el resto de hobbits, se nos presentan en un principio como héroes poco prometedores, es patente el desarrollo del modelo caballeresco al ir evolucionando como personajes, al transcurrir la la aventura. Llegan a ser ordenados caballeros por los reyes a los que sirven y demuestran estar a la altura de este nombramiento. Además, al igual que los enanos de los libros de caballerías, son víctimas de la violencia de los tumularios y los orcos, y han de ser rescatados. Pero también portan espadas mágicas procedentes del tesoro de un espectro y realizan proezas como acompañantes de otros caballeros: Merry de Éowyn y Pippin de Gandalf, y en solitario cuando regresan a su hogar.

inferioridad de condiciones, Reunión de caballeros en la corte de un rey, Reunión de súbditos en la corte de un rey, Victoria contra los enemigos, Victoria de caballeros en inferioridad numérica, Victoria de caballeros en combate, Guerra, Observación directa del triunfo de un héroe en una guerra, Participación en una guerra, Participación de caballeros en combate en inferioridad numérica, Participación en un combate. IMPS: Amenaza de usurpación de un territorio como agresión, Ataque imprevisto, Combate colectivo, Derrota posible en un combate por inferioridad de condiciones de uno de los contendientes, Participación en un combate en inferioridad de condiciones, Escaramuza, Triunfo en combate sobre fuerza superior, Organización de estrategia militar, Participación en un combate, Participación en un combate en inferioridad de condiciones, Combate a pie, Reclutamiento de tropas, Rendición, Reunión de caballeros, Combate en un espacio rural, Aviso de la llegada de un caballero por sonido de instrumento, Triunfo en combate sobre fuerza superior. IMPC: Búsqueda de aliados como estrategia militar, Petición de ayuda por combate en inferioridad de condiciones, Emboscada como estrategia militar, Petición de ayuda por emboscada como estrategia militar, Combate ganado por emboscada, Victoria en combate a pesar de inferioridad numérica de tropas, Demostración de la valentía de un caballero en un combate.

8. La magia

En la definición del concepto de magia se debe, forzosamente, renunciar a la esquematización, desde el momento en que se percibe la magia como un fenómeno complejo en forma de conjunto de ideas, creencias y símbolos que constituyen una especie de fuerza motriz compensatoria para el hombre y le permiten explicarse de alguna forma el mundo en el que vive, creándose la ilusión de que ejerce una suerte de poder o influencia sobre un medio que con frecuencia le resulta adverso. En este sentido, resultan imprescindibles la figura del artífice o mago y sus accesorios rituales, es decir, el conjunto de palabras, técnicas y objetos que le permiten llevar a cabo una práctica de la magia y que también aparecen representados en la literatura (Erlés, 2007: 188).

En la Antigüedad clásica las prácticas de brujas y encantadores sólo eran condenables se utilizaban la magia con fines perversos, ya que estos sacaban sus fuerzas y obtenían sus conocimientos, no de unas jerarquías antdivinas, sino de una de las muchas deidades, especialmente de Hécate y Diana. Esto cambió significativamente con el advenimiento del cristianismo. La visión dualista de las nuevas creencias religiosas estableció la oposición del mundo divino y el mundo diabólico. A los magos y brujas no sólo se les despreciaba por ser unos impostores sino que su identidad quedaba ligada a la del maligno, llegando a promulgar leyes que imponían la pena de muerte a los individuos acusados de practicar la brujería⁴¹⁴.

⁴¹⁴ Este aspecto ha sido estudiado en profundidad por Rafael Mérida Jiménez (2004).

8.1. La magia en los libros de caballerías

Los libros de caballerías castellanos aprovecharon el filón narrativo de la magia como elemento estructural que posibilita la generación de múltiples elementos y personajes, atractivos para el lector de la época, y ampliar las posibilidades narrativas del relato (Esteban Erlés, 2007: 185).

En estas obras se mantiene la distinción de la Edad Media entre magia blanca y magia negra. Así, no es extraño encontrar en un mismo libro magos bondadosos y cristianos que ayudan al héroe y hechiceros malvados que invocan a demonios. En el *Amadís de Gaula* se enfrentan Arcaláus el Encantador y su rival Urganda. Los autores posteriores siguen el modelo amadisiano, con escasas excepciones⁴¹⁵, y llenan las aventuras de este tipo de personajes (Gallego, 2005a: 759). Estas figuras son las responsables de numerosos encantamientos que se llevan a cabo en ayuda o perjuicio de los héroes. Además, se trata de actantes aceptados con sorprendente normalidad en el mundo ficticio de las obras, sin que, en muchas ocasiones, se considere necesario explicar ni sus poderes ni su origen sobrenatural (Hönig, 2007:283).

El ambiente caballeresco es un marco exótico donde abunda lo mágico y lo sobrenatural. Estas fuerzas no están reñidas, en el texto, con la ortodoxia cristiana, se sitúan siempre bajo el poder divino y, a veces, a su servicio. Con frecuencia, los efectos maravillosos tienen su causa en encantamientos provocados por magos, amigos o enemigos, pero otras son producto del lugar, de algún modo forman parte del contexto y no se concibe un libro de caballerías sin el concurso de todos esos elementos, pues captaban la atención

⁴¹⁵ En el *Florísando* de Ruy Páez de Ribera (1510), sexto libro de la saga amadisiana, su autor hace quemar todos los libros de Urganda y Arcaláus y critica duramente toda utilización de artes mágicas y encantamientos (Sales, 1998).

del público y lo asombraban con sus sorprendentes manifestaciones (Romero, 1998: 66).

La magia de los libros de caballerías reviste, salvo algunas excepciones, un carácter científico y no satánico. La hechicería en sus orígenes, se considera un tipo especial de saber: en distintos diccionarios se asocia el término «mago» al de «sabio» (de Autoridades, de la RAE, de Covarrubias). También Pedrosa define la magia como el conjunto de saberes y poderes de la casta sacerdotal medopersa, al igual que Bravo, que relaciona la magia con las prácticas de los sacerdotes astrólogos iraníes (Alberola, 2010: 16-22).

Este interés literario refleja el histórico, pues en el siglo XVI la nigromancia, la hechicería, la astrología y las prácticas adivinatorias se convierten en objeto de investigación, debate y controversia. Esta apreciación positiva de la magia en la mayor parte de los libros de caballerías, típica del pensamiento renacentista y con antecedentes medievales, se manifiesta en primer lugar en el uso del título de «sabio» o «sabia» que acompaña a la designación de estos personajes, sustituyendo o acompañando al de «encantador» o «encantadora». También con el predominio de los magos bondadosos sobre los malignos tanto en número como en protagonismo, y en tercer lugar, en la concepción de la magia como un saber que puede aprenderse. Este último aspecto se encuentra ya presente en la materia artúrica: Merlín posee ese conocimiento por sus orígenes y lo transmite en el *Baladro*, mediante enseñanza, a dos discípulas: Morgana (cap. 227) y Nemina, la Doncella del Lago (cap. 324) (Cuesta, 2014a: 339).

El *Tristán el Joven*, obra que continúa el *Tristán de Leonís* artúrico en el nuevo molde genérico de los libros de caballerías, recupera este papel de maestro de magia para Merlín, al situarlo como instructor de Florisdelfa,

aunque ella también se valga para la adivinación de su poder sobre un demonio auxiliar (caps. 47-48). El *Baladro* y la *Demanda* castellanas diferencian así al consejero de Arturo de otros magos y magas cuyos poderes implican un pacto diabólico (Cuesta, 2014a: 350).

El conocimiento mágico alcanza la apariencia de una auténtica sabiduría, basada en el estudio de muchos libros, presentando al mago como un bibliófilo: Urganda sugiere a Esplandián que le traiga la fabulosa biblioteca de su oponente, la sabia Melía (*Sergas*, 598-604), heredera de los libros de Medea, para lo que no son suficientes tres camellos, y en el *Belianís*, Fristán aventaja a los otros encantadores de su tiempo por poseer también los libros de la sabia Medea (Cuesta, 2014a: 350).

8.2. El mago de los libros de caballerías

Bajo la denominación de magos⁴¹⁶, sabios, encantadores o incluso hadas, son muchos los personajes que aparecen en la literatura caballeresca con unos poderes extraordinarios. Es la figura a la que más roles se atribuyen en los libros de caballerías, ya que son los responsables, en gran medida, de la existencia del universo maravilloso donde los sucesos más increíbles se asumen como un elemento más de la realidad novelesca (Sales, 2004: 78).

Al igual que el héroe, estos personajes se presentan con unos atributos singulares desde sus mismos orígenes, como seres casi sobrenaturales procedentes de viejas tradiciones legendarias y folclóricas, que viven una existencia totalmente distinta a la de los mortales y son capaces de controlar la

⁴¹⁶ Este es uno de los quince motivos que recoge María Carmen Marín Pina (1998:857-902) y existe una nutrida bibliografía sobre el tema de la magia y los magos en los libros de caballerías: Carlos Alvar (1991: 21-34), Luzdivina Cuesta (2007b :141-169), Susanna Hönig (2007: 283-299), Rafael Mérida (1989: 475-488, 1991:14-17, 1994: 623-628, 2001: 115-130), Patricia Esteban Erlés (2007a: 185-199, 2007b: 148-163), Mónica Nasif (1995: 237-241), Javier Martín Lalanda, (1999: 217-238) y Anna Bognolo (1994-1996: 111-126).

realidad, ajenos a los condicionantes físicos del espacio y del tiempo. Se inmiscuyen en la trayectoria del caballero convertidos en fieles auxiliares o en temibles enemigos y establecen un control casi total sobre el destino de los demás personajes (Sales, 2004: 79). Tanto los magos y magas ayudantes como los antagonistas se caracterizan por sus superiores conocimientos, de los que reciben su poder, y les permiten actuar sobre la naturaleza o sobre las apariencias, lo que justifica el sobrenombre de «sabios» que se les aplica. Además, con frecuencia, el sabio es el portavoz de las opiniones del narrador en relación a algunos temas de importancia para él (González, 1991: 832).

Los encantadores del *Quijote* cuentan entre sus habilidades las de cronista, sanador, profeta, donante de objetos mágicos y las capacidades de inmovilizar o apresar con encantamientos, construir edificios o parajes encantados, transportar y transformar apariencias, actividades todas ellas que realizan los magos antagonistas o auxiliares del héroe en los libros de caballerías. De casi todo es posible encontrar ejemplo en la materia artúrica castellana, en la que Merlín posee el conocimiento de pasado, presente y futuro y la capacidad de transformarse y transformar a otros (Cuesta, 2007b: 151).

Por otro lado, la literatura medieval presenta muy pocos personajes masculinos asociados a la magia, exceptuando a Merlín y sus descendientes, mostrando una acusada tendencia a identificar las cualidades mágicas con el sexo femenino⁴¹⁷ (Alvar, 1991: 22). Pero, a diferencia de la materia artúrica castellana, los libros de caballerías, sin olvidar a Merlín, que va a intervenir como personaje en varios de ellos (*Espejo de príncipes y caballeros II*, *Tercera y cuarta parte del Belianís*, *Baldo*, *Espejo de caballerías II*), presentan un elenco

⁴¹⁷ La relación entre mujer y magia desde la Antigüedad a nuestros días ha sido estudiada por Caro Baroja (1987: 39-43) y Mérida (2004: 420-423) que demuestra con porcentajes que la inmensa mayoría de los procesados por brujería en Europa fueron mujeres.

bastante más amplio de magos masculinos. Se reflejaría así, según defiende Lara Alberola (2010: 88), la asociación que la mentalidad de la época establece entre el género masculino y la magia culta y el femenino y la magia popular. No obstante, en los libros de caballerías ambos son igual de sabios y muy leídos y se atienen al modelo de la magia culta, pero se produce un aumento de la presencia masculina en este campo, aunque ello no impida que en el conjunto siga predominando la femenina.

El modelo del mago de los libros de caballerías se encuentra en dos personajes amadisianos: Arcaláus y Apolidón, aunque este último interviene únicamente como autor de los encantamientos de la Ínsola Firme. Por otro lado, Avalor-Arce (1990: 390-394) cree que Arcaláus ha sufrido una transmutación debida a la pluma de Montalvo, que ha podado y reducido la importancia del personaje del *Amadís* primitivo y analiza la decadencia del mago a medida que avanza la obra. En el mismo sentido, Mérida (2001: 274-275) y Nasif (1992: 145) consideran que Arcaláus, más que un hechicero, es un mal caballero que sabe un poco de magia. Su poder es pequeño y no puede compararse con el de Urganda. Además, tiene todas las debilidades del ser humano, lo que lo convierte uno de los personajes más interesantes y complejos de esta novela.

Aunque la importancia de la influencia de Merlín en los magos de los libros de caballerías no puede ser puesta en duda, como se desprende de la incorporación del famoso mago a muchos de ellos como un personaje más y, consecuentemente, por imitación de estos, al *Quijote* (Gutiérrez, 2010), en la obra fundacional del género, el mago masculino más relevante no es un ayudante del héroe, sino un oponente, y combina rasgos de Merlín con otros de la Morgana artúrica. Como ella, Arcaláus intentará atentar contra la vida de su rey y fracasará. También coinciden en perpetrar un robo, ella la vaina

mágica de Excalibur, mientras que él sustituye, con ayuda de una intermediaria, las armas de Lisuarte por otras con el propósito de perjudicarlo. Ambos poseen caballeros que están a sus órdenes y son señores de un castillo donde retienen, respectivamente a Lanzarote, el mejor caballero de Arturo, y a Amadís, el más destacado de la corte de Lisuarte. Morgana resulta ambivalente en los relatos artúricos: apresa, pero no mata, a Lanzarote y pasa de desear la muerte de su hermanastro Arturo a intentar salvar su precaria vida tras la batalla final, pero en la obra de Montalvo, Arcaláus es totalmente malvado (Cuesta, 2007b: 152).

Arcaláus oscila entre el arquetipo de un caballero y el de un mago bastante disminuido en cuanto a sus poderes, y carece de habilidades como la transformación, la adivinación, la visión del futuro o la sanación. Sus hechos mágicos se limitan a la cámara encantada y a los regalos arteramente donados a Lisuarte, que este ha de devolver y que desaparecen entregados por la reina, incapaz de distinguir sueño y realidad (caps. 29 y 31) (Cacho Blecua, 1979: 157-163). En el ensueño de la reina Brisena el encantador hace una profecía que fracasa porque Arcaláus no es capaz de ver el futuro y su profecía no es sino una suposición razonable sobre lo que ha de suceder. Para vencer a Lisuarte tampoco se vale de la magia sino de la astucia, engañándole a través de la doncella para que abandone sus buenas armas por otras supuestamente encantadas y en realidad débiles. Y en la cámara encantada, los poderes de Arcaláus se limitan a la pérdida de la consciencia al colocar a su oponente en un estado de ensoñación: «Yo bien sentí cuando me él desarmó, mas todo me parecía como en sueños» (*Amadís*: 439) (Cuesta, 2007b: 157).

Como se muestra, el *Amadís* modifica la distribución de la materia artúrica en cuanto al género de los magos y a su papel respecto al héroe. Entre los ayudantes mágicos existen tanto mujeres como hombres (la Dama del

Lago y Urganda, Merlín y Apolidón) pero en cuanto al oponente mágico, propone un mago masculino: Arcaláus, en lugar de la maga Morgana. No obstante, en las continuaciones se retoma el patrón artúrico al ser sustituido el mago agresor masculino Arcaláus por Arcabona y Melía en las *Sergas*, y en el *Lisuarte de Grecia* el sabio protector masculino, Alquife, que supera a Urganda en conocimientos e incluso asume la función de historiador⁴¹⁸.

En cuanto a los magos masculinos ayudantes del héroe, Merlín ofrece un modelo suficiente para diseñar estos personajes, como protector y consejero de Arturo, papel que se traslada a los libros de caballerías. Un ejemplo de ello es el mago oponente de Belianís, Silfeno, consejero del príncipe Ariobarzano y artífice de artilugios bélicos como unas minas para derribar las murallas de Babilonia. También asume las funciones de mensajero, escriba y médico, creando un bálsamo que cura inmediatamente cualquier herida e invoca a los demonios mediante un libro. Puede cambiar de apariencia y adopta la figura de un viejo, para perpetrar su más importante traición, y de escudero (*Belianís*, 206, 262, 275-280, 333, 346, 359, 365-366, 399, 430-436) (Cuesta, 2007b: 161-162). *Belianís* es excepcional por la abundancia de oponentes mágicos del héroe, por el predominio del género masculino entre los magos, especialmente entre los malvados, y por incluir la lucha directa entre el héroe y el mago oponente: Belianís logra apresar al grifo en que se había transformado Fristán y despojarle de sus libros, con lo que pierde su poder (cap. 10).

Por lo general se les retrata con tópicos: su experiencia y sabiduría se corresponden con su edad avanzada, por lo que los rasgos más reiterados en los varones serán los largos cabellos y barba blancos, visión que se completa

⁴¹⁸ El mago cronista no será una excepción en el conjunto de los libros de caballerías (Roubaud-Bénichou, 2000: 153-158).

con el añadido de un cayado. Otro elemento recurrente es su carácter solitario; muchos viven apartados del mundanal ruido de forma voluntaria, a pesar de que incluso algunos proceden de la realeza u ocupan una posición social privilegiada, como el mago Apolidón del *Amadís* (Sales, 2004: 80).

Entre sus habilidades destaca su capacidad para ir más allá de las fronteras temporales y conocer el futuro, y esta virtud se refleja en las numerosas profecías y vaticinios que pueden encontrarse en los textos caballerescos.⁴¹⁹ En ellas los magos adelantan los principales hitos biográficos del héroe o plantean la proximidad de sucesos bélicos o amorosos. Son unos mensajes que tienden a consolidar la proyección heroica del caballero, ya que muchos fueron formulados antes de que naciera y sirven para confirmar que el protagonista es un ser predestinado al éxito (Sales, 2004: 82).

Otros hechiceros destacan por poseer notables conocimientos médicos que permiten sanar rápidamente a los heridos. En el *Zifar*, encontramos un artificio muy similar al que aparecerá en el *Amadís*, y es la presencia del «físico» o médico, que lo cura todo por medio de tres hierbas. Helisabad le salva la vida a Amadís en muchas ocasiones, por medio de sus curas sobrenaturales (Giménez, 1973:119).

8.3. La magia en la Tierra Media

La presencia de la magia en *The Lord of the Rings* se plasma a través de determinados personajes con habilidades extraordinarias y objetos que otorgan capacidades sorprendentes. Sin embargo, a pesar de su ambientación fantástica, el uso que se hace de estos recursos siempre es sutil y bien

⁴¹⁹ La profecía en los textos caballerescos ha sido ampliamente estudiada por Javier Roberto González (1994:27-42, 1995:78-89, 1996:73-85, 1997:334-337, 1998a:107-158, 1998b:53-81, 1998c:205-264, 1998d:294-302, 1999:35-66, 1999-2000:125-135, 2000-2001:81:118, 2002:223:249 y 2008:317-348).

justificado. Además, al igual que en los libros de caballerías, la hechicería se asocia al conocimiento, algo que se recalca en numerosas ocasiones desde el prólogo, en que se informa de que los hobbits jamás han estudiado magia de ninguna índole (*Prologue*, 1).

El elemento maravilloso o sobrenatural está muy presente en la obra con criaturas fantásticas como enanos, ents, los propios hobbits... pero la mayor parte de fenómenos asociados al campo de la magia se relacionan de manera directa o indirecta con los elfos. Su especial vinculación con la materia de la Tierra Media, sumada a su longevidad, les permite ser creadores de objetos y armas con cualidades extraordinarias y realizar acciones casi increíbles, al menos desde la perspectiva de los hobbits, los narradores de la historia. No obstante, para los elfos el uso de estas habilidades no es percibido como tal y se extrañan de la percepción que tienen los mortales de ello, como muestran las palabras de Galadriel a Sam: «For this is what your folk would call magic. I believe; though I do not understand clearly what they mean; and they seem also to use the same word of the deceits of the Enemy. But this, if you will, is the magic of Galadriel. Did you not say that you wished to see Elf-magic?» (*TFR*, 362).

En la carta 155 a Naomi Mitchison, Tolkien explica que existe una distinción latente entre *magia*, y *goeteia*, donde la *magia* era considerada, buena *per se*, y la *goeteia*, mala. Tanto el bando del Bien como el del Mal emplean las dos, pero con diferentes motivos. Las operaciones del Enemigo no son todas ilusiones goéticas, sino «magia» que produce efectos reales en el mundo físico. Pero utiliza su *magia* para aplastar tanto las cosas como a la gente, y la *goeteia* para aterrar y someter. Los Elfos y Gandalf utilizan su *magia* moderadamente: una *magia* que produce resultados reales con propósitos benéficos específicos.

Sus efectos goéticos son por entero *artísticos* y no tienen por fin engañar (Carpenter, 2000: 199).

En este apartado se analizarán los principales personajes que muestran un particular dominio de la magia en alguna de sus facetas, incluyendo a Saruman, con la excepción de Galadriel que ha sido tratada en el epígrafe de los arquetipos femeninos.

8.3.1. Los magos

En la carta 131 a Milton Waldman, Tolkien explica que no ha detallado el origen o la naturaleza de «los Magos». Relaciona su nombre con los Sabios, una anglicación de su nombre élfico, y en todo momento se emplea de forma diferenciada de Hechicero o Brujo. Se descubre finalmente que eran, como podría decirse en el contexto de estos cuentos, el equivalente más cercano de los ángeles, unos Ángeles Guardianes cuyos poderes se centran primordialmente en alentar a los enemigos del mal, y estimular su ingenio y valor para que se unan y resistan. Aparecen siempre como ancianos y sabios, y aunque en el mundo ellos mismos sufren, su edad aumenta sólo muy lentamente y sus cabellos grises apenas cambian (Carpenter, 2000: 159).

Hacia el año 1000 de la Tercera Edad desembarcan en los Puertos Grises cinco ancianos, de largas barbas blancas, capas de diferentes colores, sombrero puntiagudo, botas negras de viaje y bastón⁴²⁰. Son los Istari, que los hombres denominan magos, una hermandad de poderosos espíritus que no podían manifestarse como tales en la tierra Media y que fueron enviados desde las Tierras Imperecederas para ayudar a combatir el gran mal que se estaba extendiendo por el mundo (Day, 2002a: 121).

⁴²⁰ Desde la Antigüedad el bastón es necesario para las prácticas mágicas y puede considerarse el antepasado de la varita mágica de las hadas (Lecouteux, 2005: 103).

Dos de esos cinco no vuelven a ser mencionados y Radagast apenas aparece, pero Gandalf y Saruman son dos de los personajes centrales encarnando dos de los paradigmas más representativos dentro del género de las caballerías, el mago ayudante en Gandalf y la unión de mago malvado y caballero soberbio en Saruman.

Gandalf

La primera aparición de Gandalf en *The Hobbit* es como un personaje característico de cuento de hadas, un mago excéntrico y un tanto bromista que acompaña a una banda de enanos, jugando el tradicional papel de mentor, consejero y guía de los héroes de la historia. Es una presencia tranquilizadora y divertida, un trotamundos con la capa estándar del viajero, botas flexibles, un bastón largo para ayudarse a caminar y el tradicional sombrero alto, cónico y acabado en punta (Day, 2002a:120): «All that the unsuspecting Bilbo saw that morning was an old man with a staff. He had a tall pointed blue hat, a long grey cloak, a silver scarf over which a white beard hung down below his waist, and immense black boots.» (*TH*, 6).

Según Spivack (1994: 78), esta primera aparición remite a la imagen de Odín, con el que coincidiría también en el hecho de poseer varios nombres por los que son conocidos entre distintos pueblos, montar caballos mágicos, ambos grises y los más rápidos (aunque a diferencia de Sombragrís, Sleipnir tiene ocho patas), y en ser rescatados por águilas, salvo que en el caso de Odín, es él mismo quien se transforma en una.

En *The Lord of the Rings* se produce una transformación del personaje, más serio y formidable, aumentando la fuerza de su personalidad y su resolución. Era lo que Tolkien buscaba exactamente, ya que según él, los magos de cuentos de hadas eran simples versiones domesticadas de poderosos

arquetipos de mago, de manera que en la segunda obra se revela la verdadera tradición y el linaje de los magos de la Tierra Media (Day, 2002a: 120):

Frodo looked at them in wonder, for he had never before seen Elrond, of whom so many tales spoke; and as they sat upon his right hand and his left, Glorfindel, and even Gandalf, whom he thought he knew so well, were revealed as lords of dignity and power. Gandalf was shorter in stature than the other two; but his long white hair, his sweeping silver beard, and his broad shoulders, made him look like some wise king of ancient legend. In his aged face under great snowy brows his dark eyes were set like coals that could leap suddenly into fire⁴²¹ (TFR, 226).

Además de sus poderes naturales, cuenta con la ayuda de uno de los tres anillos de poder de los elfos, Narya, el anillo del fuego, que Cirdan le entrega a su llegada a la Tierra Media⁴²². La manifestación de sus poderes va a estar casi siempre relacionada con el control de ese elemento:

The old man was Gandalf the Wizard, whose fame in the Shire was due mainly to his skill with fires, smokes, and lights. His real business was far more difficult and dangerous, but the Shire-folk knew nothing about it (TFR, 25).

I put the fear of fire on him, and wrung the true story out of him, bit by bit (TFR, 57).

At last reluctantly Gandalf himself took a hand. Picking up a faggot he held it aloft for a moment, and then with a word of command, *naur an edraith ammen!* he thrust the end of his staff into the midst of it. At once a great spout of green and blue flame sprang out, and the wood flared and sputtered. «If there are any to see, then I at least am revealed to them,» he said. «I have written Gandalf is here in signs

⁴²¹ IMFC: *D1711. Magician, F500 Remarkable persons, F540. Remarkable physical organs, F541. Remarkable eyes, F555. Remarkable hair, J1110. Clever persons, F600. Persons with extraordinary powers.* IMS: *Conversación pública con mago.*

⁴²² IMFC: *D1070. Magic ornaments, D1071. Magic jewels, D1076. Magic ring, D1335. Object gives magic strength, D801. Ownership of magic objects, D1566. Magic object controls fire, F825. Extraordinary ring.* IMS: *Inmunidad, protección frente a los encantamientos por anillo mágico, Obtención de un anillo mágico por caballero.* IMPS: *Adquisición de un don como premio, Adquisición de un don extraordinario como regalo, Entrega de un recuerdo, Entrega de un regalo.* IMPC: *Protección por objeto que funciona como talismán, Obtención de don extraordinario con el que participar en un combate.*

that all can read from Rivendell to the mouths of Anduin.» (TFR, 290).

A pesar de que la mayoría de las ocasiones prefiere combatir con su espada Glamdrig, que encuentra durante la expedición de Thorin narrada en *The Hobbit*⁴²³, puede empear este poder de forma ofensiva:

In the wavering firelight Gandalf seemed suddenly to grow: he rose up, a great menacing shape like the monument of some ancient king of stone set upon a hill. Stooping like a cloud, he lifted a burning branch and strode to meet the wolves. They gave back before him. High in the air he tossed the blazing brand. It flared with a sudden white radiance like lightning; and his voice rolled like thunder.

«*Naur an edraith ammen! Naur dan i ngaurboth!*» he cried.

There was a roar and a crackle, and the tree above him burst into a leaf and bloom of blinding flame. The fire leapt from tree-top to tree-top. The whole hill was crowned with dazzling light. The swords and knives of the defenders shone and flickered. The last arrow of Legolas kindled in the air as it flew, and plunged burning into the heart of a great wolf-chieftain⁴²⁴ (TFR, 299).

Otras manifestaciones de habilidades arcanas de Gandalf son el conjuro de excelencia de siete años que lanza sobre la cerveza de Cebadilla Mantecona

⁴²³ IMFC: *A1141.2. Lightning from flashing sword, D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D1080. Magic weapons, D1081. Magic sword, D1081.1. Sword of magic/sacred origin, D2178. Objects produced by magic, F830. Extraordinary weapons, F833. Extraordinary sword, D1400.1.4.1. Magic sword conquers enemy, D1478. Magic object provides light, D1581. Tasks performed by use of magic object, D1855. Time of death postponed, D1857. Magic longevity, D2178. Objects produced by magic, F969.3. Marvelous light, F611.3.3. Sword tested, H987. Task performed with aid of magic object, Q114.3. Extraordinary sword as reward.* IMS: *Cambio de las armas de un caballero por otras, Cambio de las armas de un caballero por otras armas viejas, Comprobación de la valía de una espada por hazañas realizadas por ella, Golpes maravillosos con espada en combate, Imposición de la espada a sí mismo, Recuperación de una espada mágica robada.* IMPS: *Adquisición de un don como premio, Adquisición de un don extraordinario como regalo, Adquisición de un don extraordinario por extracción, Comprobación de la valía de un arma por las hazañas llevadas a cabo con ella, Iluminación por objeto mágico, Recuperación de un arma robada.* IMPC: *Obtención de don extraordinario con el que participar en un combate, Obtención de don extraordinario encontrado casualmente.*

⁴²⁴ IMFC: *D1271. Magic fire, D1273. Magic formula (charm), D1402.4. Magic fire kills, D2158. Magic control of fire, F882. Extraordinary fire, D2091. Magic attack against enemy, D2140. Magic control of the elements, D1700. Magic powers, D1721. Magic power from magician, D1765. Magic results produced by command, D1810. Magic knowledge.* IMPS: *Extinción de fuego.*

o el intento de bloquear la puerta en Moria antes del enfrentamiento con el Balrog. Además puede leer los pensamientos y la memoria, como hace con Frodo mientras este está convaleciente en Rivendel, y en varias ocasiones muestra que tiene la capacidad de ver acontecimientos lejanos o futuros:

«But if I were you, I should press on now for home, or you will not come to the Brandywine Bridge before the gates are locked.»

«But there aren't any gates,» said Merry, «not on the Road; you know that quite well. There's the Buckland Gate, of course; but they'll let me through that at any time.»

«There weren't any gates, you mean,» said Gandalf. «I think you will find some now. And you might have more trouble even at the Buckland Gate than you think. But you'll manage all right. Good-bye dear friends! Not for the last time, not yet. Good-bye!»⁴²⁵ (TRK, 996).

Gandalf, además de en la posesión de habilidades sobrenaturales, coincide con los magos de los libros de caballerías en ser el portavoz de las opiniones del autor:

Many that live deserve death. And some that die deserve life. Can you give it to them? Then do not be too eager to deal out death in judgement. For even the very wise cannot see all ends. I have not much hope that Gollum can be cured before he dies, but there is a chance of it. And he is bound up with the fate of the Ring. My heart tells me that he has some part to play yet, for good or ill, before the end; and when that comes, the pity of Bilbo may rule the fate of many - yours not least (TFR, 59).

En *The Hobbit* Gandalf aparece en la puerta de Bilbo para involucrar al hobbit en la misión de retorno a Erebor de Thorin, que también ha

⁴²⁵ IMFC: *D1812. Magic power of prophecy, D1825.1. Second sight. Power to see future happenings, M300. Prophecies, M302. Means of prophesying, M306. Enigmatical prophecy, M356. Prophecies concerning destiny of country, M356.1. Prophecies concerning outcome of war, M356.1.2. Prophecies concerning fate of heroes in battle/contest, M358. Prophecies connected with journeys/adventures, M369.5. Prophecies concerning invasion and conquest, D1810. Magic knowledge.* IMS: *Profecía sobre el éxito en la aventura.* IMPS: *Interpretación de una profecía, Profecía enigmática bélica.* IMPC: *Profecía conseguida de mago.*

impulsado⁴²⁶. Acompaña al grupo durante gran parte de la aventura hasta los lindes del Bosque Negro y llega para evitar la lucha entre elfos, humanos y enanos⁴²⁷. Esta imagen más liviana se mantiene en La Comarca donde apenas se le conoce por otra cosa que por sus fuegos artificiales⁴²⁸, pero a partir de Rivendel ya se empieza a dejar patente su importancia en boca de Elrond: «But these things it is the part of Gandalf to make clear; and I call upon him last, for it is the place of honour, and in all this matter he has been the chief.»

⁴²⁶ IMFC: *F451. Dwarfs, F451.5. Dwarfs and human beings, F451.5.1. Helpful dwarfs, F451.5.1.7. Dwarfs serve mortals, F451.5.1.20. Dwarfs help in performing task, F601. Extraordinary companions, F601.0.1. Skillful companions, F601.1. Extraordinary companions perform hero's tasks, F660. Remarkable skill, H500. Test of cleverness or ability, H900. Task imposed. A person's prowess is tested by assigning him certain tasks, H920. Assigners of tasks, H970. Help in performing tasks, H1558. Tests of friendship, H1561. Tests of valor, H1556. Tests of fidelity, H1558. Tests of friendship, J1020. Strength in unity, J1110. Clever persons, J1541.1.1. Sharing joy and sorrow, J2469.3. Dividing all they have, N770.0.1. Feast as occasion for the beginning of adventures or the arrival of questers, N800. Helpers, P310. Friendship, P311.5. Covenant of friendship, P634. Feast, 634.0.1. Customs connected with eating and food, P682. Greeting customs.* IMS: *Acuerdo, convenio de amistad, entre dos caballeros, Servicio de enano a caballero como agradecimiento, Comprobación del amor de un caballero por su amigo, Festejos al comienzo de una aventura o a la llegada de los buscadores.* IMPS: *Asignación de una tarea, Preparación de un caballero para iniciar una aventura, Preparación de un caballero para iniciar un desplazamiento.*

⁴²⁷ IMFC: *N770. Experiences leading to adventures, N771.5(G) Adventure from going in the forest, N776.0.1(G) Light seen in forest at night leads to adventure.* IMS: *Acompañamiento en el viaje por enano, Acompañamiento en el viaje por otros caballeros, Acompañamiento y ayuda en el viaje por caballero, Desplazamiento necesario por un camino para llegar a un lugar, Elección de camino por caballero, Elección del camino por fortuna, Elección del camino por lumbre, Orientación del camino por informaciones de caballero, Orientación del camino por informaciones de caballero, hospedero, Orientación del camino por lumbre, fuego, Orientación del camino por oír gritos, Orientación del camino por visión de fuego, luz a media noche desde una floresta, Separación de caballeros en camino.* IMPS: *Desplazamiento terrestre, Atención distraída por distracción, Búsqueda de aventuras, Elección del camino, Elección del camino en una encrucijada, Elección errónea del camino, Orientación del camino por informaciones, Orientación del camino por luz.* IMPC: *Acompañamiento por animal durante los desplazamientos, Búsqueda del caballero que triunfará en una aventura a partir de la información recibida de mago, Decisión de acometer una aventura por informaciones de relato, Elección errónea del camino en la búsqueda de aventuras, Búsqueda iniciada para cumplir una promesa, Búsqueda iniciada para indicar el cumplimiento de una profecía, Desplazamiento para cumplir una promesa, Interpretación de una profecía para indicar su cumplimiento, Decisión de ir a un lugar por señales emitidas desde él, Elección del camino en una búsqueda por fortuna.*

⁴²⁸ IMFC: *J2627. Frightened by fireworks.*

(TFR, 250). Su presencia es inspiradora y se expresa con la imaginaria de la luz (Spivack, 1994: 80).

Su papel al principio de *The Lord of the Rings* es similar al del comienzo de *The Hobbit*: promover que Frodo deje La Comarca a causa del Anillo. No obstante, al igual que Merlín para los reyes de Gran Bretaña y, en especial, para Arturo, Gandalf es el consejero de Aragorn⁴²⁹ y los otros dirigentes de la obra: «Aragorn and Gandalf walked together or sat speaking of their road and the perils they would meet; and they pondered the storied and figured maps and books of lore that were in the house of Elrond.» (TFR, 277).

Las similitudes no terminan ahí, según Day, tanto Merlín como Gandalf, son viajeros de grandes conocimientos, llevan largas barbas blancas, un bastón y un sombrero acabado en punta y visten ropas anchas. Los dos son seres no humanos, consejeros del futuro rey en la paz y en la guerra, y no tienen interés en los poderes mundanos para ellos mismos. Sin embargo, sus muertes y las de sus discípulos están cambiadas: mientras que Arturo parte para Avalon en un barco y Merlín permanece en las tierras mortales, es Gandalf el que parte hacia las Tierras Imperecederas mientras que Aragorn se queda en la Tierra Media⁴³⁰ (Day, 2004: 124).

Noel (1978) lo considera uno de los caracteres más complejos de la obra y lo compara con el Merlín de Malory, al ser ambos poderosos profetas

⁴²⁹ La relación entre Merlín y Gandalf ha sido estudiada por Galán Redondo (2006: 149-160). También asume el papel del mentor de Carlomagno, el obispo Turpin, como arquitecto del Sacro Imperio Romano Germánico (Day, 2004: 175). IMFC: *D1814.1. Advice from magician, D1810. Magic knowledge*. IMS: *Consejo de consejero viejo de la corte, Consejo recibido de mago. Conversación secreta con mago, Información recibida de mago, Información recibida de hombre viejo*. IMPS: *Informaciones sobre un secreto valioso, Informaciones verbales de mago*. IMPC: *Revelación de un secreto en conversación apartada, Conocimiento de un secreto en conversación apartada, Información conocida por secreto escuchado*.

⁴³⁰ El «rey herido» artúrico, que viaja a la tierra de los inmortales, no es Aragorn sino Frodo, el Portador del Anillo.

inexcrutables y, de pronto, inesperadamente humanos. También coinciden en ser reesponsables del futuro de una nación y tener oscuros principios y misteriosos finales, a pesar de ser supuestamente inmortales. Gandalf, así mismo, coincide con el Merlín de la *Vulgata*⁴³¹ en mostrar un gran sentido del humor al tiempo que una personalidad misteriosa.

Sin embargo, en palabras de Spivack, hay una gran cantidad de magos en las obras de muchos autores contemporáneos de Tolkien que son «avatars of Merlin, these spiritual wizards do not bear his name. Gandalf, for example, resembles Merlin in many ways but is also a distinctive personality» (1994, x). Es decir, que la influencia del profeta artúrico no es más que eso y cada uno de sus descendientes va a aportar sus propias características distintivas.

La ausencia del mago en el momento de la partida de los hobbits es uno de los elementos destacados del primer libro, ya que no se menciona la causa del retraso hasta su reaparición en Rivendel. Gandalf ha sido engañado por Saruman, que lo ha encerrado en una torre, episodio que comparte con el Merlín de la *Post-Vulgata*⁴³² y Urganda en las *Sergas* (cap. 120-121), hasta que

⁴³¹ «La *Vulgata* artúrica (o ciclo de *Lanzarote-Grial* o de *Pseudo-Map*) es una obra anónima de gran extensión y calidad literaria. La *Vulgata* artúrica (entre 1215 y 1230) está formada por *la Estoire del Saint Graal* (o *Joseph Abarimathie*), *Estoire de Merlin* (y una *Suite Merlin*), *Lancelot*, *Queste del Saint Graal* y *Mort Artu*; las dos primeras partes son, cronológicamente, posteriores al resto del ciclo.» (Alvar, 2008a: 19)

⁴³² «Entre 1230 y 1240, un autor anónimo atribuyó a Robert de Boron la reelaboración de la *Vulgata* que había llevado a cabo, y que se denomina *Post-Vulgata*, *Roman du Graal* o *Pseudo-Robert de Boron*. Este ciclo intentaba reunir las aventuras artúricas en un conjunto más homogéneo, centrando la atención no tanto en los amores de Lanzarote y Ginebra, como en el rey Arturo y el Grial. Aunque no hay ningún texto completo de la *Post-Vulgata*, el contenido de este ciclo se suele reconstruir a partir de algunos fragmentos franceses y, sobre todo, de las traducciones gallego-portuguesas y castellanas. De acuerdo con estos planteamientos, parece que el ciclo estaba compuesto por una *Estoire del Saint Graal*, semejante a la de la *Vulgata*; por un *Merlin*, que tampoco difería mucho del contenido en el ciclo de la *Vulgata*: la *Suite de Merlin* sí que introdujo notables alteraciones, ya que prescindió de gran parte de las guerras juveniles de Arturo, para dejar más paso a los amores de Merlín y Vivienne y a las aventuras de Gauvain, Yvain y Le Morholt; el *Lancelot* de la *Vulgata* quedó reducido a su parte final, al que se añadieron algunas aventuras de la primera versión del *Tristan* en prosa, para conectar con la *Queste* y la *Mort Artu*, poco distantes de las contenidas en la *Vulgata*.» (Alvar, 2008a: 19)

logra escapar con ayuda de un águila⁴³³. En el segundo encuentro de los Istari, los poderes de Gandalf son superiores y termina expulsando a Saruman de la Orden, representado con la ruptura de la vara.

Uno de los momentos cruciales de la trayectoria de este personaje es la batalla contra el Balrog de Moria. Se ha relacionado este enfrentamiento con la batalla del Bien contra el Mal, simbolizado por el fuego blanco contra el negro, que portan cada uno, y recuerda a una versión abreviada de la lucha entre Surt y Freyr en el Puente del Arco Iris del mito escandinavo de Ragnarok. En ambos relatos la contienda comienza con el sonido de un cuerno, ambos puentes caen y los combatientes se precipitan al vacío⁴³⁴ (Day, 2002b: 35).

También en los libros de caballerías los puentes son lugares simbólicos, herencia de los famosos pasos de armas que se celebraban en estas

⁴³³ IMFC: *D114.2 Magic tower, B540 Animal rescuer o retriever, F772. Extraordinary tower, R41. Captivity in tower, castle, prison, R41.1. Captivity in castle, R41.2. Captivity in tower, R4. Surprise capture, R40. Places and conditions of captivity, R70. Behavior of captives, K730. Victim trapped, N310. Accidental separations, R51. Mistreatment of prisoners, R51.1. Prisoners starved, R100. Rescue, R110. Rescue of captive, R150. Rescuers, R169.5(G) Hero rescued by friend/friend as rescuer, R210. Escapes, B552. Man carried by bird.* IMS: *Captura de caballero en cámara encantada por mago encantador, Combate entre magos, Derrota de un mago por otro mago en combate, Liberación de prisioneros de un caballero traidor, mago, Liberación de un mago encantador cautivo, Victoria por engaño de mago en combate contra caballero.* IMPS: *Búsqueda de un mago.* IMPC: *Derrota de un mago.*

⁴³⁴ IMFC: *H1561.2. Single combat to prove valor, P556.0.1(B) Challenge to single combat, P557. Military customs, P557.4. Customs concerning single combat, G301. Monster, G302. Demons, G346. Devasting monster, F531. Giant, F531.4.5. Giant's enormous weapons, F531.5.11.6(G) Giant kills man, F531.6.2.1. Giants live in mountains or caves, F531.6.3. Homes of giant, F531.6.9. Giants as warriors, F531.6.12. Disappearance or death of giants, F531.6.12.6. Giant slain by man, H1236.4. Quest over path guarded by giant, H.1561.6. Test of valor: fight with giant, F401.7. Fire-breathing spirit, F402. Evil spirits. Demons, F402.1.12. Spirit fights against person, F405. Means of combating spirits, G302. Demons, D2163. Magic defense in battle.* IMS: *Aceptación de desafío a combate singular entre caballeros, Muerte de caballero en combate singular, Intento fallido de evitar el combate contra un gigante, Muerte del capitán (gigante) en combate, Posible derrota en combate de gigante contra caballero, Triunfo de caballero en combate singular contra gigante, Victoria de caballero sobre gigante.* IMPC: *Aceptación de un combate singular, Derrota de un mago, Combate contra un gigante. Deseo de matar a un gigante.*

ubicaciones. Uno de los más conocidos es el de Don Suero de Quiñones en el puente del Órbigo, narrado por P. Rodríguez de Lena. Lilia de Orduna estudia la relación entre los pasos de armas y su posterior incidencia en la literatura caballeresca, como en el *Palmerín de Olivia*, el *Belianís de Grecia* y *El Caballero del Febo*, reelaborados en clave paródica y burlesca en el *Quijote* (Orduna, 1999: 47-65).

La Comunidad del Anillo se disuelve tras su paso por Lórien por la pérdida de su guía y mentor. La desaparición del personaje que posee la información pertinente para el éxito de la misión parece llevar a que se desvanezcan las esperanzas. Sin embargo, tras esta prueba iniciática, resurge como Gandalf el Blanco, un ser radiante al que ningún arma podía dañar, y recorre el Oeste a lomos de Sombragrís, participando decisivamente en todos los acontecimientos importantes de la Guerra del Anillo, denominado ahora el Caballero Blanco⁴³⁵. Y, aunque su apariencia no ha cambiado demasiado, sí se ha alterado lo suficiente como para que Légolas, Gimli y Aragorn lo ataquen tomándolo por un enemigo en Fangorn:

It looked like an old beggar-man, walking wearily, leaning on a rough staff. His head was bowed, and he did not look towards them. (...) Gimli gazed with wide eyes for a while, as step by step the figure drew nearer. Then suddenly, unable to contain himself longer, he burst out: «Your bow, Legolas! Bend it! Get ready! It is Saruman. Do not let him speak, or put a spell upon us! Shoot first!»⁴³⁶ (TT, 493).

⁴³⁵ IMFC: *H602.2. Symbolic interpretation of names, Z183. Symbolic names, N770. Experiences leading to adventures, D1293.3. White as magic color, Z142. Symbolic color: white.* IMS: *Cambio de nombre de caballero, Imposición de un nombre simbólico a un caballero, Cambio del nombre de un caballero por otro basado en el color blanco.* IMPS: *Cambio del nombre de una persona, Imposición de un nombre, Imposición de un nombre simbólico.* IMPC: *Ocultación de la identidad por cambio de nombre, Ocultación de la identidad por imposición de nombre simbólico.*

⁴³⁶ IMFC: *K2350. Military strategy, P550. Military affairs/war, P552. Battle formations, P551. Army, P557. Military customs, H1471.2(G) Watch for enemy.* IMS: *Ataque imprevisto, emboscada al ser rodeado, Participación en un combate, Preparación de caballero para combate, Ayuda de caballeros para combatir.* IMPS: *Ayuda prestada durante*

Tras reencontrarse con sus antiguos compañeros, se encamina a ayudar a Théoden a reponerse del estado de decrepitud en que lo mantienen las intrigas de Grima⁴³⁷ y en gratitud recibe a Sombragrís como regalo⁴³⁸. Aconseja tanto a Théoden como a Denethor⁴³⁹, aunque la actitud de ambos monarcas es totalmente contraria, mientras que el rohirrim acepta hasta en los momentos de mayor duda los consejos del mago, el segundo se deja influir más por las visiones del Palantir y acaba sucumbiendo a la desesperación. La distracción que supone para Gandalf tener que abandonar el campo de batalla para impedir el asesinato de Faramir conlleva la imposibilidad de evitar el enfrentamiento de Théoden con el Rey Brujo, que acaba con su muerte. En el campo de batalla, tanto en Rohan como en Gondor, su presencia es inspiradora⁴⁴⁰ y se expresa con la imagería de la luz (Spivack, 1994: 80).

el combate, Aceptación de un consejo sobre las estrategias en un combate, Combate a pie, Preparación de un caballero para iniciar un combate, Participación en un combate. IMPC: *Combate a pie como estrategia militar, Combate como tarea, Demostración de la valentía de un caballero en un combate, Discusión entre los consejeros zanjada con la aceptación del consejo de uno de ellos sobre la estrategia en combate.*

⁴³⁷ IMFC: *H1199.5. Task: disenchantment, H1385.0.1. Unspelling quest: journey to disenchant, free, captives.* IMS: *Consejo de consejero viejo de la corte, Consejo recibido de mago.* IMPS: *Desencantamiento de una persona controlada por un encantamiento.* IMPC: *Transformaciones mágicas por desencantamiento, Desencantamiento de un ser humano, Triunfo sobre encantamientos diseñados por conocimientos de mago, Vivificación por encantamiento, Desplazamiento para desencantamiento, Encantamiento de ser humano.*

⁴³⁸ IMFC: *B184.1.1. Horse with extraordinary speed, Q114.4(B) Steed/horse as reward, B320. Reward of helpful animal, Q43. Reward for giving counsel, Q72. Loyalty rewarded, Q72.1. Reward for loyalty to king, Q111. Riches as reward, Q113.0.1. High honor as reward, Q114. Gifts as reward.* IMS: *Entrega de vestidos y armas.* IMPS: *Adquisición de un don extraordinario como regalo, Entrega de un premio por agradecimiento, Entrega de un premio por ayuda, Entrega de un premio por cortesía, Entrega de un premio por servicio. Entrega de un recuerdo. Entrega de un regalo.* IMPC: *Regalo de un don como agradecimiento por amistad, Regalo en señal de servicio.*

⁴³⁹ IMFC: *D1814.1. Advice from magician.* IMS: *Consejo de consejero viejo de la corte, Consejo recibido de mago. Conversación secreta con mago, Información recibida de mago, Información recibida de hombre viejo.* IMPS: *Informaciones sobre un secreto valioso, Informaciones verbales de mago.* IMPC: *Revelación de un secreto en conversación apartada, Conocimiento de un secreto en conversación apartada, Información conocida por secreto escuchado.*

⁴⁴⁰ IMFC: *F1084. Furious battle, H1224. Quest to distant king for military aid, H1230. Accomplishment of quests, J1115.10.1. Clever governor, K2365. Enemy induced to give up*

siege, K2350. Military strategy, L325(B) Victory over superior force, P550. Military affairs/war, K2351. Animal help in military victory, P551.0.1. Band of professional warriors, P552. Battle formations, P550.2(G) Siege, P551. Army, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P556.3. Armed man outside besieged city seeks opponent, P557. Military customs, P560(G) Peace, P600. Customs. IMS: Negativa, rechazo a aceptar tregua del enemigo, Firma de paz, acuerdo de amistad entre dos enemigos, Firma de acuerdo de paz entre los dos frentes, Agradecimiento por ayuda en combate a rey, Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey, Venganza de caballero por la derrota de aliados en combate, Ataque imprevisto al amanecer, Deseo de venganza de caballero por la muerte de caballero amigo, Encuentro casual con amigos en combate, Firma de paz, acuerdo de amistad entre dos enemigos, Uso de pólvora, ballestas, piedras, garfios de hierro y arcos en guerra, Asedio, cerco de un castillo, Cerco, asedio de un castillo, Inducción al enemigo a abandonar el asedio por combates en otros focos, Asignación de tarea por rey de buscar a caballeros ayudantes en combate, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado, Ataque imprevisto, emboscada al ser rodeado, Ataque imprevisto por caballero, Ataque imprevisto saliendo del interior de un castillo, Vano intento de evitar el ataque del enemigo con uso de dardos, piedras y saetas, Aumento de la impetuosidad de caballero en el combate por cuerno encantado, legada en el último minuto de tropas auxiliares, de refresco, Aviso de comienzo de combate por trompas, Aviso de llegada de un caballero para un combate por gritos, Agradecimiento por ayuda en combate a rey, Ayuda de caballero para liberar un territorio a rey, Ayuda de caballeros para combatir, Ayuda de caballeros para combatir dada a rey, Petición de ayuda de rey en persona a los mejores caballeros, Petición de ayuda de un caballero en persona a otro, Rescate en el último minuto por ayuda voluntariamente ofrecida, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado, Uso de ballestas y piedras en guerra, Uso de pólvora, ballestas, piedras, garfios de hierro y arcos en guerra, Búsqueda de caballeros para participar en un combate con límite de tiempo, Búsqueda de enemigos por caballero, Envío de caballeros a caballo como refuerzos, Envío de caballeros como refuerzos, Envío de caballeros a una guerra, Entrada de caballeros en campo enemigo pasando por el puente del castillo, Combate de un solo caballero contra varios en momentos distintos en un castillo, Combate entre caballero y varios en castillo, Gritos del enemigo a las afueras de un castillo, Refugio de caballero en el interior de un castillo, Reunión voluntaria de caballeros en un castillo, Recuperación de un territorio cercado, Combate colectivo en campo de batalla, Combate colectivo en campo de batalla con espadas y lanzas, Combate colectivo en campo de batalla en inferioridad numérica, Búsqueda de caballeros para participar en un combate con límite de tiempo, Combate colectivo contra una fuerza superior en campo llano, Combate colectivo en campo llano, Combate contra una fuerza superior en campo llano, Refugio de caballero en el interior de un castillo, Reunión voluntaria de caballeros en un castillo, Recuperación de un territorio cercado, Combate colectivo en llano, Participación de caballeros en combate en inferioridad de condiciones, Posible derrota en combate en inferioridad de condiciones, Reunión de caballeros en la corte de un rey, Reunión de súbditos en la corte de un rey, Sonido de un cuerno tocado por caballero, Victoria contra los enemigos, Victoria de caballeros en inferioridad numérica, Victoria de caballeros en combate, Guerra, Participación de caballeros en combate en inferioridad numérica, Victoria de caballeros en inferioridad numérica, Participación en un combate, Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey. IMPS: Amenaza de usurpación de un territorio como agresión, Asedio de un territorio, Combate en un territorio con asedio, Inducción a levantar

Su rol de consejero en el reino de Gondor se mantiene hasta que parte de regreso a Valinor, es él quien coloca la corona a Aragorn y el que le ayuda a encontrar el retoño del Árbol Blanco. Sin embargo, una vez reinstaurado el rey en el trono y comenzada la Cuarta Edad, los tres portadores de los Anillos élficos, Gandalf, Elrond y Galadriel, se embarcan, junto con Frodo y Bilbo, rumbo a Valinor⁴⁴¹.

Así pues, Gandalf encaja completamente en el molde del mago ayudante de los libros de caballerías; en su aspecto exterior, en sus habilidades fuera de lo normal y en su capacidad de predecir hechos sucedidos en lugares distantes o futuros. Se trata de un ser sobrenatural enviado por los Valar para combatir el mal, por lo que es ajeno a los condicionantes espacio-temporales humanos y posee toda la información relevante en todo momento, por lo que es el guía o consejero de los protagonistas y portavoz de las opiniones del

un asedio, Combate colectivo, Derrota posible en un combate por inferioridad de condiciones de uno de los contendientes, Participación en un combate en inferioridad de condiciones, Triunfo en combate sobre fuerza superior, Participación en un combate, Combate a pie, Reclutamiento de tropas, Reunión de caballeros, Reunión de consejeros, Triunfo en combate sobre fuerza superior. IMPC: *Búsqueda de aliados como estrategia militar, Asedio como estrategia militar, Reunión de caballeros para ayudar a un gobernante atacado, Ataque imprevisto como estrategia militar, Ataque nocturno e imprevisto como estrategia militar, Petición de ayuda por combate en inferioridad de condiciones, Victoria en combate a pesar de inferioridad numérica de tropas, Demostración de la valentía de un caballero en un combate.*

⁴⁴¹ IMFC: *B184.3.1 Magic boat, D1520.15. Transportation in magic ship, F0. Journey to otherworld, F129.4. Journey to otherworld island, F130. Location of otherworld, F134. Otherworld on island, F157. Journey to otherworld in boat, F162.0.1. Objects of crystal in otherworld, F162.1. Garden in otherworld, F162.1.1. Ever blooming garden in otherworld, F173. Otherworld land of happiness, F173.1. Otherworld land of pleasure, F730. Extraordinary islands, F841. Extraordinary boat, ship, F841.2. Extraordinary equipment of ship, F979.18.1(G) Grass permanently green, H1280. Quest to other realms, J220(B) Voluntary exile, N781. Hero embarks to rudderless/self-propelling boat, Q22. Reward for faith, Q64. Patience rewarded, Q66. Humility rewarded, Q81. Reward for perseverance, Q84. Reward for stoic endurance of pain, Q89(B) Bravery rewarded, Q113.0.1. High honor as reward, R316.1. Refuge on island, V511. Visions of otherworld, W26. Patience.* IMS: *Imposibilidad de acceso a una isla por barreras mágicas, Viaje de caballeros en barca mágica construida por mago, Viaje de caballeros en barca mágica construida por mago a una velocidad extraordinaria a una isla, Viaje de caballeros a una isla, Viaje de caballeros a una isla encantada.* IMPS: *Desplazamiento a un espacio controlado por magia, Entrada en un espacio extraordinario, Desplazamiento mágico marítimo, Desplazamiento marítimo.*

autor. Su parecido con Merlín también lo acerca al patrón caballeresco, al ser una influencia directa en la configuración de los magos de estas obras, además de aparecer como personaje en varias de ellas. Pero, también presenta algunos rasgos propios de los caballeros, como el ser llamado por varios nombres, mostrando la polinomasia típica caballeresca que marca cambios en la trayectoria vital del personaje, y combate a caballo con una espada y un caballo con nombres propios.

Radagast

Radagast remite a otro modelo merlinesco, al del druida Myrddin, un personaje presente en, al menos, ocho poemas galeses en los que se resalta especialmente su faceta de profeta. Estos tempranos testimonios de la tradición celta, se conservan en la actualidad en códices fechados entre los siglos XIII y XV, pero cuya composición puede remontarse a entre el 850 y el 1050. Este Merlinus Silvester es el que protagoniza la *Vita Merlini* (1150) de Geoffrey de Monmouth, que se concentró en exponer en esta obra los conocimientos y los lamentos del sabio Merlinus Celidonius, el druida silvestre de los escritos galeses, que, ya en su madurez y abandonado a su locura, profetiza desde los bosques el retorno del rey Arturo (Gutiérrez, 1999: 59-78).

Hay un gran contraste entre la imagen de él que nos transmiten Gandalf y Saruman ya que únicamente tenemos referencias suyas a través de estos dos personajes, sus compañeros de Orden:

Radagast is, of course, a worthy Wizard, a master of shapes and changes of hue; and he has much lore of herbs and beasts, and birds are especially his friends.⁴⁴² (TFR, 257).

⁴⁴² IMFC: *D1711. Magician, F500 Remarkable persons, J1110. Clever persons, F600. Persons with extraordinary powers, B215. Bird language, D2140. Magic control of the elements, D1700 Magic powers, D1721. Magic power from magician, D1810. Magic knowledge.*

«Radagast the Brown!» laughed Saruman, and he no longer concealed his scorn. «Radagast the Bird-tamer! Radagast the Simple! Radagast the Fool! Yet he had just the wit to play the part that I set him.» (TFR, 258).

Al igual que los otros dos, suponemos que tendría una serie de poderes mágicos, además de la mencionada capacidad para comunicarse con bestias y aves, y las palabras de Gandalf permiten aventurar que podría tener ciertas habilidades de transformación. Sin embargo, ha elegido llevar una vida eremítica, alejado del mundo y, quizá, de la misión asignada por los Valar.

Por tanto, Radagast quizá se correspondería más con el molde del ermitaño que del mago de los libros de caballerías, asemejándose a estos tan solo en la posesión de habilidades sobrenaturales y en su ascendiente merlinesco.

Saruman

Saruman es el doble oscuro de Gandalf, aunque inicialmente fuese el jefe de la Orden de magos, cuyo estatus superior se simboliza al principio con el vestuario blanco⁴⁴³. Al caer bajo el dominio de Sauron, abandona este color prefiriendo adoptar una multiplicidad de ellos, lo que metafóricamente remite a sus ambiciones de poder sin medida. De esta forma, cuando Gandalf regresa de la muerte investido de blanco, explica que ha llegado a ser lo que se supone que debía ser Saruman y, de ahí, su victoria cuando se enfrentan, ya que Saruman ha perdido el color, ya no pertenece a los Istari. La pérdida total de su posición y sus poderes se materializa en la destrucción de su bastón.

En las novelas artúricas la narración se articula en torno a las hazañas de un héroe excepcional que debe demostrar su superioridad sobre todos los

⁴⁴³ IMFC: *D1711. Magician, F500 Remarkable persons, J1110. Clever persons, F600. Persons with extraordinary powers, D1293.3. White as magic color, Z142. Symbolic color: white.*

otros personajes. Por tanto, dentro de cada texto la rivalidad es múltiple: el héroe-protagonista se enfrenta a sus correlatos de otras novelas artúricas y compite, por añadidura, con los personajes secundarios exclusivos de esa novela (Cuesta, 1995b: 117). Y en los libros de caballerías se mantiene esta idea de rivalidad permanente entre dos personajes, para la cual existe una fuerte motivación psicológica y que afecta de forma importante a la trama y a la estructura de la novela (Cuesta, 1995b: 129). Este enfrentamiento es el mismo que se produce entre Gandalf y Saruman en el que finalmente triunfa el primero.

Antes de su caída, en *The Silmarillion*, se dice de él: «Curunír anduvo sobre todo entre los Hombres y era sutil de palabra, y hábil en obras de herrería.» (Tolkien, 1997: 350). Por tanto, es considerado una figura respetable y un gran sabio. Durante el Concilio de Elrond varios personajes muestran compartir esta imagen del mago, incluyendo a Gandalf, con lo que se incrementa el dramatismo en su traición: «For Saruman the White is the greatest of my order. (...) Saruman has long studied the arts of the Enemy himself, and thus we have often been able to forestall him. It was by the devices of Saruman that we drove him from Dol Guldur. It might be that he had found some weapons that would drive back the Nine.» (TFR, 48).

Su papel como consejero y político en la época anterior a los acontecimientos narrados en *The Lord of the Rings*, lleva a que le sea entregada la torre de Orthanc, siendo así el único de los Istari con una residencia permanente. Sin embargo, Galadriel no terminaba de fiarse de él y, de hecho, propone a Gandalf como Jefe del Concilio Blanco que convoca para expulsar al Nigromante de Dol Guldur: «If my designs had not gone amiss, it would have been governed by Gandalf the Grey, and then mayhap things would have gone otherwise.» (TFR, 357).

Su poder más destacado se canaliza a través de la palabra y, de este modo, logra imponer su dominio sobre otros de voluntad más débil.⁴⁴⁴ Incluso consigue, por mediación de Lengua de Serpiente, introducir la discordia en el reino de Rohan. En este sentido se asemeja a la Morgana de la *Post-Vulgata* que logra embaucar tanto a Merlín como al resto de la corte:

Suddenly another voice spoke, low and melodious, its very sound an enchantment. Those who listened unwarily to that voice could seldom report the words that they heard; and if they did, they wondered, for little power remained in them. Mostly they remembered only that it was a delight to hear the voice speaking, all that it said seemed wise and reasonable, and desire awoke in them by swift agreement to seem wise themselves. When others spoke they seemed harsh and uncouth by contrast; and if they gainsaid the voice, anger was kindled in the hearts of those under the spell. For some the spell lasted only while the voice spoke to them, and when it spake to another they smiled, as men do who see through a juggler's trick while others gape at it. For many the sound of the voice alone was enough to hold them enthralled; but for those whom it conquered the spell endured when they were far away, and ever they heard that soft voice whispering and urging them. But none were unmoved; none rejected its pleas and its commands without an effort of mind and will, so long as its master had control of it (*TT*, 578).

Sin embargo, esta capacidad de influencia se pierde tras la destrucción de Isengard por los ents, cuando Saruman quedará encerrado en la torre, vigilado por Bárbol, mostrando de nuevo al mago enclaustrado como Merlín, en este caso no por exceso de confianza sino de ambición⁴⁴⁵. También

⁴⁴⁴ IMFC: *D1273. Magic formula (charm), D1700 Magic powers, D1721. Magic power from magician, D1765. Magic results produced by command, D1810. Magic knowledge.*

⁴⁴⁵ IMFC: *D114.2 Magic tower, F772. Extraordinary tower, R41. Captivity in tower, castle, prison, R41.1. Captivity in castle, R41.2. Captivity in tower, R40. Places and conditions of captivity, R70. Behavior of captives, K730. Victim trapped, L410. Proud ruler humbled, L420. Overweening ambition punished, Q.4. Humble rewarded, haughty punished, Q200. Deeds punished, Q210. Crimes punished, Q210.1. Criminal intent punished, Q211. Murder punished, Q330. Overweening punished, Q331. Pride punished.* IMS: *Captura de caballero en cámara encantada por mago encantador, Combate entre magos, Derrota de un mago por otro mago en combate, Perdón de la vida del caballero vencido con condiciones, Perdón de la vida del enemigo con condiciones, Perdón de la*

Arcaláus acaba apresado en una jaula por Amadís después de haber instigado tres revueltas contra Lisuarte (Cuesta, 2007b: 158).

Además de este poder, posee otros como muestra el lanzamiento de un hechizo ofensivo contra Gandalf previo a su expulsión de la Orden⁴⁴⁶. Durante el Concilio Blanco hace gala de conocimientos extraordinarios obtenidos por medio del estudio y sabemos que tiene la capacidad de predecir el futuro gracias al Palantir de Orthanc⁴⁴⁷.

A pesar de esto, apenas hace uso de estas habilidades extraordinarias, sino que trata de imponerse por medio de un ejército creado con el fin de conquistar Rohan: «“But these creatures of Isengard, these half-orcs and goblin-men that the foul craft of Saruman has bred, they will not quail at the sun,” said Gamling. “And neither will the wild men of the hills.”»⁴⁴⁸ (TT,

vida de un caballero enemigo con condiciones, Comprobación de la generosidad de un caballero con el enemigo por su comportamiento, Comprobación de la soberbia del enemigo por su comportamiento, Perdón de la vida del enemigo, Perdón de la vida del enemigo con condiciones, Perdón de la vida de un caballero enemigo con condiciones, Promesa de preservar la vida del enemigo, Victoria de héroe humilde sobre rival orgulloso, Victoria de un caballero humilde sobre el rival orgulloso. IMPS: Caída como castigo por ambición, Caída como castigo por soberbia, Deshonra de caballero, Castigo humillante como castigo por soberbia, Humillación como castigo, Perdón de la vida del vencido, Comprobación de la soberbia por comportamiento traidor, Sometimiento del vencido a la voluntad del vencedor, Castigo humillante como castigo por traición. IMPC: Derrota de un mago, Demostración de generosidad con el enemigo concediéndole el perdón de su vida, Castigo humillante por soberbia.

⁴⁴⁶ IMFC: *D1271. Magic fire, D1273. Magic formula (charm), D1380.5. Magic fire does not burn one, D2158. Magic control of fire, F882. Extraordinary fire, D2091. Magic attack against enemy, D2140. Magic control of the elements, D1700 Magic powers, D1721. Magic power from magician, D1765. Magic results produced by command, D1810. Magic knowledge. IMPS: Extinción de fuego.*

⁴⁴⁷ IMFC: *D1812. Magic power of prophecy, D1825.1. Second sight. Power to see future happenings, M300. Prophecies, M302. Means of prophesying, M306. Enigmatical prophecy, M356. Prophecies concerning destiny of country, M356.1. Prophecies concerning outcome of war, M356.1.2. Prophecies concerning fate of heroes in battle/contest, M369.5. Prophecies concerning invasion and conquest, D1810. Magic knowledge. IMPS: Interpretación de una profecía, Profecía enigmática bélica. IMPC: Profecía conseguida de mago.*

⁴⁴⁸ IMFC: *K2350. Military strategy, P550. Military affairs/war, P551.0.1. Band of professional warriors, P552. Battle formations, P551. Army, P556. Challenge to battle, P557. Military customs. IMS: Participación en un combate, Preparación de caballero para*

536). Al igual que Arcaláus, parece más un caballero soberbio con algunos poderes mágicos específicos, que un mago con plenas capacidades.

Un caballero soberbio⁴⁴⁹ es aquel que confía de manera desmedida en sus propias capacidades, muestra un apetito desbocado por alguna cuestión, destaca por su crueldad y orgullo y suele convertir su fortaleza en un recinto en el que se establece una mala costumbre⁴⁵⁰. Se trata de un personaje con numerosas realizaciones desde la materia artúrica y con abundante presencia en los libros de caballerías. Estas características, así como las de los «castillos de mala costumbre», pueden aplicarse tanto a Saruman como a Sauron.

combate, Preparación de tropas para combat. IMPS: *Ayuda prestada durante el combate, Combate a pie, Combate colectivo, Combate en un espacio rural, Desplazamiento para participar en un combate, Participación en un combate.* IMPC: *Búsqueda de ayuda para participar en combate, Cambio en la dirección de un desplazamiento por saber que va a celebrarse un combate, Combate a pie como estrategia militar, Combate como tarea, Desplazamiento acompañado para participar en un combate, Incorporación de refuerzos como ayuda en un combate.*

⁴⁴⁹ Cuesta Torre (2005: 321-342) ahonda sobre la soberbia y el caballero soberbio como asuntos fundamentales en la hechura de los libros de caballerías. Ramon Llull, en su *Libro de la orden de caballería*, describe la soberbia como uno de los defectos que el buen caballero debe evitar y el *Zifar* la asocia con los malhechores feudales. A partir del *Amadís de Gaula* y de los libros y series que le siguieron, la soberbia queda definitivamente emparentada con la idiosincrasia de los pérfidos, rufianes y malos caballeros, no siendo extraño encontrarse con algún personaje apodado «el soberbio». Una de las mejores obras del género, el *Olivante de Laura* de Antonio Torquemada, aborda el tema de la soberbia con gran profusión, constituyéndose en rasgo fundamental de los enemigos del protagonista. Los numerosos ejemplos del *Olivante* muestran con claridad que la soberbia no es propia de la caballería, sino que, en el extremo opuesto, sirve para transmutarla en maldad, villanía y desafuero.

⁴⁵⁰ Bognolo (1992-1993 y 1996) ha trabajado en ese tema, centrando su aportación en el *Amadís de Gaula*. Para ella el castillo de la mala costumbre es heredero de estructuras narrativas míticas relacionadas con el tema del viaje al Otro Mundo, es decir, tendría un componente iniciático. Los castillos solían localizarse en un espacio retirado de la civilización, donde se convertían en reductos de comportamientos desordenados y al margen de cualquier ley. En el *Amadís* son ejemplos los del tío de Abiés de Irlanda, el de Galpano, el de Arcaláus y el de Grovenesa, todos ellos en el libro I, el más cercano, según Bognolo, a la influencia artúrica, y el más deudor de la versión medieval. Sainz de la Maza (2002) toma el relevo a Bognolo y concluye que el motivo artúrico se racionaliza, reduciéndose a veces a una simple muestra de maldad de un poderoso. A los anteriores añade el de Bradoid, los de Madarque y Balán, en los libros III y IV respectivamente, como casos de cristianización del viejo motivo. Pero Sainz de la Maza da un paso más y ve en el castillo en el que tiene Arcaláus cautivo al rey Lisuarte (*Sergas*, 145) otro paradigma del motivo. Bueno Serrano (2007) aplica el sintagma de castillo de la mala costumbre en sentido más amplio, es decir, suponiendo la existencia de a) un castillo, b) un alejamiento del mundo cotidiano por una barrera acuática (río, lago, mar), vegetal (floresta) o mineral (alto de una peña o montaña), c) un dueño aleve, sea gigante o caballero, y d) la agresión como costumbre.

Los malos caballeros son los que mejor encarnan el mundo de lo anticortés y anticaballeresco. Son la antítesis del héroe, a cuyas virtudes oponen sus vicios y pecados. Encarnan un tipo de maldad que nace dentro del sistema y del estamento encargado de garantizar la armonía del mismo (Amezcuca, 1984). Son personajes que infringen el ordenamiento caballeresco incumpliendo sus obligaciones y acometiendo acciones contrarias a sus juramentos.

Consigue convencer a Bárbol para que le permita salir de la torre pero, al encontrarse con los hobbits de vuelta a La Comarca, decide adelantarse y dirigir una hueste de rufianes que expolían y aterrorizan la región hasta que llegan Frodo, Sam, Merry y Pippin y se enfrentan a ellos⁴⁵¹. Encuentran a

⁴⁵¹ IMFC: *F451.5.2.11. Dwarfs attack soldier, H1241.1. Hero returning from successful, H1561. Tests of valor, K2350. Military strategy, L325(B) Victory over superior force, L70. Youngest of group victorious, L160. Success of the unpromising/unknown hero, P550. Military affairs/war, P551.0.1. Band of professional warriors, P552. Battle formations, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P557. Military customs, P600. Customs, Z293. Return of the hero.* IMS: *Negativa, rechazo a aceptar tregua del enemigo, Firma de paz, acuerdo de amistad entre dos enemigos, Firma de acuerdo de paz entre los dos frentes, Firma de paz, acuerdo de amistad entre dos enemigos, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Ataque imprevisto, emboscada al ser rodeado, Ataque imprevisto por caballero, Ataque imprevisto saliendo del interior de un castillo, Vano intento de evitar el ataque del enemigo con uso de dardos, piedras y saetas, Aumento de la impetuosidad de caballero en el combate por cuerno encantado, legada en el último minuto de tropas auxiliares, de refresco, Aviso de comienzo de combate por trampas, Aviso de llegada de un caballero para un combate por gritos, Ayuda de caballeros para combatir, Sonido de un cuerno tocado por caballero, Combate colectivo en campo de batalla, Combate colectivo en campo de batalla con espadas y lanzas, Combate colectivo en campo de batalla en inferioridad numérica, Búsqueda de caballeros para participar en un combate con límite de tiempo, Combate colectivo contra una fuerza superior en campo llano, Combate colectivo en campo llano, Combate contra una fuerza superior en campo llano, Refugio de caballero en el interior de un castillo, Reunión voluntaria de caballeros en un castillo, Recuperación de un territorio cercado, Combate colectivo en llano, Participación de caballeros en combate en inferioridad de condiciones, Posible derrota en combate en inferioridad de condiciones, Reunión de caballeros en la corte de un rey, Reunión de súbditos en la corte de un rey, Victoria contra los enemigos, Victoria de caballeros en inferioridad numérica, Victoria de caballeros en combate, Guerra, Observación directa del triunfo de un héroe en una guerra, Participación en una guerra, Participación de caballeros en combate en inferioridad numérica, Participación en un combate.* IMPS: *Amenaza de usurpación de un territorio como agresión, Ataque imprevisto, Combate colectivo, Derrota posible en un combate por inferioridad de condiciones de uno de los contendientes,*

Saruman en Bolsón Cerrado donde intenta apuñalar a Frodo, que se muestra magnánimo con él. Finalmente, muere, despojado de sus capacidades, a manos de alguien de su confianza: Grima, Lengua de Serpiente⁴⁵². Su cuerpo se disuelve en humo y es arrastrado por el viento, lo que contrasta con la pacífica partida de Gandalf tras haber llevado a cabo la misión encomendada.

Saruman, como Arcaláus, se corresponde con el modelo de los magos antagonistas de los libros de caballerías, además de con el del caballero soberbio que impone su voluntad por medio de la fuerza, llevando al desequilibrio y el desorden a la armónica sociedad medieval, que debe restaurar el héroe. Sus poderes mágicos y proféticos se destinan a lograr sus perversos fines y, al verse despojado de ellos, su malicia se aplica a causar el

Participación en un combate en inferioridad de condiciones, Escaramuza, Triunfo en combate sobre fuerza superior, Organización de estrategia militar, Participación en un combate, Combate a pie, Reclutamiento de tropas, Rendición, Reunión de caballeros, Combate en un espacio rural, Aviso de la llegada de un caballero por sonido de instrumento, Triunfo en combate sobre fuerza superior. IMPC: *Búsqueda de aliados como estrategia militar, Petición de ayuda por combate en inferioridad de condiciones, Emboscada como estrategia militar, Petición de ayuda por emboscada como estrategia militar, Combate ganado por emboscada, Victoria en combate a pesar de inferioridad numérica de tropas, Demostración de la valentía de un caballero en un combate.*

⁴⁵² IMFC: *L410. Proud ruler humbled, L420. Overweening ambition punished, Q.4. Humble rewarded, haughty punished, Q200. Deeds punished, Q210. Crimes punished, Q210.1. Criminal intent punished, Q211. Murder punished, Q330. Overweening punished, Q331. Pride punished, Q411. Death as punishment, Q431. Punishment: banishment, exile, Q450. Cruel punishments, U210. Bad ruler, bad subject, H1552. Test of generosity, W10. Kindness, W11. Generosity, V441. Forgiveness, W11.5. Generosity toward enemy, W128. Dissatisfaction, W155. Hardness of heart.* IMS: *Perdón de la vida del caballero vencido con condiciones, Perdón de la vida del enemigo con condiciones, Perdón de la vida de un caballero enemigo con condiciones, Comprobación de la generosidad de un caballero con el enemigo por su comportamiento, Comprobación de la soberbia del enemigo por su comportamiento, Perdón de la vida del enemigo, Promesa de preservar la vida del enemigo, Victoria de héroe humilde sobre rival orgulloso, Victoria de un caballero humilde sobre el rival orgulloso.* IMPS: *Caída como castigo por ambición, Caída como castigo por soberbia, Muerte como castigo por crueldad, Comportamiento descortés como agresión, Deshonra de caballero, Comprobación de la generosidad por el comportamiento, Castigo humillante como castigo por soberbia, Humillación como castigo, Perdón de la vida del vencido, Comprobación de la soberbia por comportamiento traidor, Sometimiento del vencido a la voluntad del vencedor, Castigo humillante como castigo por traición, Exilio como castigo por traición, Informaciones sobre una traición, Muerte como castigo por traición.* IMPC: *Demostración de generosidad con el enemigo concediéndole el perdón de su vida, Muerte como castigo por crueldad, Castigo humillante por soberbia.*

mayor daño posible a los hobbits, hasta su muerte ignominiosa a manos de su antiguo secuaz.

Elrond

En la carta 131 a Milton Waldman Tolkien explica que aunque Elrond es un personaje importante, en *The Hobbit* y *The Lord of the Rings*, su dignidad, altos poderes y linaje se silencian de forma moderada y no se revelan en pleno (Carpenter, 2000: 153). Frodo lo describe en Rivendel:

The face of Elrond was ageless, neither old nor young, though in it was written the memory of many things both glad and sorrowful. His hair was dark as the shadows of twilight, and upon it was set a circlet of silver; his eyes were grey as a clear evening, and in them was a light like the light of stars. Venerable he seemed as a king crowned with many winters, and yet hale as a tried warrior in the fulness of his strength. He was the Lord of Rivendell and mighty among both Elves and Men (*TFR*, 227).

En la nota al pie en esa misma carta explica que Elrond simboliza, para él, la tradición antigua, y su cara representa la sabiduría común, la preservación reverente de todas las tradiciones referidas a la bondad, el conocimiento y la belleza. Rivendel en ambas obras es un lugar de paso para todos los hechos o «aventuras»⁴⁵³. Frodo, habiendo escapado de la persecución inminente del mal, en este punto parte en una dirección completamente nueva, decidido a enfrentar el mal en sus orígenes.

Elrond, teniendo la posibilidad, producto de su linaje, eligió la inmortalidad, al contrario que su hermano Elros, el primero de los reyes de

⁴⁵³ IMFC: *P518. Cities of refuge, R310. Refuges*. IMS: *Celebración de festejos en una corte por la llegada de un caballero, Distribución de informaciones sobre las hazañas del héroe a la corte, Reunión de caballeros en la corte de un rey, Viaje de caballero a una corte extranjera, Viaje para visitar a un rey en su corte, Viaje terrestre de caballeros a la corte de un rey extranjero, Viaje terrestre de un enano a una corte extranjera para cumplir orden*. IMPS: *Desplazamiento para visitar una corte, Salida de la corte. Gobierno de un territorio*. IMPC: *Entrada triunfal en la corte tras una hazaña, Reunión de caballeros para desplazamiento a la corte*.

Númenor. Sus padres fueron Elwing, hija de Dior, el vástago de Beren y Lúthien, que a su vez era descendiente de la maia Melian y Eärendil, el marinero que navegó a Valinor y suplicó el perdón de los Valar por lo que fue premiado con portar el último de los Silmaril por el cielo⁴⁵⁴:

But my memory reaches back even to the Elder Days. Eärendil was my sire, who was born in Gondolin before its fall; and my mother was Elwing, daughter of Dior, son of Lúthien of Doriath. I have seen three ages in the West of the world, and many defeats, and many fruitless victories. I was the herald of Gil-galad and marched with his host. I was at the Battle of Dagorlad before the Black Gate of Mordor, where we had the mastery: for the Spear of Gil-galad and the Sword of Elendil, Aiglos and Narsil, none could withstand. I beheld the last combat on the slopes of Orodruin, where Gil-galad died, and Elendil fell, and Narsil broke beneath him; but Sauron himself was overthrown, and Isildur cut the Ring from his hand with the hilt-shard of his father's sword, and took it for his own⁴⁵⁵ (TFR, 243).

⁴⁵⁴ IMFC: *T91. Unequals in love, T91.3. Love of mortal and supernatural person, T91.4. Age and youth in love, F200. Fairies, F210. Fairyland, F213. Fairyland on island, F219.2. Garden in fairyland, F234.2. Fairy in form of person, F379.1. Return from fairyland, B184.3.1 Magic boat, D1520.15. Transportation in magic ship, F0. Journey to otherworld, F129.4. Journey to otherworld island, F130. Location of otherworld, F134. Otherworld on island, F157. Journey to otherworld in boat, F162.0.1. Objects of crystal in otherworld, F162.1. Garden in otherworld, F162.1.1. Ever blooming garden in otherworld, F173. Otherworld land of happiness, F173.1. Otherworld land of pleasure, F730. Extraordinary islands, F841. Extraordinary boat, ship, F841.2. Extraordinary equipment of ship, F979.18.1(G) Grass permanently green, H1280. Quest to other realms, J220(B) Voluntary exile, N781. Hero embarks to rudderless/self-propelling boat, Q22. Reward for faith, Q64. Patience rewarded, Q66. Humility rewarded, Q89(B) Bravery rewarded, Q113.0.1. High honor as reward, R316.1. Refuge on island, V511. Visions of otherworld, D1071. Magic jewels, F826. Extraordinary jewels, F969.3. Marvelous light, D1478. Magic object provides light, F969.3. Marvelous light.* IMS: *Imposibilidad de acceso a una isla por barreras mágicas, Viaje de caballeros en barca mágica construida por mago, Viaje de caballeros en barca mágica construida por mago a una velocidad extraordinaria a una isla, Viaje de caballeros a una isla, Viaje de caballeros a una isla encantada.* IMPS: *Desplazamiento a un espacio controlado por magia, Entrada en un espacio extraordinario, Desplazamiento mágico marítimo, Desplazamiento marítimo.*

⁴⁵⁵ IMPC: *F1084. Furious battle, K2350. Military strategy, P550. Military affairs/war, P552. Battle formations, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P557. Military customs.* IMS: *Participación en un combate, Preparación de caballero para combate, Disposición de estrategia militar para combate, Muerte del capitán de los enemigos en combate, Participación de caballeros en combate en inferioridad de condiciones, Participación de caballeros en combate en inferioridad numérica, Pérdida temporal de la ventaja, aparente derrota de un caballero durante un combate, Posible derrota en combate*

Fundó Rivendel, el último refugio de los elfos, donde los herederos de Arnor a menudo fueron criados bajo su protección. y es el depositario del tercero de los anillos de poder, Vilya, el anillo del aire, el más importante, que heredó de Gil-galad⁴⁵⁶ (Day, 2002a : 241).

Era valiente en la batalla y dotado para el canto, con la fortaleza de los hombres y muy pocas de sus debilidades, y sus habilidades curativas son superiores a las de cualquier otro habitante de la Tierra Media (Day, 2002a: 241). Esta superioridad es reconocida por todos, como Aragorn explica en Las Casas de Curación: «Would that Elrond were here, for he is the eldest of all our race, and has the greater power.»⁴⁵⁷ (TRK, 863).

Pero, además de las habilidades relacionadas con la sanación, Elrond posee otros poderes como el control sobre las aguas que permite que Frodo escape de los Nazgûl:

At that moment there came a roaring and a rushing: a noise of loud waters rolling many stones. Dimly Frodo saw the river below him rise, and down along its course there came a plumed cavalry of waves.

en inferioridad de condiciones. IMPS: *Ayuda prestada durante el combate, Combate a pie, Combate colectivo, Confusión, desorden durante un combate, Comprobación de las habilidades de un caballero por los riesgos que asume en un combate, Preparación de un caballero para iniciar un combate, Participación en un combate, Participación en un combate en inferioridad de condiciones, Pérdida de ventaja en el transcurso de un combate.* IMPC: *Demostración de la valentía de un caballero en un combate.*

⁴⁵⁶ IMFC: *D1070. Magic ornaments, D1071. Magic jewels, D1076. Magic ring, D1335. Object gives magic strength, D801. Ownership of magic objects, D2140. Magic control of the elements, F825. Extraordinary ring.* IMS: *Inmunidad, protección frente a los encantamientos por anillo mágico, Obtención de un anillo mágico por caballero.* IMPS: *Adquisición de un don como premio, Adquisición de un don extraordinario como regalo, Entrega de un recuerdo, Entrega de un regalo.* IMPC: *Protección por objeto que funciona como talismán.*

⁴⁵⁷ IMFC: *D996. Magic hand, H1199.2. Task: healing sick person, D2161.4.12. Magic cure during sleep, D2161.5. Magic cure by certain person, F950. Marvelous cures.* IMS: *Búsqueda de cura para una enfermedad, Curación de las heridas de caballeros, Curación de las heridas de un caballero en castillo, Curación de las heridas por maestro.* IMPS: *Curación de las heridas, Curación por magia.* IMPC: *Visitas durante la curación de las heridas, Búsqueda de un mago para curar enfermedad, Curación de las heridas en espacio extraordinario, Desplazamiento para buscar curación para una enfermedad.*

White flames seemed to Frodo to flicker on their crests and he half fancied that he saw amid the water white riders upon white horses with frothing manes. The three Riders that were still in the midst of the Ford were overwhelmed: they disappeared, buried suddenly under angry foam. Those that were behind drew back in dismay (TFR, 214). «Who made the flood?» asked Frodo. «Elrond commanded it,» answered Gandalf. «The river of this valley is under his power, and it will rise in anger when he has great need to bar the Ford. As soon as the captain of the Ringwraiths rode into the water the flood was released.»⁴⁵⁸ (TFR, 224).

Elrond une varios paradigmas importantes de las caballerías: es un hechicero benefactor y sanador, pero también es señor de una corte que recibe tanto a los enanos con Bilbo, como a Frodo y el resto de los hobbits cuando pasan por Rivendel en cumplimiento de sus misiones. Además, es el protector de varios de los herederos del caído reino de Arnor, que realizan su etapa de *fosterage*⁴⁵⁹ en Imladris, y es el padre de la dama protagonista, cumpliendo incluso con el tópico de oponerse al matrimonio de esta hasta que el pretendiente se muestre digno⁴⁶⁰. Cumple, también, con el paradigma del

⁴⁵⁸ IMFC: *D1273. Magic formula (charm), D2091. Magic attack against enemy, D2140. Magic control of the elements, D1700 Magic powers, D1721. Magic power from magician, D1765. Magic results produced by command, D1810. Magic knowledge, D2151. Magic control of waters, F930. Extraordinary occurrences concerning seas or waters.*

⁴⁵⁹ IMFC: *P271. Foster-father, P271.4. To be foster father to king's son. Living king's or nobleman's son as foster son of father's friend: considered an honor for the foster father, P271.6. Foster children loving foster father, T581. Place and conditions of childbirth, T585. Precocious infant, T600. Care of children, T610. Nurture and growth of children, T670. Adoption of children.* IMS: *Crianza y educación de niño por caballero, Crianza y educación de niño por madre.* IMPS: *Crianza de niño alejado de los padres, Entrega de niño.*

⁴⁶⁰ IMFC: *H310. Suitor tests, H311. Suitor contest: bride offered as prize, H313. Suitor test: obedience and humility before bride/lady, H317. Long term of service imposed on suitor, H317.4. Test of suitor's love and endurance by constant postponing, H328. Suitor test: power of endurance, H331.2.1. Suitor contest: success in battle, H335.4. Suitor task: to defeat enemies, H900. Task imposed. A person's prowess is tested by assigning him certain tasks, H920. Assigners of tasks, H934. Relative assigns tasks, H1210. Quest assigned, P200. The family, P230. Parents and children, P234. Father and daughter, T97. Father opposed to daughter's marriage.* IMS: *Comprobación del amor de un padre por su hija por su comportamiento, Comprobación de la valentía, inteligencia y hermosura de un niño por asignación de tarea, prueba, Oposición de padre al matrimonio de su hija, Oposición de padre al matrimonio de su hija, alegando deseo de tenerla cerca.* IMPS:

caballero, uniendo la capacidad bélica mostrada en la Batalla de la Última Alianza, con sus grandes conocimientos, su comportamiento cortés y su ascendencia noble.

Beorn, el cambiaformas

Beorn es un hombre de gran tamaño y barba negra que vive en las cercanías del Bosque Negro y hospeda a Gandalf, Bilbo y los enanos cuando pasan cerca de su morada tras ser rescatados por las águilas. A pesar de que no siente una especial simpatía por los enanos, su odio mutuo por los orcos hace que, tras haber escuchado el relato de Gandalf, acceda a mostrarles su hospitalidad⁴⁶¹. Más tarde aparecerá en la Batalla de los Cinco Ejércitos para ayudar contra los tragos, siendo quien rescata al moribundo Thorin⁴⁶² (Walsh en Drout, 2007: 56).

Oposición al matrimonio de un pariente, Sometimiento a prueba de sufrimiento. IMPC: Oposición del padre al matrimonio de su hija.

⁴⁶¹ IMFC: *F500 Remarkable persons, P320. Hospitality. Relation of host and guest, P324.1. Host treats guest with food and everything possible, P533.1. Hostages, W12. Hospitality as a virtue, P426.2. Hermit, N843. Hermit as helper.* IMS: *Información recibida de mago, Información recibida de hombre viejo, Hospitalidad de caballero por hombre bueno, Hospitalidad de ermitaño a caballeros, Distribución de informaciones sobre las hazañas de caballero, Información de ermitaño sobre un lugar recibida durante una conversación.* IMPS: *Informaciones verbales de mago, Hospitalidad, Hospitalidad premiada, Petición de hospitalidad, Conocimiento de la identidad de un caballero por las informaciones dadas por quien lo conoce, Informaciones sobre la vida de un caballero, Informaciones sobre el cautiverio de los aliados, Informaciones sobre el enemigo, Ocultación de una información, Respuesta insatisfactoria a una pregunta sobre una información.* IMPC: *Información conocida por secreto escuchado, Concesión de informaciones, Conocimiento de la identidad por información directa, Informaciones sobre el enemigo conseguidas a través de relato, Hospitalidad ofrecida por lástima.*

⁴⁶² IMFC: *R100. Rescue, R122. Miraculous rescue, R150. Rescuers, R169.5(G) Hero rescued by friend/friend as rescuer, P426.2. Hermit, N843. Hermit as helper, B520. Animal saves person's life, B540 Animal rescuer o retriever, B550. Animals carry men, B870. Giant animals.* IMS: *Búsqueda de amigo perdido, Rescate en el último minuto por ayuda voluntariamente ofrecida, Ayuda de ermitaño, Búsqueda de caballero por ermitaño, Rescate de la muerte de caballero en el último minuto por un ermitaño.* IMPS: *Muerte evitada por rescate, Muerte evitada en el último minuto, Ayuda prestada durante el combate por un animal.* IMPC: *Ayuda de animal en combate, Triunfo de animal en combate contra hombre.*

La peculiaridad de Beorn en relación con la magia es su capacidad de metamorfosis, al tener la posibilidad de convertirse en un gran oso⁴⁶³, así como la posesión de animales inteligentes que le ayudan en las tareas domésticas⁴⁶⁴. La etimología de su nombre combina *Beorn* que en inglés antiguo significa «hombre, guerrero» y *Bjorn* que en nórdico antiguo es la palabra para «oso», además de remitir a un personaje de la *Saga of Hrolf Kraki* y al *Beowulf*, con el que comparte tamaño y fuerza, así como la exhibición de trofeos de sus enemigos.

Transformar la apariencia, propia o ajena, es una de las notas características de Merlín y de Urganda, quien recibe el sobrenombre de «la desconocida» por su capacidad de transformarse, y de ellos la heredan los posteriores magos caballerescos (Cuesta, 2007b, 152), si bien algunos carecen de ella, como Arcaláus que se disfraza, pero no se transforma (Nasif, 1992: 143). Modificar las apariencias ajenas mediante la magia está entre los atributos de Malfada (*Palmerín de Olivia*, 160), Laciva y Piromancia (*Floriseo*, 278 y 199), que convierten a los caballeros en animales, y la Doncella del Anillo, que usa un libro donde está escrito cómo cambiar las apariencias de las personas (*Felixmarte*, 192). Muestras de la capacidad de metamorfosearse en animales las dan Urganda (*Sergas*, 499), e Ipermea y Zerisa (*Olivante*, 450-453).

Fristón, el antagonista mágico del *Belianís*, adopta prácticamente todas las funciones típicas que ejercen los magos en los libros de caballerías:

⁴⁶³ IMFC: *P426.2. Hermit, N843. Hermit as helper, D1713. Magic power of hermit, D5. Enchanted person, D45. Persons exchange forms, D52. Magic change to different appearance, D110. Transformation: man to wild beast, D631.1.1. Person change appearance at will, D640. Reasons for voluntary transformation.* IMPS: *Cambio de apariencia corporal.* IMPC: *Transformaciones mágicas por desencantamiento.*

⁴⁶⁴ IMFC: *B292. Animal in service to man, B300. Helpful animal, B531. Animal provide food for men, B570. Animals serve man, B575. Animal as constant attendant of man, B576 Animal as guard, F618. Strong man tames animals, F648. Extraordinary sympathy with wild animals, F980. Extraordinary occurrences concerning animals, H172. Animal serving only certain man, Z235. Hero with extraordinary animal companions.*

historiador, donante de objetos mágicos, sanador, creador de pruebas caballerescas y del paraje infernal de la Selva de la Muerte, encantador, profeta y conjurador de diablos. Destaca su habilidad para metamorfosearse y transformar a otros: cambia la apariencia externa de Belianís y del emperador Belanio, para que se maten el uno al otro en batalla (215), mientras se transforma a sí mismo en otras ocasiones: en viejo (11) y en grifo (244).

En conclusión, a pesar de que Beorn se nutre de fuentes nórdicas y que se asemeja más al papel de un ermitaño, también coincide con los magos caballerescos en mostrar un dominio especial sobre los animales y en la capacidad de transformar su apariencia.

Tom Bombadil

Otro de los personajes que muestra poseer unas habilidades fuera de lo común es Tom Bombadil, que habita en el Bosque Viejo junto con Baya de Oro, la hija del Río. Aparte de demostrar que es el único sobre el que el Anillo no tiene ningún ascendiente, en dos ocasiones emplea algún tipo de sortilegio para salvar a los hobbits de los problemas en los que se meten. En primer lugar con el Hombre Sauce, cuando se lo encuentran de forma fortuita y los rescata:

Tom put his mouth to the crack and began singing into it in a low voice. They could not catch the words, but evidently Merry was aroused. His legs began to kick. Tom sprang away, and breaking off a hanging branch smote he side of the willow with it. «You let them out again, Old Man Willow!» he said.«What be you a-thinking of? You should not be waking. Eat earth! Dig deep! Drink water! Go to sleep! Bombadil is talking!» He then seized Merry's feet and drew him out of the suddenly widening crack. There was a tearing creak and the other crack split open, and out of it Pippin sprang, as if he had been kicked. Then with a loud snap both cracks closed fast again. A shudder ran

through the tree from root to tip, and complete silence fell⁴⁶⁵ (TFR, 120).

Tras esta experiencia, invita a los hobbits a pasar un par de días en su casa donde descansan y escuchan historias. Una vez parten de nuevo, en la segunda ocasión los salva de los tumularios al ser invocado por Frodo mediante una canción que le había enseñado:

He remembered the rhyme that Tom had taught them. In a small desperate voice he began: *Ho! Tom Bombadil!* and with that name his voice seemed to grow strong: it had a full and lively sound, and the dark chamber echoed as if to drum and trumpet.

*Ho! Tom Bombadil, Tom Bombadillo!
By water, wood and hill, by the reed and willow,
By fire, sun and moon, harken now and hear us!
Come, Tom Bombadil, for our need is near us!*

There was a sudden deep silence, in which Frodo could hear his heart beating. After a long slow moment he heard plain, but far away, as if it was coming down through the ground or through thick walls, an answering voice singing:

*Old Tom Bombadil is a merry fellow,
Bright blue his jacket is, and his boots are yellow.
None has ever caught him yet, for Tom, he is the master:
His songs are stronger songs, and his feet are faster.*

⁴⁶⁵ IMFC: *P426.2. Hermit, N843. Hermit as helper, D1713. Magic power of hermit, R40. Places and conditions of captivity, R100. Rescue, R110. Rescue of captive, R121. Means of rescue from prison, R122. Miraculous rescue, R150. Rescuers, R169.5(G) Hero rescued by friend/friend as rescuer, R210. Escapes, D1273. Magic formula (charm), D2140. Magic control of the elements, D1700 Magic powers, D1721. Magic power from magician, D1765. Magic results produced by command, D1810. Magic knowledge, D1364.22. Sleep-charm. Charm causes magic sleep, D1364.23. Magic song causes magic sleep, D1364.24. Magic causes magic sleep, D1364.31. Plant produces sleep, D1960. Magic sleep, D950. Magic tree, F810. Extraordinary trees, plants, fruits..., F811. Extraordinary trees, F811.4. Extraordinary location of tree, F811.21. Marvelous tree of extraordinary age, F812.3. Forest of dangers, wonders, F970. Extraordinary behavior of trees and plants, N776.3. Adventures from having slept beneath tree, R49.1. Captivity in tree. IMS: *Búsqueda de amigo perdido, Búsqueda de caballero amigo capturado, Rescate en el último minuto por ayuda voluntariamente ofrecida, Ayuda de ermitaño, Búsqueda de caballero por ermitaño, Rescate de la muerte de caballero en el último minuto por un ermitaño.* IMPS: *Muerte evitada por rescate, Muerte evitada en el último minuto.**

There was a loud rumbling sound, as of stones rolling and falling, and suddenly light streamed in, real light, the plain light of day. A low door-like opening appeared at the end of the chamber beyond Frodo's feet; and there was Tom's head (hat, feather, and all) framed against the light of the sun rising red behind him. The light fell upon the floor, and upon the faces of the three hobbits lying beside Frodo. They did not stir, but the sickly hue had left them. They looked now as if they were only very deeply asleep. Tom stooped, removed his hat, and came into the dark chamber, singing:

*Get out, you old Wight! Vanish in the sunlight!
Shrivel like the cold mist, like the winds go wailing,
Out into the barren lands far beyond the mountains!
Come never here again! Leave your barrow empty!
Lost and forgotten be, darker than the darkness,
Where gates stand for ever shut, till the world is mended.*

At these words there was a cry and part of the inner end of the chamber fell in with a crash. Then there was a long trailing shriek, fading away into an unguessable distance; and after that silence⁴⁶⁶ (TFR, 142-143).

Es decir, que Tom, no solo posee la capacidad de expulsar a los tumularios mediante alguna clase de hechizo, sino que también puede ser convocado él mismo a través de sortilegios que puede enseñar. Así pues, pese a que, como Beorn, se aproxima más a la figura del ermitaño, muestra ciertas

⁴⁶⁶ . IMFC: *P426.2. Hermit, N843. Hermit as helper, D1713. Magic power of hermit, D1273. Magic formula (charm), D2091. Magic attack against enemy, D2140. Magic control of the elements, D1700 Magic powers, D1721. Magic power from magician, D1765. Magic results produced by command, D1810. Magic knowledge, E410. The unquiet grave. Dead unable to rest in peace, E411. Dead cannot rest because of a sin, E420. Appearance of revenant, E421. Spectral ghosts, E422. The living corpse. Revenant is not a specter but has the tributes of a living person, E425. Revenant in human form, E430. Defense against ghosts and the dead, E461. Fight of revenant with living person, E750.1. Souls wander after death, F402.1.12. Spirit fights against person, F405. Means of combating spirits, J641. Escaping before enemy can strike, R40. Places and conditions of captivity, R49.4(G) Captivity in grave, tomb, R100. Rescue, R110. Rescue of captive, R121. Means of rescue from prison, R122. Miraculous rescue, R150. Rescuers, R169.5(G) Hero rescued by friend/friend as rescuer, R210. Escapes, R211. Escape from grave. IMS: *Búsqueda de amigo perdido, Búsqueda de caballero amigo capturado, Rescate en el último minuto por ayuda voluntariamente ofrecida, Liberación de prisiones del enemigo, Ayuda de ermitaño, Búsqueda de caballero por ermitaño, Rescate de la muerte de caballero en el último minuto por un ermitaño.* IMPS: *Muerte evitada por rescate, Muerte evitada en el último minuto.**

habilidades propias de los magos, además de ser donante de las espadas mágicas que encuentran en los túmulos.

8.3.2. Los objetos mágicos

En la literatura de caballerías una serie de elementos estereotipados se asocian al despliegue de la magia: anillos, copas, libros, ungüentos, espejos... se incorporan como integrantes fundacionales que intentan imprimir elasticidad a los resortes de la narración (Beltrán y Requena, 2002: 25).

A diferencia de los objetos mágicos del folclore, que pueden tener virtudes intrínsecas sin que se deban a la intervención humana, los presentes en los libros de caballerías suelen ser productos del arte mágico y es relativamente frecuente que se mencione al mago relacionado con ella. Este puede ser el fabricante del objeto material (como la espada, yelmo y escudo de Tristán el Joven) o únicamente quien le ha imbuido alguna propiedad mágica (como la espada de la reina Julia) (Cuesta, 2014a: 361).

A lo largo del relato, tanto en *The Hobbit* como en *The Lord of the Rings* aparecen una gran cantidad de objetos con propiedades especiales que los alejan de la cotidianeidad. Generalmente están asociados a los elfos y suelen ser encontrados en tesoros o ser donados por otros personajes.

Las armas

Es muy frecuente el tema de las armas mágicas, tópico en el que la influencia artúrica confluye con la clásica (las de Aquiles) y con la épica medieval (Boix, 2001). En la materia artúrica castellana el arma mágica que destaca es la espada Excalibur, donada a Arturo por la Doncella del Lago con la mediación de Merlín y cuya vaina impide que se desangre quien la porta. En el *Baladro Morgana* la roba para propiciar la muerte de Arturo y se la entrega a

su amante (caps. 228-232). A imitación de esta y otras espadas mágicas como la que Merlín coloca en el padrón y que nadie puede arrancar sino el futuro rey en el *Baladro* (cap. 129) y la que está rota en dos partes que Galaz consigue unir en la *Demanda* (cap. 374), los libros de caballerías incorporan con frecuencia propiedades maravillosas al armamento de los protagonistas.

La espada de Esplandián impide que ningún encantamiento o veneno dañe a quien la lleva en las *Sergas* (cap. 89). La espada amadisiana representa el mayor punto de contacto entre la obra bretona y la española, con respecto a los elementos mágicos (Nasif, 1992:69). La principal diferencia que puede apreciarse entre las armas del padre y del hijo es que la del primero aparece caracterizada como un instrumento bélico muy útil, pero desprovisto de poderes sobrenaturales, lo que permite achacar todo el mérito de las victorias a la destreza y valentía de Amadís. La espada es una prolongación del guerrero, su brazo ejecutor, y en ocasiones llega a comportarse como símbolo de su virilidad (Cacho Blecua, 1979:164). En cambio la espada de Esplandián sí constituye un auxiliar mágico o incluso milagroso, otorgando al héroe fuerzas sobrehumanas para que lleve a cabo su Cruzada contra los turcos. Es un talismán, que le permite burlar los encantamientos de la malvada Melía, pero no sería exacto decir que le pertenece, porque, una vez cumplida su misión, la Donzella Encantadora regresará de ultratumba para llevársela con ella a las profundidades del mar (Erlés, 2007:193).

La de Tristán el Joven posee propiedades curativas asombrosas y protege contra el veneno y contra los encantamientos, y tanto esta como el yelmo y el escudo que la acompañan han sido confeccionadas por el sabio Ferrero y la sabia Florisdelfa (*Tristán el Joven*, cap. 51). Por su parte, Palmerín de Olivia obtiene una espada encantada, que nadie sino el mejor caballero del mundo puede sacar de un arca (*Palmerín de Olivia*, cap. 23), en clara referencia a

la espada del Padrón de Merlín ganada por Arturo. Del mismo modo, la espada mágica que la reina Julia hereda de su padre está destinada al caballero que la libere de los jayanes que la apresan, que será Rosicler (*Espejo de príncipes y caballeros*, cap. 33).

Otros caballeros reciben como obsequio sus armamento: espada y yelmo en *Florisando* (56) y una espada, un anillo y unas armas en *Belianís* (197 y 228). Pero no solo los caballeros usan espadas mágicas. Por ejemplo, el sabio Fristón utiliza una espada que transforma su apariencia en la de la sabia Belonia, protectora del protagonista, para engañarle (*Belianís*, 7-8).

En la obra de Tolkien todos los personajes principales poseen espadas mágicas o de renombre. En *The Hobbit* Thorin, Gandalf y Bilbo encuentran las suyas en el tesoro de los trolls. Todas ellas son reliquias antiguas y las espadas tienen nombre propio, Orcrist y Glamdring, que remiten a sus orígenes y al momento histórico en el que fueron forjadas:

They are old swords, very old swords of the High Elves of the West, my kin. They were made in Gondolin for the Goblin-wars. They must have come from a dragons hoard or goblin plunder, for dragons and goblins destroyed that city many ages ago. This, Thorin, the runes name Orcrist, the Goblin-cleaver in the ancient tongue of Gondolin; it was a famous blade. This, Gandalf, was Glamdring, Foe-hammer that the king of Gondolin once wore. Keep them well!⁴⁶⁷ (*TH*, 62).

Aragorn posee Andúril, forjada de los fragmentos de Nársil, la espada que Elendil trae de Númenor, que ya ha sido analizada en el apartado

⁴⁶⁷ IMFC: *D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D855. Magic object acquired as reward, D880. Recovery of magic object, D1080. Magic weapons, D1081. Magic sword, D1081.1. Sword of magic/sacred origin, D1162. Magic light, D1581. Tasks performed by use of magic object, D2178. Objects produced by magic, F830. Extraordinary weapons, F833. Extraordinary sword, F611.3.3. Sword tested, H987. Task performed with aid of magic object, Q114. Gifts as reward, Q114.3. Extraordinary sword as reward.* IMS: *Cambio de las armas de un caballero por otras, Cambio de las armas de un caballero por otras armas viejas.* IMPS: *Adquisición de un don como premio, Adquisición de un don extraordinario por extracción.* IMPC: *Obtención de don extraordinario con el que participar en un combate, Obtención de don extraordinario encontrado casualmente.*

dedicado al caballero: «But before all went Aragorn with the Flame of the West, Andúril like a new fire kindled, Narsil re-forged as deadly as of old: and upon his brow was the Star of Elendil.»⁴⁶⁸ (TRK, 848).

De Boromir se dice que tenía una espada similar a Andúril pero de menor linaje, aunque no se informa de que posea ninguna característica especial. Así sucede también con las espadas de los rohirrim, Gléowine la de Eómer y Herugrim de Théoden, que pese a tener nombre propio, no muestran ninguna peculiaridad.

Los hobbits reciben de la mano de Tom Bombadil unas espadas procedentes del tesoro del túmulo donde los han apresado. Se trata de unas hojas especiales: «knives, leaf-bladed, damasked in gold and red; (...) work of Westernesse, wound about with spells for the bane of Mordor.»⁴⁶⁹ (TT, 415).

Estos sortilegios son los que permiten que Merry pueda herir al Rey Brujo en los Campos del Pelennor: «But suddenly he too stumbled forward with a cry of bitter pain, and his stroke went wide, driving into the ground.

⁴⁶⁸ IMFC: *A1141.2. Lightning from flashing sword, D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D1080. Magic weapons, D1081. Magic sword, D1081.1. Sword of magic/sacred origin, D1645.8.4. Magic flaming sword, D2178. Objects produced by magic, F830. Extraordinary weapons, F833. Extraordinary sword.* IMS: *Construcción, diseño de una espada mágica.*

⁴⁶⁹ IMFC: *D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D810. Magic object a gift, D812.13. Magic objects gifts of magician, D822. Magic object received from old man, D855. Magic object acquired as reward, D880. Recovery of magic object, D1080. Magic weapons, D1081. Magic sword, D1081.1. Sword of magic/sacred origin, D1162. Magic light, F969.3. Marvelous light, D1478. Magic object provides light, D1581. Tasks performed by use of magic object, D2178. Objects produced by magic, F830. Extraordinary weapons, F833. Extraordinary sword, F611.3.3. Sword tested, H987. Task performed with aid of magic object, Q114. Gifts as reward, Q114.3. Extraordinary sword as reward.* IMS: *Cambio de las armas de un caballero por otras, Cambio de las armas de un caballero por otras armas viejas, Ayuda de ermitaño.* IMPS: *Adquisición de un don como premio, Adquisición de un don extraordinario como regalo, Adquisición de un don extraordinario por extracción, Entrega de un recuerdo, Entrega de un regalo.* IMPC: *Obtención de don extraordinario con el que participar en un combate, Obtención de don extraordinario encontrado casualmente, Obtención de don extraordinario por entrada en un espacio encantado.*

Merry's sword had stabbed him from behind, shearing through the black mantle, and passing up beneath the hauberk had pierced the sinew behind his mighty knee.»⁴⁷⁰ (TRK, 842).

Frodo se queda sin la suya cuando se le rompe al huir de los Nazgûl en el vado del Bruinen pero Bilbo le entrega Dardo⁴⁷¹ junto con la cota de malla impenetrable de mithril, un metal ligero y extraordinariamente fuerte que lleva bajo la ropa y mantiene al hobbit a salvo de gran parte de los peligros, como al salvar su vida del lanzazo que le asesta un orco en Moria:

⁴⁷⁰ IMFC: *F451.5.2.11. Dwarfs attack soldier, H1561. Tests of valor, K2350. Military strategy, L325(B) Victory over superior force, L160. Success of the unpromising/unknown hero, P550. Military affairs/war, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P557. Military customs, P600. Customs, E410. The unquiet grave. Dead unable to rest in peace, E411. Dead cannot rest because of a sin, E420. Appearance of revenant, E421. Spectral ghosts, E422. The living corpse. Revenant is not a specter but has the tributes of a living person, E425. Revenant in human form, E430. Defense against ghosts and the dead, E461. Fight of revenant with living person, E750.1. Souls wander after death, E754.1.3. Condemned soul saved by penance, E765. Life dependent on external object or event, Z300. Unique exceptions, Z310. Unique vulnerability, Z311. Achilles heel.* IMS: *Acompañamiento en el viaje por caballeros para participar en combate, Participación en un combate, Preparación de caballero para combate, Triunfo de caballero en combate, Viaje terrestre de caballero para participar en combate, Victoria de caballeros en combate, Ayuda de caballeros para combatir.* IMPS: *Ayuda prestada durante el combate, Combate a pie, Combate colectivo, Combate en un espacio rural, Desplazamiento para participar en un combate, Participación en un combate, Triunfo en un combate.* IMPC: *Combate a pie como estrategia militar, Combate como tarea, Desplazamiento acompañado para participar en un combate, Incorporación de refuerzos como ayuda en un combate.*

⁴⁷¹ IMFC: *D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D810. Magic object a gift, D822. Magic object received from old man, D855. Magic object acquired as reward, D860. Loss of magic object, D880. Recovery of magic object, D1080. Magic weapons, D1081. Magic sword, D1081.1. Sword of magic/sacred origin, D1162. Magic light, D1478. Magic object provides light, D1581. Tasks performed by use of magic object, D2178. Objects produced by magic, F830. Extraordinary weapons, F833. Extraordinary sword, F969.3. Marvelous light, F611.3.3. Sword tested, H987. Task performed with aid of magic object, Q114. Gifts as reward, Q114.3. Extraordinary sword as reward.* IMS: *Cambio de las armas de un caballero por otras, Cambio de las armas de un caballero por otras armas viejas, Comprobación de la valía de una espada por hazañas realizadas por ella, Golpes maravillosos con espada en combate, Imposición de la espada a sí mismo.* IMPS: *Adquisición de un don como premio, Adquisición de un don extraordinario como regalo, Comprobación de la valía de un arma por las hazañas llevadas a cabo con ella, Entrega de un premio por servicio, Entrega de un recuerdo, Entrega de un regalo, Iluminación por objeto mágico.* IMPC: *Regalo de un don como agradecimiento por amistad, Obtención de don extraordinario con el que participar en un combate.*

The silver corslet shimmered before his eyes like the light upon a rippling sea. Carefully he took it off and held it up, and the gems on it glittered like stars and the sound of the shaken rings was like the tinkle of rain in a pool. «Look, my friends!» he called. «Here's a pretty hobbit-skin to wrap an elven-princeling in! If it were known that hobbits had such hides, all the hunters of Middle-earth would be riding to the Shire.»

«And all the arrows of all the hunters in the world would be in vain,» said Gimli, gazing at the mail in wonder. «It is a mithril-coat. Mithril! I have never seen or heard tell of one so fair.»⁴⁷² (TFR, 336).

Legolas recibe su arco con propiedades especiales de manos de Galadriel como regalo de partida de la Compañía, lo que le permite abatir a una de las monturas aladas de los Nazgûl:

Suddenly the great bow of Lórien sang. Shrill went the arrow from the elven-string. Frodo looked up. Almost above him the winged shape swerved. There was a harsh croaking scream, as it fell out of the air, vanishing down into the gloom of the eastern shore. The sky was clean again. (...) «Praised be the bow of Galadriel, and the hand and eye of Legolas!» said Gimli, as he munched a wafer of lembas. «That was a mighty shot in the dark, my friend!»⁴⁷³ (TFR, 387).

⁴⁷² IMFC: *D1380. Magic object protects, D1381.10. Magic armor protects from attack, F824.6(B) Double/triple armor, F824.7(B) Impenetrable hauber/armor, H1552. Test of generosity, H1552. Test of generosity, Q72. Loyalty rewarded, W10. Kindness, W11. Generosity, W34. Loyalty.* IMS: *Cambio de las armas de un caballero por otras, Cambio de las armas de un caballero por otras armas viejas, Comprobación de la generosidad de un caballero con el amigo por su comportamiento.* IMPS: *Comprobación de la generosidad por el comportamiento.* IMPC: *Regalo de un don como agradecimiento por amistad, Sustitución de arma por otra cuya valía se ha comprobado anteriormente.*

⁴⁷³ IMFC: *D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D810. Magic object a gift, D812.13. Magic objects gifts of magician, D825. Magic object received from maiden, D855. Magic object acquired as reward, D1080. Magic weapons, D2178. Objects produced by magic, D1653.1.4. Unerring bow, F311.1. Fairy godmother, F830. Extraordinary weapons, F836. Extraordinary bow, N800. Helpers, N810. Supernatural helpers, N828. Wise woman as helper, N831. Girl/lady as helper/adviser, N845. Magician as helper, Q114. Gifts as reward, B0. Mythical animals, B10. Mythical beasts and hybrids, B17. Hostile animals, B550. Animals carry men, B870. Giant animals, .* IMS: *Entrega de armas mágicas a caballero por dueña, Entrega de dones por dueña como premio, Información recibida de dueña sabia, Obtención de unas armas extraordinarias de una dueña, Regalo por dueña de una joya, reliquias, como talismán a un caballero.* IMPS: *Adquisición de un don extraordinario como regalo, Entrega de un premio por cortesía, Entrega de un recuerdo, Entrega de un regalo, Muerte de un animal.* IMPC: *Regalo de un don como agradecimiento*

También los Nazgûl poseen unas armas con propiedades sobrenaturales, en este caso maléficas, como el puñal con el que el Rey Brujo hiere a Frodo en la Cima de los Vientos y que casi termina convirtiéndolo en un espectro:

He stooped again and lifted up a long thin knife. There was a cold gleam in it. As Strider raised it they saw that near the end its edge was notched and the point was broken off. But even as he held it up in the growing light, they gazed in astonishment, for the blade seemed to melt, and vanished like a smoke in the air, leaving only the hilt in Strider's hand. «Alas!» he cried. «It was this accursed knife that gave the wound. Few now have the skill in healing to match such evil weapons. But I will do what I can.»⁴⁷⁴ (*TFR*, 198).

En definitiva, las armas mágicas, especialmente las espadas, son uno de los atributos característicos de los héroes caballerescos que comparten con los procedentes de *The Lord of the Rings*. No obstante, la variedad de propiedades diferentes de ese armamento extraordinario es significativamente mayor en los libros de caballerías. En la obra de Tolkien las espadas especiales tan solo son más mortíferas y/o proporcionan luz cuando hay determinados enemigos cerca, prefiriendo apartarlas de la sanación u otro tipo de efectos

por amistad, Regalo en señal de servicio, Triunfo de hombre en combate contra animal, Muerte de animal por caballero.

⁴⁷⁴ IMFC: *F451.5.2.11. Dwarfs attack soldier, H1561. Tests of valor, K2350. Military strategy, L160. Success of the unpromising/unknown hero, P550. Military affairs/war, P556. Challenge to battle, P557. Military customs, P600. Customs, E410. The unquiet grave. Dead unable to rest in peace, E411. Dead cannot rest because of a sin, E420. Appearance of revenant, E421. Spectral ghosts, E422. The living corpse. Revenant is not a specter but has the tributes of a living person, E425. Revenant in human form, E430. Defense against ghosts and the dead, E461. Fight of revenant with living person, E750.1. Souls wander after death, E754.1.3. Condemned soul saved by penance, E765. Life dependent on external object or event, D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D810. Magic object a gift, D812.13. Magic objects gifts of magician, D1080. Magic weapons, D1081. Magic sword, D1581. Tasks performed by use of magic object, D2178. Objects produced by magic, F830. Extraordinary weapons, F833. Extraordinary sword, F611.3.3. Sword tested, H987. Task performed with aid of magic object. IMS: *Participación en un combate*. IMPS: *Combate a pie, Combate colectivo, Combate en un espacio rural, Participación en un combate*. IMPC: *Combate a pie como estrategia militar, Combate como tarea*.*

extraordinarios, que sí tienen algunas caballerescas, y que se reservan para otros objetos o como característica de algunos personajes.

Los anillos

Otro objeto mágico recurrente en los libros de caballerías será el anillo (Esteban Erlés, 2007b). Se trata de un objeto al que la Edad Media otorgaba muy diferentes valencias, entre ellas la de talismán, capaz de atrapar y canalizar el poder de los astros en favor del hombre. Asimismo el anillo por su forma de círculo, era considerado un símbolo de lo eterno, de lo que no tiene un principio ni un fin definido.

Los anillos también constituyen elementos materiales revestidos de un valor mágico en la obra de Montalvo. Así, la pareja de sortijas que reciben de Urganda Amadís y Oriana (*Amadís*, 1634), les protege de la maldad de Arcaláus, gracias a esa circularidad inexpugnable que actúa como una muralla defensora, también el de Polindo (*Polindo*, 27). Esta alhaja se inspira en el que la Doncella del Lago dio a Lanzarote (*Lanzarote*, 99), que tiene la propiedad de impedir que pueda ser encantado, ni engañado por los encantamientos, ya que cuando el protagonista lo mira consigue ver la realidad en lugar de la ilusión provocada por la magia (Sanz, 1994:938-940).

Por otro lado, el hijo de los protagonistas heredará también el anillo donado a su padre por Leonorina, la hija del emperador de Constantinopla, quien le explica a Amadís la historia de la piedra que adorna la joya diciéndole que se trata de una extraña variedad de rubí, a medias bermejo, a medias blanco, una peculiaridad cromática que puede interpretarse como elemento anticipador del propio Esplandián, porque comparte con él sus colores emblemáticos y funcionará como vínculo amoroso cuando Esplandián lo reciba de su padre (Erlés, 2007:194).

Es fácil encontrar en los libros de caballerías otros ejemplos de anillos que protegen de los encantamientos como en *Palmerín de Olivia* (427), en *Polindo* (27) o en *Belianís* (228). Y en *Tristán Iseo* le ofrece al protagonista uno que evita que pueda ser encontrado o vencido quien lo lleve (117).

Los anillos, o más específicamente, el Anillo, tienen un papel fundamental en la obra de Tolkien, ya señalado por el título. De hecho, el hilo de unión de *The Hobbit* y *The Lord of the Rings* es el destino del objeto que Bilbo encuentra en los túneles de los trasgos. Por este motivo existe una nutrida bibliografía dedicada a estudiar sus fuentes y diversas explicaciones de simbologías y alegorías⁴⁷⁵. En este caso, el análisis se centrará principalmente en las similitudes que tienen en común este tipo de objetos de la obra de Tolkien con los de la materia artúrica y los libros de caballerías.

Se dice que el Anillo Único confiere habilidades en función del poseedor, de lo que podría interpretarse que funciona como un potenciador o catalizador de los poderes de quien lo lleva. Los portadores, aparte del propio Sauron, son: Isildur, Gollum, Frodo, Bilbo y Sam. Todos ellos lo emplean para volverse invisibles, y a Gollum y Bilbo les proporciona una longevidad extraordinaria. Además a Sam le permite entender el lenguaje de los orcos y le ofrece visiones de grandeza a las que el jardinero demuestra ser inmune.⁴⁷⁶

⁴⁷⁵ David Day dedica un libro casi en exclusiva a delimitar las fuentes de las que se nutre Tolkien para el Anillo (2002b).

⁴⁷⁶ IMFC: *D1070. Magic ornaments, D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D810. Magic object a gift, D822. Magic object received from old man, D855. Magic object acquired as reward, D860. Loss of magic object, D880. Recovery of magic object, D1338.0.1. Magic object retards aging, D1326. Magic object affects eyesight, D1335. Object gives magic strength, D1338.0.1. Magic object retards aging, D1374. Magic object causes longing, D1379. Magic object control person's will, D1409.1. Magic object brings evil, bad luck upon person, D1581. Tasks performed by use of magic object, D1855. Time of death postponed, D1857. Magic longevity, D1980. Magic invisibility, D1981. Certain persons invisible, D1985. Means of acquiring invisibility, D2178. Objects produced by magic, F826. Extraordinary jewels, H987. Task performed with aid of magic object, Q111.7. Jewels as reward, Q114. Gifts as reward, D1379. Magic object control person's will, D1409.1. Magic*

Se deja patente que el Anillo tiene una cierta voluntad propia y el deseo de regresar a la mano de su fabricante, por lo que traicionó a Isildur y Gollum, y resulta una tentación irresistible para otros personajes como Boromir o Saruman, que parecen dispuestos a casi cualquier cosa con tal de hacerse con el preciado objeto que, por otro lado, no aparenta ser especial salvo cuando se calienta al fuego:

He now saw fine lines, finer than the finest pen-strokes, running along the ring, outside and inside: lines of fire that seemed to form the letters of a flowing script. They shone piercingly bright, and yet remote, as if out of a great depth. (...) «The letters are Elvish, of an ancient mode, but the language is that of Mordor, which I will not utter here. But this in the Common Tongue is what is said, close enough: *One Ring to rule them all, One Ring to find them, One Ring to bring them all and in the darkness bind them.*» (TFR, 50).

Como ya se ha analizado, Gandalf, Galadriel y Elrond poseen los tres anillos de los elfos, relacionados con el fuego, el aire y el agua. Estos fueron forjados por Celebrimbor y nunca tocados por Sauron, pero lo que se hubiese hecho con su ayuda se vería afectado, tanto si Sauron recuperaba el suyo como si era destruido. En cambio, el Señor Oscuro fabricó siete para los enanos que acrecentaron su codicia y nueve para los hombres que, proporcionándoles una longevidad antinatural, terminan convirtiéndolos en los Nazgûl, nombre que significa los Espectros del Anillo:

In Eregion long ago many Elven-rings were made, magic rings as you call them, and they were, of course, of various kinds: some more potent and some less. The lesser rings were only essays in the craft before it was full-grown, and to the Elven-smiths they were but trifles - yet still to my mind dangerous for mortals. But the Great Rings, the Rings of Power, they were perilous. A mortal, Frodo, who keeps one

object brings evil, bad luck upon person. IMS: *Inmunidad, protección frente a los encantamientos por anillo mágico, Obtención de un anillo mágico por caballero, Pérdida casual de un anillo.* IMPS: *Adquisición de un don extraordinario por la pérdida accidental de su dueño, Encuentro accidental de un objeto.* IMPC: *Protección por objeto que funciona como talismán.*

of the Great Rings, does not die, but he does not grow or obtain more life, he merely continues, until at last every minute is a weariness. And if he often uses the Ring to make himself invisible, he fades: he becomes in the end invisible permanently, and walks in the twilight under the eye of the dark power that rules the Rings. Yes, sooner or later - later, if he is strong or well-meaning to begin with, but neither strength nor good purpose will last - sooner or later the dark power will devour him.⁴⁷⁷ (TFR, 47).

En las leyendas artúricas, tras el matrimonio de Arturo y Ginebra se forja un anillo por el que los caballeros les juran lealtad y el quebrantamiento del juramento de fidelidad matrimonial a través del adulterio con sir Lancelot da como resultado la disolución de la Tabla Redonda, y el caos y la anarquía destruyen el reino. Es decir, la maldición del anillo se interpreta del mismo modo que en *The Lord of the Rings*: la casa construida sobre la mentira no puede sobrevivir. Sauron engaña a los elfos de Eregion para crear anillos de magia y poder, en secreto forja el Anillo Único en el Monte del Destino y usa su poder para construir los cimientos de la Torre Oscura⁴⁷⁸. Sin embargo, al destruirse

⁴⁷⁷ IMFC: *D1070. Magic ornaments, D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D810. Magic object a gift, D812.13. Magic objects gifts of magician, D822. Magic object received from old man, D855. Magic object acquired as reward, D860. Loss of magic object, D880. Recovery of magic object, D1338.0.1. Magic object retards aging, D1326. Magic object affects eyesight, D1335. Object gives magic strength, D1338.0.1. Magic object retards aging, D1374. Magic object causes longing, D1379. Magic object control person's will, D1409.1. Magic object brings evil, bad luck upon person, D1478. Magic object provides light, D1581. Tasks performed by use of magic object, D1855. Time of death postponed, D1857. Magic longevity, D1980. Magic invisibility, D1981. Certain persons invisible, D1985. Means of acquiring invisibility, D2178. Objects produced by magic, F826. Extraordinary jewels, H987. Task performed with aid of magic object, Q111.7. Jewels as reward, Q114. Gifts as reward, D1379. Magic object control person's will, D1409.1. Magic object brings evil, bad luck upon person, E410. The unquiet grave. Dead unable to rest in peace, E411. Dead cannot rest because of a sin, E420. Appearance of revenant, E421. Spectral ghosts, E422. The living corpse. Revenant is not a specter but has the tributes of a living person, E425. Revenant in human form, E430. Defense against ghosts and the dead, E461. Fight of revenant with living person, E750.1. Souls wander after death. IMS: *Obtención de un anillo mágico por caballero.**

⁴⁷⁸ IMFC: *D114.2 Magic tower, F772. Extraordinary tower, R41. Captivity in tower, castle, prison, D1131.1. Castle produced by magic, F771. Extraordinary castle, F771.1. Castle of unusual material, F941.1. Castle sinks into earth.* IMPC: *Derrota de un mago.*

el Anillo, la «casa» de Sauron se desmorona y él y sus seguidores se convierten en humo y cenizas (Day, 2002b: 63-64).

Otros objetos mágicos

Otros artilugios frecuentes en los libros de caballerías son aquellos que permiten, desplazarse de forma maravillosa, recorriendo grandes distancias en poco tiempo.

Las embarcaciones prodigiosas son probablemente los vehículos más frecuentes en la narrativa caballerescas y están poderosamente vinculadas con las descripciones clásicas y medievales del espacio ultraterreno. En los viajes al Otro Mundo no es extraña la presencia de botes, barcas y naves que permiten atravesar algún espacio acuático que separa ambos mundos. Baste aquí recordar la barca de Caronte que, en la tradición grecolatina, conducía las almas de los muertos hacia el Hades a través de la laguna Estigia (Campos, 2015: 134).

La barca de Morgana, en la que se lleva a Arturo moribundo, no parece tener ninguna cualidad mágica (*Demanda*, 330), pero sí las tiene la que lleva a Lanzarote a extraordinaria velocidad al castillo de Corberic (*Demanda*, 280) o la que transporta los compañeros de Galaz (*Demanda*, cap. 379), que se identifica como la nave de Salomón, recuperando así el recuerdo de los saberes mágicos atribuidos al personaje bíblico en la tradición judía rabínica, de donde pasa a la cultura árabe y a la cristiana occidental (Hirsch y otros, 2002)⁴⁷⁹.

⁴⁷⁹ En la literatura artúrica francesa, y en otras novelas medievales de aventuras, es relativamente frecuente el tema de la barca que se mueve sola: entre los relatos franceses en verso de los siglos XII – XIII (Guerreau-Jalabert, 1992: motivos D 1121, D 1520.15, D 1521.2, D 2098, F 841), en Claris y Laris, en la Continuación de Perceval, en la Continuación de Gerber, en la Continuación de Manessier, en Florian et Florete, y también en Giguemar, Hunbaut y en Vengueance Raguidel, en la literatura francesa (Cuesta, 2014a: 32).

En el *Zifar* también se emplea este tópico del barco mágico que se mueve sin tripulación a velocidad milagrosa (Vidal, 2008). Entre los libros de caballerías, este tema se repite de forma similar en las *Sergas de Esplandián*, donde Urganda cede su Fusta de la Gran Serpiente al hijo de Amadís (Beltrán, 1997: 23, Esteban Erlés, 2007: 194 y Campos, 2015: 139-144). También aparece en el *Palmerín de Inglaterra*, el *Olivante de Laura* y en el *Espejo de príncipes y caballeros*. Y Cervantes no olvida parodiar recurso tan característico de los libros de caballerías en el *Quijote* (Carmona, 2006 y Vidal, 2008).

En *The Lord of the Rings* la velocidad en los desplazamientos es un atributo casi exclusivo de Gandalf pero no lo logra gracias a ningún poder, salvo una gran afinidad con los animales: Sombragrís y las águilas. El caballo de Rohan tiene la misma asombrosa velocidad que, por ejemplo, Cornerino, un híbrido de caballo y unicornio que el Caballero del Febo, recibe como obsequio de la princesa Lindabrides en *El Espejo de príncipes y caballeros* (*Espejo*, 188-189) (Campos, 2015: 131).

Sin embargo, el tema de los barcos mágicos es de gran importancia, dado que es el vehículo que permite a los elfos retornar a las Tierras Imperecederas, don que comparten con Bilbo y Frodo al final del libro⁴⁸⁰.

⁴⁸⁰ IMFC: *B184.3.1 Magic boat, D1520.15. Transportation in magic ship, F0. Journey to otherworld, F129.4. Journey to otherworld island, F130. Location of otherworld, F134. Otherworld on island, F157. Journey to otherworld in boat, F162.0.1. Objects of crystal in otherworld, F162.1. Garden in otherworld, F162.1.1. Ever blooming garden in otherworld, F173. Otherworld land of happiness, F173.1. Otherworld land of pleasure, F730. Extraordinary islands, F841. Extraordinary boat, ship, F841.2. Extraordinary equipment of ship, F979.18.1(G) Grass permanently green, H1280. Quest to other realms, J220(B) Voluntary exile, N781. Hero embarks to rudderless/self-propelling boat, Q22. Reward for faith, Q64. Patience rewarded, Q66. Humility rewarded, Q81. Reward for perseverance, Q84. Reward for stoic endurance of pain, Q89(B) Bravery rewarded, Q113.0.1. High honor as reward, R316.1. Refuge on island, V511. Visions of otherworld, W26. Patience. IMS: *Imposibilidad de acceso a una isla por barreras mágicas, Viaje de caballeros en barca mágica construida por mago, Viaje de caballeros en barca mágica construida por mago a una velocidad extraordinaria a una isla, Viaje de caballeros a una isla, Viaje de caballeros a**

Los bálsamos, armas y otros objetos con propiedades curativas, que permiten a los caballeros combatir contra oponentes casi imbatibles sin sufrir por ello consecuencias, son una de las características del género caballeresco. Uno de los medios frecuentes para lograr las milagrosas curaciones, son aguas y otros líquidos con propiedades especiales, como parodia Cervantes con la famosa bebida que prepara Don Quijote: el bálsamo de Fierabrás (cap. 10). En el *Palmerín de Olivia* el protagonista es curado por una de las hadas de la isla Calderia con zumo de hierbas y agua de la «fuente virtuosa» que extiende sobre las heridas del caballero (42) (Rodilla, 2013: 70). También Silfeno es autor de un unguento que sana cualquier lesión en *Belianís* (Cuesta, 2007b: 161).

En *The Lord of the Rings*, además de mencionarse las propiedades sanadoras del agua del arroyo del Nimrodel, que alivian el cansancio de los miembros de la Compañía en los lindes de Lórien, Aragorn realiza sus curaciones por medio de la mezcla de las hojas de la *athelas* con agua, que extiende sobre la piel de los afectados y cuyo olor ya hace sentirse mejor: «“They are dry and some of their virtue has one”, he said, “but here I have still some of the leaves of athelas that I gathered near Weathertop. Crush one in the water, and wash the wound clean, and I will bind it.”»⁴⁸¹ (TFR, 336).

También existen líquidos bebibles que producen efectos revitalizantes o con propiedades extraordinarias. Todas estas bebidas proceden de criaturas

una isla encantada. IMPS: *Desplazamiento a un espacio controlado por magia, Entrada en un espacio extraordinario, Desplazamiento mágico marítimo, Desplazamiento marítimo*.

⁴⁸¹ IMFC: *D1500.1.4.1. Magic healing grass/flower, D1500.1.4.3. Magic healing herb, D978. Magic herbs, D996. Magic hand, D1240. Magic waters and medicines, D1241. Magic medicine, D1788.1. Magic results from contact with water, D1577.1. Charm renders medicinal herbs efficacious, H1199.2. Task: healing sick person*. IMS: *Búsqueda de cura para una enfermedad, Curación de las heridas de caballeros, Curación de las heridas de un caballero con agua mágica*. IMPS: *Curación de las heridas. Curación por magia*. IMPC: *Búsqueda de don mágico para curar una enfermedad, Desplazamiento para buscar curación para una enfermedad*.

próximas a lo maravilloso: los ents y los elfos. Sam, Frodo y Pippin reciben la primera muestra de este tipo de bebedizo de manos de Gildor tras su primer encuentro con los Jinetes Negros. Tom Bombadil, así mismo, les ofrece una que les hace sentirse mejor, además del *miruvor* que llevan Glorfindel y Gandalf: «“It is miruvor, the cordial of Imladris. Elrond gave it to me at our parting. Pass it round!” As soon as Frodo had swallowed a little of the warm and fragrant liquor he felt a new strength of heart, and the heavy drowsiness left his limbs. The others also revived and found fresh hope and vigour.»⁴⁸² (TFR, 290).

Las *lembas* que reciben en Lórien también comparten esa propiedad de revitalizar a los que las ingieren, lo que ayuda a que Sam y Frodo logren atravesar Mordor sin desfallecer: «And yet this waybread of the Elves had a potency that increased as travellers relied on it alone and did not mingle it with other foods. It fed the will, and it gave strength to endure, and to master sinew and limb beyond the measure of mortal kind.»⁴⁸³ (TRK, 936).

Y la nutritiva bebida que Bárbol ofrece a Merry y Pippin logra que, ya adultos, los hobbits crezcan:

Treebeard lifted two great vessels and stood them on the table. They seemed to be filled with water; but he held his hands over them, and immediately they began to glow, one with a golden and the other with a rich green light; and the blending of the two lights lit the bay; as if the sun of summer was shining through a roof of young leaves. (...) The drink was like water, indeed very like the taste of the draughts they had drunk from the Entwash near, the borders of the forest, and yet there was some scent or savour in it which they could not describe: it was faint, but it reminded them of the smell of a distant

⁴⁸² IMFC: *D1240. Magic waters and medicines, D1241. Magic medicine, D1338.1. Magic drink rejuvenates, D1500.1.11. Magic healing drink.*

⁴⁸³ IMFC: *F183. Foods in otherworld, F851. Extraordinary food, P93. Certain foods, ornaments, feathers... reserved for royalty, P324.1. Host treats guest with food and everything possible, P634.0.1. Customs connected with eating and food.*

wood borne from afar by a cool breeze at night. The effect of the draught began at the toes, and rose steadily through every limb, bringing refreshment and vigour as it coursed upwards, right to the tips of the hair. Indeed the hobbits felt that the hair on their heads was actually standing up, waving and curling and growing.⁴⁸⁴ (TT, 470).

Por otro lado, los poderes proféticos se relacionan en el flocloro y en los libros de caballerías con el elemento acuático, como ocurre con el espejo de Galadriel:

Down a long flight of steps the Lady went into a deep green hollow, through which ran murmuring the silver stream that issued from the fountain on the hill. At the bottom, upon a low pedestal carved like a branching tree, stood a basin of silver, wide and shallow, and beside it stood a silver ewer. With water from the stream Galadriel filled the basin to the brim, and breathed on it, and when the water was still again she spoke. «Here is the Mirror of Galadriel,» she said. «I have brought you here so that you may look in it, if you will.»⁴⁸⁵ (TFR, 361).

⁴⁸⁴ IMFC: *D1240. Magic waters and medicines, D1338.1. Magic drink rejuvenates, P324.1. Host treats guest with food and everything possible, P634.0.1. Customs connected with eating and food, F500 Remarkable persons, P320. Hospitality. Relation of host and guest, P324.1. Host treats guest with food and everything possible, P533.1. Hostages, W12. Hospitality as a virtue, P426.2. Hermit, N843. Hermit as helper.* IMS: *Hospitalidad de caballero por hombre bueno, Hospitalidad de ermitaño a caballeros.* IMPS: *Hospitalidad, Hospitalidad premiada, Petición de hospitalidad.* IMPC: *Hospitalidad ofrecida por lástima.*

⁴⁸⁵ IMFC: *D925. Magic fountain, D961. Magic garden, D961.1. Garden produced by magic, D1163. Magic mirror, D1311. Magic object used by divination, D1316. Magic object reveals truth, D1323. Magic object gives clairvoyance, D1323.1. Magic clairvoyant mirror, D1700 Magic powers, D1711. Magician, D1711.5. Fairy as magician, D1712. Soothsayer, D1721. Magic power from magician, D1812. Magic power of prophecy, D1812.0.6(B) Maiden can foresee future, D1813. Magic knowledge of events in distant place, D1820. Magic sight and hearing, D1825.1. Second sight. Power to see future happenings, F162.1. Garden in otherworld, F162.1.1. Ever blooming garden in otherworld, F219.2. Garden in fairyland, F600. Persons with extraordinary powers, F660. Remarkable skill, F716. Extraordinary fountain, F716.6(B) Fountain of fairy origin, M300. Prophecies, M301.2. Old woman as prophet, M302. Means of prophesying, M340. Unfavorable prophecies, M340.5. Prediction of danger, M340.6. Prophecy of great misfortune, M356. Prophecies concerning destiny of country, M306. Enigmatical prophecy, N715.1. Hero finds maiden at fountain, well, river.* IMS: *Conocimiento sobre un hecho futuro por maga, Consejo recibido de maga, Conversación secreta con maga, Deseo de maga de hacer efectivo el cumplimiento de una profecía, Información recibida de maga, Interpretación de una profecía por maga, Profecía enigmática favorable de maga, Información recibida de espejo mágico* IMPS: *Deseo de hacer efectiva una profecía por voluntad de mágico, Profecía desfavorable simbólica, Profecía enigmática bélica, Profecía enigmática desfavorable, Profecía enigmática*

También en el *Primaleón* (cap. 25) aparece un espejo mágico que, en este caso, solo permite ver el rostro de la persona amada, y uno igual, fabricado por la misma persona, aparece también en el *Platir* (cap. 4), incrustado en un escudo, en la que el protagonista, de niño, ve por primera vez a Florinda (cap. 9). En la *Cuarta parte del Florisel de Niquea* el Cubo del Espejo permite ver todo lo que ocurre a cinco leguas del castillo (cap. 25). Sin embargo, estos objetos, aunque se relacionan también con la profecía, principalmente amorosa, tienen sus poderes mucho más limitados que el de la Dama de Lórien, quien ostenta mayores habilidades proféticas.

También el líquido encerrado en el frasco que Galadriel entrega a Frodo posee propiedades extraordinarias, en este caso la de emitir luz en cualquier circunstancia, algo que resulta ser crucial en el enfrentamiento con Ella-Laraña:

Slowly his hand went to his bosom, and slowly he held aloft the Phial of Galadriel. For a moment it glimmered, faint as a rising star struggling in heavy earthward mists, and then as its power waxed, and hope grew in Frodo's mind, it began to burn, and kindled to a silver flame, a minute heart of dazzling light, as though Edrendil had himself come down from the high sunset paths with the last Silmaril upon his brow. The darkness receded from it until it seemed to shine in the centre of a globe of airy crystal, and the hand that held it sparkled with white fire⁴⁸⁶ (TT, 720).

simbólica, Profecía favorable enigmática bélica. Profecía favorable enigmática simbólica.
IMPC: *Profecía conseguida de presentimiento.*

⁴⁸⁶ IMFC: *B0. Mythical animals, B10. Mythical beasts and hybrids, B16. Devastating animals, B16.2. Devastating wild animals, B16.5. Devastating reptiles, B16.5.1.5(B) Monster impervious to weapons, B17. Hostile animals, B576.1.1. Guardian animals evaded, B776. Venomous animals, B776.5. Blood of animal considered venomous, B870. Giant animals, D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D810. Magic object a gift, D812.13. Magic objects gifts of magician, D822. Magic object received from old man, D855. Magic object acquired as reward, D880. Recovery of magic object, D1080. Magic weapons, D1081. Magic sword, D1081.1. Sword of magic/sacred origin, D1162. Magic light, D1478. Magic object provides light, D1581. Tasks performed by use of magic object, D1980. Magic invisibility, D1981. Certain persons invisible, D1985. Means of acquiring invisibility, D2178. Objects produced by magic, F826. Extraordinary jewels, F830. Extraordinary weapons,*

Al igual que el frasco, casi todos los objetos que recibe la Compañía en Lórien tienen cualidades que resultan extrañas para los que las reciben y son de gran utilidad para el cumplimiento de la misión. Destacan los tejidos de las cuerdas y las capas:

The Elves next unwrapped and gave to each of the Company the clothes they had brought. For each they had provided a hood and cloak, made according to his size, of the light but warm silken stuff that the Galadhrim wove. It was hard to say of what colour they were: grey with the hue of twilight under the trees they seemed to be; and yet if they were moved, or set in another light, they were green as shadowed leaves, or brown as fallow fields by night, dusk-silver as water under the stars. Each cloak was fastened about the neck with a brooch like a green leaf veined with silver.

«Are these magic cloaks?» asked Pippin, looking at them with wonder. «I do not know what you mean by that,» answered the leader of the Elves. «They are fair garments, and the web is good, for it was made in this land. They are elvish robes certainly, if that is what you mean. Leaf and branch, water and stone: they have the hue and beauty of all

F833. Extraordinary sword, F969.3. Marvelous light, F611.3.3. Sword tested, F451.6.8. Dwarfs angry, F1041.16.6. Extraordinary physical reactions of angry warriors in battle, G301. Monster, H987. Task performed with aid of magic object, H1236. Perilous path traversed on quest, H1236.2. Quest over path guarded by dangerous animals, H1400. Fear test, H1410. Staying in a frightful place, H1561. Tests of valor, H1561.13(G) Test of valor: fight with ferocious animals, J2130. Foolish disregard of personal danger, K330. Means of hoodwinking the guardian or owner, L310. Weak overcomes strong in conflict, L325(B) Victory over superior force, N349.2. Battle rage, Q114. Gifts as reward, Q114.3. Extraordinary sword as reward, W32. Bravery, W33. Heroism, Z230. Extraordinary exploits of hero. IMS: Cambio de las armas de un caballero por otras, Cambio de las armas de un caballero por otras armas viejas, Combate singular entre bestia y caballero, Riesgos en el combate como demostración de valentía, Duración excesiva de un combate singular muy violento entre caballero y monstruo, Comprobación de la valía de una espada por hazañas realizadas por ella, Golpes maravillosos con espada en combate. IMPS: Encuentro accidental con un animal, Combate contra un animal, Encuentro accidental con un animal, Ataque imprevisto, Ataque recibido de un animal, Paso obligatorio por un territorio durante la búsqueda, Paso peligroso durante la búsqueda, Comprobación de las habilidades de un caballero por los riesgos que asume, Comprobación de las habilidades de un caballero por los riesgos que asume en un combate, Comprobación de las habilidades de un caballero por la observación de sus hazañas, Iluminación por objeto mágico, Combate contra el guardián, Combate contra un monstruo, Informaciones sobre las características de un monstruo, Triunfo sobre monstruo, Combate a pie, Triunfo en combate sobre fuerza superior. IMPC: Triunfo de hombre en combate contra animal, Demostración de la valentía de un caballero en un combate.

these things under the twilight of Lórien that we love; for we put the thought of all that we love into all that we make. Yet they are garments, not armour, and they will not turn shaft or blade. But they should serve you well: they are light to wear, and warm enough or cool enough at need. And you will find them a great aid in keeping out of the sight of unfriendly eyes, whether you walk among the stones or the trees. You are indeed high in the favour of the Lady! For she herself and her maidens wove this stuff; and never before have we clad strangers in the garb of our own people.»⁴⁸⁷ (TFR, 370).

Aunque no solo Galadriel y Celeborn hacen entrega de vituallas y objetos valiosos como regalo de partida: también Faramir hace gala de la misma cortesía cuando se encuentra con Frodo y Sam en Ithilien. Su obsequio son dos bastones de *lethebron*, una madera muy apreciada en Gondor, que asegura tener la virtud de encontrar y retornar⁴⁸⁸ (TT, 694).

En las dos novelas aparecen algunos instrumentos musicales con ciertas virtudes. En *The Hobbit*, los enanos encuentran unas arpas en el tesoro del dragón, que aún se mantienen afinadas, pero en *The Lord of the Rings* los cuernos tienen más importancia. Se atribuye una cierta propiedad de inspirar a las tropas al ubicado en Cuernavilla, del que recibe el nombre el baluarte del

⁴⁸⁷ IMFC: *D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D810. Magic object a gift, D812.13. Magic objects gifts of magician, D825. Magic object received from maiden, D1050.1. Clothes produced by magic, D1051. Magic cloth, D1053. Magic mantle, D1070. Magic ornaments, D1071. Magic jewels, D1121.0.1. Boat made by magic, D2178. Objects produced by magic, D1520.15. Transportation in magic ship, F662.0.1. Woman skillful in sewing, F820. Extraordinary clothings and ornaments, F821. Extraordinary dress (clothes, robe...), F821.4. Extraordinary beautiful mantle, F826. Extraordinary jewels, F841. Extraordinary boat, ship, F841.2. Extraordinary equipment of ship, W10. Kindness, W11. Generosity.* IMS: *Afición de dueña por la artesanía, Entrega de nave y comida para el viaje por amigos como regalo.* IMPS: *Entrega de un premio por cortesía, Entrega de un recuerdo, Entrega de un regalo.* IMPC: *Regalo de un don como agradecimiento por amistad, Regalo en señal de servicio.*

⁴⁸⁸ IMFC: *P320. Hospitality. Relation of host and guest, P324.1. Host treats guest with food and everything possible, P533.1. Hostages, W12. Hospitality as a virtue, P600. Customs, P634.0.1. Customs connected with eating and food, P682. Greeting customs.* IMS: *Hospitalidad de caballero a otro caballero, Hospitalidad de caballero por hombre bueno.* IMPS: *Hospitalidad, Entrega de un premio por cortesía, Entrega de un recuerdo, Entrega de un regalo.* IMPC: *Hospitalidad ofrecida por lástima, Regalo de un don como agradecimiento por amistad, Regalo en señal de servicio.*

Abismo de Helm. Pero reviste mayor importancia el que porta Boromir: «a great horn of the wild ox of the East, bound with silver, and written with ancient characters. That horn the eldest son of our house has borne for many generations; and it is said that if it be blown at need anywhere within the bounds of Gondor, as the realm was of old, its voice will not pass unheeded.»⁴⁸⁹ (*TT*, 666). Su principal propiedad parece ser la de atraer ayuda a su portador, lo que ocurre en la obra: Aragorn llega para auxiliar a Boromir, aunque ya es tarde para el gondoriano, y el propio instrumento ha sido partido en dos, símbolo del final de la dinastía de los senescales regentes. También Merry recibe un cuerno especial, con similares poderes, de manos de Éowyn:

Éowyn gave to Merry an ancient horn, small but cunningly wrought all of fair silver with a baldric of green; and wrights had engraven upon it swift horsemen riding in a line that wound about it from the tip to the mouth; and there were set runes of great virtue. «This is an heirloom of our house,» said Éowyn. «It was made by the Dwarves, and came from the hoard of Scatha the Worm. Eorl the Young brought it from the North. He that blows it at need shall set fear in the hearts of his enemies and joy in the hearts of his friends, and they shall hear him and come to him.»⁴⁹⁰ (*TRK*, 978).

Varios de los elfos, como se ha explicado, tienen habilidades proféticas como Galadriel o Elrond, y también los dúnedain, Ivorwen, Gilraen o el mismo Aragorn. También Gandalf en varias ocasiones muestra poseer ciertas capacidades relacionadas con el conocimiento de hechos futuros pero no así

⁴⁸⁹ IMFC: *D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D1210. Magic musical instruments, D1222. Magic horn (musical)*. IMS: *Aumento de la impetuosidad de caballero en el combate por cuerno encantado, Aviso de comienzo de combate por trompas, Sonido de un cuerno tocado por caballero*.

⁴⁹⁰ IMFC: *D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D1210. Magic musical instruments, D1222. Magic horn (musical), D810. Magic object a gift, Q114. Gifts as reward*. IMS: *Aumento de la impetuosidad de caballero en el combate por cuerno encantado, Aviso de comienzo de combate por trompas, Sonido de un cuerno tocado por caballero*. IMPS: *Entrega de un premio por cortesía, Entrega de un recuerdo, Entrega de un regalo*. IMPC: *Regalo de un don como agradecimiento por amistad, Regalo en señal de servicio*.

Saruman, su superior en la Orden de los Istari. Tanto Saruman como Denethor han de recurrir a su respectivo Palantir, un artefacto procedente de Númenor, una de las siete piedras videntes que Elendil lleva a la Tierra Media cuando se salva del hundimiento. Ambos creen poder dominar el artefacto, aunque solo logran ver lo que Sauron les muestra⁴⁹¹, cosa que descubre Pippin cuando atolondradamente decide comprobarlo por sí mismo:

At first the globe was dark, black as jet, with the moonlight gleaming on its surface. Then there came a faint glow and stir in the heart of it, and it held his eyes, so that now he could not look away. Soon all the inside seemed on fire; the ball was spinning, or the lights within were revolving. Suddenly the lights went out. He gave a gasp and struggled; but he remained bent, clasping the ball with both hands. Closer and closer he bent, and then became rigid; his lips moved soundlessly for a while. Then with a strangled cry he fell back and lay still (*TT*, 592).

Esta piedra le es entregada a Aragorn, que la emplea para retar a Sauron y precipitar su ataque. Tras la coronación, el poderoso artilugio será utilizado por el monarca para poder gestionar mejor su vasto reino, ya que la de Denethor arde con él, como explica el rey Elessar a Pippin:

⁴⁹¹ IMFC: *D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D1311. Magic object used by divination, D1316. Magic object reveals truth, D931. Magic rock (stone), D1323. Magic object gives clairvoyance, D1700 Magic powers, D1712. Soothsayer, D1721. Magic power from magician, D1812. Magic power of prophecy, D1813. Magic knowledge of events in distant place, D1820. Magic sight and hearing, D1825.1. Second sight. Power to see future happenings, F800. Extraordinary rocks and stones, F600. Persons with extraordinary powers, F660. Remarkable skill, M300. Prophecies, M302. Means of prophesying, M340. Unfavorable prophecies, M340.5. Prediction of danger, M340.6. Prophecy of great misfortune, M356. Prophecies concerning destiny of country, M306. Enigmatical prophecy.* IMS: *Profecía desfavorable sobre el destino de un rey en combate, Profecía desfavorable sobre el futuro desastre en la corte de un rey, Profecía enigmática desfavorable, Profecía enigmática desfavorable sobre acontecimiento triste, Profecía enigmática desfavorable sobre el destino de los caballeros en un combate.* IMPS: *Deseo de hacer efectiva una profecía por voluntad de mágico, Intento fallido de evitar el cumplimiento de una profecía, Interpretación de una profecía, Profecía desfavorable bélica, Profecía desfavorable simbólica, Profecía enigmática bélica, Profecía enigmática desfavorable, Profecía enigmática simbólica.* IMPC: *Interpretación de una profecía para indicar su cumplimiento, Profecía conseguida de mago.*

«I wish we could have a Stone that we could see all our friends in,» said Pippin, «and that we could speak to them from far away!»
«Only one now remains that you could use,» answered Aragorn for you would not wish to see what the Stone of Minas Tírith would show you. But the Palantir of Orthanc the King will keep, to see what is passing in his realm, and what his servants are doing.» (TRK, 982).

En conclusión, tanto en los libros de caballerías como en la obra de Tolkien es importante y abundante la presencia de objetos con virtudes especiales que facilitan enormemente las difíciles tareas de los protagonistas. Sin embargo, el autor inglés supera a los escritores caballerescos a la hora de dotar de coherencia a todo lo relativo a la magia, tanto en la forma de producción y adquisición de dones sobrenaturales, como en cuanto a su funcionamiento, más limitado y específico.

9. Monstruos y enemigos

Para que el héroe épico y caballeresco muestre y afirme su vocación heroica necesita la presencia de una serie de antagonistas. Estos adversarios componen una realidad multiforme cuya función es resaltar el heroísmo del personaje, ya que están siempre condenados a ser vencidos. Sin embargo, su presencia es imprescindible para el desarrollo de la trama y el crecimiento del protagonista, y cuanto más invencibles parecen, tanto mayor será la gloria que alcance el que acabe con ellos. A lo largo de la extensa tradición literaria, esta realidad multiforme de enemigos ha ido plasmándose en la épica y la fantasía mediante una gran variedad de recursos.

Existen diversas clasificaciones para los enemigos que aparecen en los libros de caballerías: Muguruza (1996: 275-276) considera cuatro categorías: malos caballeros, moros, gigantes y animales monstruosos; pero Sales propone solo tres: paganos, gigantes y monstruos (2004: 98-118). Sin embargo, además de estos, convendría añadir los magos como antagonistas, motivo de gran importancia en *El Quijote*, como propone Cuesta (2007b). En *The Lord of the Rings* aparecen una serie de antagonistas que se corresponden con algunas de esas clasificaciones: gigantes y monstruos y Sauron y Saruman como magos antagonistas y malos caballeros, al menos en algunos aspectos. Con respecto a los moros o paganos, al estar ambientada la narración en un pasado mítico anterior a Jesucristo, esa categoría no sería funcional, aunque algunos de los pueblos humanos que Sauron aglutina en sus huestes muestren cierto parecido. Además, como ya se ha señalado, Tolkien decidió evitar alusiones a la religión en su obra.

9.1. Sauron

A pesar de que, como se ha señalado, el opositor mágico del héroe caballeresco suele ser femenino, herederas de la Morgana artúrica, ya en la obra fundacional se rompe esta convención. En *Amadís*, el antagonista es de género masculino: Arcaláus. Y Don Quijote se refiere siempre también a «malos encantadores», ignorando deliberadamente la mayor presencia de encantadoras malignas (Cuesta, 2007b: 146). También predominan los magos masculinos en *Belianís* con Fristón, Silfeno, Baldano y Dorión y en la *Tercera Parte del Espejo de Príncipes*, que aparecen Selagio y Lupercio (Cuesta, 2007b: 163).

En los libros de caballerías se marca la relación de estos hechiceros con el mal por sus tratos con demonios, como Fristón o Silfeno del *Belianís* y Florisdelfa del *Tristán el joven*. Los dos primeros incluso practican la necromancia, llegando a sacar de entre los muertos a los más afamados guerreros griegos y troyanos, episodio que puede relacionarse con la invocación de Aragorn de los espíritus malditos en la piedra de Erech⁴⁹².

Tanto Arcaláus como Fristón tienen una gran importancia en sus respectivos relatos y mayor intervención en el argumento que otros magos de distintas obras. Arcaláus es el cabecilla de los enemigos de Lisuarte en el *Amadís*, mientras que Fristón es el auxiliar de Periano de Persia, además del cronista, y ambos manifiestan una gran enemistad por los protagonistas, que

⁴⁹² IMFC: *D1700 Magic powers, D1765. Magic results produced by command, D1810. Magic knowledge, E410. The unquiet grave. Dead unable to rest in peace, E411. Dead cannot rest because of a sin, E420. Appearance of revenant, E421. Spectral ghosts, E422. The living corpse. Revenant is not a specter but has the tributes of a living person, E425. Revenant in human form, E461. Fight of revenant with living person, E750.1. Souls wander after death, F402.1.12. Spirit fights against person, M361. Fated hero. Only certain hero will succeed in exploit, M101. Punishment for broken oath, M114. Oath taken on sacred object, M205.2.1*. Curse as punishment for broken promise (oath).*

llega incluso al enfrentamiento físico (Cuesta, 2007b: 156). Pero, además, estos conjuradores llegan a crear sus propias versiones del infierno, como en el que se produce el primer enfrentamiento entre Amadís y Arcaláus (Cacho, 1979: 130-132) o el paraje donde Fristán retiene a Belonia en el *Belianís* (90-92). Estos paisajes infernales son similares a la imagen de Mordor y al remedo de este en que Saruman decide transformar Isengard:

Saruman had slowly shaped it to his shifting purposes, and made it better, as he thought, being deceived-for all those arts and subtle devices, for which he forsook his former wisdom, and which fondly he imagined were his own came, but from Mordor; so that what he made was naught, only a little copy, a child's model or a slave's flattery, of that vast fortress, armoury, prison, furnace of great power, Barad-dûr, the Dark Tower, which suffered no rival, and laughed at flattery, biding its time, secure in its pride and its immeasurable strength⁴⁹³ (*TT*, 555).

En los libros de caballerías no es infrecuente la aparición de arquitecturas maravillosas caracterizadas por ser edificios construidos artificialmente y que contienen o son expresión de fenómenos prodigiosos (Neri, 2007: 383). Este sería el caso de Barad-dûr, la torre fortaleza construida gracias a la magia y que se hunde en la tierra cuando el Anillo es destruido⁴⁹⁴.

Sauron significa en quenya (una de las lenguas de los elfos) «el Horripilante» o «el Aborrecido» y Gorthaur es el equivalente sindarin. En un principio, era el más poderoso de los Maiar al servicio de Aulë, hasta que fue corrompido por Melkor cuando los Ainur aún se encontraban dando forma a Arda. Tenía muchos poderes: cambiar su forma a voluntad, manejar e invocar espíritus menores, crear ilusiones en las personas de mente débil y también

⁴⁹³ IMFC: *D114.2 Magic tower, F772. Extraordinary tower, D1131.1. Castle produced by magic, R41. Captivity in tower, castle, prison, D2178.1. Castle built by magic, F771. Extraordinary castle, F771.1. Castle of unusual material, R41.1. Captivity in castle, R41.2. Captivity in tower, R40. Places and conditions of captivity, K730. Victim trapped, R51. Mistreatment of prisoners, R51.1. Prisoners starved.*

⁴⁹⁴ IMFC: *F941. Building sinks into earth, F941.1. Castle sinks into earth.*

modificar la realidad y la naturaleza, y así es como creó Mordor, las Montañas de la Sombra y Ceniza y el monte del Destino (Day, 2002: 261).

Durante la Primera Edad sirvió a Morgoth como su lugarteniente, a cargo de la recién construida fortaleza de Angband, y tenía como sirvientes a licántropos a los que él mismo daba origen. Al inicio de la Segunda Edad se concentra en el engaño con una nueva identidad como Annatar, el Señor de los Dones, y va a Lindon, los dominios de Gil-Galad, diciendo ser un enviado de los Valar, aunque es expulsado porque tanto este como Galadriel y Elrond desconfiaban de él. Sin embargo fue bien recibido por Celebrimbor y los Gwaith-i-Mírdain, herreros de grandes habilidades, quienes deseaban sobre todas las cosas el conocimiento de los secretos del mundo en Ost-in-Edhil, la principal ciudad de Eregion. Allí persuadió a los elfos para que forjasen los Anillos de Poder mientras él creaba el Único en los fuegos del Monte del Destino y pronunció el hechizo para someter a los otros y las voluntades de sus portadores. Sin embargo, al no poder controlar los de los elfos, protegidos por Celebrimbor, reunió un ejército con el que destruyó por completo todo Ost-in-Edhil (Day, 2002: 261).

A finales de la Segunda Edad, Sauron es el señor más poderoso de la Tierra Media hasta que Ar-Phârazon, el último rey de Númenor, va a las costas de Umbar con un poderoso ejército y le exige la rendición. El Señor Oscuro acepta y se deja llevar como prisionero a Númenor, donde persuade al monarca para atacar Valinor, lo que provoca la destrucción y el hundimiento de la Isla de la Estrella, de la que se salvan Elendil y sus seguidores. Sauron, atrapado por la gran ola que destruye dicha isla, pierde la capacidad de tomar una forma amable y hermosa para siempre, aunque su espíritu sobrevive y regresa como un viento maligno a la Tierra Media (Day, 2002: 261).

Se forma una alianza entre Gil-Galad y Elendil con la que logran derrotar a Sauron y quitarle el Anillo Único. Sin embargo, reaparece como «el Nigromante» en el oeste de la Tierra Media, aproximadamente en el año 1000, en Dol Guldur, una colina en el sur del Gran Bosque Verde, que cambia su nombre entonces al Bosque Negro. El Concilio Blanco, tras enterarse de la verdadera identidad del Nigromante, lucha por expulsarlo. Tras conseguirlo aparentemente, Sauron regresa a Mordor, reconstruye Barad-dûr, atrae a su alrededor un inmenso ejército de hombres del Sur, orcos y otras criaturas malvadas y comienza sus preparativos de conquista (Day, 2002: 261).

Sauron no aparece de forma directa en el relato sino que se trata de una ominosa amenaza constante que únicamente se materializa a través de sus secuaces. Las únicas muestras que aparecen de su poder son el enfrentamiento entre Gandalf y él, que Frodo siente en Amon Hen, y su dominio sobre las Palantiri que le permiten controlar las visiones que Saruman y Denethor obtienen de las piedras videntes. Su papel aparece casi tan diluido como el de los «malos encantadores» que persiguen a Don Quijote frustrando sus aventuras (Cuesta, 2007b). La única descripción que hay de él es a través de la visión de Frodo en el espejo de Galadriel:

But suddenly the Mirror went altogether dark, as dark as if a hole had opened in the world of sight, and Frodo looked into emptiness. In the black abyss there appeared a single Eye that slowly grew until it filled nearly all the Mirror. So terrible was it that Frodo stood rooted, unable to cry out or to withdraw his gaze. The Eye was rimmed with fire, but was itself glazed, yellow as a cat's, watchful and intent, and the black slit of its pupil opened on a pit, a window into nothing⁴⁹⁵ (TFR, 364).

⁴⁹⁵ IMFC: *D1711. Magician, F500 Remarkable persons, F540. Remarkable physical organs, F541. Remarkable eyes, F600. Persons with extraordinary powers, D1293 Magic color, D1293.1. Red as magic color, D1293.4. Black as magic color, Z100. Symbolism, Z140.1. Color symbolism, Z143. Symbolic color: black, Z141. Symbolic color: red.*

La destrucción de Barad-dûr y la desaparición, tanto de Sauron como de sus principales sirvientes, al destruirse el Anillo, se asemeja a los *cataclismos cósmicos* presentes en los libros de caballerías, al final del enfrentamiento del héroe con el monstruo, como ocurre en el momento de la muerte del Endriago en el *Amadís* (1445), de la sierpe en *Las Sergas* (123) y el Endemoniado Fauno del *Espejo* (188) (Campos, 2007: 99-101). Y, al igual que ocurre cuando caen los caudillos de los enemigos de los libros de caballerías (Sales, 2004: 100), los ejércitos de Sauron se dispersan en todas direcciones:

The Captains bowed their heads; and when they looked up again, behold! their enemies were flying and the power of Mordor was scattering like dust in the wind. As when death smites the swollen brooding thing that inhabits their crawling hill and holds them all in sway, ants will wander witless and purposeless and then feebly die, so the creatures of Sauron, orc or troll or beast spell-enslaved, ran hither and thither mindless; and some slew themselves, or cast themselves in pits, or fled wailing back to hide in holes and dark lightless places far from hope. But the Men of Rhûn and of Harad, Easterling and Southron, saw the ruin of their war and the great majesty and glory of the Captains of the West. And those that were deepest and longest in evil servitude, hating the West, and yet were men proud and bold, in their turn now gathered themselves for a last stand of desperate battle. But the most part fled eastward as they could; and some cast their weapons down and sued for mercy⁴⁹⁶ (TRK, 949).

Las huestes de Sauron se componen principalmente de orcos, seres escasamente inteligentes pero astutos cuando es necesario, miserables y deformes. Son humanoides de apariencia terrible y bestial, de estatura variable

⁴⁹⁶ IMFC: *K2350. Military strategy, P550. Military affairs/war, P551.0.1. Band of professional warriors, P552. Battle formations, P551. Army, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P557. Military customs.* IMS: *Participación en un combate, Preparación de caballero para combate, Preparación de tropas para combate, Huida de los enemigos a la muerte del capitán, Triunfo sobre el capitán.* IMPS: *Combate a pie, Combate colectivo, Combate en un espacio rural, Participación en un combate.* IMPC: *Combate a pie como estrategia militar, Combate como tarea, Liberación de prisioneros por victoria en combate, Triunfo sobre los enemigos en ausencia del capitán, Rendición tras la muerte del capitán. Triunfo sobre los enemigos en ausencia del capitán.*

entre la humana y ligeramente superior a la de los hobbits. Su aspecto físico general es deforme y basto, poseyendo rostros brutales y feroces, piel de tonos fluctuantes entre verde oscuro y pardo, orejas puntiguadas y afilados colmillos. Su sangre es espesa y negra, sus brazos fuertes y anormalmente largos, y sus piernas, aunque arqueadas, les permiten correr a gran velocidad por cualquier tipo de terreno. Aunque no hacen nada hermoso ni artístico, tienen una cierta tecnología, que emplean fundamentalmente para la destrucción. En general, aborrecen la luz del sol, y no soportan estar bajo ella. Sus armas habituales son espadas curvas o cimitarras, aunque también mazas, hachas, porras, martillos y otros tipos de armas de manejo simple y golpe sólido. También usan escudos redondos para cubrirse, y manejan arcos con cierta destreza (Day, 2002: 217). La Compañía se enfrenta con orcos en Moria, en Amon Sûl cuando matan a Boromir y secuestran a Merry y Pippin, y después en los asedios del Abismo de Helm y de Minas Tirith y en la Batalla de la Puerta Negra⁴⁹⁷.

⁴⁹⁷ IMFC: *H1224. Quest to distant king for military aid, K2365. Enemy induced to give up siege, K2350. Military strategy, L325(B) Victory over superior force, P550. Military affairs/war, P551.0.1. Band of professional warriors, P552. Battle formations, P550.2(G) Siege, P551. Army, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P557. Military customs.* IMS: *Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey, Encuentro casual con amigos en combate, Asedio, cerco de una ciudad, Venganza de caballero por la derrota de aliados en combate, Ataque imprevisto al amanecer, Deseo de venganza de caballero por la muerte de caballero amigo, Encuentro casual con amigos en combate, Inducción al enemigo a abandonar el asedio por combates en otros focos, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado, Ataque imprevisto, emboscada al ser rodeado, Ataque imprevisto por caballero, Llegada en el último minuto de tropas auxiliares, de refresco, Aviso de llegada de un caballero para un combate por gritos, Ayuda de caballero para liberar un territorio a rey, Ayuda de caballeros para combatir, Ayuda de caballeros para combatir dada a rey, Rescate en el último minuto por ayuda voluntariamente ofrecida, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica, Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado, Recuperación de un territorio cercado, Combate colectivo en campo de batalla, Combate colectivo en campo de batalla con espadas y lanzas, Combate colectivo en campo de batalla en inferioridad numérica, Combate colectivo contra una fuerza superior en campo llano, Combate colectivo en campo llano, Combate contra una fuerza superior en campo llano, Combate colectivo en llano, Participación de caballeros en combate en*

Pero, además de orcos, otros seres se unen a Sauron por voluntad propia o bajo amenaza: «Easterlings with axes, and Variags of Khand. Southrons in scarlet, and out of Far Harad black men like half-trolls with white eyes and red tongues.»⁴⁹⁸ (TRK, 846). Entre los humanos que le sirven destacan los haradrim, los habitantes de Harad, una tierra situada al sur de la Tierra Media. Este pueblo mantuvo una guerra casi constante contra el Reino de Gondor. Sam tiene la oportunidad de ver a un haradrim de cerca cuando los montaraces lo abaten en la emboscada de Ithilien:

He came to rest in the fern a few feet away, face downward, green arrow-feathers sticking from his neck below a golden collar. His scarlet robes were tattered, his corslet of overlapping brazen plates was rent and hewn, his black plaits of hair braided with gold were drenched with blood. His brown hand still clutched the hilt of a broken sword (TT, 660-661).

Se asemejan en su descripción y comportamiento a los enemigos paganos de algunos libros de caballerías. Al final, Aragorn muestra su magnanimidad como nuevo rey haciendo las paces con esos pueblos: «And embassies came from many lands and peoples, from the East and the South,

inferioridad de condiciones, Posible derrota en combate en inferioridad de condiciones, Victoria contra los enemigos, Victoria de caballeros en inferioridad numérica, Victoria de caballeros en combate, Guerra, Participación de caballeros en combate en inferioridad numérica, Victoria de caballeros en inferioridad numérica, Confusión al identificar unos barcos en la costa con los del enemigo por sus divisas. IMPS: Amenaza de usurpación de un territorio como agresión, Asedio de un territorio, Combate en un territorio con asedio, Inducción a levantar un asedio, Combate colectivo, Derrota posible en un combate por inferioridad de condiciones de uno de los contendientes, Participación en un combate en inferioridad de condiciones, Triunfo en combate sobre fuerza superior, Participación en un combate, Combate a pie, Reclutamiento de tropas, Reunión de caballeros, Triunfo en combate sobre fuerza superior. IMPC: Asedio como estrategia militar, Reunión de caballeros para ayudar a un gobernante atacado, Ataque imprevisto como estrategia militar, Victoria en combate a pesar de inferioridad numérica de tropas, Demostración de la valentía de un caballero en un combate.

⁴⁹⁸ IMFC: *F1084. Furious battle, K2350. Military strategy, P550. Military affairs/war, P551.0.1. Band of professional warriors, P552. Battle formations, P551. Army, P557. Military customs, P600. Customs.* IMS: *Ayuda de caballeros para combatir, Envío de caballeros como refuerzos, Envío de caballeros a una guerra, Combate colectivo en llano, Guerra.* IMPS: *Amenaza de usurpación de un territorio como agresión, Combate colectivo, Participación en un combate.* IMPC: *Ataque imprevisto como estrategia militar.*

and from the borders of Mirkwood, and from Dunland in the west. And the King pardoned the Easterlings that had given themselves up, and sent them away free, and he made peace with the peoples of Harad.»⁴⁹⁹ (TRK, 968).

Los olifantes⁵⁰⁰ o mûmakil son paquidermos de las tierras australes de Harad, similares a elefantes pero de mayor tamaño, usados por los haradrim como bestias de carga y también en las batallas, de una manera muy similar a como se utilizaban los elefantes de guerra en el mundo real: llevando sobre el lomo estructuras similares a torres, desde las que atacan los soldados (Day, 2002: 212):

The Mûmak of Harad was indeed a beast of vast bulk, and the like of him does not walk now in Middle-earth; his kin that live still in latter days are but memories of his girth and majesty. On he came, straight towards the watchers, and then swerved aside in the nick of time, passing only a few yards away, rocking the ground beneath their feet: his great legs like trees, enormous sail-like ears spread out, long snout upraised like a huge serpent about to strike. His small red eyes raging. His upturned hornlike tusks were bound with bands of gold and dripped with blood. His trappings of scarlet and gold flapped about him in wild tatters. The ruins of what seemed a very war-tower lay upon his heaving back, smashed in his furious passage through the

⁴⁹⁹ IMFC: *U10. Justice and injustice, M201. Making of bargain and promises, M203. King's promise irrevocable, P10. Kings, P12.6.1. Four duties of king to subjects: devotion, protection of subjects, justice and increase of his kingdom, P12.7. Clever king knows everything in advance, P12.9. Nobility of character a mark of kings, P12.10. King is superior to all in strength, beauty, largeness... and usually has victory, P13. Customs connected with kings, P14. Particular practices of kings, P19.4. Kingly powers (right). King's powers, P50.0.1. King and vassals: obligations of vassals to king, P560(G) Peace, Q72.1. Reward for loyalty to king, Q72. Loyalty rewarded, Q113.0.1. High honor as reward, Q89(B) Bravery rewarded.* IMS: *Impartición de justicia, Embajada de mensajero buscando concordia, paz.* IMPS: *Impartición de justicia, Embajada para concertar la paz.* IMPC: *Embajada para concertar la paz como estrategia militar.*

⁵⁰⁰ La palabra «olifante» existe en español y hace referencia a un cuerno de marfil que los caballeros medievales hacían sonar como señal de aviso. En el original en inglés, Tolkien usa la palabra *oliphant*, una variación de la palabra arcaica *oliphant* que se refiere tanto al cuerno ya mencionado como al colmillo del elefante y al elefante mismo. El uso más célebre del olifante es en el Cantar de Roldán y en *The Lord of the Rings* hay ecos de este olifante en el Cuerno de Vorondil que portaba Boromir, el cuerno de Cuernavilla, los cuernos de Los Gamos y el que regala Éowyn a Merry.

woods; and high upon his neck still desperately clung a tiny figure—the body of a mighty warrior, a giant among the Swertings⁵⁰¹ (TT, 661).

En la descripción de hueste amazónica del *Belianís* aparece un animal similar:

Cada elefante llevaba sobre sí un pequeño castillo en que llevaba otras doze mugeres, con tantos géneros de militares instrumentos quantos había en el real. No quiso la reyna salir en este carro ni otros muchos que la estaban esperando, mas tomó un alindado olicornio, en que ella acostumbrava entrar en las batallas, tan hermoso y fuerte que no había cavallo en Berbería que se le ygualse, y delante d'ella su batalla tendida, en que yvan cinqüenta mil amazonas tan diestras en la guerra como los partos, de los quales ellas la manera de pelear avían aprendido (*Belianís*, 183).

Sauron, por tanto, a pesar de ser el personaje que da título a la obra, se caracteriza más por su ausencia que por su presencia, puesto que nunca aparece de manera física, aunque es una amenaza constante en la novela. En esto coincide con los magos antagonistas de Don Quijote, inexistentes en la realidad pero siempre presentes en su imaginación. Además, pese a tratarse de un poderosos espíritu con grandes capacidades mágicas, no hace uso de ellas durante el relato sino que su malignidad se hace presente mediante el uso de los ejércitos a sus órdenes para expandir su territorio.

9.2. Los espectros

Destaca la escasez de fantasmas, aparecidos, almas en pena, personajes angélicos y demoníacos en los libros de caballerías, salvo contadas

⁵⁰¹ IMFC: *B0. Mythical animals, B10. Mythical beasts and hybrids, B16. Devastating animals, B16.2. Devastating wild animals, B16.5.1.5(B) Monster impervious to weapons, B17. Hostile animals, B870. Giant animals, G301. Monster, G346. Devasting monster, H1362. Quest for devastating animals, H1397. Quest for enemies, H1471. Watch for devastating monster, H1471.2(G) Watch for enemy, H1561. Tests of valor, J2130. Foolish disregard of personal danger.* IMS: *Búsqueda de un monstruo extraordinario por caballero, Decisión de caballero de buscar un monstruo.* IMPS: *Encuentro accidental con un animal, Ataque imprevisto, Ataque recibido de un animal, Búsqueda de un animal peligroso, Informaciones sobre las características de un monstruo.*

excepciones como pueden ser los dos casos del *Primaleón*: una mujer que se ha suicidado y un caballero con el que combate Don Duardos (Beltrán, 2008: 44), aparte de las dos anécdotas paródicas del *Tirant* y *El Quijote* (Beltrán, 2008: 52-59). Sin embargo, en *The Lord of the Rings* es importante la presencia de este tipo de personajes: incluso Aragorn convoca a los muertos perjuros para que le ayuden en la batalla⁵⁰².

Los Nazgûl, palabra que se traduce de la lengua negra como «espectros del Anillo» (de nazg, anillo y ûl, espectro), también conocidos como los Jinetes Negros o en quenya los Úlairi, son los más fieles sirvientes de Sauron (Day, 2002: 213). El efecto corruptivo de los anillos que recibieron de su señor causó que su cuerpo físico se fuera desvaneciendo hasta quedar reducidos a espectros, sólo visibles por sus túnicas y cuando Frodo se pone el Anillo:

There were five tall figures: two standing on the lip of the dell, three advancing. In their white faces burned keen and merciless eyes; under their mantles were long grey robes; upon their grey hairs were helmets of silver; in their haggard hands were swords of steel. Their eyes fell on him and pierced him, as they rushed towards him. Desperate, he drew his own sword, and it seemed to him that it flickered red, as if it was a firebrand. Two of the figures halted. The third was taller than the others: his hair was long and gleaming and on his helm was a

⁵⁰² IMFC: *H1561. Tests of valor, K2350. Military strategy, P550. Military affairs/war, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P557. Military customs, P600. Customs, E410. The unquiet grave. Dead unable to rest in peace, E411. Dead cannot rest because of a sin, E420. Appearance of revenant, E421. Spectral ghosts, E422. The living corpse. Revenant is not a specter but has the tributes of a living person, E425. Revenant in human form, E430. Defense against ghosts and the dead, E461. Fight of revenant with living person, E750.1. Souls wander after death, E754.1.3. Condemned soul saved by penance, E765. Life dependent on external object or event, M101. Punishment for broken oath, M114. Oath taken on sacred object, M205.2.1*. Curse as punishment for broken promise (oath. IMS: *Acompañamiento en el viaje por caballeros para participar en combate, Participación en un combate, Preparación de caballero para combate, Triunfo de caballero en combate, Viaje terrestre de caballero para participar en combate, Victoria de caballeros en combate, Ayuda de caballeros para combatir.* IMPS: *Ayuda prestada durante el combate, Combate a pie, Combate colectivo, Combate en un espacio rural, Desplazamiento para participar en un combate, Participación en un combate, Triunfo en un combate.* IMPC: *Combate a pie como estrategia militar, Combate como tarea, Desplazamiento acompañado para participar en un combate, Incorporación de refuerzos como ayuda en un combate.**

crown. In one hand he held a long sword, and in the other a knife; both the knife and the hand that held it glowed with a pale light⁵⁰³ (TFR, 195).

Aparecieron por primera vez alrededor del año 2251 de la Segunda Edad, pero se dispersaron después del primer derrocamiento de Sauron en la Última Alianza. Volvieron a emerger alrededor de 1300 T. E., cuando el Señor de los Nazgûl, el Rey Brujo de Angmar, guió a las fuerzas del Señor Oscuro contra los estados sucesores de Arnor: Rhudaur, Cardolan y Arthedain. Y, aunque fue finalmente derrotado en batalla en 1975 T. E., regresó a Mordor con los otros Nazgûl para preparar el regreso de Sauron, habiendo alcanzado ya su meta de destruir los reinos del Norte. Poco tiempo después, asediaron Minas Ithil y tras dos años la capturaron. A partir de entonces, la ciudad cambió su nombre a Minas Morgul (Day, 2002: 213).

En la historia narrada en *The Lord of the Rings*, los Nazgûl se disfrazan de Jinetes Negros para buscar el Anillo en La Comarca hasta que son rechazados en el vado del Bruinen y comienzan a emplear las monturas aladas, unos monstruos híbridos entre pájaros y dragones:

The great shadow descended like a falling cloud. And behold! it was a winged creature: if bird, then greater than all other birds, and it was naked, and neither quill nor feather did it bear, and its vast pinions were as webs of hide between horned fingers; and it stank. A creature of an older world maybe it was, whose kind, fingering in forgotten mountains cold beneath the Moon, outstayed their day, and in hideous

⁵⁰³ IMFC: *F451.5.2.11. Dwarfs attack soldier, H1561. Tests of valor, K2350. Military strategy, P550. Military affairs/war, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P557. Military customs, P600. Customs, E410. The unquiet grave. Dead unable to rest in peace, E411. Dead cannot rest because of a sin, E420. Appearance of revenant, E421. Spectral ghosts, E422. The living corpse. Revenant is not a specter but has the tributes of a living person, E425. Revenant in human form, E430. Defense against ghosts and the dead, E461. Fight of revenant with living person, E750.1. Souls wander after death, E754.1.3. Condemned soul saved by penance, E765. Life dependent on external object or event. IMS: *Participación en un combate, Preparación de caballero para combate*. IMPS: *Ayuda prestada durante el combate, Combate a pie, Combate en un espacio rural, Participación en un combate*. IMPC: *Combate a pie como estrategia militar*.*

eyrie bred this last untimely brood, apt to evil. And the Dark Lord took it, and nursed it with fell meats, until it grew beyond the measure of all other things that fly; and he gave it to his servant to be his steed⁵⁰⁴ (TRK, 840).

El Rey Brujo dirige el ejército que asedia Minas Tirith y realiza un hechizo que permite destruir la resistente puerta de la ciudad⁵⁰⁵. Su enfrentamiento con Gandalf, que le espera allí, no se llega a producir al tener que acudir el mago a rescatar a Faramir. Este hecho desencadena que el jefe de los Nazgûl mate a Denethor y sea, a su vez, aniquilado por Éowyn, con la ayuda de Merry⁵⁰⁶. Los ocho espectros restantes atacaron al Ejército del Oeste durante la última batalla ante la Puerta Negra, hasta que desaparecen con la destrucción del Anillo.

⁵⁰⁴ IMFC: *B0. Mythical animals, B10. Mythical beasts and hybrids, B11. Dragon, B11.2.8. Tail of dragon, B11.2.12. Dragon of enormous size, B11.4.1. Flying dragon, B16. Devastating animals, B16.2. Devastating wild animals, B16.5. Devastating reptiles, B17. Hostile animals, B870. Giant animals, G301. Monster, G346. Devastating monster, H1561. Tests of valor, J2130. Foolish disregard of personal danger.* IMPS: *Encuentro accidental con un animal, Ataque imprevisto, Ataque recibido de un animal, Informaciones sobre las características de un monstruo.*

⁵⁰⁵ IMPC: *Magic formula (charm), D2091. Magic attack against enemy, D2140. Magic control of the elements, D1700 Magic powers, D1721. Magic power from magician, D1765. Magic results produced by command, D1810. Magic knowledge, D1557. Magic charm causes door to open, D1557.1. Door magically opens.*

⁵⁰⁶ IMFC: *F451.5.2.11. Dwarfs attack soldier, H1561. Tests of valor, K2350. Military strategy, L325(B) Victory over superior force, L160. Success of the unpromising/unknown hero, P550. Military affairs/war, P555. Defeat in battle, P556. Challenge to battle, P557. Military customs, P600. Customs, E410. The unquiet grave. Dead unable to rest in peace, E411. Dead cannot rest because of a sin, E420. Appearance of revenant, E421. Spectral ghosts, E422. The living corpse. Revenant is not a specter but has the tributes of a living person, E425. Revenant in human form, E430. Defense against ghosts and the dead, E461. Fight of revenant with living person, E750.1. Souls wander after death, E754.1.3. Condemned soul saved by penance, E765. Life dependent on external object or event, Z300. Unique exceptions, Z310. Unique vulnerability, Z311. Achilles heel.* IMS: *Acompañamiento en el viaje por caballeros para participar en combate, Participación en un combate, Preparación de caballero para combate, Triunfo de caballero en combate, Viaje terrestre de caballero para participar en combate, Victoria de caballeros en combate, Ayuda de caballeros para combatir.* IMPS: *Ayuda prestada durante el combate, Combate a pie, Combate colectivo, Combate en un espacio rural, Desplazamiento para participar en un combate, Participación en un combate, Triunfo en un combate.* IMPC: *Combate a pie como estrategia militar, Combate como tarea, Desplazamiento acompañado para participar en un combate, Incorporación de refuerzos como ayuda en un combate.*

La exposición a los Nueve provoca una influencia venenosa conocida como el «Hálito Negro», o la «Sombra Negra», cuyos efectos son una profunda desesperación, inconsciencia, pesadillas y finalmente la muerte⁵⁰⁷. Víctimas de este hechizo fueron Faramir, Éowyn, y Merry, pero Aragorn logró salvarlos⁵⁰⁸. En los libros de caballerías no son infrecuentes los hechizos de sueño, por ejemplo, en el primer combate entre Amadís y Arcaláus, este vence a Amadís con un encantamiento que hace que se desvanezca, lo que le permite desarmarlo (cap 18). También los hobbits caen en el hechizo de sueño de otro tipo de espectros en *The Lord of the Rings*, que son los tumularios⁵⁰⁹ y apenas logran escapar con la ayuda de Tom Bombadil⁵¹⁰.

⁵⁰⁷ IMFC: *D1855. Time of death postponed, D1856. Death evaded, D1960.4. Deathlike sleep, D2060. Death or bodily injury by magic, D2061.1. Kinds of death produced by magic, K1884. Illusion of death.* IMS: *Heridas de gravedad en el curso de un combate* IMPS: *Enfermedad por envenenamiento, Heridas como agresión, Heridas de gravedad.*

⁵⁰⁸ IMFC: *D996. Magic hand, H1199.2. Task: healing sick person, D2161.4.12. Magic cure during sleep, D2161.5. Magic cure by certain person, F950. Marvelous cures.* IMS: *Búsqueda de cura para una enfermedad, Curación de las heridas de caballeros, Curación de las heridas de un caballero en castillo.* IMPS: *Curación de las heridas, Curación por magia.* IMPC: *Visitas durante la curación de las heridas, Desplazamiento para buscar curación para una enfermedad.*

⁵⁰⁹ Las Quebradas de los Túmulos fueron durante muchas edades tierra sagrada y venerada, hasta que del reino embrujado de Angmar salieron muchos espíritus terroríficos que atravesaron la Tierra Media y animaron los huesos y las armaduras de los antiguos reyes de los hombres que habían vivido en aquella tierra en la Primera Edad del Sol.

⁵¹⁰ IMFC: *P426.2. Hermit, N843. Hermit as helper, D1713. Magic power of hermit, E410. The unquiet grave. Dead unable to rest in peace, E411. Dead cannot rest because of a sin, E420. Appearance of revenant, E421. Spectral ghosts, E422. The living corpse. Revenant is not a specter but has the tributes of a living person, E425. Revenant in human form, E430. Defense against ghosts and the dead, E461. Fight of revenant with living person, E750.1. Souls wander after death, F402.1.12. Spirit fights against person, F405. Means of combating spirits, F721.4. Underground treasure chambers, F752. Mountain of treasure, J641. Escaping before enemy can strike, N500. Treasure trove, N512. Treasure in underground chamber (cavern), N530. Discovery of treasure, N534. Treasure discovered by accident, N570. Guardian of treasure, R40. Places and conditions of captivity, R49.4(G) Captivity in grave, tomb, R100. Rescue, R110. Rescue of captive, R121. Means of rescue from prison, R122. Miraculous rescue, R150. Rescuers, R169.5(G) Hero rescued by friend/friend as rescuer, R210. Escapes, R211. Escape from grave.* IMS: *Búsqueda de amigo perdido, Búsqueda de caballero amigo capturado, Rescate en el último minuto por ayuda voluntariamente ofrecida, Liberación de prisiones del enemigo.* IMPS: *Muerte evitada por rescate, Muerte evitada en el último minuto.*

9.3. Los gigantes

Los gigantes son una de las criaturas con mayor proyección a lo largo de toda la historia de la literatura occidental, generalmente como imagen de la desmesura en provecho de los instintos corporales y brutales. Su enorme tamaño simboliza la soberbia, la gula y la brutalidad aunque van a ir recogiendo y/o perdiendo algunos rasgos, según la mentalidad o intencionalidad de los autores de las obras en que se insertan.

La representación de los gigantes en la Antigua Grecia fue cambiando a lo largo de las épocas. En el siglo IV a. C. son hermosos guerreros hoplitas con armadura, casco y lanza o espada ya que, en principio, la palabra *gigas* sugiere más violencia impía que estatura excepcional. Ya en el siglo V a. C. se les describe como seres salvajes y primitivos que visten con pieles de animales o van desnudos y emplean piedras como armas. Durante el periodo helenístico tienen colas de serpientes y gran estatura (Hard, 2008: 138).

Homero menciona los gigantes en tres ocasiones en la *Odisea*: los Lestrigones, unos gigantes grandes y violentos que considera semejantes a dioses; y a Eurimedonte que, siendo el jefe de unos gigantes, los llevó a la destrucción y provocó también la suya (Hard, 2008: 135). Sin embargo, Hesíodo, en su *Teogonía*, los considera seres divinos, que nacieron de Gea: los violentos Cíclopes que fabrican las armas de Zeus (el trueno y el rayo) y los tres centímanos con cincuenta cabezas y una gran fortaleza (Gual, 2023:90).

Los autores posteriores o los confunden con los Titanes o sostienen que Gea, indignada por el destino de estos, sus hijos anteriores, engendró sola a los Gigantes, unos seres monstruosos con rostros horribles y colas de dragón. Aparecen esencialmente en el episodio de la Gigantomaquia, en la que se enfrentan a los dioses del monte Olimpo, e intentan llegar a ellos apilando

las dos cadenas montañosas de Tesalia, Pelión y Osa, una sobre la otra hasta que son derrotados por los dioses olímpicos con la ayuda de Heracles. Esta batalla parece ser solo una imitación de la revuelta de los dioses griegos contra los Titanes en la Titanomaquia (Hard, 2008: 138).

La literatura posterior recoge numerosos nombres de seres que también son considerados gigantes, pero su apariencia no es necesariamente monstruosa, aunque comparten con los más antiguos un gran tamaño y fuerza. Varios de ellos están vinculados a la historia de Heracles, que contribuye a mejorar el mundo, como héroe épico, a través de sus doce trabajos y sus aventuras, y que, por otro lado, comparte también algunas características con los gigantes: su enorme complejión, su potencia física y el origen semidivino.

Gerión era un monstruoso gigante alado hijo de Crisaor y Calírroe, formado por tres cuerpos humanos completos unidos por la cintura. Uno de los doce trabajos de Heracles consiste en robar su ganado, tras lo cual mata al propio Gerión de un flechazo cuando este lo busca para vengarse del robo y la muerte del pastor y el perro. En relación con este episodio, aparece la figura de Caco, hijo de Hefesto, quien era otro gigante con aliento ígneo que habitaba en una cueva del monte Aventino, en cuya puerta colgaba las cabezas de los hombres que devoraba. Robó algunos de los bueyes de Gerión a Heracles mientras dormía, por lo que éste acabó con él (Hard, 2008: 350-351).

Anteo, hijo de Poseidón y Gea, desafiaba y mataba a todo el que se adentraba en sus dominios, ya que había hecho voto de techar un templo a su padre con cráneos humanos. Siempre resultaba victorioso, dado que en cuanto tocaba la tierra su madre le restituía las fuerzas. Heracles se enfrenta a

él y logra derribarle tres veces hasta que, comprendiendo lo que pasa, lo levanta en el aire y lo asfixia (Hard, 2008: 355).

Polifemo es el más famoso de los Cíclopes, hijo de Poseidón y la ninfa Toosa. Se le suele representar como un gigante barbudo con un solo ojo en la frente y las orejas puntiagudas de un sátiro. En la *Odisea*, Odiseo, un héroe de la Guerra de Troya y protagonista de la obra de Homero, llega a la isla de los Cíclopes con sus hombres. Se aventuran en una gran cueva, sin saber que es el hogar de Polifemo, quien, cuando se topa con los intrusos, los encierra en ella y empieza a devorar a varios de ellos. Para escapar, Ulises le da un barril lleno de vino muy fuerte y cuando el gigante, borracho, se duerme, entre todos le clavan una lanza en su único ojo. Por la mañana, Odiseo se ata a sí mismo y a sus hombres al vientre de las ovejas de Polifemo para escapar en el momento en que el cíclope lleva las ovejas a pastar, ya que no puede verlos. Huyen no sin que el gigante arroje dos enormes piedras al barco, que apenas logra escapar de la destrucción (Hard, 2008: 635-636).

En la mitología nórdica, los seres dedicados a poner en riesgo constante el orden, los representantes del caos, se denominan iötun o etones (devoradores)⁵¹¹, troles y tursos. Los troles son seres feos y malignos de gran o escaso tamaño, según las regiones, mientras que los tursos son manifestaciones de enfermedades (Bernárdez, 2014: 134-135).

Los iötun no son siempre malignos⁵¹², representan las fuerzas del caos primitivo y de la indomable y destructiva naturaleza, peligrosa para la existencia humana y la civilización. Su derrota a manos de los dioses, a través de la fuerza o la astucia, representa el triunfo de la cultura sobre la naturaleza,

⁵¹¹ En inglés antiguo, iötun es eotun, que se traduce como gigante o monstruo de donde proviene en inglés moderno ettin y la creación de J. R. R. Tolkien: Ent. Los trolls proceden de las Landas de Etten, lo que equivaldría al Valle del troll, ogro. (Tolkien, 2012:106)

⁵¹² El origen del mundo se edifica a partir de los restos de un etón de gran tamaño, Ymir.

aunque con el coste de la eterna vigilancia. Se trata de seres belicosos que habitan en cuevas y otros lugares alejados de la civilización, emplean un lenguaje inarticulado, se dedican al pastoreo y la caza y poseen profundos conocimientos arcanos, por lo que se les considera sabios, aunque desconocen por completo las técnicas y artesanías propias del hombre. También hay algunos que habitan palacios de piedra y las etonas llegan, incluso, a integrarse en el panteón de dioses a través de matrimonios y relaciones ilícitas con los dioses, tanto Vanes como Ases (Bernárdez, 2014: 134-139).

Con el paso del tiempo, la imagen del iötun va evolucionando, creciendo en tamaño y en estulticia. El gigantismo no aparece hasta los textos del siglo XIV donde son retratados como seres poco inteligentes, de hábitos nocturnos y que se transforman en piedra por efecto de la luz solar. Las gigantas desempeñan un papel eminentemente erótico, atrayendo a los montañeros y agotándolos mediante una frenética actividad sexual (Bernárdez, 2014: 140).

La tradición bíblica añade a todos los rasgos negativos provenientes de la mitología el predominante de la soberbia. Los Nefilim⁵¹³ son, en la Biblia y otros escritos religiosos judíos y cristianos tempranos, un pueblo de gigantes o titanes que se mencionan en el *Génesis 6: 4* y en el *Números 13: 33*.

Nemrod constituye el paradigma (*Génesis X: 8-10*) por ser el fundador de Babilonia y su primer rey. Su extraordinaria soberbia se manifiesta en la construcción de una torre para llegar al cielo, la Torre de Babel. Por ello los babilonios sufren el castigo de la confusión de lenguas. En el *Infierno* de la *Divina Comedia* de Dante Alighieri (*Canto XXXI: Pozo de los gigantes*) entre los

⁵¹³ Viene de nafál: «caer», y de ahí «los caídos» o «los que hacen caer» y que la *Vulgata Bíblica* traduce esta expresión como «Gigantes».

gigantes condenados en el infierno figura Nemrod hablando una lengua ininteligible (Acero, 2006).

Y el otro gigante bíblico que encarna la soberbia y la maldad es Goliat, un soldado de gran tamaño, paladín del ejército filisteo que durante cuarenta días asedió a los ejércitos de Israel. Fue derrotado y herido por David con una honda y una piedra (*Samuel 17:4-23; 21:9*) y murió decapitado por su propia espada.

El gigante constituye motivo relevante y obligado dentro de los libros de caballerías⁵¹⁴ (Bouza, 1996: 12). Generalmente suponen el resorte para las aventuras y encarnizados combates que los caballeros andantes protagonizan y, aunque poseen una fuerza brutal que los hace parecer invencibles, su orgullo suele provocar su caída (Lucía y Sales, 2008: 210-211).

Los rasgos de la tradición mitológica y bíblica hasta aquí señalados se conjugan en la literatura caballeresca, conformando el arquetipo de gigante de estas novelas. Frente a los rasgos idílicos empleados en la descripción del caballero, es la antítesis total: fealdad, desmesura física y moral, brutalidad... La belleza exterior lleva aparejada la bondad interior y la fealdad extrema se relaciona con comportamientos social y religiosamente inaceptables, en concreto con la soberbia. Encarnan lo anticaballeresco y anticristiano, en contraste con el caballero leal, valiente, humilde, pío... (Sales, 2004: 103).

Las descripciones son escasas en los primeros textos caballerescos castellanos, un nombre (gigante o jayán), un adjetivo (desmesurado, desaforado, descomunal) o una comparación (como una torre) son suficientes para fijar en el lector una imagen. Interesaba más concretar sus defectos, su orgullo y sus malas costumbres (rapto de doncellas, captura de prisioneros,

⁵¹⁴ Sobre el gigante como enemigo son importantes los estudios de Cuesta (2001c y 2005) y Lucía Megías (2004).

traición, usurpación de reinos, amores incestuosos...) antes que su físico (Corduras, 2014: 106).

Con posterioridad, aumenta el interés descriptivo y sus lacras morales se verán reflejadas en su aspecto: pueden mostrar rasgos semibestiales (colmillos, garras, pilosidad...), vestir pieles o también armadura. Aunque algunos manejan la espada, lo común es que utilicen armas primitivas (maza⁵¹⁵ o tronco de árbol) y pueden cabalgar unicornios, alfanas, camellos o elefantes (Acero, 2006). Algunos poseen fortalezas pero normalmente se les asocia con lugares alejados de la civilización: islas (Cuesta, 2001c) y florestas.

En muy pocos textos caballerescos se echa de menos la presencia del jayán o gigante. En el paradigmático *Amadís de Gaula* y sus continuaciones aparecen infinidad de gigantes y gigantas, formando en ocasiones entre sí auténticos linajes, y nombrados siempre de forma feroz y sonora. Sin embargo, la verdadera importancia del motivo dentro del género caballeresco la encontramos en *El Quijote*. En esta obra, Cervantes recoge y combina de forma magistral toda la imaginería, tópicos y motivos presentes en los libros de caballerías. No obstante, la inclusión de algo tan fantástico como el gigante requiere de un tratamiento especial cuando se trata de un texto que pone a prueba la poética caballescica en el mundo contemporáneo a su autor.

Además del conocido tropiezo con los molinos de viento, hay otro combate contra gigantes en *El Quijote*, motivado por el relato de Dorotea, quien en connivencia con el cura y el barbero, se hace pasar por la princesa Micomicona que «viene en busca de vuestro amo -dice el cura a Sancho- a pedirle un don, el cual es que le desfaga un tuerto o agravio que un mal

⁵¹⁵ La maza aparece asociada a la fuerza brutal y primitiva. Es el arma de Heracles, quien - como ya se ha dicho anteriormente- comparte rasgos de gigante y de héroe. La maza incide en la dicotomía simbólica «perversidad aplastante / perversidad aplastada».

gigante le tiene fecho» (*Quijote*, 368). Se le describe como: «un descomunal gigante, señor de una grande ínsula, que casi alinda con nuestro reino, llamado Pandafilando de la Fosca Vista (porque es cosa averiguada que, aunque tiene los ojos en su lugar y derechos, siempre mira al revés, como si fuese bizco, y esto lo hace él de maligno y por poner miedo y espanto a los que mira)» (*Quijote I*, 381). El resultado que produce esta petición de ayuda es excitar la imaginación de Don Quijote hasta el punto de que en sueños acuchilla los pellejos de vino cuya pilosidad remite a la de los gigantes y el líquido que sale de ellos se asemeja a la sangre.

A pesar de lo expuesto anteriormente, en algunas obras se muestran variantes más positivas de estas figuras. Algunos de los jayanes abandonan su conducta habitual después de ser derrotados y llegan a convertirse al cristianismo o incluso a ser auxiliares del héroe. En los relatos de Feliciano de Silva aparecen gigantas galantes y refinadas que se integran perfectamente en los ambientes cortesanos y aristocráticos (Sales, 2004:107-108). En algunos casos incluso «las características de amansamiento, cortesía y mesura son llevadas a un extremo tal, que los gigantes pierden gran parte de su sentido original; quedan minimizados, contradictorios y ridiculizados.» (Campos, 2009: 493).

La primera referencia a los gigantes en *The Lord of the Rings* es en el capítulo 2 durante una conversación entre los hobbits en la taberna «El Dragón Verde», en Delagua. Con el tono despreocupado que caracteriza a estas criaturas, charlan sobre dragones y gigantes, considerándolos criaturas míticas, propias de leyendas y rumores sin fundamento: «But what about these Tree-men, these giants, as you might call them? They do say that one bigger

than a tree was seen up away beyond the North Moors not long back.»⁵¹⁶ (TFR, 44).

Sin embargo, esa imagen de gigante es muy diferente de la planteada en *The Hobbit* durante el viaje por las Montañas Nubladas en el capítulo 4: «When he peeped out in the lightning-flashes, he saw that across the valley the stone-giants were out and were hurling rocks at one another for a game»⁵¹⁷ (TH, 67).

En ambas referencias destaca la ausencia de cualquier tipo de descripción, lo único que tenemos es una asociación con la naturaleza, aunque de distintos ámbitos, lo vegetal y lo mineral, y el hecho de ser vistos en lugares remotos, lejos de la civilización. Mientras que nunca se llega a describir a los gigantes de piedra, Merry y Pippin contactan con los hombres-árboles en el bosque de Fangorn, los ents.

They found that they were looking at a most extraordinary face. It belonged to a large Man-like, almost Troll-like, figure, at least fourteen foot high, very sturdy, with a tall head, and hardly any neck. Whether it was clad in stuff like green and grey bark, or whether that was its hide, was difficult to say. At any rate the arms, at a short distance from the trunk, were not wrinkled, but covered with a brown smooth skin. The large feet had seven toes each. The lower part of the long face was covered with a sweeping grey beard, bushy, almost twiggy at the roots, thin and mossy at the ends. But at the moment the hobbits noted little but the eyes. These deep eyes were now surveying them, slow and solemn, but very penetrating. They were brown, shot with a green light⁵¹⁸ (TT, 463).

⁵¹⁶ IMFC: *G301. Monster, F531. Giant, F531.4.5. Giant's enormous weapons, F531.6.2.1. Giants live in mountains or caves, F531.6.3. Homes of giant, F531.6.12. Disappearance or death of giants, H1236.4. Quest over path guarded by giant.*

⁵¹⁷ IMFC: *G301. Monster, F531. Giant, F531.4.5. Giant's enormous weapons, F531.6.2.1. Giants live in mountains or caves, F531.6.3. Homes of giant, F531.6.12. Disappearance or death of giants, H1236.4. Quest over path guarded by giant.*

⁵¹⁸ IMFC: *G301. Monster, F531. Giant, F531.6.2.1. Giants live in mountains or caves, F531.6.3. Homes of giant, F531.6.12. Disappearance or death of giants, H1236.4. Quest over path guarded by giant, F500 Remarkable persons, F540. Remarkable physical organs, F541. Remarkable eyes.*

Al producirse una reunión de ents, los hobbits pueden apreciar su variedad:

The Ents were as different from one another as trees from trees: some as different as one tree is from another of the same name but quite different growth and history; and some as different as one tree-kind from another, as birch from beech; oak from fir. There were a few older Ents, bearded and gnarled like hale but ancient trees (though none looked as ancient as Treebeard); and there were tall strong Ents, clean-limbed and smooth-skinned like forest-trees in their prime; but there were no young Ents, no saplings (*TT*, 480).

A través de estas descripciones, podemos apreciar una serie de rasgos que los relacionan con los gigantes de la tradición anterior: el gran tamaño y fortaleza, el hecho de habitar en una floresta apartada como pastores (de árboles) y la ropa tosca. Sin embargo no son agresivos ni transgresores. Sabemos, además, que Bárbol vive de manera sencilla en una cueva en lo profundo del bosque, que actúa de forma pausada y que posee una especie de magia primitiva con la que transforma el agua de un manantial en una bebida nutritiva. De este modo, se configura como un gigante de tipo bondadoso que acabará actuando de manera favorable para los héroes del libro.

Durante el asalto a Isengard, se puede apreciar su gran potencia física. Las flechas únicamente los enfurecen: «a punch from an Ent-fist crumples up iron like thin tin» (*TT*, 567). Destruyen las murallas y la maquinaria de Saruman pero, además de la fuerza bruta, son capaces de coordinarse y elaborar un plan para inundar los subterráneos y mantener encerrado al brujo, con lo que no muestran la torpeza de algunos de los modelos de gigante anteriores.

Un aspecto que destaca de forma significativa es el hecho de que no hay hembras entre ellos y, por tanto, tampoco crías. La explicación que nos ofrece Bárbol es, además, insatisfactoria. Los diferentes caracteres y gustos de

unos y otras llevan a una distanciaci3n geogr3fica entre los ents masculinos y femeninos y, en los avatares de la guerra, estas desaparecen⁵¹⁹. Esta notable ausencia obedece, a mi juicio, por un lado a la falta de modelo en la literatura anterior, dado que las gigantas suelen tener un rol sexual, aspecto que est3 totalmente ausente en toda la obra de Tolkien, y no podr3an adscribirse al modelo cortesano debido a su especial relaci3n con la naturaleza consustancial con su caracterizaci3n. Y, por otro lado, el hecho de que no exista posibilidad de nuevas generaciones de ents, refuerza la sensaci3n de p3rdida y de final que predomina en *The Lord of the Rings*. Con la cuarta edad, comienza el reinado de los hombres y ya no habr3 sitio para las criaturas de leyenda: los elfos se ir3n, los enanos se perder3n en las monta3as, los hobbits se esconder3n y los ents se volver3n arb3reos o desaparecer3n.

En *The Hobbit*, Gandalf se plantea pedir ayuda a un gigante para cerrar la cueva-trampa de los trasgos de las Monta3as Nubladas una vez logran, a pesar de que son los juegos de los gigantes de piedra, que se tiran piedras unos a otros, una de las cosas que motiva que se refugien en esa cueva. Douglas A. Anderson (Tolkien, 2012:106) cree que se pueden interpretar estos gigantes como una especie de trolls, bas3ndose en la menci3n en el *Ap3ndice F* (Tolkien, 1987:163) a los Trolls de Piedra de las Tierras Occidentales, que hablaban un dialecto corrompido de la lengua com3n, descripci3n que puede aplicarse a Tom, Berto y Guille:

⁵¹⁹ «I think that in the fact the Entwives had disappeared for good, being destroyed with their gardens in the War of the Last Alliance (Second Age 3429-3441) when Sauron pursued a scorched earth policy and burned their land against the advance of the Allies down the Anduin. (...) They survived only in the “agriculture” transmitted to Men (and Hobbits). Some, of course, may have fled east, or even have become enslaved: tyrants even in such tales must have an economic and agricultural background to their soldiers and metal-workers. If any survived so, they would indeed be far estranged from the Ents, and any rapprochement would be difficult – unless experience of industrialized and militarized agriculture had made them a little more anarchic. I hope so. I don’t know.» Carta 144 a Naomi Mitchison, 25 de abril de 1954. (Carpenter, 2000:179)

Three very large persons sitting round a very large fire of beech-logs. (...) But they were trolls. Obviously trolls. Even Bilbo, in spite of his sheltered life, could see that: from the great heavy faces of them, and their size, and the shape of their legs, not to mention their language, which was not drawing-room fashion⁵²⁰ (*TH*, 41).

Particularmente, creo que Tolkien diferencia explícitamente los trolls de los gigantes en su obra pero que, al igual que en algunos libros de caballerías, no consideró necesaria una descripción detallada de tales criaturas dado que ni siquiera tendrían un papel relevante en la trama y, que sus breves referencias son suficientes para crear la imagen de extrema fuerza y gran tamaño en la mente del lector, ya que cuenta con un imaginario propio creado de forma intertextual a partir de la tradición literaria que hemos repasado anteriormente.

Los trolls, como los *iotun* tardíos, se convierten en piedra al contacto con la luz solar. Son criaturas creadas por Melkor como la perversión de los *ents*: lo que es materia viva y madera se corrompe en materia inorgánica y piedra⁵²¹. Durante la Tercera Edad del Sol, Sauron creó a los *Olog-hai* a partir de los *Trolls*, con su misma fuerza y maldad, pero mucho más inteligentes e inmunes al efecto solar y solían combatir armados con grandes martillos (Tolkien, 1987: 163).

Además de estos, también tenemos noticia de otra especie de troll, el de las cavernas, visto en Moria. Se describe su brazo, que consigue pasar la puerta que defiende la Compañía del Anillo, con escamas oscuras verdosas y sangre negra. Su piel es tan fuerte que cuando Boromir intenta herirlo con su espada, esta se hace pedazos y solo Frodo logra herirlo con Dardo. Después aparecen

⁵²⁰ IMFC: *G301. Monster, F531. Giant, F531.4.5. Giant's enormous weapons, F531.6.2.1. Giants live in mountains or caves, F531.6.3. Homes of giant, F531.6.12. Disappearance or death of giants, H1236.4. Quest over path guarded by giant.*

⁵²¹ IMFC: *D231. Transformation: man to stone, D931. Magic rock (stone), F800. Extraordinary rocks and stones.*

otros cargando con piedras para construir un puente que les permita, a ellos y a los orcos, atravesar las llamas y llegar hasta la Compañía.

Todas estas especies de trolls beben de la tradición nórdica de los trolls de gran tamaño o de los *jötnar* de los relatos escandinavos tardíos. Son seres de escasa inteligencia, tremendamente primitivos, fuertes y agresivos que son usados como soldados o habitan lugares apartados donde matan a todo aquel con el que se topan.

También en Moria, la Compañía se encuentra con otro ser humanoide de grandes proporciones, el Balrog:

It was like a great shadow, in the middle of which was a dark form, of man-shape maybe, yet greater; and a power and terror seemed to be in it and to go before it. It came to the edge of the fire and the light faded as if a cloud had bent over it. Then with a rush it leaped across the fissure. The flames roared up to greet it, and wreathed about it; and a black smoke swirled in the air. Its streaming mane kindled, and blazed behind it. In its right hand was a blade like a stabbing tongue of fire; in its left it held a whip of many thongs (*TFR*, 329).

Balrog es una palabra *sindarin* que significa «demonio de poder». Aunque su primera aparición expresa fue en *The Lord of the Rings*, existen menciones en *The Silmarillion*, publicado con posterioridad pero que comenzó a escribir en su juventud⁵²²:

The Balrog is a survivor from the *Silmarillion* and the legends of the First Age. (...) The Balrogs, of whom the whips were the chief weapons, were primeval spirits of destroying fire, chief servants of the Primeval Dark Power of the First Age. They were supposed to have been destroyed in the overthrow of Thangorodrim, his fortress in the North. But is here found (there is usually a hang-over especially of evil from one age to another) that one had escaped and taken refuge under the mountains of Hithaeglin (the Misty Mountains) (Carpenter, 2000:180).

⁵²² Como relata Garth en *Tolkien y la Gran Guerra* (2016).

Los balrogs son Maiar, espíritus muy poderosos, al servicio de Melkor y Sauron. Se describen como enormes y amenazantes humanoides, con la habilidad de controlar el fuego, la oscuridad y las sombras. Inducían terror en enemigos y aliados por igual, y la sola mención de su nombre hacía temer a los más valerosos guerreros. Solían estar armados con látigos ígneos de varias puntas, y a veces con enormes espadas de fuego. Se deja entrever en los libros de Tolkien que los balrogs eran terriblemente poderosos, ya que requerían un esfuerzo colosal para ser destruidos, sólo los dragones podían rivalizar con ellos en poder, ferocidad y destrucción (Day, 2004: 36).

Aunque en los libros se deja ver poco de la inteligencia y motivaciones de los balrogs, puede suponerse que poseerían no sólo plena inteligencia, sino también grandes intelectos, debido a su pasado Maia. Los balrogs fueron probablemente los únicos subordinados de Melkor con genuina lealtad hacia su señor, como se vio cuando acuden para rescatarlo de Ungoliant en *The Silmarillion* (Tolkien, 1990: 91).

Al menos dos balrogs fueron abatidos en la caída de Gondolin. Durante el asalto a la ciudad, Ecthelion de la Fuente luchó contra Gothmog y ambos murieron, mientras que Glorfindel se enfrentó a otro balrog cuando intentaban escapar del sitio, cayendo Glorfindel y él a un hondo abismo, donde ambos murieron (Tolkien, 1990: 285-286). En la Guerra de la Cólera con la que finalizó la Primera Edad, la mayoría de los balrogs fueron destruidos, aunque al menos uno, el conocido como Daño de Durin, consiguió escapar y refugiarse en las profundidades de la tierra. En el año 1980 de la Tercera Edad los Enanos de Khazad-dûm cavaron tan profundamente que despertaron a la criatura, que mató a Durin VI y su hijo Náin I y forzó a los Enanos a abandonar Moria (Tolkien, 1987: 73).

El año 3019, la Comunidad del Anillo se aventura en Moria y son atacados por orcos y el Balrog en la Cámara de Mazarbul. Gandalf se enfrenta al ígneo ser en el Puente de Khazad-dûm, el cual se derrumba con ambos encima y caen a una profunda sima. Pero, a diferencia del duelo de Glorfindel, los contendientes sobreviven a dicha caída y prolongan su duelo a través de los túneles de Moria hasta que Gandalf es capaz de abatirlo⁵²³.

En definitiva, como se ha señalado, ents, trolls y balrogs, a pesar de provenir de tradiciones nórdicas, presentan características asociadas a los gigantes de los libros de caballerías y su aparición y comportamiento responde a algunos de los principales tópicos caballeroscos.

9.4. Los monstruos

El concepto de monstruo es tan viejo como la humanidad, pues en él se materializan muchos de los temores escondidos en el subconsciente. Se representan mediante una caracterización hiperbólica que enfatiza formas diferentes a las de la realidad cotidiana. Una de las manifestaciones más recurrentes consiste en exagerar y deformar los rasgos físicos de animales y humanos, lo que da lugar a toda clase de híbridos que revelan la gran imaginación de los diferentes autores. Sus orígenes se encuentran en la

⁵²³ IMFC: *H1561.2. Single combat to prove valor, P556.0.1(B) Challenge to single combat, P557. Military customs, P557.4. Customs concerning single combat, G301. Monster, G302. Demons, G346. Devasting monster, F531. Giant, F531.4.5. Giant's enormous weapons, F531.5.11.6(G) Giant kills man, F531.6.2.1. Giants live in mountains or caves, F531.6.3. Homes of giant, F531.6.9. Giants as warriors, F531.6.12. Disappearance or death of giants, F531.6.12.6. Giant slain by man, H1236.4. Quest over path guarded by giant, H.1561.6. Test of valor: fight with giant, F401.7. Fire-breathing spirit, F402. Evil spirits. Demons, F402.1.12. Spirit fights against person, F405. Means of combating spirits, G302. Demons, D2163. Magic defense in battle.* IMS: *Aceptación de desafío a combate singular entre caballeros, Muerte de caballero en combate singular, Intento fallido de evitar el combate contra un gigante, Muerte del capitán (gigante) en combate, Posible derrota en combate de gigante contra caballero, Triunfo de caballero en combate singular contra gigante, Victoria de caballero sobre gigante.* IMPC: *Aceptación de un combate singular, Derrota de un mago, Combate contra un gigante. Deseo de matar a un gigante.*

Antigüedad, en la obra de Ctesias, Megástenes, Plinio y Solino (Marín Pina, 2011: 312).

El modelo de los monstruos de los libros de caballerías está en la materia artúrica en la llamada Bestia Ladradora o Gaturas⁵²⁴. No son animales mágicos, pues su origen no se encuentra en ningún tipo de encantamiento, sino en el pecado, al igual que ocurre con el Endriago del *Amadís*, fruto de relaciones incestuosas, o Bufalón, en el *Olivante*, consecuencia de un pecado de bestialismo (Marín Pina, 2011: 316). Su tipología es muy variada y se basan en los aparecidos en bestiarios medievales o nacen de la imaginación de sus creadores (Marín Pina, 2011: 321). Para su descripción se atiende a los rasgos más sobresalientes de su físico, su tamaño desmesurado, el color del cuerpo y especialmente la forma y dimensiones de sus armas ofensivas naturales (cuernos, dientes, cola), generalmente comparándolos con animales como referencia, junto con la sensación que transmiten de caos y terror (Marín Pina, 2011: 326).

Estas formas monstruosas se localizan desde la antigüedad en tierras remotas, en parajes despoblados que, por su alejamiento pueden acoger todo tipo de prodigios y maravillas, en islas o montañas y custodiando prisioneros o tesoros. De una u otra forma, siempre trasgreden el orden social de su entorno, sembrando el terror y la destrucción. Antes de iniciarse el enfrentamiento con el héroe, los autores aumentan el clima de tensión explicando la génesis y descripción del monstruo, así como signos extremos, como bramidos o chirriar de dientes (Marín Pina, 2011: 329).

Dragones o sierpes, o animales compuestos de varias partes de otros seres, pero con predominio de lo reptiliano, son protagonistas de diversos

⁵²⁴ Estudiados sus orígenes, significación y relaciones antropológicas y literarias, así como su influencia, en el *Amadís* por Gracia (1991: 66-126).

episodios de los libros de caballerías. Tienen la función de presentar al héroe como vencedor de lo maligno e irracional que destruye el orden del mundo, o son los guardianes de lugares mágicos o tesoros. Esta última tarea, heredada de la misión clásica de los mismos, y similar a la que realiza el dragón que custodia las manzanas doradas de las Hespérides en el ciclo de Hércules, es la que realizan los dragones que guardan el Valle sin Tornada de Morgana en el *Lanzarote* castellano. En el *Belianís*, el protagonista mata al dragón de la Selva Rifea (cap. 17), y es conocido durante un tiempo como Caballero de los Basiliscos. (Cuesta, 2014a: 355). En la misma obra, Belflorán se enfrenta al dragón, que se presenta en la corte de Constantinopla, con unas doncellas que lo acompañan y explican que Cupido sigue preso y que se liberará tras la derrota de la bestia (Gallego, 2013: 94).

La serpiente o dragón simboliza el lado oscuro de la personalidad, la lucha del hombre contra la bestia como representación del caos⁵²⁵. La serpiente, imagen medieval del pecado, se transforma en muchas obras en el dragón, un animal que es vencido por el héroe en su juventud, como prueba iniciática que le da acceso a la sociedad (Gracia, 1991: 137). El cristianismo dio una nueva dimensión al motivo y los dioses, y héroes matadores del dragón se convirtieron en Cristo o en una legión de santos vencedores del Mal. De este modo, la serpiente es una representación del diablo, y el héroe reafirma su condición de paladín del bien (Eslava Galán, 1989: 220).

Por otro lado, Vladimir Propp (1984: 329-57) ha estudiado el motivo del duelo con la serpiente o dragón como aventura iniciática: la serpiente engullidora amenaza con comerse al héroe parece hundir sus raíces en los ritos de iniciación que consistían en el paso al otro mundo a través de la boca de un

⁵²⁵ Eslava Galán (1989: 218) señala como mito más antiguo de este tipo la lucha del dios Marduk contra la serpiente Tiamat en la mitología babilónica.

ser monstruoso y el posterior eructado del iniciado confirmaba su regreso del Más Allá, la muerte ritual del niño y el nacimiento del adulto.

El dragón es el monstruo más importante de *The Hobbit*. Smaug fue el dragón más grande de la Tercera Edad, de color rojo-dorado, con enormes alas de murciélago, una piel de impenetrables escamas con la dureza del acero y una inteligencia superior a la de la mayoría de dragones en la Tierra Media (Day, 2002: 199). Su único punto débil, el vientre, estaba protegido casi por completo por una capa de piedras preciosas y oro, incrustadas en su piel tras yacer durante siglos sobre el tesoro del Reino bajo la Montaña.

Llegó desde las lejanas Montañas Grises, en el norte de la Tierra Media, atraído por las inmensas riquezas que habían acumulado los enanos en el año 2770 T. E. Arrasó la Ciudad de Valle y después mató o ahuyentó a todos los enanos que se encontraban en el interior de la montaña. Durante dos siglos durmió satisfecho sobre su tesoro en el interior de Erebor hasta que Bilbo lo despierta y decide atacar Esgaroth, la Ciudad del Lago⁵²⁶. Durante el asalto,

⁵²⁶ IMFC: *B0. Mythical animals, B10. Mythical beasts and hybrids, B11. Dragon, B11.2.8. Tail of dragon, B11.2.11. Fire-breathing dragon, B11.2.12. Dragon of enormous size, B11.3. Habitat of dragon, B11.4.1. Flying dragon, B11.12.1. Dragon cannot be killed with weapons, B11.13(B) Death of dragon, B16. Devastating animals, B16.2. Devastating wild animals, B16.5. Devastating reptiles, B16.5.1.5(B) Monster impervious to weapons, B17. Hostile animals, B576.1.1. Guardian animals evaded, B576.2. Animal guard treasure, B742 Animal breathes fire, B870. Giant animals, F687. Underground kingdom, F721.4. Underground treasure chambers, F721.5. Subterranean castle, F752. Mountain of treasure, G301. Monster, G346. Devasting monster, H1362. Quest for devastating animals, H1397. Quest for enemies, H1471. Watch for devastating monster, H1471.2(G) Watch for enemy, H1561. Tests of valor, J2130. Foolish disregard of personal danger, K330. Means of hoodwinking the guardian or owner, K331. Goods stolen while owner sleeps, K420. Thief loses his goods or is detected, L160. Success of the unpromising/unknown hero, N396. The sleeping guard, N500. Treasure trove, N512. Treasure in underground chamber (cavern), N530. Discovery of treasure, N534. Treasure discovered by accident, N570. Guardian of treasure, N577. Serpent guards treasures. IMS: *Búsqueda de un monstruo extraordinario por caballero, Decisión de caballero de buscar un monstruo, Guarda de tesoro por serpiente.* IMPS: *Encuentro accidental con un animal, Ataque imprevisto, Ataque recibido de un animal, Búsqueda de un animal peligroso, Informaciones sobre las características de un monstruo, Entrada en un espacio extraordinario, Guarda de la entrada a un espacio.**

Bardo mató a Smaug clavándole la Flecha Negra en la única parte de su vientre desnuda de joyas, advertido por el zorzal del único punto débil⁵²⁷.

También las arañas monstruosas, de tamaño descomunal, tienen una gran presencia en la obra de Tolkien. Ungoliant parece ser el germen de todas ellas, como se narra en *The Silmarillion* y, en *The Hobbit*, Bilbo ha de rescatar a los enanos de una gran cantidad de ellas en el Bosque Oscuro, gracias a la invisibilidad proporcionada por el Anillo⁵²⁸.

⁵²⁷ IMFC: *B11.13(B) Death of dragon, D1402.7.5. Magic arrow kills, D1526.1. Magic arrow flight, D1653.1.5. Unerring arrow, H1561. Tests of valor, J2130. Foolish disregard of personal danger, L160. Success of the unpromising/unknown hero, Z300. Unique exceptions, Z310. Unique vulnerability, Z313. Vulnerability only by one person, Z311. Achilles heel.* IMS: *Información recibida del piar de un pájaro.* IMPS: *Encuentro accidental con un animal, Ataque imprevisto, Ataque recibido de un animal, Informaciones sobre las características de un monstruo.*

⁵²⁸ IMFC: *B0. Mythical animals, B10. Mythical beasts and hybrids, B16. Devastating animals, B16.2. Devastating wild animals, B17. Hostile animals, B776. Venomous animals, B776.5. Blood of animal considered venomous, B870. Giant animals, D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D810. Magic object a gift, D812.13. Magic objects gifts of magician, D822. Magic object received from old man, D855. Magic object acquired as reward, D880. Recovery of magic object, D1080. Magic weapons, D1081. Magic sword, D1081.1. Sword of magic/sacred origin, D1581. Tasks performed by use of magic object, D1980. Magic invisibility, D1981. Certain persons invisible, D1985. Means of acquiring invisibility, D2178. Objects produced by magic, F826. Extraordinary jewels, F830. Extraordinary weapons, F833. Extraordinary sword, F611.3.3. Sword tested, F451.6.8. Dwarfs angry, F1041.16.6. Extraordinary physical reactions of angry warriors in battle, G301. Monster, H987. Task performed with aid of magic object, H1236. Perilous path traversed on quest, H1236.2. Quest over path guarded by dangerous animals, H1400. Fear test, H1410. Staying in a frightful place, H1561. Tests of valor, H1561.13(G) Test of valor: fight with ferocious animals, J2130. Foolish disregard of personal danger, K330. Means of hoodwinking the guardian or owner, L310. Weak overcomes strong in conflict, L325(B) Victory over superior force, N349.2. Battle rage, Q114. Gifts as reward, Q114.3. Extraordinary sword as reward, W32. Bravery, W33. Heroism, Z230. Extraordinary exploits of hero.* IMS: *Riesgos en el combate como demostración de valentía, Comprobación de la valía de una espada por hazañas realizadas por ella, Golpes maravillosos con espada en combate.* IMPS: *Encuentro accidental con un animal, Combate contra un animal, Ataque imprevisto, Ataque recibido de un animal, Paso obligatorio por un territorio durante la búsqueda, Paso peligroso durante la búsqueda, Comprobación de las habilidades de un caballero por los riesgos que asume, Comprobación de las habilidades de un caballero por los riesgos que asume en un combate, Comprobación de las habilidades de un caballero por la observación de sus hazañas, Combate contra un monstruo, Informaciones sobre las características de un monstruo, Triunfo sobre monstruo, Combate a pie, Triunfo en combate sobre fuerza superior.* IMPC: *Triunfo de hombre en combate contra animal, Demostración de la valentía de un caballero en un combate.*

Sin embargo, la principal amenaza arácnida la constituye Ella-Laraña, Shelob en la versión original (término que procede de She, «Ella», y de lob, una palabra inglesa antigua para designar a una araña). Ninguna historia cuenta qué fue de ella durante los Años Oscuros, ni cómo llegó a las fronteras de Mordor, pero en la época de la Guerra del Anillo habitaba en los túneles cercanos a la torre de Cirith Ungol, en las Montañas de la Sombra, en un antro de oscuridad impenetrable y olor nauseabundo conocido como Torech Ungol, «el antro de la araña», donde se alimentaba de lo que podía, generalmente orcos (Day, 2002: 190). Sauron sabía de su existencia y, aunque ella no lo reconocía como amo, le servía como guardián en ese acceso. Gollum guía a Frodo y Sam hasta el túnel para que Ella-Laraña los matase y, mientras, él pudiera hacerse con el Anillo. Pero los hobbits se enfrentan a ella y, aunque logra clavarle el agujón a Frodo, Sam la hiere de gravedad cuando la araña se deja caer con toda su fuerza para aplastar al hobbit, y se encuentra con la espada de Sam, que se hunde profundamente en su vientre⁵²⁹.

⁵²⁹ IMFC: *B0. Mythical animals, B10. Mythical beasts and hybrids, B16. Devastating animals, B16.2. Devastating wild animals, B16.5. Devastating reptiles, B16.5.1.5(B) Monster impervious to weapons, B17. Hostile animals, B576.1.1. Guardian animals evaded, B776. Venomous animals, B776.5. Blood of animal considered venomous, B870. Giant animals, D800. Magic object, D801. Ownership of magic objects, D810. Magic object a gift, D812.13. Magic objects gifts of magician, D822. Magic object received from old man, D855. Magic object acquired as reward, D880. Recovery of magic object, D1080. Magic weapons, D1081. Magic sword, D1081.1. Sword of magic/sacred origin, D1162. Magic light, D1478. Magic object provides light, D1581. Tasks performed by use of magic object, D1980. Magic invisibility, D1981. Certain persons invisible, D1985. Means of acquiring invisibility, D2178. Objects produced by magic, F826. Extraordinary jewels, F830. Extraordinary weapons, F833. Extraordinary sword, F969.3. Marvelous light, F611.3.3. Sword tested, F451.6.8. Dwarfs angry, F1041.16.6. Extraordinary physical reactions of angry warriors in battle, G301. Monster, H987. Task performed with aid of magic object, H1236. Perilous path traversed on quest, H1236.2. Quest over path guarded by dangerous animals, H1400. Fear test, H1410. Staying in a frightful place, H1561. Tests of valor, H1561.13(G) Test of valor: fight with ferocious animals, J2130. Foolish disregard of personal danger, K330. Means of hoodwinking the guardian or owner, L310. Weak overcomes strong in conflict, L325(B) Victory over superior force, N349.2. Battle rage, Q114. Gifts as reward, Q114.3. Extraordinary sword as reward, W32. Bravery, W33. Heroism, Z230. Extraordinary exploits of hero. IMS: *Cambio de las armas de un caballero por otras, Cambio de las armas de un**

Los enfrentamientos contra los monstruos en los libros de caballerías suelen tener una estructura similar a este y siguen el esquema del de Amadís contra el Endriago: se trata de combates desiguales donde, el héroe tras varios fracasos, logra traspasarlos con la espada (Cacho Blecua, 1979: 280-286). Durante la contienda, además, Sam realiza una invocación a la divinidad, a Elbereth, en el enfrentamiento, como hacen los protagonistas caballerescos en similares circunstancias, como, por ejemplo, Primaleón en su lucha contra el basilisco (*Primaleón*, 449) (Marín Pina, 2011: 320).

En conclusión, los monstruos de *The Lord of the Rings* cumplen la misma función y recrean los mismos tópicos que los aparecidos en los libros de caballerías: protegen el camino por el que han de pasar necesariamente los protagonistas o custodian tesoros y sirven para demostrar el gran heroísmo de los personajes que salen victoriosos de los peligrosos enfrentamientos con ellos.

caballero por otras armas viejas, Combate singular entre bestia y caballero, Riesgos en el combate como demostración de valentía, Duración excesiva de un combate singular muy violento entre caballero y monstruo, Comprobación de la valía de una espada por hazañas realizadas por ella, Golpes maravillosos con espada en combate. IMPS: *Combate contra un animal, Encuentro accidental con un animal, Ataque imprevisto, Ataque recibido de un animal, Paso obligatorio por un territorio durante la búsqueda, Paso peligroso durante la búsqueda, Comprobación de las habilidades de un caballero por los riesgos que asume, Comprobación de las habilidades de un caballero por los riesgos que asume en un combate, Comprobación de las habilidades de un caballero por la observación de sus hazañas, Iluminación por objeto mágico, Combate contra el guardián, Combate contra un monstruo, Informaciones sobre las características de un monstruo, Triunfo sobre monstruo, Combate a pie, Triunfo en combate sobre fuerza superior.* IMPC: *Triunfo de hombre en combate contra animal, Demostración de la valentía de un caballero en un combate.*

10. Conclusiones

A lo largo del presente estudio se ha puesto de manifiesto que la elaboración, comparación y estudio de índices de motivos caballerescos es útil para localizar los datos, cuantificarlos, interpretarlos y entablar relaciones con el propio contexto y con otros similares.

Los cuatro índices de motivos elaborados por Ana Carmen Bueno Serrano en su tesis doctoral (2007) han servido de modelo para la confección de los cuatro que se recogen en este proyecto y revelan la gran cantidad de tópicos y motivos que comparte la obra de Tolkien con los libros de caballerías hispánicas, además de identificarlos y situarlos en la obra, facilitando su rápida localización. Por añadidura, la exposición de los principales motivos y su comparación exhaustiva sirve para completar y matizar esas relaciones de parecido y quizá parentesco, además de situar esos motivos en el contexto del relato en que se insertan. I

Las novelas de caballerías usan, transformados y reelaborados literariamente, materiales folclóricos de larga tradición. Los índices de motivos permiten localizar los datos y averiguar las principales líneas constructivas de los textos. Son un repertorio pero también un modo de aprehender de forma objetiva la organización del discurso y recrear la estructura interna de las obras.

Asimismo, materializan deudas entre géneros y ciclos literarios distintos (artúrico, carolingio, troyano), contribuyen a vislumbrar su evolución y sirven como experiencia artística desde la que explicar el *Quijote* o el *Lazarillo*, porque de los índices pueden extraerse las claves constructivas de la aparición de la novela moderna (Bueno, 2007: 531). Pero también, en este caso, sirven para exponer de forma cuantificable y objetiva la relación que existe entre el género

de los libros de caballerías y la literatura fantástica. Los materiales son antiguos y de larga raigambre pero su recurrencia y combinatoria específica acerca ambos tipos de narrativa.

A través del *Amadís* de Garci Rodríguez de Montalvo, como obra fundacional de los libros de caballerías, se transmiten a este género muchos de los rasgos de la literatura artúrica: tipos de personajes (el monarca, el mejor caballero del mundo, la reina amada por él, el mago, la encantadora, el gigante bondadoso, el gigante follón, el enano, el monstruo), tópicos (belleza de la dama, belleza y valor del caballero), esquemas estructurales (la exposición heroica, el sobrepujamiento del padre por el hijo), ideología amorosa y caballeresca, motivos (el combate singular, el don en blanco), cronotopos (el camino, la floresta, la corte, el castillo, la isla, poco tiempo después de Jesucristo, antes del rey Arturo), recursos narrativos (entrelazamiento, suspensión)... (Cuesta, 2012a: 13).

Tolkien siempre negó la influencia artúrica y apuntó la nórdica, entre otras, como muestran las cartas 25, 142, 163 y 257 de la obra de Carpenter (2000). Sin embargo, fue autor del poema inconcluso *The fall of Arthur* y de un estudio sobre *Sir Gawain and the Green Knight*. Además, la materia artúrica forma parte del sustrato cultural inglés de la que sería una labor casi increíble poder sustraerse por completo. Sin embargo, el hecho de que apuntase que se necesitarían dos generaciones para desentrañar sus fuentes en la carta 337 a «Mr. Wrigley» (Carpenter, 2000: 418), podría inducir a pensar que no son tan directas ni tan evidentes como a veces hace pensar la crítica, generalmente enfocada siempre en las mismas direcciones: principalmente la mitología nórdica y el sustrato artúrico.

Menos atención han recibido la influencia de los mitos clásicos grecolatinos, la ideología e iconografía cristianas y la Biblia pero también se han apuntado repetidamente, así como las referencias a su infancia en la campaña inglesa y su participación y la de su hijo en las Guerras Mundiales.

Sin embargo, apenas se ha prestado atención al posible influjo literario que pudo haber llegado a Tolkien a través de la figura del padre Francis Morgan, a pesar de que pocos biógrafos minimizan la importancia que tuvo esta figura en su vida y la posibilidad de que hubiese tenido contacto con la literatura española gracias a él, o con posterioridad, al haber aprendido el castellano de niño.

II

De los quince motivos caballerescos que recoge Marín Pina (1998) como más representativos en *El Quijote* tan solo dos no aparecen en *The Lord of the Rings*: la aventura fingida y el caballero pastor⁵³⁰. Están presentes, como ya se ha señalado y se recordará a continuación, por tanto: el sabio cronista y el manuscrito encontrado, la topografía y cronografía caballeresca, la investidura, la defensa del menesteroso, el desafío por la dama, la presencia de sabios encantadores, el requerimiento amoroso, la guerra y los ejércitos, el amor entre el caballero y la dama, las bestias fieras, los encantamientos y las cuevas maravillosas.

II. A

The Lord of the Rings presenta no solo un *falso cronista*, sino varios, que además son personajes de la novela: Bilbo, Frodo, Sam, Merry y Pippin. Cada uno de ellos realiza su particular aportación a la obra, que se enriquece con los

⁵³⁰ El caballero pastor, sin embargo, aparece en la Historia de Aldarion y Erendis, cuando Hallacar se disfraza y se hace llamar Mámandil para acercarse a Ancalimë, la hija del rey que había decidido irse al campo a cuidar rebaños (Tolkien, 2017: 269).

diferentes puntos de vista aportados por estos actantes, así como los testimonios que recogen de algunos de sus compañeros: Gimli y Legolas, principalmente. A lo largo de la novela se hacen referencias a la labor de compilación y escritura y a la conservación en la memoria, a través de canciones o relatos, de las hazañas que van protagonizando los distintos héroes de la Guerra del Anillo. Esta idea de preservación de los hechos memorables actúa como acicate en los momentos difíciles de la trama.

Además de como *falso cronista*, Bilbo actúa también como *falso traductor*, incluyendo de este modo las tradiciones y la historia de los elfos en la narración y proporcionando abundantes detalles de los antecedentes de los acontecimientos que compilan. Pero también, en la correspondencia con los lectores, el propio Tolkien se autodenomina cronista y hace alusiones a su labor como traductor de los lenguajes de la Tierra Media al inglés actual.

II. B

El motivo del *manuscrito encontrado*, en este caso, se materializa cuando se dedica un apartado del prólogo a la explicación de la redacción, copias y forma de preservación del manuscrito que dará origen tanto a *The Hobbit* como a *The Lord of the Rings*. Se detalla el lugar y las personas encargadas de su elaboración y custodia en el archivo de una biblioteca, la de los Belifantes de la Frontera del oeste, al igual que ocurría con muchos de los libros de caballerías. La idea del manuscrito que se ha preservado a lo largo del tiempo, con las hazañas de los héroes, dignas de ser recordadas por un cronista que las ha presenciado o colaborado en ellas, sigue manteniendo en *The Lord of the Rings* la idea del mayor prestigio de lo escrito.

II. C

Al igual que señala Marín Pina (2008: 42) para los libros de caballerías, las obras de Tolkien: «están ambientadas en un pasado remoto, a veces vago e impreciso, y ubicado fuera de la realidad peninsular, en países más o menos lejanos». Pero el comportamiento de los personajes, sus costumbres y las armas que utilizan son plenamente medievales, por lo tanto resultan anacrónicas en pleno Renacimiento (Romero, 98: 64).

Políticamente, y a excepción de la Comarca, la Tierra Media vive aún en pleno feudalismo. La monarquía hereditaria, las tenencias, servidumbres y vasallaje, aluden a aquellos siglos y están en plena vigencia. Los reinos constituyen todavía una civilización agrícola, campesina, cuyos máximos exponentes industriales vienen representados por las forjas y molinos.

No hay ciudades, sólo pueblos y fortalezas, y los vados cumplen aún una función primordial, porque incluso los puentes escasean. Viejos caminos, antaño bien trazados y empedrados, siguen utilizándose pese a que el descuido y el deterioro han hecho mella en ellos. No hay comunicación, o esta es muy escasa entre unas regiones y otras, sólo noticias transformadas por los raros viajeros o mercaderes.

Además, a cultura es de base oral, la historia se transmite de padres a hijos o se cuenta en las tabernas y posadas a la luz del fuego, para quedar pronto reducida a los pocos hechos famosos asombrosos que la memoria de varias generaciones puede retener.

II. D

Durante todo el relato se aprecia una gran precisión geográfica y cronológica, los acontecimientos de *The Lord of the Rings* transcurren a lo largo de un año, desde el 23 septiembre del año 3018, en que Frodo y sus compañeros parten de Hobbiton, hasta que regresan a Rivendel el 21 de

septiembre del año 3019 de la Tercera Edad. También, en *The Hobbit*, Bilbo regresa al cabo de un año. Esta minuciosidad en los detalles se emplea para dar una sensación de realismo, dentro de una narración que, por sus mismas características, no puede serlo.

La geografía también comparte rasgos con la descrita en las caballerías, en las que se producen viajes a lejanas nuevas tierras, pobladas de míticos monstruos y pueblos con extraños ritos y culturas exóticas. Incluso elementos simbólicos importantes como las travesías en barco, las torres y los bosques misteriosos se incorporan con la misma significación.

El espacio de los libros de caballerías tiene poco que ver con la realidad, a veces los nombres de los lugares son modificaciones del nombre verdadero, pero eso es lo menos habitual. La intención de los autores es que el lugar de la aventura adquiriera unas dimensiones cosmopolitas e ideales, apropiadas para el desarrollo de peripecias fantásticas. Los caballeros, por su propia condición de andantes, se ven obligados a recorrer lejanas tierras y este continuo desplazamiento se convierte en el recurso artístico por antonomasia (Romero, 1998: 64). De esta manera, el caballero pasa por todas las variaciones del paisaje: urbano, campestre, despoblado, boscoso, ámbitos de reunión o soledad (Romero, 1998: 66).

En unos relatos cuyo eje vertebrador es el viaje⁵³¹, motivo principal, elemento básico de cohesión narrativa, conector entre aventuras y mecanismo importante en la adquisición de conocimiento, no es de extrañar la importancia simbólica otorgada a los diversos lugares que transitan los héroes. De este modo, se crea una relación persistente entre aventura y espacio, de modo que ambos constituyen unidades casi insolubles.

⁵³¹ Sorprendentemente en el *Motif-Index* no hay una entrada que remita a los desplazamientos ordinarios, sin maravillas o sucesos extraños.

En este contexto, la naturaleza tiene una función simbólica y, en general, responde a estereotipos. «Mais, dans tous les cas, ce qui est certainement caractéristique du Moyen Âge, c'est la coexistence pacifique d'une géographie réelle et d'une géographie symbolique et légendaire» (Bazin-Tachella, 2000: 166). Cuando los escenarios son descritos con alguna atención es debido a su naturaleza simbólica, relacionada con la trayectoria del héroe. Así, los más destacados serían: la corte, la fortaleza, la floresta, la montaña, la cueva y el mar.

Los autores de los libros de caballerías no ponían demasiado cuidado en la precisión topográfica, con la excepción clara de *Tirant*, y en numerosas ocasiones únicamente como marco de aventuras bélicas o amorosas, sin atención descriptiva.

No obstante, desde 1777 hay ediciones del *Quijote* en las que la historia del caballero se acompaña con mapas que indican los lugares de las distintas aventuras, y el itinerario de la tercera salida figura en la edición de la Real Academia de 1780, impresa por Joaquín Ibarra, establecido sobre el terreno por el capitán de ingenieros Joseph Hermosilla y delineado por don Tomás López, cartógrafo de S. M. Y luego, se han sucedido los mapas y las ediciones, así como el empeño de los estudiosos, en convertir el *Quijote* en una exacta guía de viajes, más que en un libro de aventuras (Rodríguez Valle, 2016).

La geografía de la Tierra Media también comparte rasgos con la descrita en las caballerías, en las que se producen viajes a lejanas nuevas tierras, pobladas de míticos monstruos y pueblos con extraños ritos y culturas exóticas, donde siempre hallan nuevos adversarios a los que enfrentarse. Aparece la misma tipología de localizaciones y con una simbología similar: cortes como las de Rivendel, Lórien o Meduseld; fortalezas como Minas

Tirith, Minas Ithil, Barad-Dûr o Isengard; florestas como el Bosque Viejo, Lothlórien o Fangorn; las montañas, destacando el cruel Caradhras y la importancia otorgada a llegar tanto a Erebor en *The Hobbit* como a Orodruin en *The Lord of the Rings*; la cueva (a la que nos referiremos específicamente, por su importancia como motivo caballeresco, más adelante), y el mar como símbolo del paso al otro mundo y la muerte.

Sin embargo, Tolkien es minucioso a la hora de señalar hasta el último detalle de su universo imaginario. Consideraba los detalles topográficos tan importantes que dibujaba, personalmente y con ayuda de su hijo Christopher, los mapas de todas las regiones en las que se desarrollan las aventuras de sus personajes. En palabras de David Day: «Sin duda es el mundo inventado más complejo y detallado de toda la literatura» (2002b: 11).

II. E

Con respecto a la presencia en la Tierra Media de cuevas caracterizadas de manera específica como lugares fantásticos, apropiados para aventuras siguiendo el modelo de los libros de caballerías⁵³². Su aspecto exterior es el de una cavidad natural situada en algún lugar misterioso y de difícil acceso, un espacio oscuro y laberíntico al principio pero que, con frecuencia, se trata de la entrada de reinos ocultos (Marín Pina, 2008).

No en vano, es en los túneles de los tragos donde Bilbo encuentra el Anillo de Poder y se produce su encuentro con Gollum que tendrá gran importancia en *The Lord of the Rings*. También los feudos enanos, la Montaña

⁵³² La caverna se presenta como un lugar de encuentros misteriosos, espacio donde se manifiestan las fuerzas oscuras y caóticas de la naturaleza, territorio de encantos y prodigios, un tópico antiguo y universal al que se pliegan las de los libros de caballerías. El tema de la cueva ha sido estudiado principalmente por Juan Manuel Cacho Blecua (1995). Específicamente referido a la cueva de Montesinos de *El Quijote* por Madalenna Canna (2007), Alejandro Tenorio (2005) y Ana María Morales (2009) y, respecto al *Clarían de Landanís*, Antonio Joaquín González (2002-2003).

Solitaria y Moria, además del domo de los elfos del Bosque Negro, son cavernas en las que ocurren una serie de aventuras y prodigios⁵³³, y Aragorn ha de atravesar el pasaje subterráneo de los Senderos de los Muertos antes de llegar a su reino. En este último la prueba consiste en el enfrentamiento con lo sobrenatural y el miedo, mientras que en las Montañas Nubladas, Erebor y Khazaz-Dûm los enemigos son corpóreos y muy peligrosos: miríadas de trasgos, un dragón y un Balrog.

Las cavernas centelleantes del Abismo de Helm constituyen una excepción al tópico, al tratarse de un lugar de refugio y no de peligro, en el que se acaba fundando el reino de Gimli tras la Guerra del Anillo.

II. F

Respecto a la investidura caballeresca, en *The Lord of the Rings* Aragorn, Éowyn, Merry y Pippin participan en ceremonias parecidas a las del nombramiento de caballeros en los libros de caballerías.

Aragorn recibe las prendas de su herencia de la mano de Elrond, su tutor de *fosterage*, al regreso de uno de los viajes que realiza con los hijos de este. En el caso de Éowyn, su tío, el rey Théoden, le hace entrega de una espada y una armadura, tras ser elegida por su pueblo como la dirigente, en ausencia del monarca. El mismo dirigente nombra escudero de Rohan a Merry en una ceremonia que incluye la entrega y restitución de la espada, muy similar a la que se produce en Gondor entre Pippin y el senescal Denethor, si bien esta última incluye un juramento de fidelidad.

⁵³³ La distinción entre cueva y castillo atañe exclusivamente a su apariencia externa, mientras que el interior se presenta en ambos casos como espacio polifacético y descontextualizado. Sin embargo, contrariamente a las fortalezas que pueden engañar con una apariencia inofensiva, la embocadura de la caverna conlleva siempre la idea de peligro y misterio, la entrada supone la conciencia de someterse a una prueba, un viaje peligroso cuyo éxito es incierto y, por tanto, el lugar perfecto para iniciaciones caballerescas (Cacho Blecua, 1995: 102).

También se puede poner en relación con este tópico la entrega de las espadas procedentes del tesoro de los tumularios a los hobbits, por parte de Tom Bombadil, una aventura de la que salen apenas con vida y desnudos, una especie de renacimiento simbólico a una nueva vida aventurera, alejada del ideal de su raza. Al igual que en la mayoría de libros de caballerías, en todos los casos mencionados, se da por hecho la valía del aspirante y se prescinde del ceremonial de la vela de armas, tan importante en *El Quijote*.

II. G

Y ya como caballeros, una de las máximas caballerescas consiste en la defensa de quienes más lo necesitan, como mujeres, huérfanos o menesterosos. En el caso de la Tierra Media, los hobbits son la raza más desvalida; son de pequeño tamaño y poco amigos de enfrentamientos, aunque posean una serie de resistencias y durezas superiores a lo esperado.

La despreocupación y ligereza con que se desplazan Frodo, Sam, Merry y Pippin tras dejar La Comarca, perseguidos por los Nazgûl, provoca que hayan de ser rescatados por Tom Bombadil en dos ocasiones: del Hombre Sauce y de los tumularios. Más tarde, se encuentran con Aragorn en Bree, gracias al cual logran llegar a Rivendel, no sin que Frodo sea herido por el Rey Brujo. También es importante la ayuda prestada por Glorfindel contra los espectros y la curación casi milagrosa de Elrond.

Después de partir de Imladris, Boromir y Aragorn tienen que cargar con los hobbits para evitar que se congelen en la fallida travesía de Caradhras y, tras la lucha en Moria con Frodo y Sam, que han sido heridos. Y Boromir muere defendiendo a Merry y Pippin de los Uruk-hai, enviados para capturarlos.

A partir de ese momento, aunque Aragorn, Gimli y Legolas parten en busca de estos dos, los medianos empiezan a ser capaces de defenderse por sí mismos, e incluso a protagonizar importantes gestas: la destrucción del Anillo en Mordor por parte de Frodo y Sam, el despertar de los ents gracias a la intervención de Merry y Pippin y las hazañas en combate de estos últimos, contra el Rey Brujo y un troll respectivamente.

II. H

Esta defensa de los débiles implica con frecuencia el enfrentamiento con toda suerte de enemigos: malos caballeros, monstruos o gigantes. El gigante es un tipo de adversario de gran importancia en los textos caballerescos y en la obra de Tolkien. Incluso la descripción del enfrentamiento entre Éowyn y el líder de los Nazgûl se realiza según el patrón del combate del caballero contra el gigante de los libros de caballerías.

Características del arquetipo del gigante, como ya se ha señalado, las presentan tanto el Balrog como los trolls en la Tierra Media, además de mencionarse la existencia de gigantes de piedra en *The Hobbit*.

También los ents comparten algunos elementos propios de los gigantes pero de los de tipo bondadoso, ayudantes y colaboradores de los héroes.

II. I

Los monstruos y otras bestias son otro de los enemigos clásicos en la narrativa caballeresca. Con toda clase de diferentes manifestaciones, estos seres tienen la función de probar la valía de los héroes, puesto que su única misión es presentarse como invencibles y ser derrotados por ellos.

En *The Hobbit* el monstruo principal es el dragón Smaug pero también aparecen arañas y huargos, lobos gigantes, además de los trasgos. Se mantiene

la presencia de huargos y orcos en *The Lord of the Rings* y hay un arácnido aún más grande y poderoso que las del Bosque Negro: Ella-Laraña.

II. J

El desafío por la dama es otro de los principales tópicos caballerescos que también tiene su trasunto en *The Lord of the Rings*. Gimli se siente obligado a desafiar a Éomer cuando este se refiere a Galadriel como la «bruja del Bosque de Oro», llevado por el amor que siente por la elfa, de la que porta la prenda de tres cabellos dorados. El pleito ha de posponerse hasta el final de la guerra, limadas asperezas con la intervención diplomática de Aragorn y acuciados por problemas mayores.

Sin embargo, a diferencia de los enfrentamientos de este tipo en los libros de caballerías, los personajes de Tolkien han adoptado un código de comportamiento más avanzado y civilizado, y llegan a entender que, si bien para Gimli la dama más bella es Galadriel, Arwen lo es para Éomer.

II. K

El amor es un elemento tan importante como la aventura en la literatura caballerescas y eso se refleja de manera sutil pero constante en *The Lord of the Rings*. El descubrimiento de Aragorn de su verdadera identidad coincide con el primer encuentro con Arwen y su enamoramiento a primera vista. De menor linaje que ella, él se vuelve silencioso y, aunque intenta ocultarlos, sus sentimientos resultan evidentes tanto para su madre Gilrael como para Elrond, el padre de Arwen, que se opone a la relación. Sin embargo, al reencontrarse la pareja en Lórien, ella le corresponde y se prometen fidelidad.

A partir de ese momento el destino de Aragorn como heredero de Gondor se une al de la consecución de su deseo: el matrimonio con Arwen.

Entre tanto, ella permanece en la corte paterna dedicada a la confección de un estandarte y él va a la aventura y realiza numerosas tareas, antes de la Guerra del Anillo que posibilita el ascenso al trono.

Sin embargo, los caballeros resultan atractivos para más damas además de la suya en los libros de caballerías, y así ocurre también con Aragorn. A su llegada a Meduseld, Éowyn se enamora de él y pretende acompañarlo a los Senderos de los Muertos. El rechazo del caballero, unidas a las intrigas de Grima y el crecimiento en una sociedad guerrera, motivan que ella parta, junto con la hueste de los rohirrim y acompañada de Merry, a la guerra en Gondor, disfrazada de caballero.

Este comportamiento es propio del arquetipo de la *virgo bellatrix*, princesas guerreras que comparten los tópicos del caballero, como el secreto del nombre o la búsqueda de fama y gloria mediante hazañas en la batalla. En este caso, Éowyn es la que más renombre consigue, al ser la que acaba con el enemigo más poderoso de cuantos acuden a la contienda: el Rey Brujo de Angmar.

Sin embargo, al igual que algunas de las doncellas rechazadas de la narrativa caballeresca, sigue sin tener ganas de vivir y desea la muerte, hasta que se enamora de Faramir. De este modo, se cumple con el motivo de la celebración de varias bodas al final de la novela (además de la de Sam con Rosa Coto) y la amazona que renuncia a su vocación guerrera con el matrimonio, siempre con uno de los caballeros secundarios, no con el protagonista, a pesar de que es del que suelen enamorarse.

III.L

La guerra y las batallas son elementos imprescindibles en los relatos caballerescos. En la obra de Tolkien existe la misma variedad de

enfrentamientos que aparecen en los libros de caballerías: asedios, emboscadas, batallas campales y combate naval. Son importantes los cercos de Erebor, Cuernavilla y Minas Tirith.

En el segundo aparece el único uso de pólvora de todo el libro, achacándolo a ardidés mágicos de Saruman, y también es necesaria la hechicería para destruir la puerta de la capital del reino de Gondor. La defensa de los héroes es de tal magnitud que solo recurriendo a encantamientos pueden las huestes del mal acercarse a la victoria que, aún así, se les escapa.

Durante estos sitios se producen salidas de los caballeros a combatir. Thorin y compañía acuden en auxilio de elfos y hombres del Lago, con los que, hasta la llegada de los trasgos, estaban a punto de enfrentarse en *The Hobbit*. En el asalto al Abismo de Helm primero salen Aragorn, Éomer y Gimli a defender la puerta mientras la reparan y, más tarde, el rey Theoden lidera una carga de caballería que se junta con el ataque organizado por Gandalf con la hueste de rohirrim dispersos que ha logrado reunir. Y en el de Minas Tirith, Denethor ordena a Faramir que asalte las posiciones que los ejércitos de Sauron estaban consolidando alrededor de la ciudad, lo que casi le cuesta la vida y obliga a una salida de rescate de caballeros de Gondor al mando del Príncipe Imrahil de Dol Amroth y Gandalf.

Al igual que en los libros de caballerías, apenas se producen batallas campales, únicamente la de los Cinco Ejércitos en *The Hobbit*, y las de los Campos del Pelennor y de la Puerta Negra en *The Lord of the Rings*, ambas con la victoria de los protagonistas. Hay un mayor predominio de las emboscadas y escaramuzas. Los trolls acechan a los enanos tras haber apresado a Bilbo y también los trasgos los capturan por sorpresa mientras duermen en una cueva,

así como los elfos, al sorprenderlos agotados después del combate con las arañas en *The Hobbit*.

En *The Lord of the Rings* los Nazgûl acosan a los hobbits desde que salen de La Comarca pero el primero de los ataques se produce en Bree, en la habitación de la posada en la que se suponía que estaban alojados. En el segundo intento, en la Cima de los Vientos, tienen más éxito y logran herir a Frodo antes de ser ahuyentados por Aragorn y también fracasan en su intento de atrapar al Portador cerca del vado del Bruinen. Ya constituida la Compañía del Anillo, sufren el acoso de huargos durante la noche, de los que no hay rastro al alba y, ya en Moria apenas logran escapar de los orcos, los trolls y el Balrog que acaba con Gandalf el Gris. No obstante, el grupo de trasgos que envían en su persecución es aniquilado por los elfos de Lórien mientras el grupo de héroes descansa.

Por último, se produce un combate naval: la toma de las naves con que los corsarios de Umbar estaban asolando las riberas del Anduin. En este combate, la Compañía Gris, Gimli, Legolas y Aragorn cuentan con el importante auxilio de los espectros malditos que convocan en la Piedra de Erech. Y, en los *Apéndices*, se da noticia de un desembarco de Aragorn en el propio Umbar cuando se hacía llamar Thorongil, durante el senescalato de Ecthelion, padre de Denethor. En esta ocasión, con pocos hombres llega por mar y termina incendiando el puerto y los barcos del enemigo.

II.M

A pesar del gran número de encuentros bélicos y la aparente invencibilidad de los adversarios, los caballeros logran salir prácticamente ilesos de la gran mayoría de las contiendas en los libros de caballerías. Pero, incluso cuando se produce alguna herida, cuentan con recursos especiales que

les posibilitan una rápida recuperación que les permita encarar el siguiente combate.

En el caso de la obra de Tolkien, la sanación es un elemento de gran importancia, ya que el autor pone un mayor énfasis en la conservación y la rehabilitación, más que en la conquista y la batalla. Aragorn destaca por sus habilidades curativas, procedentes de su linaje y posiblemente aprendidas de Elrond, el único capaz de salvar a Frodo de la herida del puñal de Morgul. La atención a las heridas que realiza Aragorn en todos los casos requiere la intervención de *athelas*, una hierba que ha de ser sumergida en agua caliente y aplicada en las heridas. Se muestra esta habilidad primero con Frodo al escapar de la Cima de los Vientos, después a Frodo y Sam al salir de Moria y en los Campos de Cormallen y a Merry, Faramir y Éowyn en las Casas de Curación.

Las bebidas y otros líquidos con propiedades extraordinarias son bastante frecuentes en el universo de la narrativa caballeresca. Además del agua de *athelas*, destaca la bebida de los ents que Barbol comparte con Merry y Pippin, que provoca que crezcan ya en la edad adulta y el *miruvor*, un licor que reconforta y que fabrican los elfos de Rivendel. De propiedades similares son las *lembas*, una comida que no solo es extraordinariamente nutritiva sino que también anima el espíritu, y que, gracias a la cual, Sam y Frodo logran resistir su viaje por Mordor.

II. M

Los sabios encantadores, ayudantes o antagonistas de los héroes tienen una presencia constante en los libros de caballerías, si bien en estas obras predominan las antagonistas femeninas. Por el contrario, en *The Lord of the Rings* la figura de la hechicera maligna está ausente.

La única mujer que aparece relacionada con la magia es Galadriel, dirigente de Lórien y uno de los principales personajes del *legendarium* de Tolkien, presente en todas las Edades de Arda. Sus poderes se asocian con el elemento acuático y son especialmente significativos en relación con las profecías pero también mantiene su reino protegido del mal que se extiende por el mundo. Además, es la donante de poderosos presentes con cualidades extraordinarias que facilitan la misión de los héroes: las capas, la cuerda, las lembas, el arco de Legolas o el frasco de Frodo con la luz de Eärendil.

Entre los magos ayudantes destaca, sin género de dudas, Gandalf. Él es quien promueve la partida de Bilbo que posibilita el encuentro del Anillo y la muerte del dragón en *The Hobbit* y también instiga a Frodo a salir de La Comarca para ir a Rivendel, huyendo de los Jinetes Negros, en *The Lord of the Rings*. Sus habilidades mágicas se vinculan con el fuego, desde los conjuros que emplea contra los huargos, hasta los fuegos artificiales que realiza para los hobbits, de manera similar a los juegos cortesanos de entretenimiento que se describen en los libros de caballerías. También muestra habilidades proféticas y conocimientos de hechos sucedidos en lugares distantes y es portavoz de opiniones del autor.

Tanto Galadriel como Gandalf son portadores de dos de los tres anillos de poder de los elfos. El tercero lo lleva Elrond, otro de los magos ayudantes, presente en las dos obras. En *The Hobbit* no solo proporciona refugio a Bilbo y los enanos, sino que los ayuda a descifrar la escritura secreta del mapa de Thror. Sin embargo, en *The Lord of the Rings*, destaca por sus habilidades sanadoras, superiores a las de cualquiera de la Tierra Media. Por añadidura, también realiza el conjuro que libera el poder del río que derrota a los Nazgûl que persiguen a Frodo, lidera el Concilio que decide destruir el Anillo y es el tutor de *fosterage* de Aragorn y padre de su amada Arwen. De este modo,

Elrond reúne varios de los modelos de personaje procedentes de los libros de caballerías: señor de una corte, mago, curandero, protector del caballero y progenitor de la dama.

Habilidades mágicas en favor de los héroes muestra también Tom Bombadil, que libera a los hobbits del Hombre Sauce y los tumularios, y parece inmune a los efectos del Anillo de Poder. También recibe a Frodo, Sam, Merry y Pippin en su hogar, para que coman y descansen después de la traumática experiencia con el árbol, en el corazón del Bosque Viejo que comparte con Baya de Oro. Este alejamiento voluntario del mundo, la ayuda prestada a los héroes y los consejos e información que les proporciona, lo acercan al modelo del ermitaño de los libros de caballerías.

También Bárbol y Beorn comparten esos mismos rasgos, y además Beorn tiene la capacidad de alterar su morfología a voluntad, como algunos magos caballerescos, pudiendo metamorfosearse en un gran oso, en este caso.

En la posición contraria, como hechiceros antagonistas, se encuentran tanto Sauron como Saruman. Mientras que Sauron es una ausencia ominosa sin intervención directa en el relato y, por tanto, sin ofrecer muestra alguna de sus poderes, Saruman sí hace galas de los suyos, si bien se muestran muy menguados. Vence a Gandalf en su primer enfrentamiento en Orthanc y logra apresarlo pero logra escapar y, cuando regresa, lo hace como el Caballero Blanco. La mayor de las capacidades extraordinarias de Saruman, su voz, acaba resultando ineficaz para escapar de la situación de encierro al que lo ha llevado su enfrentamiento con los ents. El hechizo ofensivo que intenta contra Gandalf no produce efecto alguno y Saruman termina perdiendo la vara que lo identificaba como uno de los Istari.

En los libros de caballerías, también los magos han de demostrar su valía superior a la de otros, mostrándose capaces de deshacer o sobrepasar a otros hechiceros con sus habilidades. Respondiendo a este patrón, Gandalf triunfa sobre encantamientos ajenos en tres ocasiones. En primer lugar, en la entrada de Moria, cuando logra abrir mediante la contraseña correcta la puerta de la morada de los enanos. Ya dentro, se ve obligado a poner a prueba sus hechizos contra los del Balrog y, por último, logra que Théoden salga de la postración en que lo han dejado las intrigas de Grima, instigadas por Saruman.

III

Existen una serie de encantamientos que aparecen de manera recurrente en la narrativa caballeresca. Uno de los más representativos es el que produce somnolencia, muy útil para dominar y desarmar a los héroes. Este tópico está presente en *The Hobbit*: Bombur, Bilbo y Thorin lo experimentan durante la travesía por el Bosque Negro, el primero al caer al arroyo y los otros dos como consecuencia de interrumpir el banquete de los elfos. Pero también en *The Lord of the Rings*, los hobbits sucumben a ese tipo de efectos en el Bosque Viejo, con el Hombre Sauce, y en las Quebradas de los Túmulos, cerca de una extraña piedra. También es uno de los efectos que produce la cercanía de los Nazgûl: el Hálito Negro, que acaba llevando a la muerte. Merry lo sufre primero en Bree de forma leve, y más intensa tras el enfrentamiento con el Rey Brujo, junto con Éowyn, y ambos comparten efectos y convalecencia con Faramir hasta ser curados por Aragorn.

También aparecen fenómenos meteorológicos extraños, tanto en la Tierra Media como en las obras caballerescas. Una niebla mágica hace que los hobbits se extravíen en las Quebradas de los Túmulos y acaben siendo apresados por los tumularios, y Sauron puede invocar y extender la oscuridad

de su reino hacia el de Gondor. También es extraña la tormenta que sufren Sam y Frodo cuando atraviesan los Eryn Muir, junto con la ceguera que afecta a Frodo y que solo consigue superar gracias a la cuerda de Lórien que Sam le alcanza. Pero, sin duda, el mayor rigor relacionado con alteraciones climáticas extraordinarias es la derrota de la Compañía en el ascenso a Caradhras, del que apenas salen con vida.

IV

Los objetos mágicos son uno de los elementos más característicos de los libros de caballerías y tienen una gran presencia en la obra de Tolkien, generalmente asociados a los elfos. Aparecen espadas mágicas con propiedades extraordinarias, como la flamígera Andúril, la de Aragorn, o las de Bilbo, Gandalf y Thorin: Dardo, Glamdring y Orcrist, respectivamente, que brillan al estar cerca de orcos. Son importantes los artefactos que proporcionan luz y, además de las espadas, Frodo recibe de Galadriel un frasco con agua que brilla y les permite superar la impenetrable oscuridad del antro de Ella-Laraña.

Las de Merry y Pippin, procedentes de los Túmulos son de una calidad superior y permiten que puedan herir a adversarios mucho más poderosos que ellos: el Rey Brujo y un troll de Mordor.

Los anillos son otro de los artefactos extraordinarios con gran presencia en la literatura caballerescas, procedentes del folclore. En la obra de Tolkien juegan un papel preponderante, reflejado incluso en el título de la misma. El Anillo Único es el objeto de mayor poder de la Tierra Media, portador de la voluntad de Sauron, y fuente de peligro por la tentación que supone para los personajes y su capacidad de perversión. El Señor Oscuro desarrolló la habilidad de forjar estas joyas junto con Celebrimbor, que logró sustraer de la

influencia maligna los tres que ocultó y entregó a Galadriel, Gil-Galad y Cirdan. Nueve les son entregados a reyes y señores humanos, que terminan convertidos en espectros y siete a los enanos, cuyo destino fue ser recuperados por Sauron o devorados por dragones.

V

Las habilidades proféticas son uno de los atributos que caracterizan a muchos de los sabios encantadores caballerescos y también las poseen algunos de los personajes de la Tierra Media. Muchos muestran esta capacidad de forma innata, como ocurre con el linaje de Aragorn: Ivorwen, Gilraen o el propio rey Elessar. También Elrond y Gandalf demuestran poder prever acontecimientos y saber lo que ocurre en otros lugares. Sin embargo, Galadriel recurre a su espejo del agua y Saruman, Denethor y Sauron a las Palantiri.

Las profecías tienen un importante papel estructurador en los relatos caballerescos, marcando de algún modo el destino que han de seguir los héroes. El matrimonio de los padres de Aragorn se apresura para posibilitar su nacimiento, según pronostica su abuela Ivorwen. Pero no es este el único vaticinio que determina el rumbo que ha de seguir, de gran importancia son las palabras de Malbeth, el vidente, indicando la ruta del Sendero de los Muertos. El mismo Aragorn predice acontecimientos futuros en relación con Arwen y Gandalf. Y, con respecto a Arwen, su padre realiza algunos pronósticos acerca de su futuro.

Mas no solo las profecías cumplen con esa función, también los sueños aportan importante información tanto a los personajes como a los lectores de las obras. El de mayor relevancia es el que tiene Faramir de forma recurrente y que Boromir comparte una vez. La visión incluía una voz que les instaba ir a Imladris en busca del Daño de Isildur, y es lo que conduce a Boromir hasta

allí y, más tarde, a ser parte de la Compañía del Anillo. Sin embargo, la decisión de enviarlo a él en lugar de a Faramir, determina el destino de Boromir que fracasa en la prueba y termina muriendo, si bien se redime peleando en favor de los hobbits contra los Uruk-hai enviados por Saruman.

La aventura reservada, en la que solo un caballero concreto puede triunfar, es un tópico caballeresco que se plasma en el contraste entre estos dos hermanos, ya que cuando Faramir se encuentra finalmente con Frodo y Sam, hace gala de un comportamiento muy diferente y supera la tentación del Anillo.

De menor relevancia son los sueños de Frodo en casa de Tom Bombadil, que le permiten ver la fuga de Gandalf de su prisión en Orthanc, o las visiones que tienen los hobbits durante el relato de Tom, y que anticipan la aparición de Aragorn en la obra.

VI

La última de las tipologías de elementos mágicos más representativos de los libros de caballerías son aquellos que proporcionan la posibilidad de desplazarse a grandes velocidades, lo que permite que los caballeros puedan participar en aventuras en lugares muy distantes. En *The Lord of the Rings* esa habilidad es un atributo casi en exclusiva de Gandalf, pero su forma de lograrlo no es a través de ningún artilugio, sino que cabalga un caballo extraordinario: Sombragrís.

Lo que sí comparte el universo tolkiniano con el de las caballerías es la existencia de barcas mágicas. En este caso, los barcos que Cirdan construye en los Puertos Grises son los únicos que posibilitan la navegación hasta la isla de Valinor, hogar de los Valar, una especie de «Otro Mundo», que también se pone en relación con la tipología de la isla como lugar de maravillas de la

literatura caballeresca. De menor relevancia son las barcas que Celeborn entrega a la Compañía en Lórien, y que tienen la propiedad de ser más seguras, y en la que aparece Galadriel, que tiene forma de cisne.

VII

Destaca el elevado censo de personajes, tanto en los libros de caballerías como en los escritos de Tolkien, siendo sorprendentes los «errores en las filiaciones y en la onomástica tan escasos en proporción con el volumen» (Marín, 2008: 50) que implican, necesariamente, autores con gran memoria y árboles genealógicos que, en el caso de el autor inglés, aparecen en los libros.

La mayoría de los actantes de *The Lord of the Rings* y *The Hobbit* responden a uno o más arquetipos consagrados en la literatura caballeresca: caballeros como Aragorn, Éomer, Boromir o Faramir; reyes como Denethor o Théoden; enanos como Thorin, Gimli o los hobbits; escuderos como Sam; magos como Gandalf, Radagast, Saruman o Sauron y damas como Arwen o Éowyn, con sus peculiares características diferenciadoras.

VII. A

Se ha criticado con cierta recurrencia la escasez de personajes femeninos en la obra de Tolkien y su poca importancia en la trama, centrada en las aventuras de actantes masculinos. En esto también se asemeja a los libros de caballerías, en los que la existencia de las damas es un ingrediente imprescindible para que los caballeros demuestren su valía y fidelidad, pero que no tienen ninguna otra función ni mayor trascendencia en la trama, salvo pocas excepciones.

Las damas de ambas narrativas son todas bellas e idealizadas y se describen, con cierto detalle, sus ropas, adornos y peinados. Viven dedicadas

principalmente a labores consideradas como «femeninas»: tejer, bordar, cantar... Por ejemplo, Arwen elabora el estandarte de Aragorn, Galadriel teje con sus damas las capas de Lórien y entona el *Namarië* como despedida y Éowyn vive dedicada a cuidar a su anciano y decrepito tío. Sin embargo, además de esto, Galadriel es la dirigente de Lórien, acompaña a las huestes a la batalla para eliminar la influencia de Dol Guldur en el Bosque Negro al final de la guerra, es hechicera, profetisa y una de los tres portadores de los anillos élficos.

Por su parte Éowyn se posiciona como una gran guerrera, capaz de enfrentarse y derrotar al más poderoso de los enemigos y también de asumir un rol productivo para los tiempos de paz que se avecinan, como cuidadora. E incluso Arwen, cuya participación está muy limitada, condicionada por su tardía incorporación a la historia, ya como reina de Gondor, hace entrega a Frodo de un talismán que lo ayude en sus peores momentos de aflicción, derivados de las traumáticas experiencias sufridas, y de su puesto en el barco hacia las Tierras Impercederas.

Así pues, si bien los personajes femeninos de la obra de Tolkien responden al patrón caballeresco y su papel parece tan secundario como en estas obras, el desarrollo vital y psicológico que el autor inglés muestra en ellas es claramente superior.

VII. B

La trayectoria caballerescas de Aragorn, además de coincidir con el arquetipo de Lord Rangan casi por completo, se asemeja a la de los caballeros protagonistas de los libros de caballerías, basados en la de Amadís.

A diferencia del Doncel del Mar, Aragorn nace dentro de un matrimonio legítimo y conoce a su madre, pero también se le oculta su

verdadero nombre y su linaje hasta la temprana manifestación de sus precoces dotes heroicas. Ambos son criados y educados por un tutor al que llegan a amar como a un padre y aprenden tanto las habilidades guerreras que necesitarán como idiomas y maneras de comportarse en la corte.

La revelación de su auténtica identidad está relacionada con la dama de la que se enamoran a primera vista. Estas doncellas son de categoría social superior y los padres de ambas se oponen a la unión por lo que los caballeros han de partir en busca de aventuras que les proporcionen fama y posibiliten hacerse merecedores de las damas de sus pensamientos.

Al principio apenas se atreven a hablar con ellas pero acaban siendo correspondidos y se produce un encuentro en que la pareja se compromete y se intercambian anillos como símbolo de su amor. A pesar de ello, no logran el matrimonio público hasta el fin de las aventuras y el ascenso al trono, culmen y fin de la trayectoria caballerisca.

Pero, para llegar ahí, han de recorrer un amplio espacio geográfico bajo diferentes nombres que revelan cambios en su biografía, superar toda clase de retos y enfrentarse a poderosos enemigos a los que solo ellos son capaces de encarar, saliendo siempre ilesos de los lances. Sin embargo, a diferencia de Amadís, Aragorn es reconocido como heredero del reino, no por su oportuna llegada con refuerzos a la batalla de los Campos del Pelennor, ni por su destreza en el combate, sino por sus habilidades sanadoras.

No obstante, aunque Aragorn se presenta como el perfecto caballero: desprendido, cortés, valiente y mesurado, contrasta con Frodo, y con Bilbo en parte, en su comportamiento con el enemigo. Bilbo perdona a Gollum la vida cuando tiene la oportunidad de matarlo en la salida de los túneles de los trasgos, aprovechando la invisibilidad que le proporciona el Anillo en *The*

Hobbit. Ya en *The Lord of the Rings* Frodo cuestiona la decisión de su tío en la conversación con Gandalf que revela la información más relevante relacionada con el objeto mágico en el Capítulo 2.

Sin embargo, cuando se enfrenta a la misma situación, y tal como Gandalf le había sugerido, su determinación es la misma. La lástima le mueve a tener un comportamiento generoso con su enemigo, perdonándole la vida tras apresarlo y compartiendo incluso las *lembas* con él. Su anterior captura a manos de Aragorn fue menos misericordiosa ya que Smeagol le mordió y el montaraz afirma haberse mostrado poco amable después de eso en su declaración sobre el asunto en el Concilio de Elrond. Y, a pesar de que hace la paz con los pueblos humanos tras la caída de Sauron, no muestran la misma piedad con los orcos. Por el contrario, Frodo se muestra comprensivo y compasivo con los rufianes que aterrorizan La Comarca, los hobbits que los secundan e incluso con su líder Zarquino, aún perdonándole que tratara de apuñalarlo.

VII. C

Boromir y Faramir se corresponden con la gran cantidad de parejas de hermanos que aparecen en los textos caballerescos y que generalmente muestran algún tipo de rasgo opuesto entre ellos. Si bien Boromir es un afamado guerrero en su patria y se nos muestra lleno de virtudes, sucumbe a la tentación del Anillo llevado por el miedo a la destrucción de su pueblo y al orgullo, una de las mayores faltas para un caballero.

Por añadidura, esta caída conlleva aparejado el ataque a Frodo con el fin de arrebatarse la joya, un ser pequeño y desvalido al que ha jurado proteger. El fracaso conduce a la muerte, aunque Tolkien permite, en este caso, un último acto de redención y, al morir en defensa de Merry y Pippin, su

muerte no es deshonrosa y su cadáver recibe todos los honores que sus compañeros supervivientes pueden proporcionarle.

Faramir se asemeja más a Aragorn que a su hermano. Se caracteriza por la fidelidad, es fiel a su padre, aunque este no lo aprecie, a su patria y a sí mismo. Es tan buen combatiente y líder como Boromir pero es más sabio, conocedor de las tradiciones y menos belicoso. Ayuda a Frodo y Sam cuando se encuentran con él en Ithilien y supera la tentación del Anillo, demostrando su superioridad respecto a su hermano. Pero al cumplir con las órdenes de su padre, en una estrategia mal planteada, se salva apenas de la muerte hasta que Aragorn llega a la ciudad y logra salvarlo. En las Casas de Curación conoce a Éowyn, de la que se enamora, logra ser correspondido y acaban casados. También mantiene su puesto de Senescal a pesar de la restitución de Aragorn en el trono de Gondor.

VII. D

Éomer también es un perfecto caballero que destaca por su honorabilidad y lealtad a su rey, a pesar del mal trato que sufre instigado por Grima, al igual que ocurre con frecuencia en los libros de caballerías e incluso en *El Cantar del Mío Cid*, donde los malos consejeros provocan la enemistad del rey con sus mejores hombres. Se enfrenta en combate singular con el líder de los Uruk-hai que habían apresado a Merry y Pippin y destaca también en el asedio del Abismo de Helm y en la batalla de los Campos del Pelennor, si bien la carga que dirige tras ver muerto a Théoden y creer a su hermana en el mismo estado, por poco acaba en desastre, solo evitado por la inesperada llegada de Aragorn en los barcos de los corsarios de Umbar. Como monarca continúa con la amistad con Aragorn y le presta su apoyo en todas las campañas bélicas del reinado.

Además de estos, aparecen otros caballeros que, a pesar de su escasa descripción y presencia en el relato, muestran características del arquetipo: el Príncipe Imrahil de Dol Amroth, Erkenbrand del Folde Oeste...

VII. E

Pero también algunos de los enanos presentan rasgos que los acercan al modelo del caballero. El caso de Thorin es significativo puesto que, como Aragorn, se trata de un heredero desposeído de su reino por un error de un antepasado y una profecía predice su vuelta. Sin embargo, el orgullo y la codicia hacen que tome malas decisiones y, al igual que Boromir, acaba pagando los errores con su vida, aunque también, como a este, se le permite la redención al encontrar una gloriosa muerte en batalla. Su entierro es el de un rey con todos los honores y en su tumba colocan la Piedra del Arca y su espada Orcrist, lo que posibilita que sea detectada a partir de entonces la cercanía de orcos.

Merry y Pippin, pese a que comienzan su trayectoria como seres atolondrados y desvalidos que necesitan ser rescatados, a partir de su separación se colocan cada uno al servicio de un rey, Théoden de Rohan y Denethor de Gondor respectivamente, y comienzan a desarrollar un perfil que los acerca al del caballero. Se inician con la ceremonia de vasallaje e investidura y empiezan a cumplir con los deberes que apareja su nueva situación. Cada uno acude a una batalla diferente: Merry a la de los Campos del Pelennor con los rohirrim, donde hiere al Rey Brujo en ayuda de Éowyn, y Pippin en la de la Puerta Negra, donde acaba con un troll antes de caer inconsciente.

Cuando se reencuentran con Sam y Frodo, ambos portando las libreas de sus señores, apenas los reconocen, dado que incluso han crecido gracias al

brebaje de Bárbol. De vuelta en La Comarca su comportamiento como líderes del Saneamiento revela hasta qué punto han cambiado. Pippin desafía a uno de los rufianes por insultar al rey a quien sirve y Merry convoca los refuerzos con ayuda del cuerno mágico que le ha regalado Éowyn como presente de partida. Ambos se convierten en los dirigentes de sus *smials* y continúan viajando a visitar a sus antiguos señores.

VII. F

Bilbo y Frodo por el contrario, terminan sus días en la isla de Valinor ya que parten en uno de los barcos con los demás portadores, los de los anillos élficos: Gandalf, Galadriel y Elrond. Existen grandes paralelismos entre estos dos personajes y la figura de Don Quijote de la Mancha.

El punto de partida de ambas obras es el mismo: un sedentario cincuentón⁵³⁴, que decide abandonar las comodidades de su hogar para ir en pos de aventuras y de enriquecimiento personal y al que faltan las cualidades físicas inherentes a los héroes literarios, así como cualquiera de sus marcas o características, ya señaladas y plasmadas en Aragorn de forma paradigmática. Si bien en el caso hispánico la causa de la partida es la locura derivada de la lectura de libros de caballerías del hidalgo manchego, en el inglés el motivo es el enardecimiento de Bilbo al oír el relato de los enanos y la colaboración de Gandalf en *The Hobbit*, el cual, es también quien insta a Frodo a dejar La Comarca y trasladar el Anillo en *The Lord of the Rings*.

Como señalan Santoyo y Santamaría, refiriéndose a *Farmer Giles of Ham*, pero perfectamente aplicable aquí, solo «Don Quijote o Tolkien son capaces

⁵³⁴ La figura del caballero entrado en años suele ser tratada de forma burlesca (Torres, 2002: 27). «Frisar los cincuenta años en el momento de salir en busca de aventuras es una circunstancia vital que contrasta paradójicamente con la edad habitual en que los caballeros noveles (...) emprenden su andadura caballeresca.» (Guijarro, 2007: 269).

de creer, rompiendo los moldes de todas las negras realidades diarias, en la necesidad y posibilidad de salir a los caminos a «desfacer entuertos» y vencer gigantes y dragones. Esta es la Caballería que admiran los habitantes de Ham⁵³⁵ y la que el profesor de Oxford añoraba» (1983: 117) y que reflejó en la mayoría de sus escritos.

En las dos partes de *El Quijote* se producen tres salidas del hidalgo, dos en la primera parte y una en la tercera, que se cierran con el retorno al hogar⁵³⁶. En la obra de Tolkien también: dos de Bilbo, la primera en *The Hobbit* y la segunda en *The Lord of the Rings*, tras su fiesta de cumpleaños⁵³⁷, y en ambas solo, como la primera de don Quijote. En la tercera es Frodo, su sobrino y heredero, quien parte acompañado por Sam, que hará las mismas funciones que Sancho. La marcha de todos ellos produce en su entorno la misma extrañeza y rechazo que la de Don Quijote en su pueblo manchego, igual de aislado y ajeno al resto del mundo que La Comarca en la Tierra Media.

Y, como le sucede al caballero con su biblioteca, tanto Bilbo como Frodo regresan a un hogar expoliado. Bilbo se encuentra con una subasta de sus bienes al ser declarado legalmente muerto tras un año de ausencia y Frodo con su hogar invadido por los rufianes de Zarquino, que han de ser expulsados.

⁵³⁵ *Farmer Giles of Ham* es la leyenda del engrandecimiento y fantásticas aventuras del granjero Egidio que llega a ser rey, publicado por Tolkien en 1949.

⁵³⁶ No considero salida como tal el último viaje que realizan juntos Frodo y Bilbo en dirección a los Puertos Grises, acompañados de Sam, Pippin y Merry, de los que se despiden allí para embarcarse rumbo a Valinor. Este episodio, lejos de ser una nueva aventura, supone la muerte simbólica de ambos personajes, corroborado por el cambio legislativo impulsado por Sam y detallado en los Apéndices, que interpreta esta partida como un deceso.

⁵³⁷ El esplendor de esta fiesta al aire libre recuerda la de las Bodas de Camacho. Ambos acontecimientos son multitudinarios, sin reparar en gastos y se realizan en el exterior, con abundancia de comida y bebida y un gran número de invitados.

Tanto el manchego como los medianos van a tomar contacto con realidades ajenas a la suya a través de los diferentes personajes con los que van coincidiendo y las estancias que van realizando. Don Quijote se topa con personajes de diferente extracción social, desde cabreros a duques, mientras que los hobbits lo hacen con las diversas razas que pueblan la Tierra Media: elfos, enanos, humanos, ents... En ambos casos se produce un enriquecimiento personal a través del intercambio de opiniones y experiencias diferentes a la propia. Además, realizarán estancias como huéspedes de honor, que les proporcionarán provisiones al partir: Don Quijote en la Segunda Parte en casa de los Duques, el caballero del Verde Gabán... Y Bilbo y Frodo, con sus acompañantes, en Rivendel, Lórien, la casa de Beorn...

Pero no sólo se hospedan en casas particulares, Don Quijote también se aloja en ventas que, al principio, toma por castillos pero que en la Segunda Parte reconoce como tales. Los hobbits van a la posada del «Prancing Poney» donde esperan a Gandalf pero terminan por encontrar a Aragorn, ya que al igual que en La Mancha, es un lugar de encuentros natural⁵³⁸. Es al final de la estancia de los hobbits en la hospedería cuando desaparecen las referencias a transacciones comerciales o economía monetaria en *The Lord of the Rings*, adoptando la «costumbre caballeresca», explicada por el caballero manchego (Cervantes: 1987a:77-78), de no hacer alusiones a pagos o gastos y proveerse de los víveres que les proporcionan los diferentes anfitriones con los que pasarán algún tiempo, como también hacen Don Quijote y Sancho en la Segunda Parte.

La separación de Sancho de su amo al ser nombrado gobernador de la ínsula Barataria, al permanecer el caballero con los duques, fuerza la

⁵³⁸ Allí se produce el reencuentro de Dorotea con Fernando, Cardenio con Luscinda, el cautivo con su hermano...

utilización de un recurso frecuente en la novela artúrica y los libros de caballerías desde Chrétien de Troyes: el *entrelacement*⁵³⁹. Este artificio narrativo, que permite mantener el suspense y sugerir la simultaneidad cronológica de los sucesos.

Tolkien lo emplea en *The Hobbit* cuando en el capítulo 14 (*Fire and water*) se dejan en suspenso las acciones de los enanos y Bilbo en la Montaña Solitaria, para narrar el ataque a la Ciudad del Lago y la muerte del dragón y, más tarde, al combinar las reacciones a este hecho dentro y fuera de Erebor. En *The Lord of the Rings* se produce al dividirse la Compañía del Anillo al final de la Primera Parte y aumentan las alternancias al subdividirse y separarse los grupos de personajes. Mediante este mosaico y variación, se aumenta la intriga al mismo tiempo que se detallan las aventuras diversas de los diferentes protagonistas.

Otros paralelismos evidentes con *El Quijote* son el episodio de la caída de la barca de Bombur, la existencia de un hobbit llamado Sancho, la curación de Éowyn por parte de Aragorn que recuerda al desencantamiento de Altisidora en casa de los Duques, los caballos con nombre propio procedentes de la influencia épica pero generalmente ausentes en los libros de caballerías, la leyenda de Pedro Machuca aplicada a Thorin y el desafío de Aragorn a que nadie toque su espada al desarmarse en Meduseld, que en *El Quijote* se especifica que procede del *Cantar de Roldán*, citándose estos versos en dos ocasiones.

Aunque, sin género de dudas, el personaje que mayor raigambre cervantina muestra es Sam, cuya deuda con Sancho Panza es difícil que pase inadvertida. Ambos son inseparables y fieles compañeros de Frodo y Don

⁵³⁹ Destacan a este respecto los estudios de Cacho Blecua (1986), Gómez Montero (2004) y Contreras Martín (2005).

Quijote, respectivamente, les acompañan y asisten en todas sus aventuras, además de participar en las suyas propias cuando se ven obligados a separarse de sus amos.

Destacan por su afición a los refranes, dedicarse a la agricultura, ser bondadosos y, en numerosas ocasiones, parecer simples cuando son sensatos, aunque rústicos. Se revelan como ejemplares esposos y padres preocupados y los dos sufren terriblemente al tener que separarse de sus monturas y, aún más a la muerte de sus señores. Pese a que la de Frodo sea solo aparente, la reacción es similar. Sin embargo, Sam destaca sobre Sancho en realizar la importante gesta de herir profundamente a Ella-Laraña y rescatar a Frodo de la torre de Cirith Ungol.

VII. G

Los últimos personajes destacados y relacionados con el molde caballeresco son los reyes: Denethor y Théoden, entre los que se establece un importante contraste. Ambos responden al patrón del monarca de los libros de caballerías que muestra un comportamiento injusto con un caballero fiel a su servicio, generalmente instigados por malos consejeros, y que, en este caso, resultan ser familiares muy cercanos: el segundo hijo de Denethor, Faramir, y el sobrino de Théoden, Éomer.

En el primer caso, se puede considerar como asesor a Sauron a través de las visiones que envía al senescal desde el Palantir y el segundo instigado por Grima, el infiltrado de Saruman en la corte de Rohan. El maltrato hacia Faramir lo lleva casi a la muerte, al obligarle a comandar un ataque prácticamente suicida contra un enemigo claramente superior en número y posición estratégica, y Éomer termina con sus huesos en prisión hasta la llegada de Gandalf, que lo restablece en su puesto.

Sin embargo, hay una enorme diferencia en la forma de afrontar la llegada de Mithrandir a sus respectivos dominios: Théoden sale de su postración y se sitúa valientemente al frente de sus huestes hasta su gloriosa muerte en batalla, mientras que Denethor se deja llevar por el orgullo y la desesperación y, al igual que algunos dirigentes paganos y caballeros soberbios de los libros de caballerías, intenta matar a sus seres queridos, su hijo en este caso, y suicidarse después. Sin embargo, la intervención de Gandalf, Pippin y Beregonnd logran evitar, al menos, el asesinato de Faramir. Aun así, esta distracción impide a Gandalf estar presente en el combate de los Campos del Pelennor y enfrentarse él mismo al Rey Brujo, lo que permite que el Nazgûl acabe con la vida de Théoden.

VIII

Destaca significativamente la ausencia de religión expresa, sexo y torneos en las obras de Tolkien, en contraste con la frecuente aparición de estos temas en los libros de caballerías. La omisión de prácticas religiosas es deliberada como declara expresamente el autor en la carta 142 a Robert Murray, S. J. (Carpenter, 2000: 172) y los otros dos aspectos puede presuponerse que compartan esa misma situación.

Esta ausencia, que en el tema sexual ha generado no pocas críticas, permite que Tolkien haga énfasis en los temas que más le interesaban, principalmente la muerte y el anhelo de inmortalidad, pero también la tentación del poder, la corrupción, el amor o la amistad. Y, así mismo, la ausencia de torneos, dejando los ejercicios bélicos únicamente cuando no existe otra posibilidad, junto con las opiniones expresadas por los personajes que usa como portavoces, sirve para resaltar la ideología profundamente

antibelicista del autor. La guerra es un medio, no un fin, y la violencia únicamente ha de emplearse para proteger las cosas que sí importan.

IX

En definitiva, el patrón de los libros de caballerías, desarrollado a través de una serie de tópicos y motivos que los identifican como género, aparece de manera significativa, reflejado en la obra de Tolkien, y es apreciable cualitativa y cuantitativamente.

Por ello, si bien no es posible afirmar, sin ningún género de dudas, que este tipo de literatura haya formado parte de las lecturas y el acervo cultural del autor inglés y que de este modo haya llegado a formar parte del *hummus* del que, según sus propias palabras, nace su obra, sí que se puede plantear como una posibilidad realista, dadas las innegables semejanzas, el interés del profesor por ese tipo de narrativa y las declaraciones de que leía obras en español, procedentes de la biblioteca del padre Francis Morgan, y de que detestaba a Cervantes.

Sin embargo, lo que es indudable es que la esencia de los libros de caballerías hispánicos, el género de mayor éxito de los siglos XVI y XVII y generador de la novela moderna a través de su reinterpretación en *El Quijote*, continúa vigente hasta nuestros días, puesto que la actual literatura fantástica, de gran éxito tanto a nivel editorial como filmico, hunde sus raíces más profundas en la obra de Tolkien.

11. Bibliografía

Corpus textual analizado

Obras de Tolkien

J.R.R. Tolkien (2006): *The Hobbit*, Great Britain: Harper Collins.

_____ (2005): *The Lord of the Rings. The Fellowship of the Ring*, Great Britain: Harper Collins.

_____ (2005): *The Lord of the Rings. The Two Towers*, Great Britain: Harper Collins.

_____ (2005): *The Lord of the Rings. The Return of the King*, Great Britain: Harper Collins.

_____ (2012): *El Hobbit Anotado*, trad. Manuel Figueroa y Rubén Masera, Barcelona: Minotauro.

Libros de caballerías

Baldo, (2002): ed. Folke Gernert, Los libros de Rocinante, 13, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos.

Bernal, Fernando (2003): *Floriseo*, Los libros de Rocinante, 14, ed. Javier Guijarro Ceballos, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos.

Cantar de mio Cid, (1993): ed. Alberto Montaner, (estudio preliminar Francisco Rico, Barcelona: Crítica.

Castro, Álvaro de (2000): *Libro segundo de don Clarián de Landanís*, ed. de Javier Guijarro Ceballos, Los libros de Rocinante, 8, Alcalá de Henares, Centro de Estudios Cervantinos.

Cervantes, Miguel de (1987): *Don Quijote de la Mancha*, 2 vol., Barcelona: Círculo de Lectores.

El libro del Canallero Zifar (1982): Joaquín González Muela, Madrid: Castalia.

Félix Magno (I-II) (2001): ed. Claudia Demattè, Los libros de Rocinante, 9, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos.

Fernández de Oviedo, Gonzalo (2001): *Claribalte*, Los libros de Rocinante, 11, ed. Alberto del Río Noguerras, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos.

Las Sergas de Esplandián (2003): ed. Carlos Sainz de la Maza, Madrid: Castalia.

Marín Pina, María del Carmen (ed.) (1997): *Platir*, Los libros de Rocinante, 1, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos.

Ortuñez de Calahorra, Diego (1975): *Espejo de príncipes y caballeros (El caballero del Febo)*, ed. Daniel Eisemberg, 6 vol., Madrid: Espasa Calpe.

Rodríguez de Montalbo, Garci (1996): *Amadis de Gaula*, ed. José Manuel Cacho Blecua, Madrid: Cátedra.

Silva, Feliciano da (1999): *Florisel de Niquea (Tercera Parte)*, Los libros de Rocinante, 6, ed. J. Martín Lalanda, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos.

_____ (2002): *Lisuarte de Grecia (Libro VII de Amadís de Gaula)*, Los libros de Rocinante, 12, ed. E.J. Sales Dasí, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos.

_____ (2004): *Amadís de Grecia*, Los libros de Rocinante, 19, ed. A.C. Bueno y C. Laspuertas, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos.

Tristán de Leonís (1999): ed. María Luzdivina Cuesta Torre, Los libros de Rocinante, 5, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos., (ed.)

Tristán de Leonís el Joven (Sevilla, Domenico Robertis, 1534) (1998): ed. María Luzdivina Cuesta Torre, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos

Bibliografía general

- Abad Nebot, Francisco (1982): *Los géneros literarios y otros estudios de Filología*, Madrid: Uned.
- Acebrón Ruiz (1998): «“No entendades que es sueño, mas visyón çierta”. De las visiones medievales a la revitalización de los sueños en las historias fingidas», en *Literatura de caballerías y orígenes de la novela*, ed. Rafael Beltrán, València: Universitat de València, pp. 249-258.
- _____ (ed.) (2001): *Fechos antiguos que los cavalleros en armas passaron. Estudios sobre la ficción caballescra*, Lérida: Universidad.
- Agudelo Ochoa, Ana María (2007): «La belleza de la dama en Erec et Enide de Chrétien de Troyes», *Lingüística y Literatura*, 51, pp. 19-38.
- Aguiar e Silva, Víctor Manuel de (1990): «Géneros literarios», en *Teoría da Literatura*, ed. V. M. de Aguiar e Silva, Coimbra: Almedina, pp. 339-401.
- Aguilar Perdomo, María del Rosario (1999): «La utilización de las *Vidas Paralelas* de Plutarco en *Felixmarte de Hircania*. A propósito de su autor, Melchor de Ortega», en *Thesaurus. Boletín del Instituto Caro y Cuervo*, 54, pp. 289-306.
- _____ (2001): «La penitencia de amor caballescra: Lisuarte, Florambel, Felixmarte y otros enfermos de amor», en *Fechos antiguos que los cavalleros en armas passaron: estudios sobre la ficción caballescra*, Lleida: Edicions de la Universitat de Lleida, pp. 125-150.
- _____ (2005): «La recepción de los libros de caballerías en el siglo XVI: a propósito de los lectores en el Quijote», *Literatura: teoría, historia y crítica* 7, pp. 45-67.

- Aguiriano, Begoña (1991): «La iniciación del caballero en Chrétien: *Erec et Enide*» en *Evolución narrativa e ideológica de la literatura caballeresca*, ed. María Eugenia Lacarra, Bilbao: Universidad del País Vasco, pp. 35-58.
- Albero Poveda, Jaume (2006): «Una tierra encantada: magia y significado en la ficción de J.R.R. Tolkien», *Revista Signa*, 15, pp. 215-232.
- Alberola, Lara (2010): «La hechicera en la literatura española del siglo XVI: panorámica general», en *Lemir: Revista de Literatura Española Medieval y del Renacimiento*, 14, pp. 35-52.
- Alzieu, Pierre, Robert Jammes, and Yvan Lissorgues (1984): *Poesía erótica del Siglo de Oro*, Barcelona: Editorial Crítica. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2253371&orden=109634&info=link> [1 de julio de 2017].
- Alvar Carlos (1991): «Mujeres y hadas en la literatura medieval», en *Evolución narrativa e ideológica de la literatura caballeresca*, ed. María Eugenia Lacarra, Bilbao: Universidad del País Vasco, pp. 21-34.
- _____ (1997): *Breve diccionario artúrico*, Madrid: Alianza.
- _____ (2002): «Raíces medievales de los libros de caballerías», *Edad de Oro*, 21, pp. 61-84.
- _____ y José Manuel Lucía Mejías (2004): *Libros de caballerías castellanos: Una antología*, Barcelona: Debolsillo.
- _____ (2005): «Del rey Arturo a don Quijote: paisaje y horizonte de expectativas en la tercera salida», *Boletín de la Real Academia Española*, 95, pp. 7-27.
- _____ (2007a): «Libros de caballerías. Estado de la cuestión (2000-2004 ca.)», en *De la literatura caballeresca al «Quijote»*, coord. Juan Manuel Cacho Blecua y eds. Ana Carmen Bueno Serrano, Patricia Esteban Erlés y

- Karla Xiomara Luna Mariscal, Zaragoza: Prensas Universitarias, pp. 13-58.
- _____ (2007b): «El ideal caballeresco de Cervantes y su reflejo en *El Quijote*», en *Actas del Congreso “Cervantes, «El Quijote» y Andalucía”*, Sevilla: Asociación Andaluza de Profesores de Español, pp. 74-94.
- _____ (2007c): *Gran Enciclopedia Cervantina*, Universidad de Alcalá, Centro de Estudios Cervantinos: Editorial Castalia.
- _____ (2008a): “La Materia de Bretaña”, en *Amadís de Gaula, 1508: quinientos años de libros de caballerías*, ed. José Manuel Lucía Megías, Madrid: Biblioteca Nacional de España y Sociedad Española de Conmemoraciones Culturales, pp. 19-46.
- _____ (2008b): «Del Rey Arturo a Don Quijote: Paisaje y horizonte de expectativas en la tercera salida», Alicante : Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Original en Boletín de la Real Academia Española, 85 (2005), pp. 7-27. Disponible en: <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcw3883>[1 de julio de 2017].
- _____ (2009a): «Indiana Jones y Chrétien de Troyes», en *L’Edat Mitjana en el cinema i en la novella històrica*, ed. Josep Lluís Martos y Marinela Garcia Sempere, Alicante: Institut Interuniversitari de Filologia Valenciana, pp. 37-43.
- _____ (2009b): «Carlomagno en la literatura castellana medieval», en *La Historia de Francia en la Literatura Española. Amenaza o modelo*, eds. Mercè Boixareu y Robin Lefere, Madrid: Castalia, pp. 69-101.
- _____ (2009c): «*El Quijote*»: *letras, armas, vida*, Madrid: Sial Ediciones.

- _____ (2012): «La larga historia de “los dos hermanos” y “el servidor leal”: a propósito de Oliveros de Castilla», *Revista de poética medieval*, 26, pp. 53-82.
- Amezcuca, José (1984): *Metamorfosis del caballero. Sus transformaciones en los libros de caballerías españoles*, Itzajalaya: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Andres, Stefano (2001): *Le Amazoni nell'immaginario occidentale. Il mito e la storia attraverso la letteratura*, Piza: Edizioni ETS.
- Arbesú, David (2006): «La muerte de los caballos en el Zifar y el debate sobre la nobleza», *La corónica*, 35, 1, pp. 3-22.
- Auden, W.H. (1970): «The Quest hero» en *Tolkien and the critics. Essays on J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings*, ed. Neil D. Isaacs y Rose A. Zimbardo, Indiana: University of Notre Dame Press.
- Aurell, Martin (2005): «Les femmes guerrières (XIe et XIIe siècles)», en *Famille, violence et christianisation au Moyen Âge. Mélanges offerts à Michel Rouche*, coords. Martin Aurell y Thomas Deswarte, Paris: Presses de l'Université Paris-Sorbonne, pp. 319-330.
- Avalle-Arce, Juan Bautista (1990): *Amadís de Gaula : el primitivo y el de Montalvo*, México: Fondo de cultura económica.
- Backés, Jean (1994): «Poética comparada», en *Compendio de literatura comparada*, ed. Pierre Brunel e Yves Chrevrel, Madrid: Siglo XXI, pp. 51-70.
- Bajtín, Mijail M. (1971): *Cultura popular en la Edad Media y Renacimiento*, trads. Julio Forcat y César Conroy, Barcelona: Barral.
- _____ (1996): *The Dialogic Imagination*, trads. Caryl Emerson y Michael Hoquist, Austin: University of Texas Press.
- Baquero Escudero, Ana L. (2007): «Un viejo y persistente tópico literario: el manuscrito hallado», *Estudios Románicos*, 16-17, 1, pp. 249-260.

Baranda Leturio, Nieves (2000): «Las historias caballerescas en la imprenta toledana (I). Manuscrito, impreso y transmisión. Toledo, 1480-1518», en *Actas del VIII Congreso Internacional de la Asociación Hispánica de Literatura Medieval*, eds. Margarita Freixas, Silvia Iriso y Laura Fernández, Santander: Consejería de Cultura del Gobierno de Cantabria-Año Jubilar Lebaniego-Asociación Hispánica de Literatura Medieval, 1, pp. 291-302.

Base de datos Amadís, Proyecto Clarisel, Universidad de Zaragoza Disponible en: <http://clarisel.unizar.es/>[1 de julio de 2017].

Bassham Gregory y Eric Bronson (2010): *El Señor de los Anillos y la filosofía*, trad. Alejandra Chaparro, Barcelona: Ariel.

Bazin-Tachella (2000): *Initiation à l'ancien français*, París: Hachette.

Beltrán, Rafael (1991): «Relaciones de complicidad ante el juego amoroso: Amadís, Tirant y La Celestina», en *Evolución narrativa e ideológica de la literatura caballerescas*, ed. María Eugenia Lacarra, Bilbao: Universidad del País Vasco, pp. 103-126.

_____ (1997): «Urganda, Morgana y Sibila: el espectáculo de la nave profética en la literatura de caballerías», *The Medieval Mind: Hispanic studies in honour of Alan Deyermond*, Ian Richard Macpherson y Ralph Penny (eds.), Londres: Tamesis Books, pp. 21-47.

_____ (ed.)(1998): *Literatura de caballerías y orígenes de la novela*, Fundacio General de La Universitat de Valencia Patronat Martinez Guerricabeitia.

_____ y Susana Requena (2002): «La declaración de amor a través del espejo: un motivo cortés en textos de caballerías», en *Libros de caballerías (De «Amadís» al «Quijote»)*. *Poética, lectura, representación e identidad*, eds. Eva Belén Carro Carbajal, Laura Puerto Moro y María Sánchez Pérez,

- Salamanca: Seminario de Estudios Medievales y Renacentistas y Sociedad de Estudios Medievales y Renacentistas, pp. 13-26.
- _____ (2008): «“Conjúrote fantasma”: almas en pena y conjuros paródicos entre *Tirant lo Blanc* y *Don Quijote*», en «*Amadís de Gaula*»: quinientos años después. *Estudios en homenaje a Juan Manuel Cacho Blecua*, eds. José Manuel Lucía Megías; María Carmen Marín Pina; col. Ana Carmen Bueno, Alcalá de Henares, Centro de Estudios Cervantinos, pp. 43-61.
- _____ (2009): «Cinco mujeres activas en el *Tirant lo Blanc*: contra el estereotipo de la sumisión amorosa en el libro de caballerías», en *Amadís y sus libros: 500 años*, eds. Aurelio González y Axayácatl Campos García-Rojas, México, D.F.: El Colegio de México y Centro de Estudios Lingüísticos y Literarios, pp. 241-276.
- Benito, Ana (2002): «El viaje literario de las Amazonas: desde las Estorias de Alfonso X a las crónicas de América», en *Maravillas, peregrinaciones y utopías: literatura de viajes en el mundo románico*, ed. Rafael Beltrán, València: Universitat de València, pp. 239-251.
- Benvenuto, Maria Rafaella (2006): «Against Stereotype: Éowyn and Lúthien as 20th Century Women», en *Tolkien and Modernity 1*, eds. Frank Weinreich y Thomas Honneger, Zollicofen: Walking Tree Publishers.
- Bignami, Silvia (1994): *J.R.R. Tolkien. Mito y subcreación*, Buenos Aires: Almagesto.
- Bloom, Harold (1995): *El canon occidental. La escuela y los libros de todas las épocas*, Barcelona: Anagrama.
- Bogdanow, Fanni (1999): «The Madrid “Tercero libro de don Lançarote” (Ms. 9611) and its Relationship to the *Post- Vulgate Roman du Graal* in the Light of a hitherto unknown French Source of one of the Incidents of the “Tercero Libro”», en *Bulletin of Hispanic Studies*, 76, pp. 441-452.

- Bognolo, Anna (1993): «Sobre el público de los libros de caballerías», en *Actas IV Congresso AHLM. Lisboa 1991*, 1, pp. 125-129.
- _____ (1994-1996): “Gli incanti di Urganda: magia come spettacolo nei *Libros de caballerías*”, en *Studi Ispanici*, pp. 111-126.
- _____ (1997): *La finzione rinnovata. Meraviglioso, corte e avventura nel romanzo cavalleresco del primo Cinquecento spagnolo*, Biblioteca di Studi Ispanici, 1, Pisa: Edizioni ETS.
- Boron, Robert (1979): *Merlin, roman du XIII siècle*, ed. A. Micha, Ginebra: Librairie Droz.
- Boulaire, Cécile (1999): *Modern Retelling of Chivalric Texts*, ed. Gloria Allaire, Aldershot: Ashgate.
- _____ (2007): «Tribulations de la chevalerie dans le livre et l'image pour la jeunesse. 2. Disparitions, survies, trahisons dans la seconde moitié du XXe siècle», en *Mémoire des chevaliers. Édition, diffusion et réception des romans de chevalerie du XVIIe au XXe siècle*, eds. Isabelle Diu, Élisabeth Parinet y Françoise Vielliard, París: École des Chartes, pp. 205-217.
- Brunel, Pierre, Claude Pichois y André Rousseau (1983): *Qu'est-ce que la littérature comparée*, París: Armand Colin.
- _____ (1994): «Introducción», en *Compendio de literatura comparada*, eds. Pierre Brunel e Yves Chrevrel, Madrid: Siglo XXI, pp. 3-20.
- _____ (1994): «El hecho comparatista», en *Compendio de literatura comparada*, eds. Pierre Brunel e Yves Chrevrel, Madrid: Siglo XXI, pp. 21-50.
- Buchs, Peter y Honegger, Thomas (eds.) (2004): *News from the Shire and Beyond-Studies on Tolkien*, Zurich: Walking Tree Publishers.
- Buendía, Felicidad (1954): *Libros de caballerías españoles*, Madrid: Aguilar.

- Bueno Serrano, Ana Carmen (2002): *Libros de caballerías. De Amadís al Quijote. Poética, lectura, representación e identidad*, Salamanca: Seminario-Sociedad de Estudios Medievales y Renacentistas.
- _____ (2007a): «Aproximación al estudio de los motivos literarios en los libros de caballerías castellanos (1508-1516)», en *De la literatura caballeresca al «Quijote»*, coord. Juan Manuel Cacho Blecua; eds. Ana Carmen Bueno Serrano, Patricia Esteban Erlés y Karla Xiomara Luna Mariscal, Zaragoza: Prensas Universitarias, pp. 95-113.
- _____ (2007b): *Índice y estudio de motivos en los libros de caballerías castellanos (1508-1516)*, Tesis de doctorado dir. Juan Manuel Cacho Blecua, Universidad de Zaragoza.
- _____ (2008): «Carmela la de las *Sergas*» en *Amadís de Gaula: quinientos años después. Estudios en homenaje a Juan Manuel Cacho Blecua*, eds. José Manuel Lucía Megías y María Carmen Marín Pina, pp. 91-116.
- _____ (2010): «La experiencia de la muerte en el Primaleón como síntesis de tradiciones: la deuda del folclore», *eHumanista* 16, pp. 395-441. www.ehumanista.ucsb.edu/ivitra/volumes/
- _____ y Antonio Cortijo Ocaña (2010): «El dominio del caballero: nuevas lecturas del género caballeresco áureo», *eHumanista*, 16, pp. xxvii-xciv. www.ehumanista.ucsb.edu/ivitra/volumes/
- _____ (2012): «Motivos folclóricos y caballerescos en los libros de caballerías castellanos», *Revista de poética medieval*, 26, pp. 83-108.
- Cabo Aseguinolaza, Fernando (1992): *El concepto de género y la literatura picaresca*, Santiago de Compostela: Universidad.
- Cacho Blecua, Juan Manuel (1979): *Amadís: heroísmo mítico cortesano*, Madrid: Cupsa.

- _____ (1986): «El entrelazamiento en el *Amadís* y en *Las Sergas de Esplandián*» en *Studia in Honorem Prof. Martín de Riquer*, Barcelona: Cuadern Crema, vol. I, pp. 235-271.
- _____ (1991): «La iniciación caballeresca del *Amadís*», en *Evolución narrativa e ideológica de la literatura caballeresca*, ed. María Eugenia Lacarra, Bilbao: Universidad del País Vasco, pp. 59-79.
- _____ (1993a): «El amor en el *Tirant lo Blanc*: Hipòli y la emperadriu», en *Actes del Symposion Tirant lo Blanc*, pp. 133-169.
- _____ (1993b): «El prólogo del *Libro del Cavallero Zifar*: el “Exemplum” de Fernán Martínez», en *Actas do IV Congresso da Associação Hispânica de Literatura Medieval: (Lisboa, 1-5 Outubro 1991)*, coord. Aires Augusto Nascimento y Cristina Almeida Ribeiro, Vol. 3, Lisboa: Cosmos, pp. 227-231.
- _____ (1995): «La cueva en los libros de caballerías: la experiencia de los límites», en «*Descensus ad inferos*». *La aventura de ultratumba de los héroes (de Homero a Goethe)*, ed. Pedro M. Piñero Ramírez, Sevilla: Universidad, pp. 99-127.
- _____ (2000a): «El universo ficticio de Rodríguez de Montalvo: el *Amadís de Gaula* y las *Sergas de Esplandián*», en *L'univers de la chevalerie. Fin du Moyen Âge- Début de Temps Modernes*, ed. Jean Pierre Sánchez, Paris: Du Temps, pp. 251-269.
- _____ (2000b): «Los cuatro libros del *Amadís de Gaula* y *Las Sergas de Esplandián*: los textos de Garci rodríguez de Montalvo», *Edad de Oro*, 21, pp. 85-116.
- _____ (2001): «Ejemplos clásicos en el *Libro del cavallero Zifar*: Antígono, Alejandro y Régulo», en *Typologie des formes narratives brèves au Moyen Âge (domaine roman) II*, Madrid: Casa de Velázquez, pp. 93-110.

- _____ (2003): «La confrontación dialéctica entre el Ribaldo y Zifar a la luz del *Moraliun dogma philosopharum*», *Románica Vulgaria Quaderni*, 15, pp. 47-72.
- _____ (2005): «De *Amadís de Gaula* a *Don Quijote de la Mancha*: un siglo de caballerías», en *Del «Tirant» al «Quijote». La imagen del caballero*, Valencia: Universitat de València, pp. 71-79.
- _____ (2007a) «Recepción y bibliografía de la literatura caballeresca. Amadís, base de datos de *Clarisel* (clarisel.unizar.es)», en *De la literatura caballeresca al Quijote*, coord. Juan Manuel Cacho Blecua, pp. 115-139.
- _____ (coord.)(2007b): *De la literatura caballeresca al Quijote*, Zaragoza: Universidad.
- _____ y M.^a Carmen Marín Pina (2009): «Carlomagno en la literatura caballeresca y en la épica culta: una proyección ambivalente», en *La Historia de Francia en la Literatura Española. Amenaza o modelo*, eds. Mercè Boixareu y Robin Lefere, Madrid: Castalia, pp. 159-194.
- _____ (2012): «El motivo en la literatura caballeresca», *Revista de poética medieval*, 26, pp. 11-30.
- Campos García Rojas, Axayacatl (2000): «La educación del héroe en *El libro del cavallero Zifar*», *Tirant. Butlletí informatiu i bibliogràfic de la literatura de cavalleries*, 3. Disponible en: <http://parnaseo.uv.es/tirant.htm>[1 de julio de 2017].
- _____ (2001a): «Formas y estrategias de la persuasión en la narrativa medieval hispánica: consejos y suicidios en los libros de caballerías», *Revista de Poética Medieval*, 6, pp. 11-26.
- _____ (2001b): «Las señales y marcas del destino heroico en *El libro del cavallero Zifar*: Garfín y Roboán», *Bulletin of Hispanic Studies*, Liverpool, 78, 1, pp. 17-25.

- _____ (2001c): «Pre-history and origins of the hero in *El libro del Cavallero Zifar* and *Amadís de Gaula*», *Medievalia*, 32-33, pp. 1-10.
- _____ (2003a): *Geografía y desarrollo del héroe en «Tristán de Leonís» y «Tristán el joven»*, Alicante: Universidad.
- _____ (2003b): «El suicidio en los libros de caballerías castellanos», en *Propuestas teórico-metodológicas para el estudio de la literatura hispánica medieval*, ed. Lillian von der Walde Moheno, México: UNAM-UAM, pp. 385-413.
- _____ (2005a): «La educación del héroe en los libros de caballerías: Amadís en la corte y Esplandián en el bosque», en *Textos medievales: recursos, pensamiento e influencia. Trabajos de las IX Jornadas Medievales*, eds. Concepción Company, Aurelio González y Lillian von der Walde, México: UNAM-UAM, pp. 51-76.
- _____ (2005b): «E fueron tan bien nodridos e tan bien acostunbrados: educación y desarrollo heroico en *El libro del cavallero Zifar*», *Anuario de Letras Modernas*, 12, pp. 25-44.
- _____ (2005c): «Las lenguas extranjeras en los libros de caballerías: *Amadís de Gaula* y *Las sergas de Esplandián*», en *Actes del X Congrés Internacional de l'Associació Hispànica de Literatura Medieval (Alacant, 16-20 setembre de 2003)*, eds. Rafael Alemany, Josep Lluís Martos y Josep Miquel Manzanaro, Alacant: Institut Interuniversitari de Filologia Valenciana, 1, pp. 487-497.
- _____ (2007): «“Y la tierra tembló y las rocas se partieron”: el cataclismo cósmico en la narrativa caballeresca hispánica» en «*Injerto peregrino de bienes y grandezas admirables*» *Estudios de literatura y cultura española e hispanoamericana (siglos XVI al XVIII)*, eds. Lillian von der Walde, María José Rodilla, Alma Mejía, Gustavo Illades, Alejandro Higashi y

Serafín González, México: Universidad Autónoma Metropolitana, pp. 93-106.

_____ (2008): «Galtenor cuenta..., pero Lirgandeo dice...: el *motivo ecdótico* en los libros de caballerías hispánicas», en *Amadís de Gaula: quinientos años después. Estudios en homenaje a Juan Manuel Cacho Blecua*, eds. José Manuel Lucía Megías y María Carmen Marín Pina, pp. 117-131.

_____ (2009): «“Después que por muerte de todos era juzgada”: Muerte aparente y anhelo de inmortalidad en los libros de caballerías hispánicas», en *Amadís y sus libros: 500 años*, eds. Aurelio González; Axayácatl Campos García-Rojas, México, D.F., El Colegio de México, Centro de Estudios Lingüísticos y Literarios, pp. 199-223.

_____ (2009-2010): «El niño robado y su aprendizaje visual en los libros de caballerías hispánicas: pinturas y estatuas ejemplares», *Memorabilia: Boletín de Literatura Sapiencial*, 12, pp. 249-267.

_____ (2010a): «Heridas, veneno y búsqueda de salud: apuntes comparativos para la leyenda de *Tristán e Iseo*», en *Destiempos.com. Caballerías (dossier)*, eds. Lillian von der Walde Moheno y Mariel Reinoso, México: Grupo Destiempos, 23, pp. 257-278. Disponible en: <http://www.grupodestiempos.com/caballerias.html>[1 de julio de 2017].

_____ (2010b): «Domesticación y mascotas en los libros de caballerías hispánicas: *Palmerín de Olivia*», *eHumanista*, 16, pp. 269-289. www.ehumanista.ucsb.edu/ivitra/volumes/

_____ (2012a): «Variaciones en centro y periferia sobre el manuscrito encontrado y la falsa traducción en los libros de caballerías castellanos», *Tirant*, 15, pp. 47-60. Disponible en: <http://parnaseo.uv.es/tirant.htm>[1 de julio de 2017].

- _____ (2012b): «Aproximación al estudio de los motivos caballerescos en *El Vasauro* de Pedro de Oñala: la doncella guerrera», *Revista de poética medieval*, 26, pp. 109-127.
- _____ (2015): «Vehículos y transportes prodigiosos en la literatura caballeresca hispánica», en *Historia y literatura: maravillas, magia y milagros en el Occidente medieval*, eds. Israel Álvarez Moctezuma y Daniel Gutiérrez Trápaga, México: UNAM, pp. 127-159.
- Canna, Maddalena, (2007): «La *cueva de Montesinos* como microcosmos del *Quijote*», *Artifara. Scholastica*, 7. Disponible en: [http://www.artifara.unito.it/Nuova%20serie/Artifara-n--7-/Scholastica/default.aspx?oid=90&oalias=\[1 de julio de 2017\]](http://www.artifara.unito.it/Nuova%20serie/Artifara-n--7-/Scholastica/default.aspx?oid=90&oalias=[1 de julio de 2017]).
- Caro Baroja, Julio (1987): *Las brujas y su mundo*, Madrid: Alianza Editorial.
- Carpenter, Humphrey (1990): *J.R.R. Tolkien, una biografía*, Barcelona: Minotauro.
- _____ (2000): *The letters of J.R.R. Tolkien*, New York: Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company.
- Carmona Fernández, Fernando (1995): «Largueza y don en blanco en el Amadís de Gaula», en *Medioevo y Literatura. Actas del V Congreso de la Asociación Hispánica de Literatura Medieval (Granada, 27 septiembre - 1 octubre 1993)*, ed. Juan Paredes Núñez, Granada: Universidad, 1, pp. 507-521.
- _____ (2004): «Ideología de un motivo literario: el don contraignant o don en blanco en el Amadís de Gaula», *Cahiers de linguistique et de civilisation hispaniques médiévales*, 27, pp. 141-158.
- Carretero, Margarita (1997): *Fantasia, épica y utopía en The Lord of the Rings: análisis temático y de la recepción*, Granada: Universidad.

- _____ (2006): «Mujeres de sangre, mujeres de savia: aspectos sociales y biológicos de la construcción de los géneros en *The Lord of the Rings*», en *De habitaciones propias y otros espacios conquistados. Estudios sobre mujeres y literatura en lengua inglesa en homenaje a Blanca López*, ed. Margarita Carretero, M^a Elena Rodríguez Martín y Gerardo Rodríguez Salas, Granada: Editorial Universidad, pp. 105-116.
- Carrillo Linares, María José (2006): «Entre el deseo y la desidia: la suspensión del tiempo en la vejez», en *Mil seiscientos dieciséis (1616): Anuario de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada*, 12, pp.141-148.
- Carro Carbajal, Eva Belén, Laura Puerto Moro y María Sánchez Pérez (eds.)(2002): *Libros de caballerías (de «Amadís» al «Quijote»)*. Poética, lectura, representación e identidad, Salamanca: Seminario de Estudios Medievales y Renacentistas.
- Carter, Lin (2002): *Tolkien: El origen de El Señor de los Anillos*, trad. María Antonia Menini, Barcelona: Ediciones B.
- Casas Rigall, Juan (2002): «Tradiciones postclásicas y materia troyana en el *Quijote*» en *Libros de caballerías (de «Amadís» al «Quijote»)*, pp. 55-70.
- Cátedra, Pedro (coord.)(2002): *Libros de caballerías (De «Amadís» al «Quijote»)*. Poética, lectura, representación e identidad, Salamanca: Seminario de Estudios Medievales y Renacentistas.
- Cerda Flores, Carolina (1999): «Una aproximación al tratamiento de la mujer en la novela cortesana de Chrétien de Troyes», *Cyber Humanitatis. Revista de la Facultad de Filosofía y Humanidades de la Universidad de Chile*, 11.
- Chora, Ana Margarida (2009): «Niniane, senhora do lago: da mitologia ao *Lancelot en prose*», en *Medievalismo en Extremadura. Estudios sobre Literatura y Cultura Hispánicas de la Edad Media*, eds. Jesús Cañas Murillo,

- Francisco Javier Grande Quejido y José Roso Díaz, Cáceres: Universidad de Extremadura, pp. 1019-1025.
- Cioffi, Kathleen (1985): «Types of Feminist Fantasy and Science Fiction» en *Woman worldwalkers: new dimensions of science fiction and fantasy*, ed. Jane B. Weedman, Texas: Texas Tech University.
- Cioranescu, Alexandre (2006): *Principios de literatura comparada*, Madrid: Ediciones Idea.
- Coduras Bruna, María (2011): «La presencia de las sagradas escrituras, la devoción pasionaria y los ritos de pasaje en la muerte de Amadís en el *Lisuarte de Grecia* de Juan Díaz (1526)», *Tirant*, 14, pp. 111-128. Disponible en: <http://roderic.uv.es/handle/10550/37637>[1 de julio de 2017].
- Contreras Martín, Antonio (1994): «La muerte de los caballos en el *Libro del caballero Zifar*», en *Actas del III Congreso de la Asociación Hispánica de Literatura Medieval (Salamanca, 3 al 6 de octubre de 1989)*, ed. M.^a Isabel Toro Pascua, Salamanca: Biblioteca Española del Siglo XV & Departamento de Literatura Española e Hispanoamericana, pp. 261-68.
- _____ (2000): «Lanzarote del Lago, Arturo y Ginebra en la literatura artúrica castellana», en *Actas del VIII Congreso Internacional de la Asociación Hispánica de Literatura Medieval*, eds. Margarita Freixas, Silvia Iriso y Laura Fernández, Santander: Consejería de Cultura del Gobierno de Cantabria-Año Jubilar Lebaniego-Asociación Hispánica de Literatura Medieval, 2, pp. 547-558.
- _____ (2002): «*Lancelot en prose*, *Lanzarote del Lago* hispánico y *Le Morte Darthur*: la recepción del roman en España e Inglaterra», en *Estudios de Literatura Comparada. Norte y Sur. La sátira. Transferencia y recepción de*

géneros y formas textuales. Actas del XIII Simposio de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada, eds. José Enrique Martínez Fernández, María José Álvarez Maurín, María Luzdivina Cuesta Torre, Cristina Garrigós González y Juan Ramón Rodríguez de Lera, León: Universidad, pp. 503-518.

Corominas, Joan y José Antonio Pascual (1980-83): *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*, Madrid: Gredos.

Crabbe, Katharyn (1985): *JRR Tolkien*, México: FCE.

Crowe, Edith L. (1992): «Power in Arda: Sources, Uses and Misuses», *Mythlore*, 21, pp. 272-277.

Cruz Casado, Antonio (2006): «El mundo caballeresco medieval en algunas novelas españolas del siglo XX», *Mil seiscientos dieciséis (1616): Anuario de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada*, 12, pp. 97-106.

Cuesta Torre, Luzdivina (1990): «El Libro II de Don Tristán de Leonís: ideas sobre el amor y el matrimonio», *Estudios Humanísticos: Filología*, 12, pp. 11-24.

_____ (1991): «Los orígenes de la materia tristaniana: estado de la cuestión», *Estudios Humanísticos: Filología*, 13, pp. 211-223.

_____ (1993a): «Estudio literario de *Tristán de Leonís*», León: Universidad.

_____ (1993b) «La transmisión textual de *Don Tristán de Leonís*», *Revista de Literatura Medieval*, V, pp. 63-93.

_____ (1993c): «Traducción o recreación: en torno a las versiones hispánicas del *Tristan en prose*», *Livius*, 3, pp. 65-75.

_____ (1994a): *Aventuras amorosas y caballerescas en las novelas de Tristán*, León: Universidad. Secretariado de publicaciones.

_____ (1994b): «Más sobre los orígenes de la materia tristaniana», *Estudios Humanísticos: Filología*, 16, pp. 27-47.

- _____ (1995a): «El requerimiento amoroso en boca de mujer en la novela medieval: algunos aspectos del papel femenino en la novela artúrica hispánica», en *Actas del Congreso Internacional Escritura y Feminismo*, Zaragoza: Universidad.
- _____ (1995b): «Algunas notas acerca de la rivalidad en tres obras de la materia artúrica hispánica», en *Actas V Congreso AHLM. Granada 1993*, II, Granada: Universidad, pp. 117- 129.
- _____ (1995c): «Nuevas aportaciones sobre literatura española medieval», *Estudios Humanísticos: Filología*, 17, pp. 345-353.
- _____ (1997a): «Tristán en la poesía medieval peninsular», *Revista de Literatura Medieval*, IX, pp. 121-143.
- _____ (1997b): «Unos folios recuperados de una edición perdida del *Tristán de Leonís*», en «*Quien hubiese tal ventura*»: *Medieval Hispanic Studies in Honour of Alan Deyermond*, London: Queen Mary and Westfield College, pp. 227-236.
- _____ (1997c): «Adaptación, refundición e imitación: de la materia artúrica a los libros de caballerías», *Revista de poética medieval*, 1, pp. 35-70.
- _____ (1997d): *Tristán de Leonís y el rey don Tristán el Joven, su hijo (Sevilla, 1534). Estudio preliminar, edición crítica y notas*, México: UNAM (Instituto de Investigaciones Filológicas, Publicaciones Medievalia, n° 14).
- _____ (1997e): «La estética del plagio en *El Quijote*», *Estudios Humanísticos: Filología*, 19, pp.107-123.
- _____ (1997f): «Notas sobre las relaciones paterno-filiares en la narrativa castellana medieval», *Scriptura*, 13: *Letradura: Estudios de Literatura Medieval*, ed. J. Acebrón, pp. 193-206.
- _____ (1997g): «La mujer en las literaturas hispánicas medievales», *Historia y vida*, extra 84, pp. 84-92.

- _____ (1998a): *Tristán de Leonís (Valladolid, Juan de Burgos, 1501): Guía de lectura*, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos (Guías de lectura caballeresca, 3).
- _____ (1998b): «Ética de la guerra en el *Libro del Cavallero Zifar*», en *Literatura de caballerías y orígenes de la novela*, ed. Rafael Beltrán, València: Universitat, pp. 95-114.
- _____ (1998c): «La teoría renacentista de la imitación y los libros de caballerías», en *Actas del congreso internacional sobre Humanismo y Renacimiento*, Vol. II, León: Universidad, pp. 297-304.
- _____ (1999b): *Tristán el Joven (Segunda parte de Tristán de Leonís, Sevilla, Domenico de Robertis, 1534): Guía de lectura*, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos (Guías de lectura caballeresca, 35).
- _____ (1999c): «La guerra en el *Amadís de Montalvo*», en *Trilcedumbre. Homenaje a Francisco José Martínez García*, León: Universidad, pp. 113-132.
- _____ (1999d): «La muerte aparente en el *Libro de Apolonio*», *Livius*, 13, pp. 9-21.
- _____ (1999e): «Personajes artúricos en la poesía de cancionero», en *Estudios sobre poesía de cancionero*, ed. Vicenç Beltrán, Noya: Toxosoutos, pp. 71-112.
- _____ (1999f): «En torno al tema de la guerra en el *Libro del caballero Zifar*», en *Actas del VIIé Congrès de l'Associació Hispànica de Literatura Medieval*, Castelló de la Plana: Universidad, pp.113-124.
- _____ (2001a): «Fidelidad e infidelidad amorosa en la materia artúrica hispánica», *Revista de Literatura Medieval*, 13, 1, pp. 93-118.

- _____ (2001b): «*Tristán el Joven* (1534), Antología de libros de caballerías castellanos», Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, pp. 413-419.
- _____ (2001c): «Las ínsulas del *Zifar* y el *Amadís* y otras islas de hadas y gigantes», en *Fechos antiguos que los cavalleros en armas passaron. Estudios sobre la ficción caballeresca*, ed. Julián Acebrón Ruiz, Lleida: Edicions de la Universitat (Colección Ensayos, Scriptura 11), pp. 11-39
- _____ (2002a): «El episodio del combate singular: de la novela artúrica francesa a los libros de caballerías españoles», en *Estudios de Literatura Comparada. Norte y Sur. La sátira. Transferencia y recepción de géneros y formas textuales. Actas del XIII Simposio de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada*, eds. José Enrique Martínez Fernández, María José Álvarez Maurín, María Luzdivina Cuesta Torre, Cristina Garrigós González y Juan Ramón Rodríguez de Lera, León: Universidad, pp. 519-530.
- _____ (2002b): «La realidad histórica en la ficción de los libros de caballerías», en *Libros de caballerías de Amadís al Quijote. Poética, lectura, representación e identidad, (Actas del congreso internacional celebrado en Salamanca del 4 al 6 de junio de 2000)*, Salamanca: Universidad, pp. 87-109.
- _____ (2002c): «*El rey don Tristán de Leonís el Joven* [1534]», *Edad de Oro*, 21, pp. 305-334.
- _____ (2002d): «*Tristán de Leonís*», en *Diccionario Filológico de Literatura Medieval española. Textos y transmisión* (Nueva Biblioteca de erudición y crítica, 21), eds. Carlos Alvar y J. M. Lucía Megías, Madrid: Castalia, pp. 972-978.

- _____ (2005): «Nuevas formulaciones del tópico del caballero soberbio en el *Olivante de Laura* de Antonio de Torquemada», en *La maravilla escrita. Antonio de Torquemada y el Siglo de Oro*, coords. Juan Matas Caballero y José Manuel Trabado Cabado, León: Universidad, pp. 321-342.
- _____ (2006): «Variaciones sobre temas reiterativos: combate caballeresco, amor y falsas apariencias», en *La razón de la sinrazón que a la razón se hace. Lecturas del «Quijote»*, vol. II, Fundación Instituto Castellano y Leonés de la Lengua y Junta de Castilla y León, pp. 369-377.
- _____ (2007a): «De combates interrumpidos y manuscritos incompletos. En torno al *Quijote* I: 8-9 y los libros de caballerías», en *Actas del Congreso «Cervantes y su tiempo»*, León: Universidad, pp. 553-571.
- _____ (2007b): «Don Quijote y otros caballeros andantes perseguidos por los malos encantadores. (El mago como antagonista del héroe caballeresco)», en *De la literatura caballeresca al «Quijote»*, coord. Juan Manuel Cacho Blecua; eds. Ana Carmen Bueno Serrano, Patricia Esteban Erlés y Karla Xiomara Luna Mariscal, Zaragoza: Prensas Universitarias, pp. 141-169.
- _____ (2008a): «Gloria y pecado de amar en la ficción artúrica castellana», en *The Spain of the Catholic Monarchs. Papers from the Quincentenary Conference (Bristol, 2004). Hispanic Portuguese and Latin American Monographs, t. IX, t. IX*, ed. David Hook, Bristol: University of Bristol, pp. 155-176.
- _____ (2008b): «Si avéis leído o leyerdes el libro de don Tristán y de Lançarote, donde se faze mención destes Brunos: Bravor, Galeote y el Caballero Anciano del *Tristán* castellano en el *Amadís* de Montalvo», en *Amadís, 500 años después. Estudios en homenaje a Juan Manuel Cacho Blecua*, eds. J. M. Lucía y M. C. Marín, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, pp. 147-175.

- _____ (2009a): «La venganza por la muerte de Tristán: la reconstrucción de un episodio del *Tristán* castellano medieval del ms. de Madrid a la luz de sus paralelos con versiones francesas e italianas y con el *Tristán el Joven* de 1534», en *Siempre soy quien ser solía. Estudios de literatura española medieval en homenaje a Carmen Parrilla*, eds. Antonio Chas Aguión y Cleofé Tato García, A Coruña: Universidade da Coruña. Servizo de Publicacións.
- _____ (2009b): «La lanza herbolada que mató a Tristán: la versión castellana medieval frente a sus correlatos franceses e italianos (cap. 80 del *Tristán de Leonís* de 1501)», *Medievalismo en Extremadura: Estudios sobre Literatura y Cultura Hispánicas en la Edad Media*, eds. Jesús Cañas Murillo, Francisco Javier Grande Quejigo y José Roso Díaz, Cáceres: Universidad de Extremadura, pp. 499-514.
- _____ (2009c): «El desastroso final de Aldaret: diferentes muertes para un traidor en las versiones italianas y castellanas del *Tristán*», *Letras*, 59-60, (Studia Hispanica Medievalia VIII, vol. I: Actas de las IX Jornadas Internacionales de Literatura Española Medieval, 2008 y de Homenaje al Quinto Centenario de Amadís de Gaula).
- _____ (2010a): «Realidad histórica y conflictos bélicos en el *Amadís de Gaula*», *Destiempos* año 4, 23, Méjico, eds. L.Von der Walde Moheno y Mariel Reinoso, pp. 329-363. Disponible en: http://www.destiempos.com/n23/dossier_n23.htm[1 de julio de 2017].
- _____ (2010b): «El Norte y el Sur del Mediterráneo en el *Belianís de Grecia* de Jerónimo Fernández: tipología y semiotización del espacio», en *El dominio del caballero: nuevas lecturas del género caballeresco aureo. Homenaje a Francisco López Estrada*, eds. Ana Carmen Bueno & Antonio Cortijo,

número monográfico de *E-Humanista*, 16, pp. 136-159. Disponible en: http://www.ehumanista.ucsb.edu/volumes/volume_16/post/2%20articles/8%20ehumanista%2016.cuesta_torre.pdf[1 de julio de 2017].

_____ (2010c): «“E fueron luego puestas las mesas por el palacio muy ordenadamente.” Rituales alimenticios en la narrativa castellana medieval: el *Libro del caballero Zifar*», en *Perspectivas sobre literatura medieval europea*, coords. Román Álvarez y José María Balcells, León: Lobo Sapiens, pp. 129-168.

_____ (2010d): «“Todos los altos hombres y cavalleros y escuderos se asentaron a las mesas, y los manjares fueron traídos a cada uno”. La alimentación en la materia artúrica castellana», *Être à tablea u Moyen Âge*, ed. Nelly Labère, Madrid: Casa de Velázquez, pp. 181-197.

_____ (2010e): «Los funerales por Tristán: Un episodio del *Tristán* castellano impreso en 1501 frente a sus paralelos franceses e italianos», en *Actas del XIII Congreso Internacional de la Asociación Hispánica de Literatura Medieval (Valladolid, 15 al 19 de 2009). In memoriam Alan Deyermot*, eds. José Manuel Fradejas Rueda, Déborah Dietrick Smithbauer, Demetrio Martín Sanz, María Jesús Díez Garretas, Valladolid: Ayuntamiento y Universidad de Valladolid, pp. 599-516.

_____ (2012): «Los caballeros se sientan a la mesa: Las escenas de alimentación en *Amadís de Gaula*», *Critical Cluster: Amadís de Gaula for the Twenty-First Century*, ed. Wendell P. Smith, La Corónica, 40/2, pp. 187-229.

_____ (2014a): «Magos y magia: de las adaptaciones artúricas castellanas a los libros de caballerías», en *Señales, portentos y demonios: la magia en la literatura y la cultura españolas del Renacimiento*, coord. Alberto Montaner

- y Eva Lara Aberola Salamanca: La SEMYR (Sociedad de estudios medievales y renacentistas), pp. 325-366.
- _____ (2014b): «“E así murieron los dos amados”»: ideología y originalidad del episodio de la muerte de los amantes en el *Tristán* español impreso, confrontado con las versiones francesas e italianas», *RLM*, xxvi, pp. 141-161.
- _____ (2014c): «Alterando sutilmente la tradición textual: elementos de religiosidad en el *Tristán de Leonís*», *Historias fingidas*, 2 «Monográfica», pp. 87-116.
historiasfingidas.dlcs.univr.it/index.php/hf/article/view/18/49
- _____ (2015): «Las novelas de Tristán en la literatura castellana medieval y renacentista», en *The Arthur of the Iberians*, ed. David Hook, Cardiff: University of Wales Press, pp. 309-363.
- Curry, Patrick (1992): «Less Noise and more Green: Tolkien's Ideology for England». *Proceedings of the J.R.R. Tolkien Centenary Conference*, Milton Keynes and Altadena: The Tolkien Society and The Mythopoeic Society.
- _____ (1997): *Defending Middle-Earth. Tolkien: Myth and Modernity*, Great Britain: Floris Books.
- Curtius, Ernst Robert (1999): *Literatura europea y Edad Media Latina*, Madrid: Fondo de cultura económica.
- Curto Herrero, Federico Francisco (1972): *Estructura de los libros de caballerías en el siglo XVI*, Madrid: Fundación Juan March.
- Dawson, Deidre A. (2014): «Perilous and Fair: Women in the Works and Life of J.R.R. Tolkien», *Journal of Tolkien Research*, 1, ed. Janet Brennan Croft and Leslie A. Donovan. Disponible en:

<http://scholar.valpo.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1019&context=journaloftolkienresearch>[1 de julio de 2017].

Day, David (2002a): *Enciclopedia ilustrada Tolkien*, trad. José López Jara, Barcelona: Timun más.

_____ (2002b): *El anillo de Tolkien*, trad. Elías Sarhan, Barcelona: Minotauro.

_____ (2004): *El mundo de Tolkien: las fuentes mitológicas de El Señor de los Anillos*, trad. Teo Gómez, Barcelona: Océano.

Delgado, Buenaventura, (1995-1996): «La educación física del caballero andante», *Historia de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 14-15, pp. 61-71.

Delgado de Aguilar-Blardony, Jerónimo (1999): «Caballería y caballeros medievales», *Hidalguía. La revista de genealogía, nobleza y armas*, 46, pp. 841-856.

Demattè, Claudia (2001): «Instancias autoriales en los prólogos de los libros de caballerías», en *Actas del V Congreso de la Asociación Internacional Siglo de Oro, Münster 1999*, ed. Christoph Strosetzi, Frankfurt am Main-Madrid: Iberoamericana, pp. 415-421.

_____ (2002): Voci d'autore (e del lettore) nei Libros de Caballería. Strategie dell'enunciazione dal paratesto al testo (con speciale riferimento al *Félix Magno*)», *Annali. Sezione Romanza. Istituto Universitario Orientale-Napoli*, 44, 2, pp. 355-409.

Delpech, François (1998): «El hallazgo del escrito oculto en la literatura española del Siglo de Oro: elementos para una mitología del libro», *Revista de dialectología y tradiciones populares*, 53, 1, pp. 5-38

Dickerson, Matthew y David O'Hara (2006): *From Homer to Harry Potter*, Michigan: Brazos Press.

- Donovan, Leslie A. (2003): «The Valkyrie Reflex in J.R.R. Tolkien's *The Lord of the Rings*: Galadriel, Shelob, Éowyn, and Arwen», en *Tolkien the Medievalist*, London and New York: Routledge, pp. 106-132.
- Drout, Michael D.C. (ed.)(2013): *J.R.R. Tolkien Encyclopedia. Scholarship and critical Assessment*, New York: Taylor & Francis Group.
- Duby, G. (1980): *The chivalrous society*, California: University of California Press.
- _____ (2013): *El caballero, la mujer y el cura: El matrimonio en la Francia feudal*, London: Penguin.
- Dufau, Jean-Christophe (2005): «Mythic Space in Tolkien's Work (*The Lord of the Rings*, *The Hobbit* and *The Silmarillion*)» en *Reconsidering Tolkien*, ed. Thomas Honneger, Zurich: Walking Tree Publishers, pp. 107-128.
- Duriez, Colin (2002a): *Tolkien y El Señor de los Anillos*, trad. Juan Pascual Martínez Fernández, Barcelona: Hispano Europea.
- _____ (2002b): *Tolkien y el Señor de los Anillos. La guía básica para descubrir su obra*, Barcelona: Hispano Europea.
- Eisenberg, Daniel (1946): *Romances of Chivalry in the Spanish Golden Age*, Florida: Universidad.
- _____ (1973): «Who Read the Romances of Chivalry?», *Kentucky Romance Quarterly*, 22, pp. 209- 233.
- _____ (1979): *Castilian Romances of Chivalry in the Sixteenth Century: A Bibliography*, Londres: Grant & Cutler.
- _____ (1982a): «*Don Quijote* y los libros de caballerías: necesidad de un reexamen», en *Romances of Chivalry in the Spanish Golden Age*, Newark: Juan de la Cuesta, pp. 131-146.
- _____ (1982b): «A Typical Romance of Chivalry», en *Romances of Chivalry in the Spanish Golden Age*, Newark: Juan de la Cuesta, pp. 55-74.

- _____ (1982c): «The Sixteenth-Century Romances», en *Romances of Chivalry in the Spanish Golden Age*, Newark: Juan de la Cuesta, pp. 35-55.
- _____ (1982d): «The Pseudo-Historicity of the Romances of Chivalry», en *Romances of Chivalry in the Spanish Golden Age*, Newark: Juan de la Cuesta, pp. 75-115.
- _____ (1995): «El género de *Don Quijote*», en *La interpretación cervantina del «Quijote»*, Madrid: Compañía Literaria, pp. 71-98.
- _____ y María Carmen Marín Pina (2000): *Bibliografía de los libros de caballerías castellanos*, Zaragoza: Universidad.
- Enright, Nancy (2007): «Tolkien's Females and the Defining of Power», *Renascence* 59, 2 pp. 93-108.
- Eslava Galán, Juan (1989): «Los mitos del dragón», *Literatura y fantasía en la Edad Media*, pp. 217-27.
- Esteban Erlés, Patricia (2007a): «Aproximación al estudio de la magia en los primeros libros del ciclo amadisiano», en *De la literatura caballeresca al «Quijote»*, coord. Juan Manuel Cacho Blecua y eds. Ana Carmen Bueno Serrano, Patricia Esteban Erlés y Karla Xiomara Luna Mariscal, Zaragoza: Prensas Universitarias, pp. 185-199.
- _____ (2007b): «Cosas de magia: de armas, anillos y huesos de santo en los primeros libros del ciclo amadisiano», en *Culturas mágicas: magia y simbolismo en la literatura y la cultura hispánicas*, ed. Sergio Callau Gonzalvo, Zaragoza: Prames, D.L., pp. 148-163.
- Even-Zohar, Itamar (1990): «Polysystem Studies», *Poetics Today* monográfico, 11, 1, pp. 79-83.
- Fenwick, Mac (1996): «Breastplates of Silk: Homeric Women in *The Lord of the Rings*», *Mythlore* 81, pp. 17-23.

- Ferrández Bru, José Manuel (2013): *La Conexión Española de J.R.R. Tolkien. El «tío Curro»*, Astorga: CSED.
- Ferrario de Orduña, Lilia E. (2009): «De *Amadís de Gaula* (1508) a *Belianís de Grecia* (1547). Jerónimo Fernández y la construcción de sus personajes, tradición y originalidad», en *Letras. Studia hispanica medievalia VIII*, I, dir. Sofía M. Carrizo Rueda, Buenos Aires: Universidad Católica Argentina, pp. 47-78.
- Ferro, Jorge (1996): *Leyendo a Tolkien*, Buenos Aires: Gladius.
- Fleckenstein, Josef (2006): *La caballería y el mundo caballeresco*, trad. José Luis Gil Aristu, Madrid: Siglo XXI de España.
- Fletcher, John (1974): «La crítica comparada. El acceso a través de la literatura comparada y de la historia intelectual», en *Crítica contemporánea*, eds. Bradbury y Palmer, Madrid: Cátedra.
- Flieger, Verlyn (2000): *A Question of Time. J.R.R. Tolkien's Road to Faërie*, Ohio: Kent State University Press.
- _____ (2004): «Frodo and Aragorn: The Concept of the Hero» en *Understanding «The Lord of the Rings»*, eds. Rose A Zimbardo y Neil D. Isaacs, New York: Houghton Mifflin Company, pp. 122-145.
- Flori, Jean (2001): *La caballería*, trad. Ángel Sánchez-Gijón Martínez, Barcelona: Alianza Editorial.
- Fogelquist, James Donald (1982): *Amadís y el género de la historia fingida*, Madrid: Porrúa.
- Fraboschi, Azucena Adelina, Clara Stramiello de Boccio y Alejandra Rosarossa (eds.)(1999): *Studia Hispanica Medievalia, IV, Actas de las V Jornadas Internacionales de Literatura Española Medieval*, Buenos Aires: Universidad Católica Argentina.
- Frye, Northrop (1966): *Anatomy of Criticism*, Nueva York: Atheneum.

- Galán Redondo, Paloma (2006): «Los orígenes merlinescos de Gandalf», en *Mil seiscientos dieciséis (1616): Anuario de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada*, 12, pp. 149-160.
- Gallego García, Laura (2005a): «Personajes femeninos en el *Belianís de Grecia*. Tipología y tradiciones», en *Actes del X Congrés Internacional de l'Associació Hispànica de Literatura Medieval (Alacant, 16-20 setembre de 2003)*, eds. Rafael Alemany, Josep Lluís Martos y Josep Miquel Manzanaro, Alacant: Institut Interuniversitari de Filologia Valenciana, pp. 753-763.
- _____ (2005b): «Dos modelos de virgo bellatrix en la *Tercera y Cuarta Parte del Belianís de Grecia*: la princesa Hermiliana y la reina Cenobia», en *Líneas actuales de investigación literaria. Estudios de Literatura Hispánica*, eds. Verónica Arenas Lozano et alii, València, Universitat de València, pp. 73-80.
- _____ (2013): *Belianís de Grecia (tercera y cuarta parte), de Jerónimo Fernández: edición y estudio*, Tesis doctoral dirigida por Rafael Beltrán Llavador, Universitat de València. Disponible en: <http://roderic.uv.es/handle/10550/27852>[1 de julio de 2017].
- Gallud Jardiel, Enrique (1989): «La difusión de las novelas de caballerías», en *Literatura hispánica. Reyes Católicos y descubrimiento. Actas del congreso internacional sobre literatura hispánica en la época de los Reyes Católicos y el descubrimiento*, ed. Manuel Criado de Val, Barcelona: PPU, pp. 223-229.
- Garasa, Delfín Leocadio (1971): *Los géneros literarios*, Buenos Aires: Columba.
- García, Martha (2008): *La función de los personajes femeninos en «Don Quijote de la Mancha» y su relevancia en la narrativa*, Vigo: Academia del Hispanismo.
- García Berrio, Antonio (1977): *Formación de la Teoría Literaria Moderna I. Tópica horaciana en Europa*, Murcia: Universidad.

- _____ y Joaquín Huerta Calvo (1992): *Los géneros literarios: sistema e historia*, Madrid: Cátedra.
- García Gual, C. (1996): «Un truco de la ficción histórica: el manuscrito reencontrado», Cervantes virtual. www.cervantesvirtual.com/research/un-truco-de-la-ficcin-histrica--el-manuscrito-reencontrado-0/00a51f2a-82b2-11df-acc7-002185ce6064.pdf
- Garrido Gallardo, Miguel Ángel (comp.)(1988): *Teoría de los géneros literarios*, Madrid: Arco.
- _____ (1994): «Géneros literarios», en *Curso de teoría de la literatura*, coord. Darío Villanueva, Madrid: Taurus, pp. 165-189.
- Garth, John (2014): *Tolkien y la gran guerra. El origen de la Tierra Media*, trad. Eduardo Segura, Barcelona: Minotauro.
- Gascón-Vera, Elena (1979): «La ambigüedad en el concepto del amor y de la mujer en la prosa castellana del XV», *Boletín de la Real Academia Española*, 59, pp. 119-155.
- Gayangos, Pascual de (1857): *Libros de caballerías*, Rivadeneyra: Madrid.
- Gernert, Folke (2002): «El Baldo (1542): cuarta parte del ciclo *Renaldos de Montalbán*», *Edad de Oro*, 21, pp. 335-347.
- Ghiano, Juan Carlos (1961): *Los géneros literarios*, Buenos Aires: Nova.
- Giddings, Robert (ed.)(1984): *J.R.R. Tolkien. This Far Land*, London: Vision Press.
- Gil-Albarellos Pérez-Pedrero, Susana (2009): *Amadís de Gaula y el género caballeresco en España*, Valladolid: Universidad.
- Gimenez, Helio (1973): *Artifícios y motivos en los libros de caballerías*, Montevideo: Ediciones Géminis.

- Giráldez, Susan C. (1994): «*Las Sergas de Esplandián*, Granada, Constantinopla y América: la novela caballeresca como portavoz de la modernidad». Disponible en: <http://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/8636/CC082art14ocr.pdf?sequence=1> [1 de julio de 2017].
- Goldberg, Harriet (1998): *Motif-index of medieval Spanish folk narratives*, Tempe: Medieval & Renaissance Texts & Studies.
- _____ (2000): *Motif-index of folk narratives in the pan-hispanic romancero*, Tempe: Arizona Center for Medieval and Renaissance Studies.
- Gómez-Montero, Javier (2005): Magia y poética en los libros hispano-portugueses, *Der Prozess der Imagination. Magie und Empirie in der spanischen Literatur der frühen Neuzeit*, Tübingen, Max Niemeyer Verlag, eds. Gerhard Penzkofer y Wolfgang Matzat, Tübingen: Max Niemeyer, pp. 115-130.
- Gómez Renau, Mar (2000): «Influencia de la literatura de *adab* en el origen de la prosa literaria y la cuentística castellana», *Anaquel de estudios árabes. Homenaje a la profesora D^a Soledad Gibert Fenech*, 11, I, pp. 321-331.
- González Gonzalo, Antonio Joaquín (2002-2003): «La Gruta de Ércoles. Un episodio de prueba iniciática en *Clarián de Landanís* (Primera parte; libro primero) (Toledo, 1518)», *Angélica. Revista de literatura*, 11, pp. 39-66.
- González Pérez, Aurelio (1990): *El motivo como unidad narrativa a la luz del romancero tradicional*, México D.F.: Colegio de México.
- _____ (2003): «El motivo: unidad narrativa en el Romancero y textos orales», en *Propuestas teórico-metodológicas para el estudio de la literatura hispánica medieval*, ed. Lillian von der Walde Moheno, México: Universidad

- Nacional Autónoma de México/Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa, pp. 355-386
- _____ (2009): «*Amadís*: caballeros y romances», en *Amadís y sus libros: 500 años*, ed. A. González Pérez y A. Campos García Rojas, México: El Colegio de México, Centro de Estudios Lingüísticos y Literarios, pp. 139-154.
- _____ (2010): «Romances caballerescos: tópicos y fórmulas», en *Expresiones de la cultura y el pensamiento medievales*, eds. Lillian von der Walde Moheno, Concepción Company y Aurelio González, México: El Colegio de México-Universidad Nacional Autónoma de México-Universidad Autónoma Metropolitana, pp. 207-237.
- _____ (2012): «El motivo: unidad narrativa en los romances caballerescos», *Revista de poética medieval*, 26, pp. 129-147.
- González, Eloy (1982), «Función de las profecías en el *Amadís de Gaula*», *Nueva Revista de Filología Hispánica*, xxxi, pp. 282-291.
- _____ (1989): «Las batallas del *Amadís de Gaula*», *Selecta: Journal of the Pacific Northwest Council on Foreign Languages*, 10, pp. 62-66.
- _____ (1991): «Tipología literaria de los personajes en el *Amadís de Gaula*», *Nueva Revista de Filología Hispánica*, 39, pp. 825-864.
- González, Javier Roberto (1994): «La admonición como profecía en el *Amadís de Gaula*», *Medievalia*, 18, pp. 27-42.
- _____ (1995): «Profecías materiales en el *Amadís de Gaula* y las *Sergas de Esplandián*», en *Studia Hispanica Medievalia III. Actas de las IV Jornadas Internacionales de Literatura Española Medieval*, eds. R. Penna y M. A. Rosarossa, Buenos Aires: Universidad Católica Argentina, pp. 78-89.
- _____ (1996): «*Amadís* en su profecía general», *Letras*, 34, pp. 63-85.

- _____ (1997a): «La profecía general sobre Esplandián en el *Amadís de Gaula*», en *La cultura hispánica y occidente. Actas del IV Congreso Argentino de Hispanistas (Mar del Plata, Argentina, 18-20 de Mayo de 1995)*, eds. Edith Marta Villarino, Laura R. Scarano, Elsa Graciela Fiadino y Marcela G. Romano, Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata, pp. 334-337.
- _____ (1997b): «La espada rota o dividida: su función en el *Amadís de Gaula*», *Estudios Filológicos*, 32, pp. 73-81
- _____ (1998a): «Pautas para la caracterización del discurso profético ficcional como clase de texto: las profecías del *Palmerín de Olivia*», *Incipit*, 18, pp. 107-158.
- _____ (1998b): «La ideología profética del *Palmerín de Olivia*», *Letras*, 37, pp. 53-81.
- _____ (1998c): «Los sueños proféticos del *Palmerín de Olivia* a la luz de los *Commentarii in somnium Scipionis* de Macrobio», *Stylos*, 7, pp. 205-264.
- _____ (1998d): «La narración profética en los libros de caballerías castellanos», en *La función narrativa y sus nuevas dimensiones. Actas del Primer Simposio Internacional del Centro de Estudios narratológicos*, Buenos Aires: Universidad Nacional, pp. 294-302.
- _____ (1999a): «*Amadís de Gaula*: una historia romana», *Studia Hispánica Medievalia*, IV, pp. 285-294.
- _____ (1999b): «El sistema profético en la determinación del *Palmerín-Primaleón* como unidad textual (primera parte)», *Incipit*, 19, pp. 35-76.
- _____ (1999-2000): «Profecía mesiánica y profecía apocalíptica: la cuestión constantinopolitana en *Las Sergas de Esplandián* y *Primaleón*», *Letras*, 40-41, pp. 125-135.

- _____ (2000-2001): «El sistema profético en la determinación del *Palmerín-Primaleón* como unidad textual (segunda y última parte)», *Incipit*, 20-21, pp. 81-118.
- _____ (2002): «“Profetizar” como acto de habla en los libros de caballerías», *Moenia: Revista lucense de lingüística y literatura*, 8, pp. 223-249.
- _____ (2008): «Mundos reales, posibles e imposibles en torno a los discursos proféticos en el *Amadís de Gaula*», en *Amadís de Gaula: quinientos años después. Estudios en homenaje a Juan Manuel Cacho Blecna*, eds. José Manuel Lucía Megías y María Carmen Marín Pina, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, pp. 317-348.
- Gracia Alonso, María Paloma (1991): *Las señales del destino heroico*, Barcelona: Montesinos.
- _____ (1995): «El “Palacio Tornante” y el bizantinismo del *Amadís de Gaula*», en *Actas V Congreso AHLM. Granada 1993*, II, Granada: Universidad, pp. 443-455.
- Grisward, Joel-Henri (1980): «Les fées, l'Aurore et la Fortune (mythologie indo-européenne et Jeu de la Feuillée)», en *Études de langue et littérature françaises offertes à André Lanly*, Nancy: Université, pp. 121-137.
- Grotta Daniel (2002): *J.R.R. Tolkien. El arquitecto de la Tierra Media*, trad. Oscar Luis Molina, Barcelona: Andrés Bello.
- Guijarro Ceballos, Javier (1998): «Biblioteca imaginada: en la teoría y en la práctica de los libros de caballerías», en *El escrito en el Siglo de Oro: prácticas y representaciones*, coord. Agustín Redondo, Pedro Manuel Cátedra García y María Luisa López-Vidriero Abello, pp. 147-162
- _____ (1999): *El «Floriseo» de Fernando Bernal*, Mérida: Editora Regional de Extremadura.

- _____ (2002): «Los “episodios intercalados” en el *Libro Segundo de don Clarián de Landanís* (1522): una nota sobre la tradición ovidiana en la literatura caballerescas áurea», *Anuario de Estudios Filológicos*, 25, pp.173-187.
- Guillén, Claudio (1971): *Literature as System. Essays towards the theory of literary history*, Princeton: Princeton University Press.
- _____ (1989): *Teorías de la historia literaria*, Madrid: Espasa-Calpe.
- _____ (1985): *Entre lo uno y lo diverso. Introducción a la Literatura Comparada*, Barcelona: Crítica.
- _____ (1988): *El Primer Siglo de Oro*, Barcelona: Crítica.
- _____ (1998): *Múltiples moradas. Ensayo de literatura comparada*, Barcelona: Tusquets.
- Gutiérrez, José Ismael (2013): *Del travestismo femenino. Realidad social y ficciones literarias de una impostura*, Vigo: Academia del Hispanismo.
- Gutiérrez García, Santiago (1999): *Merlín y su historia*, Madrid: Alianza.
- _____ (2001): «“O Marot haja mal-grado”: *Lais de Bretaña*, ciclos en prosa e recepción da materia de Bretaña na Península Ibérica», *Boletín Galego de Literatura*, 25, pp. 35-49.
- _____ (2008): «Cine artúrico y neomedievalismo: de *Excalibur* (1981) a *King Arthur* (2003)», *Revista de poética medieval*, 21, pp. 85-123.
- Gutiérrez Trápaga, Daniel (2010): «Caracterización, tradición y fuentes caballerescas del personaje de Merlín en el *Quijote*», *Tirant. Butlletí informatiu i bibliogràfic de la literatura de cavalleries*, 13, pp. 39-50. Disponible en: <http://parnaseo.uv.es/tirant.htm>[1 de julio de 2017].
- _____ (2012): «El episodio del encierro de Merlín: variaciones y continuaciones en los libros de caballerías castellanos», en *Estudios de literatura medieval. 25 años de la Asociación Hispánica de Literatura Medieval*,

- coords. Antonio Martínez Pérez y Ana Luisa Baquero Escudero, Murcia: Universidad, pp. 489-496.
- _____ (2015): «Continuar y reescribir: el manuscrito encontrado y la falsa traducción en las continuaciones heterodoxas del Amadís de Gaula», en *Literaturas y ficción: «estorias», aventuras y poesía en la Edad Media. Actas del Coloquio Internacional de la Asociación Hispánica de Literatura Medieval (Universidad de Valencia, del 19 al 21 de noviembre de 2014)*, ed. Marta Haro Cortés, Valencia: PUV, 2, pp. 503-517.
- Hamburger, Käte (1977): *Logique des genres littéraires*, París: Seuil.
- Harf-Lancner, Laurence (1984a): «Lancelot et la Dame du Lac», *Romania*, cv, pp. 16-33.
- _____ (1984b): «Les fées au Moyen Âge. Morgane et Mélusine», en *La naissance des fées*, París: Honoré Champion.
- _____ (2003): *Le monde des fées dans l'Occident médiéval*, París: Hachette.
- Harney, Michael P. (2004): «Violence in the Spanish Chivalric Romance», en *Violence in Medieval Courty Literature. A Casebook*, ed. A. Classen, New York-London: Routledge, pp. 323- 342
- Haro, Marta (1998): «La mujer en la aventura caballeresca: dueñas y doncellas en el *Amadís de Gaula*», *Literatura de caballerías y orígenes de la novela*, ed. Rafael Beltrán, Valencia: Universidad, pp. 181-217.
- Harvey, David (1985): *The song of Middle Earth. J.R.R. Tolkien 's Themes, Symbols and Myths*, London: George Allen & Unwin.
- Helms, Randel (1974): *Tolkien's world*, London: Houghton Mifflin Harcourt (HMH).
- Hernadi, Paul (1978): *Teoría de los géneros literarios*, Barcelona: Bosch.
- Hernán-Gómez Prieto, Beatriz (2007): «El cuento muy fermoso del enperador Otas de Roma, espejo literario del código caballeresco», en *Analecta*

Malacitana. Anejos 65. «Non omnis moriar». Estudios en memoria de Jesús Sepúlveda, pp. 41-60.

Hinger, Sophie (2014): *Tolkien and the Viking heritage*, Tesis de grado de la Universidad de Viena. Disponible en: <http://othes.univie.ac.at/34594/> [1 de julio de 2017].

Heusch, Carlos (2001): «L'amour et la femme dans la fiction chevaleresque castillane du Moyen Âge», en *La chevalerie en Castille à la fin du Moyen Âge. Aspects sociaux, idéologiques et imaginaires*, dir. George Martin, Paris: Ellipses, pp. 145-189.

Hönig, Susanna (2007): «Algunas notas sobre hadas, magas y sabias en las novelas de caballerías», en *De la literatura caballescica al «Quijote»*, pp. 283-299.

Honneger, Thomas (2004): «From Bag-End to Lórien: the Creation of a Literary World» en *News from the Shire and Beyond-Studies on Tolkien*, eds. Peter Buchs y Thomas Honegger, Zurich: Walking Tree Publishers, pp. 48-67.

_____ (ed.) (2005): *Reconsidering Tolkien*, Zurich: Walking Tree Publishers.

_____ (2005): «Tolkien Through the Eyes of a Medievalist» en *Reconsidering Tolkien*, ed. Thomas Honegger, Zurich: Walking Tree Publishers, pp. 45-66.

Hopkins, Lisa (1992): «Female Authority Figures in the Works of Tolkien, C.S. Lewis, and Charles Williams», en *Proceedings of the J.R.R. Tolkien Centenary Conference*, Milton Keynes and Altadena: The Tolkien Society and The Mythopoeic Society, pp. 364-366.

Huerta Calvo, Joaquín (1983): «La crítica de los géneros literarios», en *Introducción a la crítica literaria actual*, coord. Aullón de Haro, Madrid: Playor, pp.83-139.

- Huesch, Carlos (2005): «La translation chevaleresque dans la Castille médiévale: entre modélisation et stratégie discursive (à propos de Esc. H-I-13)», *Cahiers d'Études Hispaniques Médiévales*, 28, pp. 93-130.
- Ihonen, Maria (2004): «Lasten ja nuorten fantasian kerronnalliset keinot», *Fantasian monet maailmat*, pp. 76-96.
- Isaacs, Neil D. y Zimbardo, Rose A. (eds.)(1970): *Tolkien and the critics. Essays on J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings*, Indiana: University of Notre Dame Press.
- Irizarry, Estelle (1983): «Echoes of the Amazon Myth in Medieval Spanish Literature», en *Women in Hispanic Literature: Icons and Fallen Idols*, ed. Beth Miller, Berkeley: University of California Press, pp. 53-66.
- Jones, Leslie Ellen (2002): *Myth y Middle-earth: Exploring the Legends behind JRR Tolkien's The Hobbit and The Lord of the Rings*, Cold Spring: Cold Spring.
- Keen, Maurice (2005): *Historia de la guerra en la Edad Media*, Madrid: Antonio Machado Libros.
- Kocher, Paul (2004): «Middle-Earth: An Imaginary World» en Zimbardo, *Understanding The Lord of the Rings*, ed. Rose A. Zimbardo y Neil D. Isaacs, New York: Houghton Mifflin Company, pp. 146-162.
- Köhler, Erich (1990): *La aventura caballeresca: Ideal y realidad en la narrativa cortés*, Barcelona: Sirmio.
- Lacarra, María Eugenia (ed.)(1991): *Evolución narrativa e ideológica de la literatura caballeresca*, ed. María Eugenia Lacarra, Bilbao: Universidad del País Vasco.
- Langer, Johnni y Weber, Neiva (2012): «Valkirias versus gigantas: Modelos marciais femeninos na mitologia escandinava», *Revista Brasileira de História das Religiões*, 13. Disponible en: <http://www.dhi.uem.br/gtreligiao/index.html> [1 de julio de 2017].

- Lastra Paz, Silvia Cristina, (2004-2005): «Percepción y cualificación de la identidad femenina en *El Quijote*», *Letras. Libros de caballerías. El «Quijote». Investigación y Relaciones*, 50-51, pp. 190-202.
- Lázaro Carreter, Fernando (1979): *Estudios de poética*, Madrid: Taurus.
- Le Goff, Jacques (1992): «El desierto y el bosque en el Occidente Medieval», en *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente Medieval*, Barcelona: Gedisa.
- Lecouteux Claude (1999): *Demonios y genios comarcales en la Edad Media*, trad. Plácido de Prada, Barcelona: Medievalia.
- _____ (2002): *Enanos y elfos en la Edad Media*, trad. Francesc Gutiérrez, Barcelona: Medievalia.
- _____ (2005): *Hadas, brujas y hombres lobo en la Edad Media*, trad. Francesc Gutiérrez, Barcelona: El Barquero.
- Lendo Fuentes, Rosalba (2005): «La imagen del caballero en la novela artúrica», en *Anuario de Letras Modernas. Volumen 12, México 2004*, México: Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Filosofía y Letras.
- Lewis, Clive Staples (1970): «The dethronement of Power» en *Tolkien and the critics. Essays on J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings*, ed. Neil D. Isaacs y Rose A. Zimbaro, Indiana: University of Notre Dame Press.
- _____ (2004): *De este y otros mundos. Ensayos sobre literatura fantástica*, trad. Amado Diéguez Rodríguez, Barcelona: Alba.
- Libro de Alexandre* (2007): ed. Juan Casas Rigall, Madrid: Castalia, 2007.
- Lida de Malkiel, María Rosa (1969): *Estudios de literatura española y comparada*, Buenos Aires: Eudeba, pp. 134-148.
- Lizabe de Savastano, Gladys (1991): «El título XXI de la *Segunda Partida* de Alfonso X, patrón medieval del tratado de caballería hispánico», en

Evolución narrativa e ideológica de la literatura caballeresca, ed. María Eugenia Lacarra, Bilbao: Universidad del País Vasco, pp. 81-102.

Llull, Ramón (1981): *Obras Escogidas*, Madrid: Alfaguara.

Lobato Osorio, Lucila (2008): «Los tres ejes de comportamiento del caballero literario medieval: hacia un modelo genérico», *Tirant. Butlletí informatiu i bibliogràfic de la literatura de cavalleries*, 11, pp. 67-88. Disponible en: <http://parnaseo.uv.es/tirant.htm>[1 de julio de 2017].

_____ (2009): «“Mas si él fue bravo, no falló flaco al otro”: el combate singular entre los dos mejores caballeros del mundo, Amadís de Gaula y don Galaor», *Anuario de Letras Hispánicas. Glosas hispánicas*. Disponible en: <http://revistas.unam.mx/index.php/alh/article/view/31787>[1 de julio de 2017].

_____ (2010a): «*La Poncella de Francia*: traslado del modelo de caballero literario a la figura femenina», en *Actas del XIII congreso de la Asociación Hispánica de Literatura Medieval (Valladolid, 15 a 19 de septiembre de 2009)*. *In memoriam Alan Deyermond*, eds. José Manuel Fradejas Rueda, Déborah Dietrick Smithbauer, Demetrio Martín Sanz y M^a Jesús Díez Garretas, Valladolid: Ayuntamiento de Valladolid, Universidad de Valladolid, Asociación Hispánica de Literatura Medieval, 2, pp. 1159-1168.

_____ «Acercamiento al género caballeresco breve del siglo XVI: características persistentes del personaje protagonista», *Destiempos.com. Caballerías (dossier)*, eds. Lillian von der Walde Moheno, Mariel Reinoso I., México, Distrito Federal: Grupo Destiempos, Diciembre 2009 – Enero 2010, 23, pp. 379-402. Disponible en: <http://www.destiempos.com/n23/lobato.pdf>[1 de julio de 2017].

- Lobdell, Jared (1975): *A Tolkien Compass*, Illinois: Open Court.
- Lucía Mejías, José Manuel (1998): «Libros de caballerías impresos, libros de caballerías manuscritos (observaciones sobre la recepción del género editorial caballeresco)», en *Literatura de caballerías y orígenes de la novela*, ed. Rafael Beltrán, Valencia: Universidad, pp. 311-341.
- _____ (2000): *Imprenta y libros de caballerías*, Madrid: Ollero & Ramos.
- _____ (2002): «Una nueva página en la recepción de los libros de caballerías: las anotaciones marginales», en *Libros de caballerías (De «Amadís» al «Quijote»). Poética, lectura, representación e identidad*, Salamanca: Seminario de Estudios Medievales y Renacentistas, Sociedad de Estudios Medievales y Renacentistas, pp. 210-243.
- _____ y Emilio José Sales Dasí (2002): «La otra realidad social en los libros de caballerías castellanos: los enanos», en *Rivista di Filologia e Letterature Ispaniche*, 5, pp. 9-24.
- _____ (2004): *De los libros de caballerías manuscritos al Quijote*, Madrid: Sial Ediciones.
- _____ (2005): «Los libros de caballerías en la biblioteca de Alonso Quijano», en *De Tirant al Quijote. La imagen del caballero*, coord. Norberto Piqueras, pp. 63-70.
- _____ y Emilio José Sales Dasí (2005): «La otra realidad social en los libros de caballerías (II): damas y doncellas lascivas», en *Actes del X Congrés Internacional de l'Associació Hispànica de Literatura Medieval (Alacant, 16-20 setembre de 2003)*, eds. Rafael Alemany, Josep Lluís Martos y Josep Miquel Manzanaro, Alacant: Institut Interuniversitari de Filologia Valenciana, 2, pp. 1007-1022.

- _____ (2007): «Los libros de caballerías en las primeras manifestaciones populares del *Quijote*», en *De la literatura caballeresca al Quijote*, coord. Juan Manuel Cacho Bleca, pp. 319-345.
- _____ y Emilio José Sales Dasí (2007): *Libros de caballerías castellanos. Los textos que pudo leer Don Quijote de la Mancha*, Madrid: Castalia.
- _____ y Emilio José Sales Dasí (2008): *Libros de caballerías castellanos (siglos XVI y XVII)*, Madrid: Ediciones del Laberinto.
- _____ y María del Carmen Marín Pina (2006): *Amadís de Gaula: quinientos años después. Estudios en homenaje a Juan Manuel Cacho Bleca*, eds. José Manuel Lucía Megías y María Carmen Marín Pina, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos.
- _____ y M.^a Carmen Marín Pina (2008): «Lectores de libros de caballerías», en *Amadís de Gaula, 1508: quinientos años de libros de caballerías*, ed. José Manuel Lucía Megías, Madrid: Biblioteca Nacional de España, Sociedad Española de Conmemoraciones Culturales, pp. 289-311.
- Luján, Amparo (2007): «Dulcinea: hija de sus obras. Amor y belleza en *El Quijote*», en *Figuras femeninas en «El Quijote»*, coord. Teresa Marín Eced, Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, pp. 97-122.
- Luna Mariscal, Karla Xiomara (2008): «Aproximación al estudio de las historias caballerescas breves a partir de los motivos folklóricos», en *Amadís de Gaula: quinientos años después. Estudios en homenaje a Juan Manuel Cacho Bleca*, eds. José Manuel Lucía Megías y María Carmen Marín Pina, pp. 457-470.
- _____ (2009): *Índice de motivos de las historias caballerescas breves*, Tesis de doctorado dir. Juan Manuel Cacho Bleca, Universidad de Zaragoza.

- _____ (2010): «Aspectos ideológicos de la traducción y recepción de las historias caballerescas breves», *Cahiers d'Études Hispaniques Médiévales*, 33, pp. 127-153.
- _____ (2012a): «Crítica literarias y configuración genérica de las “Historias caballerescas breves”», *Revista de poética medieval*, 26 pp. 347-360.
- _____ (2012b): «Hacia una tipología del personaje femenino en las Historias caballerescas breves», en *Estudios de Literatura Medieval: 25 años de la Asociación Hispánica de Literatura Medieval*, Antonia Martínez Pérez y Ana Luisa Baquero Escudero, Murcia: Universidad de Murcia, pp. 601-611.
- Mc New C.L. (2003): «Men are from Gondor, Women are from Lothlórien», en *The People's Guide to J.R.R. Tolkien*, eds. The OneRing.net, Cold Spring Harbor: Cold Spring Press, pp. 115-120.
- Maestro, Jesús G. (1995): «El sistema narrativo del Quijote: la construcción del personaje Cide Hamete Benengeli», *Bulletin of the Cervantes Society of America*, 15, 1, pp. 111-141. Disponible en: <https://www.h-net.org/~cervantes/csa/artics95/maestro.htm> [1 de julio de 2017].
- _____ (2009): *Crítica de los géneros literarios en el Quijote. Idea y concepto de género en la investigación literaria*, Vigo: Editorial Academia del Hispanismo.
- Magro García, Elisabet (2010): «Síntomas y enfermedades descritas en algunos libros de caballerías castellanos», en *Actas del XIII Congreso Internacional de la Asociación Hispánica de Literatura Medieval (Valladolid, 15-19 de de septiembre de 2009): In Memoriam Alan Deyermond*, pp. 1255-1272).
- Marín Pina, María Carmen (1989): «Aproximación al tema de la *Virgo Bellatrix* en los libros de caballerías españoles», *Criticón* 45, pp. 81-94.
- _____ (1990): «El personaje y la retórica del nombre propio en los libros de caballerías españoles», *Tropelías*, 1, pp. 165-175.

- _____ (1991): «La mujer y los libros de caballerías. Notas para el estudio de la recepción del género caballeresco», *Revista de Literatura Medieval*, 3, pp. 129-148.
- _____ (1993): «Los monstruos híbridos en los libros de caballerías españoles», en *Actas IV Congreso AHLM. Lisboa 1991*, 4, pp. 27-33.
- _____ (1994): «El tópico de la falsa traducción en los libros de caballerías españoles», en *Actas III Congreso AHLM. Salamanca 1989*, I, Salamanca: Biblioteca española del siglo XV, pp. 541-548.
- _____ (1995): «La historia y los primeros libros de caballerías españoles», en *Medioevo y Literatura. Actas V Congreso AHLM. Granada 1993*, III, Granada: Universidad, pp. 183-192.
- _____ (1996): «El ciclo español de los Palmerines», *Voz y letra: Revista de literatura*, 7, 2, pp. 3-28.
- _____ (1997): «Romancero y libros de caballerías más allá de la Edad Media», en *Actas V Congreso AHLM. Alcalá de Henares 1995*, II, Alcalá de Henares: Servicio de Publicaciones, pp. 977-987.
- _____ (1998): «Motivos y tópicos caballerescos», en *Don Quijote de la Mancha*, coord. Francisco Rico, Barcelona: Crítica, pp. 857-902. Disponible en:
<http://cvc.cervantes.es/literatura/clasicos/quijote/introduccion/apendice/marin.htm>[1 de julio de 2017].
- _____ (2005a): «Los lectores de libros de caballerías», en *El delirio y la razón: Don Quijote por dentro*, eds. Carlos Alvar y José Manuel Lucía Megías, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, pp. 38-47.
- _____ (2005b): «Don Quijote, las mujeres y los libros de caballerías», *Cervantes y su mundo*, Kurt Reichenberger y Darío Fernández-Morera (coord.), pp. 309-340.

- _____ (2005c): «La aventura de leer y las mujeres del Quijote», *Boletín de la Real Academia Española*, 85, pp. 417-441.
- _____ (2007): «La doncella andante en los libros de caballerías españoles: antecedentes y delimitación del tipo (I)», en *Actas del XI Congreso Internacional de la Asociación Hispánica de la Literatura Medieval (Universidad de León, 20-24 de septiembre de 2005)*, eds. Armando López Castro y Luzdivina Cuesta Torre, León: Universidad, 2, pp. 817-826.
- _____ (2008): «Los libros de caballerías castellanos» en «*Amadís de Gaula*», *1508 (500 años de libros de caballerías)*, Madrid: Biblioteca Nacional de España- Sociedad Estatal de Conmemoraciones culturales, pp. 163-190 y recogido también en *Páginas de Sueños* (2011), pp. 19-68.
- _____ (2009): «Carlomagno en la literatura caballeresca y en la épica culta: una proyección ambivalente», en *La Historia de Francia en la Literatura Española. Amenaza o modelo*, eds. Mercè Boixareu y Robin Lefere, Madrid: Castalia, pp. 159-194.
- _____ (2010): «La doncella andante en los libros de caballerías españoles: la libertad imaginada (II)», *eHumanista*, 16, pp. 221-239. www.ehumanista.ucsb.edu/ivitra/volumes/
- _____ (2011): *Páginas de sueños. Estudios sobre libros de caballerías castellanos*, Zaragoza: Institución Fernando el Católico.
- Márquez, Héctor (1990): *La representación de los personajes femeninos en el Quijote*, Madrid: José Porrúa Turanzas.
- Márquez Villanueva, Francisco (1975): *Personajes y temas del Quijote*, Madrid: Taurus.
- Martín Lalanda, Javier (1999): «Temas y motivos de origen maravilloso en Feliciano de Silva: la *Parte tercera de la crónica de Florisel de Niquea*»,

Thesaurus [Estudios sobre narrativa caballeresca española de los siglos XVI y XVII], 54, pp. 217-238.

_____ (2009): *Cuando cantan las espadas. La fantasía heroica de Robert E. Howard*, Madrid: La biblioteca del laberinto.

Martín Romero, José Julio (2005): «El combate contra el gigante en los textos caballerescos», en *Actas del X Congreso Internacional de la Asociación Hispánica de Literatura Medieval*, Valencia: Symposia philologica, pp. 1105-1121.

_____ (2006): «“Aquellos furibundos y terribles golpes”: la expresión del combate singular en los textos caballerescos», *Revista de filología española*, 86, 2, pp. 293-314. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2223218&orden=145272&info=link>[1 de julio de 2017].

_____ (2007): «*El Ornamento de princesas: un diálogo sobre la educación femenina de Feliciano de Silva*», *Tirant. Butlletí informatiu i bibliogràfic de la literatura de cavalleries*, 10. Disponible en: <http://parnaseo.uv.es/tirant.htm>[1 de julio de 2017].

_____ (2009): «Amadís de Gaula humanizado: vejez y melancolía en la obra de Feliciano de Silva», *Letras. Studia hispanica medievalia VIII. Volumen I*, dir. Sofía M. Carrizo Rueda, Buenos Aires: Universidad Católica Argentina, 59-60, pp. 251-262.

_____ (2010): «Fidelidad sentimental y catarsis amorosa en el ciclo de *Amadís de Gaula*», *Revista de literatura medieval*, 22, pp. 155-184. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3309987&orden=387308&info=link>[1 de julio de 2017].

Martineau, Anne (2003): *Le nain et le chevalier. Essai sur les nains français du Moyen Âge*, Paris: Presses de l'Université de Paris-Sorbonne.

- McNew C.L. (2003): «Men are from Gondor, Women are from Lothlórien», en *The People's Guide to J.R.R. Tolkien*, Cold Spring Harbor: Cold Spring Press.
- Mérida Jiménez, Rafael (1989): «Funcionalidad ética y estética del hada medieval en el *Amadís de Gaula* y el *Las Sergas de Esplandián*», en *Actas del Congreso Internacional Bartolomeu Dias e sua época*, Oporto: Universidad, pp. 475-488.
- _____ (1991): «Las hadas en la literatura medieval», *Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, 32, pp. 14-17.
- _____ (1994): «Urganda la Desconocida o tradición y originalidad», en *Actas del Congreso de la Asociación Hispánica de Literatura Medieval (Salamanca, 3 al 6 de octubre de 1989)*, Ed. María Isabel Toro Pascua, Salamanca: Biblioteca Española del siglo XV, Departamento de Literatura Española e Hispanoamericana, pp. 623-628.
- _____ (2001): «“Fuera de la orden de natura”: magias, milagros y maravillas en el *Amadís de Gaula*», Reicheberg: Kassel, pp. 115-130.
- _____ (2004): *El gran libro de las brujas: Hechicerías y encantamientos de las mujeres más sabias*, Barcelona: RBA.
- _____ (2008): *Damas, santas y pecadoras. Hijas medievales de Eva*, Barcelona: Icaria.
- _____ (2010): «La “materia de Bretaña” en las culturas hispánicas de la Edad Media y del Renacimiento: textos, ediciones y estudios», *Revista de Literatura Medieval*, 22, pp. 289-350.
- Meyer Spacks, Patricia (1970): «Power and meaning in *The Lord of the Rings*» en *Tolkien and the critics. Essays on J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings*, ed. Neil D. Isaacs y Rose A. Zimbardo, Indiana: University of Notre Dame Press.

- Michel, Laura (2006): «Politically Incorrect: Tolkien, Woman and Feminism», en *Tolkien and Modernity*, Suiza: Walking Tree Publishers, pp. 55-76.
- Millán González, Silvia C. (2015): «De Pantasilea a Calafia: mito, guerra y sentimentalidad en la travesía de las amazonas», en *Literatura y ficción: «estorias», aventuras y poesía en la Edad Media. Actas del Coloquio Internacional de la Asociación Hispánica de Literatura Medieval (Universidad de Valencia, 19 al 21 de noviembre de 2014)*, ed. Marta Haro Cortés, Valencia: PUV2, pp. 579-587.
- Miller, David (1975): «Narrative Pattern in *The Fellowship of the Ring*» en *A Tolkien Compass*, ed. Jared Lobdell, Illinois: Open Court, pp. 95-106.
- Minic-Vidovic, Ranca (2008): «El amor como materia novelable en la Baja Edad Media española: un análisis de *Amadís de Gaula*», *eHumanista*, 11. www.ehumanista.ucsb.edu/ivitra/volumes/
- Montoya Martínez, Jesús (1997): «La literatura caballeresca en la obra de Alfonso X», *Revista de Filología Románica*, 12, 2, pp. 299-313.
- Moorman, Charles (1970): «The Shire, Mordor and Minas Tirith» *Tolkien and the critics. Essays on J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings*, ed. Neil D. Isaacs y Rose A. Zimbaro, Indiana: University of Notre Dame Press.
- Morales, Ana M^a (1995): «“El más hermoso caballero del mundo”: Un acercamiento al héroe artúrico», en *Palabra e imagen en la Edad Media*, eds. Lillian von der Walde, Concepción Company y Aurelio González, México: UNAM, pp. 407-417.
- _____ «Apuntes sobre la Cueva de Montesinos y el desencanto de la caballería en el *Quijote*», en *Quijotextos, Quijotemas, Quijoteorías. Ocho acercamientos a Don Quijote*, ed. Marco Kunz, Bamberg, Bamberg, University of Bamberg Press, 2009, pp. 52-74. Disponible en: https://www.academia.edu/11965671/_Apuntes_sobre_la_cueva_de

_Montesinos_y_el_desencanto_de_la_caballer%C3%ADa_en_el_Quijote_.En_Marco_Kunz_ed._Quijotextos_Quijotemas_Quijoteor%C3%ADas._Ocho_acercamientos_a_Don_Quijote._University_of_Bamberg_Press_Bamberg_2009_p._52-74[1 de julio de 2017].

Morros Mestres, Bienvenido (2004): «Amadís y Don Quijote», *Criticón*, 91, pp. 41-65

_____ (2005): «Otra lectura del *Quijote*», en *Don Quijote y el elogio de la castidad*, Madrid: Cátedra.

Muguruza, Isabel (1996): *Humanismo y libros de caballerías. Estudio del «Olivante de Laura» de Antonio de Torquemada*, Vitoria: Universidad del País Vasco.

Nasif, Mónica (1992): «Aproximación al tema de la magia en varios libros de caballerías castellanos con referencia a posibles antecedentes literarios» en «*Amadís de Gaula*». *Estudios sobre narrativa caballeresca castellana en la primera mitad del siglo XVI*, ed y dir. Lilia Elda Ferraro Orduña, Cassel: Reichenberger, pp. 135-187.

_____ (1995): «Elementos extraordinarios: algunas observaciones en torno a *Amadís de Gaula*, *Las sergas de Esplandián* y *Palmerín de Olivia*. Posibles conexiones con la materia bretona: *Lanzarote del Lago* y la *Historia de Merlín*», en *Studia Hispanica medievalia III. Actas de las IV jornadas internacionales de la literatura española medieval, agosto 19-20 de 1993*, eds. Lía Noemí Uriarte Rebandi, Eric W. Naylor y Joseph Thomas Snow, Buenos Aires: Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas de la República Argentina, pp. 237-241.

_____ (2009): «Fenomenología del quehacer mágico: su evolución en la literatura caballeresca castellana», en *Letras. Studia hispanica medievalia VIII. I*, dir. Sofía M. Carrizo Rueda, Buenos Aires: Universidad Católica Argentina, 59-60, pp. 275-282.

- _____ (2012): «Los objetos mágicos en los libros de caballerías españoles: una posible clasificación», en *Literatura medieval y renacentista en España: líneas y pautas*, eds. Natalia Fernández Rodríguez; María Fernández Ferreiro, Salamanca: Sociedad de Estudios Medievales y Renacentistas, pp. 775-781.
- Naupert, Cristina (1998): «Afinidades (s)electivas. La tematología comparatista en los tiempos del multiculturalismo», *Dicenda. Cuadernos de Filología Hispánica*, 16, pp. 171-183
- _____ (2000): «La tematología comparatista. Entre teoría y práctica», Madrid: Arco/Libros.
- Neri, Stefano (2007): “Lo maravilloso arquitectónico en los libros de caballerías” en *De la literatura caballeresca al “Quijote”*, pp. 384-394.
- _____ (2008a): «Cuadro de la difusión europea del ciclo del *Amadís de Gaula* (siglos XVI-XVII)», en *Amadís de Gaula: quinientos años después. Estudios en homenaje a Juan Manuel Cacho Blecua*, eds. José Manuel Lucía Megías; María Carmen Marín Pina; col. Ana Carmen Bueno, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, pp. 565-591.
- _____ (2008b): «Libros de caballerías en Inglaterra», en «*Amadís de Gaula*», 1508: *quinientos años de libros de caballerías*, ed. José Manuel Lucía Megías, Madrid: Biblioteca Nacional de España. Sociedad Española de Conmemoraciones Culturales, pp. 360-363.
- Nitzsche, Jane Chance (1980): «The anglo-saxon woman as hero-the chaste queen and the masculine woman saint», *Allegorica* 5, 2, pp. 138-148.
- Nivelle, Armand (1984): «¿Para qué sirve la literatura comparada?», en *Teoría y praxis de la literatura comparada*, ed. M. Schmeling, Alfa: Barcelona-Caracas, pp. 195-211.

- Noel, Ruth (1978): *The Mythology of Middle-Earth*, London: Houghton Mifflin Harcourt.
- Orduna, Lilia E. F. de (1990): «El paradigma del *Amadís de Gaula*», en *Studia Hispanica Medievalia*, eds. R. Penna; M. A. Rosarossa, Buenos Aires: Universidad Católica, pp. 77-88.
- _____ (1997): «Algo más acerca del don en blanco en los libros de caballerías castellanos», *Anclajes. Revista del Instituto de Análisis Semiótico del Discurso*, 1, 1, pp. 149-158.
- _____ (1999): «Realidad histórica y ficción novelesca. En torno al *Passo honroso* de Suero de Quiñones, a la literatura caballeresca y al *Quijote* de 1605», *Rivista di Filologia e Letterature Ispaniche*, 2, pp.47-65.
- _____ (1999-2000): «Función de la ékphrasis en los relatos caballerescos», *Letras. Studia Hispanica Medievalia* V, 40-41, pp. 107-114.
- _____ (2001): «Variación lingüística y textual del discurso narrativo en la prosa ficcional caballeresca», en *Estudios sobre la variación textual. Prosa castellana de los siglos XIII a XVI*, Buenos Aires: SECRET, pp. 69-92.
- Orellana Martínez, José Luis (Dir.)(2007): *Tolkien, raíces y legado*, Bilbao: Ediciones Graffite.
- Ortiz-Hernán Pupareli, Elami (2003): «Hacia una tipología de los personajes femeninos en los libros de caballerías hispánicos (A propósito de la Antología de libros de caballerías castellanos editada por José Manuel Lucía)», *Tirant: Butlletí informatiu i bibliogràfic* 6. Disponible en: <http://parnaseo.uv.es/Tirant/Butlleti.6/art.resena.elami.htm>[1 de julio de 2017].
- _____ (2005a): «El tema de la *virgo bellatrix*. La caballería femenina en algunos libros de caballerías», en *Textos medievales: recursos, pensamiento e influencia. Trabajos de las IX Jornadas Medievales*, eds. Concepción

- Company, Aurelio González y Lillian von der Walde, México: El Colegio de México, Universidad Autónoma Metropolitana, Universidad Nacional Autónoma de México, pp. 91-106.
- _____ (2005b): «El papel de la mujer en el Cristalián de España», en *Actes del X Congrés Internacional de l'Associació Hispànica de Literatura Medieval (Alacant, 16-20 setembre de 2003)*, eds. Rafael Alemany; Josep Lluís Martos; Josep Miquel Manzanaro, Alacant: Institut Interuniversitari de Filologia Valenciana, 3, pp. 1243-1251.
- _____ (2007a) «“Mis amigas, menester es que desde agora hayamos el consejo para nos remediar”: la mujer y el amor en el *Amadís de Gaula*», en «*Los bienes, si no son comunicados, no son bienes*». *Diez jornadas medievales*, eds. Axayácatl Campos García Rojas, Mariana Masera y María Teresa Miaja de la Peña, México D.F.: Universidad Nacional Autónoma de México, Universidad Autónoma Metropolitana, El Colegio de México, pp. 87-106.
- _____ (2007b): «Análisis de los elementos amorosos en tres parejas del *Amadís de Gaula*», en *Actas del XV Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas celebrado del 19 al 24 de julio de 2004 en Monterrey, México*: Fondo de Cultura Económica, 1, pp. 433-446.
- Pardo, Alejandro y Eduardo Segura (eds.)(2012): *El Señor de los Anillos: Del libro a la pantalla*, Vitoria: Portal Editions.
- Patridge, Brenda (1984): «No Sex Please- We´re Hobbits: The Construction of Female Sexuality in *The Lord of the Rings*» en *J.R.R. Tolkien. This Far Land*, ed. Giddings, Robert , London: Vision Press.
- Pearce, Joseph (2001): *J.R.R. Tolkien. Señor de la Tierra Media*, Barcelona: Minotauro.

- _____ (2003): *Tolkien: hombre y mito*, trad. Estela Gutiérrez Torres, Barcelona: Minotauro.
- _____ (2012): *El viaje de Bilbo*, trad. Ángel García y Maite Barrera, Madrid: Palabra.
- Perkins, Agnes y Hill, Helen (1975): «The corruption of power» en *A Tolkien Compass*, ed. Robert Giddings, Illinois: Open Court, pp. 57-68.
- Petrucelli, M^a Rosa (1999): «Personajes femeninos y voluntad de protagonismo en el *Palmerín de Olivia*», en *Studia Hispanica Medievalia IV. Actas de las V Jornadas Internacionales de Literatura Española Medieval*, eds. Azucena Adelina Fraboschi et alii, Buenos Aires: Universidad Católica Argentina, pp. 302-313.
- _____ (2006): «La categoría de personaje en *Primaleón: historia y ficción*», en *Nuevos estudios sobre literatura caballescica*, ed. Lilia E. Ferrario de Orduna, Barcelona: Kassel Reichenberger, pp. 195-218.
- Pichois, Claude y André Rousseau (1969): *La literatura comparada*, Madrid: Gredos.
- Piera, Montserrat (2010): «Minerva y la reformulación de la masculinidad en Cristalián de España de Beatriz Bernal», *Tirant. Butlletí informatiu i bibliogràfic de la literatura de cavalleries*, 13, pp. 73-88. Disponible en: <http://parnaseo.uv.es/Tirant/Butlleti.13/06%20Piera.pdf>[1 de julio de 2017].
- Pina Reffóios, Margarida (2000): «Imagens do feminino em Chrétien de Troyes o literário e artístico», en *El retrato literario, tempestades y naufragios, escritura y reelaboración: actas del XII Simposio de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada*, eds. Á. Márquez; Antonio Ramírez de Verger y Pablo Zambrano, Huelva: Universidad de Huelva, pp. 349-358.

- Piqueras Norberto (2005)(coord.): *De Tirant al Quijote. La imagen del caballero*, coord. Norberto Piqueras, Valencia: Universidad.
- Pitarch, Pau (2008): «Género y fantasía heroica», en *Género y cultura popular I*, Barcelona: Ediciones UAB, pp. 33-64.
- Poncela, Serrano (1966): «El mito, la caballería andante y las novelas populares» en *Literatura y subliteratura*, Caracas: Universidad Central de Venezuela, pp. 121-156.
- Poulet, Jean Claude (1990): «Histoire littéraire et littérature comparée», en *Introduction aux études littéraires*, eds. M. Delcroix y F. Hallyn, París: Duclot, pp. 228-240.
- Pringle, David (1993): *Literatura fantástica. Las 100 mejores novelas. Una selección en lengua inglesa 1946-1987*, trad. Néstor A. Míguez, Barcelona: Minotauro.
- Propp, Vladimir (1984): *Las raíces históricas del cuento*, trad. José Martín Arancibia, Madrid: Fundamentos.
- _____ (2011): *Morfología del cuento*, trad. Lourdes Ortiz, Madrid: Fundamentos.
- Pytrell, Ariel (2003): *El profesor de los anillos: sobre Tolkien, la sub-creación y otras yerbas*, Buenos Aires: Mondragón.
- Quintanilla, María de la Concepción (1996): *Nobleza y caballería en la Edad Media*, Madrid: Arco Libros.
- Raffel, Burton (1970): «*The Lord of the Rings as Literature*» en *Tolkien and the critics. Essays on J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings*, ed. Neil D. Isaacs y Rose A. Zimbardo, Indiana: University of Notre Dame Press.
- Raglan, Lord (2003): *The Hero. A study in tradition, myth and drama*, London: Dover Publications.

- Ramos Grados, Ana Cristina (2001): *Florisando. Guía de lectura*, Alcalá de Henares, Centro de Estudios Cervantinos.
- Rampoldi, María Florencia (2003): *Tolkien. El Señor de los Mitos*, Barcelona: Círculo Latino.
- Rawls, Melanie (1984): «The Feminine Principle in Tolkien», *Mythlore*, 10.
- Reilly, R.J. (1972): *Romantic Religion. A Study of Barfield, Lewis, Williams and Tolkien*, Athens: University of Georgia Press.
- Repáraz, Ángel (2006): «Las sorpresas de la reactualización: la épica medieval en la literatura actual de Alemania, Austria y Suiza», *Mil seiscientos dieciséis (1616): Anuario de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada*, 12, pp. 65-72.
- Repún, Graciela y Enrique Melatoni (2001): *J.R.R. Tolkien para principiantes*, Buenos Aires: Era Naciente.
- Reyre, Dominique, (2005): «Los nombres de los personajes de la novela de Miguel de Cervantes, *Don Quijote de la Mancha*», *Príncipe de Viana*, 66, pp. 727-742.
- Ribelles Romeu, Ricardo (2004): *Tolkien para profanos*, Barcelona: Ediciones de la Tempestad.
- Rígano, Mariela (2000): «Fórmulas de tratamiento y cortesía en las relaciones amorosas de la novela de caballería (siglo XVI)», *Cuadernos del Sur-Letras*, pp. 139-166.
- Río Nogueras, Alberto del (1995): «Sobre magia y otros espectáculos cortesanos en los libros de caballerías», en *Actas V Congreso AHLM. Granada 1993*, IV, Granada: Universidad, pp. 137-150.
- Riquer, Isabel de (1991): «El caballero hechizado en los Lais anónimos» en *Narrativa breve medieval románica*, eds. Jesús Montoya Martínez, Aurora

Juárez Blanquer y Juan Paredes Núñez, Granada: Impredisur, pp. 49-65.

_____ (1999): «Interpretación de la indumentaria en las traducciones de Chrétien de Troyes», en *Traducir la Edad Media. La traducción de la literatura medieval románica*, eds. Juan Paredes y Eva Muñoz Raya, Granada: Universidad, pp. 103-134.

Riquer, Martín de (1967): *Aproximación al «Quijote»*, Barcelona: Teide.

_____ (1968): *La leyenda del Graal y temas épicos medievales*, Madrid: Editorial Prensa Española.

_____ (1987): *Estudios sobre el Amadís de Gaula*, Barcelona: Sirmio.

_____ (1999): *Caballeros medievales y sus armas*, Madrid: UNED.

Rodilla, María José (2005): «Cartografías medievales. Literatura en movimiento», en *Textos medievales: recursos, pensamiento e influencia. Trabajos de las IX Jornadas Medievales*, eds. Concepción Company, Aurelio González y Lillian von der Walde, México: El Colegio de México, Universidad Autónoma Metropolitana, Universidad Nacional Autónoma de México, pp. 395-408.

Rodríguez Aguilar, Juan Carlos (1996): «La indumentaria literaria en *Sir Gawaine and the Green Knight*», en *Caballeros, monjas y maestros en la Edad Media (Actas de las V Jornadas Medievales)*, eds. Lillian von der Walde, Concepción Company y Aurelio González, México: Universidad Nacional Autónoma de México-Colegio de México, pp. 143-153.

Rodríguez Valle, Nieves (2016): «El caballero andante y su itinerario. Viaje y muerte de Don Quijote», en *Acta poética*, n° 37. Disponible en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-30822016000100057&script=sci_arttext[1 de julio de 2017].

- Rogers, Deborah (1975): «Everyclod and Everyhero: The image of man in Tolkien» en: *A Tolkien Compass*, ed. Jared Lobdell, Illinois: Open Court, pp. 69-76.
- Román Campos, Celso (2004): *J.R.R. Tolkien. Señor de magias, creador de universos*, Bogotá D.C.: Panamericana Editorial.
- Romero Tabares, Isabel (1998): *La mujer casada y la amazona. Un modelo femenino renacentista en la obra de Pedro de Luján*, Sevilla: Universidad. Disponible en: <http://hdl.handle.net/11531/17142>[1 de julio de 2017].
- _____ (2004): *En el corazón del mito. La dimensión espiritual de El Señor de los Anillos*, Madrid: PPC.
- _____ (2007): «Constantinopla como espacio mítico-fantástico en la saga de los *Amadises*», en *Actas del XI Congreso Internacional de la Asociación Hispánica de la Literatura Medieval (Universidad de León, 20-24 de septiembre de 2005)*, eds. Armando López Castro; Luzdivina Cuesta Torre, León: Universidad de León, pp. 1003-1010.
- _____ (2008): «El ideal caballeresco en la épica fantástica: Su rastro en la Tierra Media» en *Amadís de Gaula: quinientos años después. Estudios en homenaje a Juan Manuel Cacho Blecua*, eds. José Manuel Lucía Megías y María Carmen Marín Pina, pp.691-710.
- _____ (2009): «Don Quijote apasionado o el loco ideal de cambiar el mundo», en *Ética pensada y compartida. Libro homenaje a Augusto Hortal*, ed. A. Villar Ezcurra y M^a C. Cañón Loyes, Madrid: Universidad Pontificia Comillas, pp. 263-284.
- _____ (2011): «La muerte en la literatura de JRR Tolkien y CS Lewis», en *Enfermedad, dolor y muerte desde las tradiciones judeocristiana y musulmana*, ed. y coord. F. J. de la Torre Díaz, Madrid: Universidad Pontificia Comillas, pp. 491-504.

- Roubaud, Sylvia (1990): «Corps en beauté, corps a lépreuve: le corps de le heros du roman de chavalerie», en *Le corps dans la société espagnole des XVI^e et XVII^e (Colloque International, Sorbone, 5-8oct.1988)*, ed. A. Redondo, Paris: Publications de la Sorbonne, pp 253-266.
- _____ (1997): «Calas en la narrativa caballeresca renacentista. El *Belianís de Grecia* y el *Clarián de Landanís*», en *La invención de la novela*, ed. Jean Canavaggio, Madrid: Casa de Velázquez, pp. 49-91.
- _____ (2000): «Mort(s) et resurrection(s) d'Amadis», en *Les Amadis en France au XVI^e siècle*, París: Rue d'Ulm.
- _____ (2008): «Libros de caballerías en Francia», en *Amadís de Gaula, 1508: quinientos años de libros de caballerías*, ed. José Manuel Lucía Megías, Madrid: Biblioteca Nacional de España, Sociedad Española de Conmemoraciones Culturales, pp. 319-332.
- Rubio Pacho, Carlos (1996): «Aproximación a los temas amoroso y caballeresco en el *Cuento de Tristán de Leonís*», en *Caballeros, monjas y maestros en la Edad Media (Actas de las V Jornadas Medievales)*, eds. Lillian von der Walde, Concepción Company y Aurelio González, México: Universidad Nacional Autónoma -Colegio de México, pp. 123-131.
- _____ (2001): «Tradición e innovación en dos episodios del *Tristán hispánico*», en *Fechos antigos que los cavalleros en armas passaron. Estudios sobre la ficción caballeresca*, ed. Julián Acebrón Ruiz, Lleida: Universitat, pp. 61-73.
- Ryan, J.S. (2004): «Folktale, Fairy Tale, and the Creation of a Story» en *Understanding The Lord of the Rings*, ed. Rose A. Zimbardo y Neil D. Isaacs, New York: Houghton Mifflin Company, pp. 106-121.
- Saga de los Volsungos* (1998): trad. Javier Díaz Vera, Madrid: Editorial Gredos.

- Sainz de la Maza, Carlos N. (2002): «La Montaña Defendida o el Destino Narrativo de los “Castillos de la Mala Costumbre” en las *Sergas de Esplandián*», *Revista de Literatura Medieval*, 14, 2, pp. 81-101.
- Sale, Roger (1970): «Tolkien and Frodo Baggins» en *Tolkien and the critics. Essays on J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings*, ed. Neil D. Isaacs y Rose A. Zimbardo, Indiana: University of Notre Dame Press.
- Sales Dasí, Emilio José (1995): «Visión literaria y sueño nacional en *Las Sergas de Esplandián*», en *Actas V Congreso AHLM. Granada 1993*, II, Granada: Universidad, pp. 273-288.
- _____ (1998): «California, las amazonas y la tradición troyana», *Revista de Literatura Medieval*, 10, pp. 147-167.
- _____ (1999a): «“Ver” y “mirar” en los libros de caballerías», *Thesaurus [Estudios sobre narrativa caballeresca española de los siglos XVI y XVII]*, 54, pp. 1-32. Disponible en: http://cvc.cervantes.es/lengua/thesaurus/pdf/54/TH_54_001_017_0.pdf [1 de julio de 2017].
- _____ (1999b): «Algunos aspectos de lo maravilloso en la tradición del *Amadís de Gaula*: serpientes, naos y otros prodigios», en *Actes del VII Congrés de l'Associació Hispànica de Literatura Medieval: (Castelló de la Plana, 22-26 de setembre de 1997)*, coord. Santiago Fortuño Llorens y Tomàs Martínez Romero, 3, pp. 345-360.
- _____ (2001): *Lisuarte de Grecia (libro VIII). Guía de lectura*, Alcalá de Henares, Centro de Estudios Cervantinos.
- _____ (2002a), «Las continuaciones heterodoxas (el *Florisando* [1510] de Páez de Ribera y el *Lisuarte de Grecia* [1526] de Juan Díaz) y ortodoxas (el *Lisuarte de Grecia* [1514] y el *Amadís de Grecia* [1530] de Feliciano de Silva) del *Amadís de Gaula*», *Edad de Oro*, 21, pp. 117-152.

- _____ (2002b): «De Constantinopla y otras marcas identificadoras del *Florisando* y el *Lisuarte de Grecia*», *Tirant. Butlletí informatiu i bibliogràfic de la literatura de cavalleries*, 5. Disponible en: <http://parnaseo.uv.es/tirant.htm>[1 de julio de 2017].
- _____ (2003): «Princesas “desterradas” y caballeros disfrazados. Un acercamiento a la estética literaria de Feliciano de Silva», *Revista de Literatura Medieval*, 15, 2, pp. 85-106.
- _____ (2004): *La aventura caballerescas: epopeya y maravillas*, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos.
- _____ (2005): «La aventura caballerescas: entre el amor y la guerra», en *De Tirant al Quijote. La imagen del caballero*, coord. Norberto Piqueras, Valencia: Universitat, pp. 81-88.
- _____ (2006): *Antología del ciclo del Amadís*, Madrid: Centro de Estudios Cervantinos.
- _____ (2007): «La imitación en las continuaciones ortodoxas del *Amadís de Gaula*. I. Los episodios amorosos», en *De la literatura caballerescas al Quijote*, coord. Juan Manuel Cacho Bleuca, pp. 395-417.
- _____ (2008a): *De Narnia a Hogwarts*, Madrid: Ediciones del Laberinto.
- _____ (2008b): «La heroica trayectoria literaria del caballero Amadís de Gaula», en *Amadís de Gaula: quinientos años después. Estudios en homenaje a Juan Manuel Cacho Bleuca*, eds. José Manuel Lucía Megías y María Carmen Marín Pina, pp.732-754.
- _____ (2011): *Novelas de caballerías*, Madrid: Castalia.
- Sanford, Leonard (1995): «The Fall from Grace—Decline and Fall in Middle-earth», *Mallorn*, 32, pp. 15-20.
- Santonja, Pedro (1999): «La mujer en le literatura provenzal. Influencia del “amor cortés” en la literatura de la Corona de Castilla y de la Corona

- de Aragón durante los siglos XV y XVI. El tópico literario “morir de amor”», *Boletín de la Sociedad Castellonense de Cultura*, 75, pp. 125-159.
- Santoyo, Julio César y José Miguel Santamaría (1983): *Tolkien*, Barcelona: Barcanova.
- Sanz Alonso Irene (2010): «¿Quién mató al rey brujo? Como Dernhelm se quita el casco y Eowyn se reconcilia con su género», en *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica*, Madrid: Asociación cultural Xatafi y Universidad Carlos III, pp. 451-463.
- Sarmati, Elisabetta (2004): «Le fatiche dell’umanista: Il manoscritto ritrovato nei libri di cavalleria e nel *Don Quijote*. Qualche riflessione ancora sul motivo della falsa traduzione», en *Letteratura cavalleresca tra Italia e Spagna (da «Orlando» al «Quijote»)*, dir. Javier Gómez-Montero, eds. Bernhard König y Folke Gernert, Salamanca: Seminario de Estudios Medievales y Renacentistas, pp. 373-392.
- Schaeffer, Jean Marie (1998): «Del texto al género. Notas sobre la problemática genérica», en *Teoría de los géneros literarios*, coord. Miguel Ángel Garrido Gallardo, Madrid: Arco, pp.155-179.
- Schmeling, Manfred (1984): «Introducción: Literatura general y comparada. Aspectos de una metodología comparatista», en *Teoría y praxis de la literatura comparada*, ed. M. Schmeling, Alfa: Barcelona-Caracas, pp. 5-38.
- Schmitt, Jean-Claude (1990): *La raison des gestes dans l’Occident médiéval*, Paris: Gallimard.
- Schneidewind, Friedhelm (2003): *Diccionario Tolkien*, trad. Lucía Carlota Luna Elek, Barcelona: Plaza y Janés.
- Segura Fernández, Eduardo (2002): *J.R.R. Tolkien. El mago de las palabras*, Barcelona: Casals.

- _____ (2004): *El viaje del anillo. Estudio de la estructura narrativa de El Señor de los Anillos y de la poética de J.R.R. Tolkien*, Minotauro: Barcelona.
- _____ (2008): *J.R.R. Tolkien: Mitopoeia y Mitología. Reflexiones bajo la luz refractada*, Vitoria: Portal.
- Shaw, Joseph (1973): «Literary Indebtedness and Comparative Literary Studies», *Comparative Literature. Method and Perspective*, eds. Stallknecht y Frenz, Carbondale & Edwardsville: Southern Illinois University Press.
- Shippey Tom (2002): *El camino a la Tierra Media*, trad. Eduardo Segura, Barcelona: Minotauro.
- _____ (2003): *J.R.R. Tolkien. Autor del siglo*, Barcelona: Minotauro.
- Sieber, Harry (1985): *The Romance of Chivalry in Spain. From Rodríguez de Montalvo to Cervantes*, London: University Press of New England.
- Simón Díaz, José (1965): *Bibliografía de la literatura hispánica* (Vol. III), Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas.
- Simonson, Martin (2005): «*The Lord of the rings* in the Wake of Great War: War, Poetry, Modernism and Ironic Myth» en *Reconsidering Tolkien*, ed. Thomas Honneger, Zurich: Walking Tree Publishers, pp. 153-170.
- Sinisalo, Johanna (2004): «Fantasia lajityyppinä ja kirjailijan työvälina», en *Teoksessa Fantasian monet maailmat. Toim.* Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu, pp. 11-31.
- Spivack, Charlotte (1994): *Merlin: A thousand heroes with one face*, New York: Edwin Mellen Press.
- Staiger, Emil (1966): *Conceptos fundamentales de poética*, Madrid: Rialp.
- Stimpson, Catharine (1969): *J.R.R. Tolkien*, New York: Columbia University Press.
- Strelka, Joseph (ed.)(1978): *Theories of Literary Genre*, University Park: Pennsylvania State University Press.

- Strich, Fritz (1984): «Literatura universal e historia comparada de la literatura», en *Filosofía de la ciencia literaria*, Madrid: Fondo de Cultura Económica, pp. 453-474.
- Suarez Pallasá (1999): «De la Mona Ínsula de los *Annales* y el *De Vita Agricola* de P.C. Tácito a la Ínsula de Mongaçã del *Amadís de Gaula*», *Stylos*, 8, pp. 125-135.
- _____ (2000): «Garci Rodríguez de Montalvo lector de la *Navigatio Sancti Brendani*», *Stylos*, 9, pp. 9-66.
- _____ (2002): «El *Evangelio apócrifo de Nicodemo* y el *Amadís de Gaula* de Garci Rodríguez de Montalvo», *Incipit*, 22, pp. 159-172.
- Teneze, M. (1969): «Introduction á l'étude de la litterature orale: le conté», *Anuales*, 5, pp. 1104-1120.
- Tenorio Tenorio, Alejandro (2005): «La penitencia de Sierra Morena. La aventura espeleológica de don Quijote», *Revista de Literatura Española Medieval y del Renacimiento (Lemir)*, pp. 63-74. Disponible en: <http://parnaseo.uv.es/Lemir/Estudios/Tenorio/AlejandroTenorio.pdf> [1 de julio de 2017].
- Thomas, Henry (1920): *Spanish and Portuguese Romances of Chivalry: The Revival of the Romance of Chivalry in the Spanish Peninsula and its Extension and Influence Abroad*, Cambridge: Universidad.
- Thompson, Sith (1966): *Motif-Index of Folk Literature. A Classification of Narrative Elements in Folktales, Ballads, Myths, Fables, Mediaeval Romances, Exempla, Fabliaux, Jest-Books, and local Leyends*, Bloomington-London: Indiana University Press.
- _____ (1972): *El cuento folklórico*, Caracas: Ediciones de la Biblioteca de la Universidad Central de Venezuela.
- Todorov, Tzvetan (1978): *Les genres du discours*, Paris: Seuil.

- Tolkien, Christopher (1993): *La Historia de la Tierra Media I. El Libro de los Cuentos Perdidos I*, trad. Rubén Masera, Barcelona: Minotauro.
- _____ (1991): *La Historia de la Tierra Media II. El Libro de los Cuentos Perdidos II*, trad. Teresa Gottlieb, Barcelona: Minotauro.
- _____ (2002a): *La Historia de la Tierra Media III. Las baladas de Beleriand*, trad. Ramón Ibero, Barcelona: Minotauro.
- _____ (2002b): *La Historia de la Tierra Media IV. La formación de la Tierra Media*, trad. Elías Sarhan, Barcelona: Minotauro.
- _____ (2002c): *La Historia de la Tierra Media V. El camino perdido*, trad. Estela Gutiérrez Torres, Barcelona: Minotauro.
- _____ (2002d): *La Historia de la Tierra Media VI. La caída de Númenor*, trad. Estela Gutiérrez Torres, Barcelona: Minotauro.
- _____ (2000): *La Historia de la Tierra Media VII. El anillo de Morgoth*, trad. Estela Gutiérrez Torres, Barcelona: Minotauro.
- _____ (2002f): *La Historia de la Tierra Media VIII. La Guerra de las Joyas*, trad. Estela Gutiérrez Torres, Barcelona: Minotauro.
- _____ (2002g): *La Historia de la Tierra Media IX. Los pueblos de la Tierra Media*, trad. Estela Gutiérrez Torres, Barcelona: Minotauro.
- _____ (2002h): *La Historia de El Señor de los Anillos I. El retorno de la sombra*, trad. Teresa Gottlieb, Barcelona: Minotauro.
- _____ (2002i): *La Historia de El Señor de los Anillos II. La traición de Isengard*, trad. Elías Sarhan, Barcelona: Minotauro.
- _____ (2002j): *La Historia de El Señor de los Anillos III. La Guerra del Anillo*, trad. Estela Gutiérrez Torres, Barcelona: Minotauro.
- _____ (2002k): *La Historia de El Señor de los Anillos IV. El fin de la Tercera Edad*, trad. Elías Sarhan, Barcelona: Minotauro.

- Tolkien, J.R.R (1975): «Guide to the names in *The Lord of the Rings*», en *A Tolkien Compass*, ed. Jared Lobdell, Illinois: Open Court.
- _____ y Tolkien, Christopher (1987): *El dayion*, trad. Rubén Masera y Luis Doménech, Barcelona: Círculo de lectores.
- _____ (2009): *La leyenda de Sigurd y Gudrún*, ed. Christopher Tolkien y trad. Rafael Martín Trechera, Barcelona: Minotauro.
- _____ (2011): *Cuentos desde el Reino Peligroso*, Barcelona: Minotauro.
- _____ (2013): *La caída de Arturo*, ed. Christopher Tolkien y trad. Eduardo Segura y Rafael Juan Pascual, Barcelona: Minotauro.
- Tomachevski, Boris (1982): *Teoría de la literatura*, trad. Marcial Suárez, Madrid: Akal.
- Torres, Bénédicte (2002): *Cuerpo y gesto en el Quijote de Cervantes*, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos.
- Toro Pascua, María Isabel (2008): «La Biblia en la literatura de ficción en la Edad Media», en *La Biblia en la literatura española I. Edad Media. I/1. El imaginario y sus géneros*, dir. Gregorio del Olmo Lete, Madrid: Trotta, pp. 237-270.
- Trujillo (2007): «Mujer y violencia en los libros de caballerías», *Edad de oro*, 26, pp. 249-314.
- Tucev, Natasa (2005): «The Knife, the Sting and the Tooth: Manifestations of Shadow in *The Lord of the Rings*» en *Reconsidering Tolkien*, ed. Thomas Honneger, Zurich: Walking Tree Publishers, pp. 87-106.
- Urbina, Eduardo (1991): *El sin par Sancho Panza: parodia y creación*, Barcelona: Anthropos.
- _____ (1998): «“Dulce mi enemiga”: la transformación paródica de un motivo cortesano-caballeresco en el Quijote», en *Actas del III Congreso Internacional de la Asociación de Cervantistas (III-CINDAC). Cala Galdana*,

- Menorca, 20-25 de octubre de 1997*, ed. Antonio Bernat Vistarini, Palma de Mallorca, Universitat de les Illes Balears, 1, pp. 351-359.
- Van Hoof, Anton J.L. (1990): *From autothanasia to suicide. Self-killing in Classical Antiquity*, Londres: Routledge.
- Vázquez Recio, Nieves (2000): *Una yerba enconada. Sobre el concepto de motivo en el Romancero tradicional*, Cádiz: Universidad.
- Vega, María José y Neus Carbonell (eds.)(1998): *La literatura comparada: principios y métodos*, Madrid: Gredos.
- Veugen, Connie (2005): «“A Man, lean, dark, tall”: Aragorn Seen Trough Different Media» en *Reconsidering Tolkien*, ed. Thomas Honneger, Zurich: Walking Tree Publishers, pp. 171-207.
- Vidal Navarro, Jesús (2008): «“Este barco...me está llamando”»: La famosa aventura del barco encantado, un episodio de magia caballerescas en *El Quijote*», en *Tus obras los rincones de la tierra descubren: actas del VI congreso internacional de la Asociación de Cervantistas*. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos. Disponible en: http://cvc.cervantes.es/literatura/cervantistas/congresos/cg_VI/cg_VI_57.pdf[1 de julio de 2017].
- Vigil, Mariló (1986): *La vida de las mujeres en los siglos XVI y XVII*, Madrid: Siglo XXI.
- Villanueva, Darío (1991): *El polen de ideas*, Barcelona: PPU.
- _____ (1994): «Literatura comparada y Teoría de la literatura», en *Curso de Teoría de la Literatura*, Madrid: Taurus, pp. 99-127.
- Viña Liste, José María (1992): «Las armas del caballero. Notas literarias para la lexicografía medieval», en *Scripta Philologica in memoriam Manuel Taboada*, A Coruña: Universidad, pp. 249-263.

- Wainwright, Edmund (2004): *Tolkien's Mythology for England*, Norfolk: Anglosaxon Books.
- Wallace, Anna (2011): «A Wild Shieldmaiden of the North: Éowyn of Rohan and Old Norse Literature», *Philament*, 17, pp. 23-45. Disponible en: http://sydney.edu.au/arts/publications/philament/issue17_pdfs/wallace.pdf[1 de julio de 2017].
- Weedman, Jane B. (ed.)(1985): *Woman worldwalkers: new dimensions of science fiction and fantasy*, Texas: Texas Tech University.
- Weisstein, Ulrich (1975): *Introducción a la literatura comparada*, trad. María Teresa Piñel, Barcelona: Planeta.
- Werneck Nunes, Danielle y Ricardo da Costa (2005): «As funções sociais e políticas do bom cavaleiro no *Livro da Ordem de Cavalaria* (c. 1279-1283) de Ramon Llull (1232-1316)», *Revista Mirabilia. Revista Eletrônica de História Antiga e Medieval*, 5, pp. 179-192. Disponible en: https://ddd.uab.cat/pub/mirabilia/mirabilia_a2005m6-12n5/mirabilia_a2005m6-12n5p179.pdf [1 de julio de 2017].
- West, Richard (1975): «The Interlace Structure of *The Lord of the Rings*» en *A Tolkien Compass*, ed. Jared Lobdell, Illinois: Open Court, pp. 77-94.
- White, Michael (2002): *Tolkien. Biografía*, Barcelona: Península.
- Whitenack, Judith (1992): «Don Quijote y la maga: otra mujer que no parece», en *La mujer y su representación en las literaturas hispánicas: Actas de la Asociación Internacional de Hispanistas IRVINE 92*, pp. 82-90.
- Wienker-Piepho, Sabine (2004): «Kansantarinat ja folklore fantasian maaperänä», *Fantasian monet maailmat*, pp. 32-55.
- Zarandona Fernández, Juan Miguel (2000): *Alfred Lord Tennyson y la literatura artúrica española de los siglos XIX y XX: traducción, manipulación e*

intertextualidad, Tesis de doctorado dir. Carlos Herrero Quirós y Micaela Muñoz Calvo, Universidad de Zaragoza.

_____ (2006): «La literatura artúrica española, ibérica e iberoamericana contemporánea: neo-medievalismo cultural, literatura comparada y traducción literaria», *Mil seiscientos dieciséis (1616): Anuario de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada*, 12, pp. 107-118.

Zimbardo, Rose A. (1970): «Moral Vision in *The Lord of the Rings*» en *Tolkien and the critics. Essays on J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings*, ed. Neil D. Isaacs y Rose A. Zimbardo Indiana: University of Notre Dame Press.

_____ e Isaacs, Neil D. (eds.)(2004): *Understanding The Lord of the Rings*, New York: Houghton Mifflin Company.

Zimmer Bradley, Marion (1985): «Responsibilities and Temptations of Women Science Fiction Writers» en *Woman worldwalkers: new dimensions of science fiction and fantasy*, ed. Jane B. Weedman, Texas: Texas Tech University.

_____ (1970): «Men, Halflings and Hero-Worship» en *Tolkien and the critics. Essays on J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings*, ed. Neil D. Isaacs y Rose A. Zimbardo, Indiana: University of Notre Dame Press.

Zorrilla Ortiz de Urbina, Laura (2006): «La materia de Bretaña y la corriente mediterránea: Morgana en algunas obras en lengua catalana», en *Campus Stellae. Haciendo camino en la investigación literaria*, coords. Dolores Fernández López y Fernando Rodríguez-Gallego, Santiago de Compostela: Universidad, pp. 222-228.

12. Índices de motivos

12.1. Índice alfabético de motivos folclórico-caballerescos

A. MYTHOLOGICAL MOTIFS

A100-A499. Gods

A100-A199. The gods in general

A102.3. Incorporeal god: Ap. A, 1037.

A180. Gods in relation to mortals: TFR I, 11, 204. Ap. A, 1033. Ap. A, 1034. Ap. A, 1035. Ap. A, 1037. Ap. A, 1039. Ap. A, 1065.

A182.3.5. God advises mortal: Ap. A, 1034.

A183. Deity invoked: TFR I, 3, 79. TFR I, 3, 84. TFR I, 11, 195. TFR I, 12, 198. TFR I, 12, 214. TFR II, 1, 236. TFR II, 1, 238. TFR II, 8, 377-378. TFR II, 9, 387. TT IV, 4, 661. TT IV, 10, 729. TRK VI, 1, 912. TRK VI, 1, 913. TRK VI, 1, 915. TRK VI, 9, 1028. Ap. A, 1037.

A500-A599. Demigods and culture heroes

A511.3 Education of hero: TFR I, 1, 21. TFR I, 1, 24. TFR I, 11, 186. TFR I, 12, 202. Ap. A, 1043. Ap. A, 1057. Ap. A, 1070.

A1100-A1199. Establishment of natural order

A1101.1.1. Reign of peace and justice: TH 18, 338. TH 19, 349-351. TFR II, 1, 235. TFR II, 6, 341-352. TFR II, 7, 353-366. TFR II, 8, 367-378. TRK VI, 7, 993. TRK VI, 9, 1030. Ap. A, 1036. Ap. A, 1062. Ap. A, 1071.

A1141.2. Lightning from flashing sword: TH 4, 76. TFR II, 5, 325. TT III, 7, 534.

A1200-A1699. Creation and ordering of human life

A1400-A1499. Acquisition of culture

A1421.1. Man given dominion over beasts: TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 258. TFR II, 2, 261. TT III, 2, 439. TT III, 5, 502. TT III, 5, 504. TT III, 11, 596. TRK V, 1, 747. TRK V, 1, 752. TRK V, 7, 850. TRK V, 7, 851. TRK VI, 4, 949-950. *Ap. A*, 1065.

A1500-A1599. Origin of customs

A1552. Marriage between close relatives: TFR I, 1, 23.

A1600-A1699. Distribution and differentiation of peoples

A1617. Origin of place-name: TH 7, 34. TH 11, 235. *Prologue I*, 4. *Prologue I*, 9. TFR II, 2, 244. TFR II, 2, 245. TFR II, 3, 283. TT III, 4, 467. TT III, 7, 528. TT III, 5, 404. TT III, 8, 554-555. TT IV, 2, 628. TT IV, 2, 628. TT IV, 6, 692. TRK V, 2, 782. *Ap. A*, 1054. *Ap. B*, 1094.

B. ANIMALS

B0-B99. Mythical animals

B0. Mythical animals: TT III, 2, 435. TT III, 5, 504. TT III, 6, 522. TT III, 11, 596. TRK V, 1, 747. TRK V, 1, 748. TRK V, 1, 751. TRK V, 1, 762. TRK V, 1, 752. TRK V, 3, 793. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 7, 850. TRK V, 7, 851. TRK V, 8, 864. TRK VI, 4, 949-950. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 8, 996.

B2. Animal totems: TT III, 6, 522. TRK V, 1, 771. TRK V, 3, 802. TRK V, 4, 820. TRK V, 5, 838. TRK V, 6, 843. TRK V, 6, 847. TRK V, 8, 871. TRK V, 9, 841. TRK VI, 4, 953. *Ap. A*, 1065.

B5. Fantastic beasts, birds, etc. in art: TH 12, 267. TT III, 6, 512.

B10. Mythical beasts and hybrids: TH 7, 135. TH 8, 180-191. TT IV, 9, 723. TT IV, 10, 728-730. TRK V, 1, 747. TRK V, 1, 766. TRK V, 3, 793.

TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 823. TRK V, 4, 824. TRK V, 6, 840-841. *Ap. A*, 1065. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1072.

B11. Dragon: TH 1, 18-19. TH 1, 22. TH 1, 25. TH 1, 26. TH 1, 28. TH 1, 29-30. TH 1, 32. TH 2, 34. TH 2, 35. TH 3, 54. TH 3, 62. TH 7, 134. TH 7, 135. TH 7, 149. TH 7, 156. TH 10, 222. TH 10, 231. TH 10, 232. TH 10, 233. TH 11, 235. TH 11, 238. TH 12, 249-250. TH 12, 251-267. TH 12, 269. TH 13, 271-273. TH 13, 275. TH 13, 277. TH 13, 279. TH 13, 281. TH 13, 282. TH 13, 284. TH 14, 285-292. TH 14, 294. TH 15, 299-308. TH 16, 310. TH 19, 341. TH 19, 344. TH 19, 351. *Prologue IV*, 11. *Prologue IV*, 13. TFR I, 1, 24. TFR I, 1, 27-28. TFR I, 2, 44. TFR I, 2, 51. TFR I, 2, 61. TFR I, 2, 62. TFR I, 2, 63. TFR I, 3, 66. TFR I, 4, 87. TFR I, 4, 91. TFR I, 5, 104. TFR I, 8, 148. TFR II, 1, 229. TFR II, 1, 234. TFR II, 2, 256. TFR II, 4, 303. TFR II, 7, 356. TFR II, 7, 359. TT IV, 10, 728. TRK VI, 6, 978. *Ap. A*, 1064-1065. *Ap. A*, 1072-1073. *Ap. A*, 1072. *Ap. A*, 1078. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1087.

B11.2.8. Tail of dragon: TH 12, 262. TH 12, 269. TH 14, 288.

B11.2.11. Fire-breathing dragon: TH 1, 18-19. TH 1, 29. TH 11, 238. TH 12, 249. TH 12, 252. TH 12, 254. TH 12, 262. TH 12, 263. TH 13, 273. TH 14, 286. TH 14, 287. TH 14, 292. TH 15, 304. TFR I, 1, 27-28. TFR I, 2, 61.

B11.2.12. Dragon of enormous size: TH 1, 25. TH 12, 250. TH 12, 258. TH 12, 262. TFR I, 1, 27-28.

B11.3. Habitat of dragon: TH 1, 28. TH 7, 149. TH 11, 235. TH 12, 249. TH 13, 281. TH 15, 308. *Prologue IV*, 11. *Prologue IV*, 13. TFR I, 4, 91. TFR II, 4, 303. TFR II, 7, 359. TRK VI, 6, 978.

B11.4.1. Flying dragon: TH 1, 29. TH 12, 254. TH 12, 269. TH 14, 286. TH 14, 287. TH 14, 288. TH 14, 289. TH 14, 290. TFR I, 1, 27-28.

B11.12.1. Dragon cannot be killed with weapons: TH 12, 262.

B11.13(B) Death of dragon: TH 12, 265. TH 13, 282. TH 14, 290. TH 14, 294. TH 15, 299. TH 15, 304-305. TH 19, 341. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1078.

B16. Devastating animals: TH 1, 29. TH 11, 235. TH 12, 261. TH 12, 266. TH 13, 284. TH 15, 300. TH 15, 301. TH 15, 306. TT IV, 9, 723. TT IV, 10, 728-730. TRK V, 6, 840-841. *Ap. A*, 1078.

B16.2. Devastating wild animals: TH 1, 29. TH 11, 235. TH 12, 261. TH 12, 266. TH 13, 284. TH 15, 300. TH 15, 301. TH 15, 306. TT IV, 9, 723. TT IV, 10, 728-730. *Ap. A*, 1078.

B16.5. Devastating reptiles: TH 1, 29. TH 11, 235. TH 12, 261. TH 12, 266. TH 13, 284. TH 15, 300. TH 15, 301. TH 15, 306. *Ap. A*, 1078.

B16.5.1.5(B) Monster impervious to weapons: TH 12, 262. TT IV, 10, 728.

B17. Hostile animals: TH 6, 115-122. TH 7, 145. TH 7, 152. TH 8, 180-192. TH 11, 236. TH 17, 323-330. TH 18, 334-335. TFR II, 3, 285. TFR II, 4, 298-299. TT III, 1, 416. TT IV, 9, 723. TT IV, 10, 728-730. TRK V, 6, 840-841. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1065. *Ap. A*, 1077. *Ap. B*, 1092.

B17.2.3. Hostile raven: TH 11, 236. TFR II, 3, 285.

B17.2.5(G) Hostile bear: TH 18, 334-335.

B20. Beast-men. Combinations of bestial and human forms: TH 7, 135. TH 7, 151. TH 18, 334-335. TH 18, 340.

B100-199. Magic animals

B122.1. Advice from bird: TH 14, 289. TH 15, 300. TFR II, 2, 261. TT III, 5, 502.

B122.1. Bird as adviser: TH 14, 289. TH 15, 300. TFR II, 2, 261. TT III, 5, 502.

B134.3. Dog as animal of warning: TFR I, 4, 92. TFR I, 4, 94.

B151. Animal determines road to be taken: TH 6, 124-129. TFR II, 2, 261.

TFR II, 4, 298-299. TT III, 5, 502. TT III, 5, 506. TRK VI, 4, 949-950.

B151.2. Bird determines road to be taken: TH 6, 124-129. TFR II, 2,

261. TFR II, 3, 285. TT III, 5, 502. TRK VI, 4, 949-950.

B184.1.1. Horse with extraordinary speed: TFR II, 2, 262. TT III, 5, 504.

TT III, 6, 506. TT III, 8, 544. TT III, 8, 551. TT III, 11, 600. TRK V, 1, 747. TRK V, 1, 748. TRK V, 1, 751. TRK V, 1, 762. TRK V, 1, 752. TRK V, 3, 793. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 7, 850. TRK V, 7, 851. TRK V, 8, 864. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 7, 996. *Ap. A*, 1041.

B184.3.1 Magic boat: TFR II, 2, 236. TFR II, 8, 368. TFR II, 8, 372. TFR II,

9, 390. TFR II, 9, 391. TT III, 1, 417. TT IV, 5, 666. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1039.

B200-299 Animals with human traits

B215. Bird language: TH 6, 124-129. TH 7, 131-132. TH 14, 289. TH 15,

297-301. TH 16, 309-310. TH 17, 320. TFR II, 2, 261-262. TT III, 5, 502. TRK VI, 4, 949-950.

B292. Animal in service to man: TH 2, 36-38. TH 3, 54. TH 3, 60. TH 4, 70.

TH 4, 73. TH 7, 146-147. TH 7, 155. TH 7, 159. TH 7, 160. TH 10, 233. TH 11, 234. TH 12, 254. TH 12, 259. TFR I, 4, 92. TFR I, 4, 94. TFR I, 4, 96. TFR I, 4, 97. TFR I, 5, 107. TFR I, 8, 144-145. TFR I, 11, 179. TFR I, 12, 199. TFR I, 12, 204. TFR I, 12, 211. TFR I, 12, 213. TFR II, 2, 261. TFR II, 2, 262. TFR II, 3, 280. TFR II, 3, 287. TFR II, 3, 293. TFR II, 4, 298. TFR II, 4, 302. TFR II, 4, 303. TFR II, 4, 304. TFR II, 4, 307. TT III, 2, 439-440. TT III, 5, 502. TT III, 5, 504-505. TT III, 6, 506-509. TT III, 6, 512. TT III, 6, 522. TT III, 6, 524-525. TT III, 7, 526-531. TT III, 7, 540-542. TT III, 8, 543-556. TT III, 11, 588-589. TT III, 11, 595-600. TRK V,

1, 747. TRK V, 1, 748. TRK V, 1, 751. TRK V, 1, 762. TRK V, 1, 752. TRK V, 3, 793. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 7, 850. TRK V, 7, 851. TRK V, 8, 864. TRK VI, 4, 949-950. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 7, 995. TRK VI, 7, 996. *Ap. A*, 1065. *Ap. B*, 1091.

B300-B599. Friendly animals

B300-B349. Helpful animals-general

B300. Helpful animal: TH 2, 36-38. TH 3, 54. TH 3, 60. TH 4, 70. TH 4, 73. TH 6, 124-129. TH 7, 146-147. TH 7, 155. TH 7, 159. TH 7, 160. TH 10, 233. TH 11, 234. TH 12, 254. TH 12, 259. TFR I, 4, 92. TFR I, 4, 94. TFR I, 4, 96. TFR I, 4, 97. TFR I, 5, 107. TFR I, 8, 144-145. TFR I, 11, 179. TFR I, 12, 199. TFR I, 12, 204. TFR I, 12, 211. TFR I, 12, 213. TFR II, 2, 261. TFR II, 2, 262. TFR II, 3, 280. TFR II, 3, 287. TFR II, 3, 293. TFR II, 4, 298. TFR II, 4, 302. TFR II, 4, 303. TFR II, 4, 304. TFR II, 4, 307. TT III, 2, 439-440. TT III, 5, 502. TT III, 5, 504-505. TT III, 6, 506-509. TT III, 6, 512. TT III, 6, 522. TT III, 6, 524-525. TT III, 7, 526-531. TT III, 7, 540-542. TT III, 8, 543-556. TT III, 11, 588-589. TT III, 11, 595-600. TRK V, 1, 747. TRK V, 1, 748. TRK V, 1, 751. TRK V, 1, 762. TRK V, 1, 752. TRK V, 3, 793. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 6, 839-840. TRK V, 7, 850. TRK V, 7, 851. TRK V, 8, 864. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 949-950. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 7, 995. TRK VI, 7, 996. *Ap. A*, 1065. *Ap. B*, 1091.

B310. Acquisition of helpful animal: TH 2, 36. TH 4, 73. TH 7, 155. TH 10, 233. TFR I, 11, 179. TT III, 2, 435. TT III, 2, 439. TT III, 5, 504. TT III, 6, 506. TRK VI, 8, 994. *Ap. A*, 1065. *Ap. B*, 1091.

B312.1. Helpful animal a gift: TH 4, 73. TFR II, 2, 262. TT III, 2, 439. TT III, 6, 506.

B320. Reward of helpful animal: TT III, 6, 506.

B330. Death of helpful animal: TH 4, 73. TH 12, 254. TH 12, 259. TT III, 1, 437. TRK V, 6, 840.

B335.5. Faithful animal killed in battle: TRK V, 6, 840.

B500-B599. Services of helpful animals

B520. Animal saves person's life: TH 6, 124-125. TH 18, 335. TT III, 5, 502.

B530. Animal nourish men: TH 6, 129.

B531. Animal provide food for men: TH 6, 129. TH 7, 146-147.

B540 Animal rescuer o retriever: TH 6, 124-125. TFR II, 2, 261. TT III, 5, 502.

B550. Animals carry men: TH 6, 124-127. TH 7, 131-132. TFR I, 3, 74. TFR I, 4, 97. TFR I, 5, 109. TFR I, 8, 137. TFR I, 8, 146. TFR I, 12, 204. TFR I, 12, 211. TFR I, 12, 213. TFR II, 2, 261. TFR II, 2, 262. TT III, 2, 439-440. TT III, 5, 502. TT III, 5, 504-505. TT III, 6, 506-509. TT III, 6, 512. TT III, 6, 522. TT III, 6, 524-525. TT III, 7, 526-531. TT III, 7, 540-542. TT III, 8, 543-556. TT III, 11, 588-589. TT III, 11, 595-600. TRK V, 1, 747. TRK V, 1, 748. TRK V, 1, 751. TRK V, 1, 762. TRK V, 1, 752. TRK V, 3, 793. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 7, 850. TRK V, 7, 851. TRK V, 8, 864. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 7, 995. TRK VI, 7, 996. *Ap. A*, 1065. *Ap. B*, 1091.

B552. Man carried by bird: TH 6, 124-127. TH 7, 131-132. TFR II, 2, 261. TT III, 5, 502. TRK VI, 4, 950.

B570. Animals serve man: TH 7, 146-147. *Ap. A*, 1065.

B575. Animal as constant attendant of man: TH 7, 146-147.

B576 Animal as guard: TH 1, 30. TH 3, 54. TH 7, 137-138. TH 12, 249. TH 12, 252. TH 15, 307. TFR I, 4, 92. TFR I, 4, 94. TT IV, 9, 724.

B576.1.1. Guardian animals evaded: TH 12, 250. TH 12, 263. TT IV, 10, 728-730.

B576.2. Animal guard treasure: TH 1, 30. TH 3, 54. TH 12, 249. TH 12, 252. TH 15, 307. Prologue IV, 11. Prologue IV, 13. Ap. A, 1065.

B579.1 Animal accompanies man on journey: TH 2, 36-38. TH 3, 54. TH 3, 60. TH 4, 70. TH 4, 73. TH 7, 155. TH 7, 160. TH 10, 233. TH 11, 234. TFR I, 4, 92. TFR I, 4, 94. TFR I, 4, 96. TFR I, 4, 97. TFR I, 5, 107. TFR I, 8, 144-145. TFR I, 8, 146. TFR I, 11, 179. TFR I, 12, 199. TFR I, 12, 204. TFR I, 12, 211. TFR I, 12, 213. TFR II, 2, 261. TFR II, 2, 262. TFR II, 3, 280. TFR II, 3, 293. TFR II, 4, 307. TT III, 2, 439-440. TT III, 5, 502. TT III, 5, 504-505. TT III, 6, 506-509. TT III, 6, 512. TT III, 6, 522. TT III, 6, 524-525. TT III, 7, 526-531. TT III, 7, 540-542. TT III, 8, 543-556. TT III, 11, 588-589. TT III, 11, 595-600. TRK V, 1, 747. TRK V, 1, 748. TRK V, 1, 751. TRK V, 1, 752. TRK V, 1, 762. TRK V, 3, 793. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 7, 850. TRK V, 7, 851. TRK V, 8, 864. TRK VI, 4, 949-950. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 7, 995. TRK VI, 7, 996. Ap. A, 1065.

B700-B799. Fanciful traits of animals

B731.7. Fancifully colored deer: TH 8, 168.

B731.7.3(B) Snow-white deer: TH 8, 170.

B742 Animal breathes fire: TH 1, 18-19. TH 1, 29. TH 11, 238. TH 12, 249. TH 12, 252. TH 12, 254. TH 12, 262. TH 12, 263. TH 13, 273. TH 14, 286. TH 14, 287. TH 14, 292. TH 15, 304.

B773. Animals with human emotions: TH 6, 118. TH 6, 121. TH 12, 252. TH 12, 261-262. TH 12, 269. TH 13, 28. TH 15, 297-301. TH 16, 309-310. TH 17, 320. TH 18, 335. TFR I, 12, 199. TFR II, 3, 280. TFR II, 4, 304. TT III, 5, 502. TRK VI, 4, 949-950.

B776. Venomous animals: TH 8, 180-191. TT IV, 10, 730. TT IV, 10, 740.

B776.5. Blood of animal considered venomous: TT IV, 10, 730.

B800-B899. Miscellaneous animal motifs

B870. Giant animals: TH 6, 115-122. TH 6, 120-121. TH 6, 124-129. TH 7, 131-132. TH 7, 136-137. TH 7, 152. TH 8, 180-192. TH 12, 264. TH 17, 324-330. TH 18, 334-335. TT IV, 9, 720. TT IV, 9, 723-725. TT IV, 10, 728-730. TRK V, 1, 747. TRK V, 1, 766. TRK V, 3, 793. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 823. TRK V, 4, 824. TRK V, 6, 840-841. TRK VI, 4, 949-950.

C. TABU

C600-C699. Unique prohibitions and compulsions

C610. The one forbidden place: Ap. A, 1035. Ap. A, 1037.

C617. Forbidden country: TT IV, 6, 683-693. Ap. A, 1034. Ap. A, 1035. Ap. A, 1037.

C666. Compulsion to go to certain place at certain time: TH 4, 63. TH 11, 243. TT IV, 1, 605. TT IV, 1, 609. TRK VI, 3, 942. Ap. A, 1078.

C700-C899. Miscellaneous tabus

C770. Tabu: overweening pride: TH 15, 307. TH 15, 308. TH 16, 309. TH 17, 317-320. TFR II, 2, 267. TFR II, 10, 398. TT IV, 5, 670. TT IV, 6, 678. TT IV, 6, 680. TRK V, 1, 757. TRK V, 4, 812-814. TRK V, 4, 823-825. TRK V, 7, 852-854. TRK VI, 6, 983-984. TRK VI, 8, 1018-1020. Ap. A, 1037. Ap. A, 1051.

C833.2. Turning aside for anyone: TFR II, 2, 262-263.

C836. Tabu: disobedience. All lodgers must obey host implicitly: TT III, 6, 510-511. TT IV, 6, 673. TT IV, 7, 690. TRK V, 1, 757. Ap. A, 1035.

C856. Tabus concerning war: TFR II, 2, 267.

C871. Tabu: refusing a request: TH 1, 32. TFR II, 2, 269. TFR II, 2, 270.

C900-C999. Punishment for breaking tabu

C900. Punishment for breaking tabu: TH 18, 333. TT III, 1, 414. TT IV, 7, 690. TRK V, 7, 854. *Ap. A*, 1037.

C901. Tabu imposed: TT IV, 7, 690. *Ap. A*, 1035.

C920. Death for breaking tabu: TH 18, 333. TT III, 1, 414. TT IV, 7, 690. TT IV, 10, 740. TRK V, 7, 854. TRK VI, 8, 1020. *Ap. A*, 1037.

D. MAGIC

D0-D699. Transformation

D5. Enchanted person: TH 7, 135. TH 7, 158. TH 7, 159. TH 18, 334-335. TFR I, 6, 116-117. TFR I, 8, 141. TT III, 6, 513-525. *Ap. A*, 1035. *Ap. A*, 1069.

D7. Enchanted valley: TH 3, 55. TH 3, 57-60. TFR I, 6, 116-117. TRK VI, 6, 985-988.

D10-99. Transformation: man to different man

D45. Persons exchange forms: TH 7, 135. TH 7, 158. TH 7, 159. TH 18, 334-335.

D52. Magic change to different appearance: TH 7, 135. TH 7, 158. TH 7, 159. TH 18, 334-335. TT III, 5, 494-495.

D100-D199. Transformation: man to animal

D110. Transformation: man to wild beast: TH 7, 135. TH 7, 158. TH 7, 159. TH 18, 334-335.

D1713. Magic power of hermit: TFR I, 6, 120. TFR I, 7, 124. TFR I, 7, 132-133. TFR I, 8, 142-144. TT III, 4, 470.

D200-D299. Transformation: man to object

D231. Transformation: man to stone: TH 2, 50.

D600-D699. Miscellaneous transformation incidents

D631.1.1. Person change appearance at will: TH 7, 135. TH 7, 158. TH 7, 159. TH 18, 334-335.

D640. Reasons for voluntary transformation: TH 7, 135. TH 7, 158. TH 7, 159. TH 18, 334-335.

D800-D1699. Magic objects

D800-D899. Ownership of magic objects

D800. Magic object: TH 1, 8. TH 2, 51. TH 3, 61-62. TH 4, 76. TH 4, 77. TH 4, 79. TH 5, 81. TH 5, 92. TH 5, 95. TH 5, 98. TH 6, 108. TH 8, 178. TH 8, 181. TH 8, 182. TH 8, 186. TH 8, 190. TH 8, 191. TH 8, 192. TH 9, 198. TH 9, 201-202. TH 9, 217. TH 11, 244. TH 12, 248. TH 12, 256. TH 12, 267-268. TH 13, 272. TH 13, 274. TH 13, 277. TH 13, 278. TH 14, 289. TH 16, 309. TH 16, 314. TH 17, 318-319. TH 17, 326. TH 18, 332. TH 18, 336. TH 19, 348-349. *Foreword to the Second Edition*, xx. *Foreword to the Second Edition*, xxii. *Prologue III*, 10. *Prologue IV*, 11-13. TFR I, 1, 31. TFR I, 1, 32. TFR I, 1, 33. TFR I, 1, 34. TFR I, 1, 35. TFR I, 1, 40. TFR I, 2, 46. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 48. TFR I, 2, 49. TFR I, 2, 50. TFR I, 2, 51. TFR I, 2, 52. TFR I, 2, 53. TFR I, 2, 54. TFR I, 2, 55. TFR I, 2, 56. TFR I, 2, 57. TFR I, 2, 59. TFR I, 2, 60. TFR I, 2, 61. TFR I, 2, 62. TFR I, 3, 63. TFR I, 3, 67. TFR I, 3, 71. TFR I, 3, 75. TFR I, 3, 78. TFR I, 5, 104. TFR I, 5, 105. TFR I, 7, 132-133. TFR I, 8, 141. TFR I, 9, 157. TFR I, 9, 160. TFR I, 10, 171. TFR I, 11, 177. TFR I, 11, 189. TFR I, 11, 193. TFR I, 11, 195. TFR I, 11, 196. TFR I, 12, 197. TFR I, 12, 199. TFR I, 12, 214. TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 220. TFR II, 1, 221. TFR II, 1, 222. TFR II, 1, 223. TFR II, 1, 224. TFR II, 1, 226. TFR II, 1, 228. TFR II, 1, 231. TFR II, 1,

232. TFR II, 2, 241-270. TFR II, 3, 275. TFR II, 3, 276. TFR II, 3, 277. TFR II, 3, 281. TFR II, 4, 295. TFR II, 4, 296. TFR II, 4, 297. TFR II, 4, 312. TFR II, 4, 318. TFR II, 5, 321. TFR II, 6, 337. TFR II, 7, 358. TFR II, 7, 364. TFR II, 7, 365. TFR II, 7, 366. TFR II, 8, 368. TFR II, 8, 369. TFR II, 8, 376. TFR II, 9, 388. TFR II, 10, 397. TFR II, 10, 397-399. TFR II, 10, 401. TFR II, 10, 402. TFR II, 10, 403. TT III, 1, 416. TT III, 3, 455. TT III, 5, 495. TT III, 5, 497. TT III, 6, 510-511. TT III, 7, 533. TT III, 10, 564. TT III, 10, 584. TT III, 11, 591-592. TT III, 11, 594. TT III, 11, 597-598. TT IV, 1, 609-611. TT IV, 1, 614. TT IV, 1, 616. TT IV, 1, 617-618. TT IV, 2, 633. TT IV, 3, 640. TT IV, 4, 643. TT IV, 3, 644. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 663-667. TT IV, 5, 669. TT IV, 5, 671. TT IV, 5, 680. TT IV, 6, 692-693. TT IV, 7, 694. TT IV, 8, 706-707. TT IV, 8, 712-713. TT IV, 9, 720-725. TT IV, 10, 728-734. TRK V, 1, 748. TRK V, 1, 753. TRK V, 1, 757. TRK V, 1, 747. TRK V, 2, 780. TRK V, 2, 782. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 815. TRK V, 6, 848. TRK V, 7, 854. TRK V, 7, 856. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 871. TRK V, 9, 876. TRK V, 9, 878. TRK V, 9, 879. TRK V, 9, 880. TRK V, 9, 882. TRK V, 10, 889. TRK V, 10, 891. TRK VI, 1, 897. TRK VI, 1, 898. TRK VI, 1, 900. TRK VI, 1, 901. TRK VI, 1, 902. TRK VI, 1, 903. TRK VI, 1, 904. TRK VI, 1, 907. TRK VI, 1, 909. TRK VI, 1, 911-912. TRK VI, 1, 913. TRK VI, 2, 918. TRK VI, 2, 919. TRK VI, 2, 926. TRK VI, 3, 935. TRK VI, 3, 937. TRK VI, 3, 938. TRK VI, 3, 939. TRK VI, 3, 943. TRK VI, 3, 945. TRK VI, 3, 946. TRK VI, 3, 947. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 4, 952. TRK VI, 4, 954. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 6, 972. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 982. TRK VI, 6, 985. TRK VI, 6, 986. TRK VI, 6, 987. TRK VI, 7, 992. TRK VI, 8, 1005. TRK VI, 9, 1022. TRK VI, 9, 1025. TRK VI, 9, 1028. *Ap. A*, 1033. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1042. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1047.

Ap. A, 1051. Ap. A, 1056. Ap. A, 1057. Ap. A, 1072. Ap. A, 1073. Ap. A, 1076-1077. Ap. B, 1082. Ap. B, 1083. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1087. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089. Ap. B, 1090.

D801. Ownership of magic objects: TH 1, 8. TH 2, 51. TH 3, 61-62. TH 5, 81. TH 5, 95. TH 13, 278. TH 16, 309. TH 16, 314. TH 17, 318. TH 18, 336. *Foreword to the Second Edition, xxii. Prologue IV, 11-13. TFR I, 1, 33. TFR I, 1, 34. TFR I, 1, 36. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 48. TFR I, 2, 51. TFR I, 2, 52. TFR I, 2, 53. TFR I, 2, 55. TFR I, 2, 56. TFR I, 2, 59. TFR I, 2, 60. TFR I, 2, 62. TFR I, 10, 171. TFR I, 11, 193. TFR II, 1, 226. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 244. TFR II, 2, 249. TFR II, 2, 250. TFR II, 2, 251. TFR II, 2, 253. TFR II, 2, 260. TFR II, 2, 267. TFR II, 2, 268. TFR I, 2, 53. TFR I, 11, 193. TFR II, 7, 366. TFR II, 10, 399. TT III, 6, 510-511. TT III, 10, 564. TT III, 11, 594. TT IV, 1, 616. TT IV, 2, 633. TT IV, 5, 663. TT IV, 7, 694. TT IV, 9, 720. TT IV, 10, 731-732. TRK V, 2, 780. TRK V, 8, 862. TRK VI, 1, 902. TRK VI, 1, 911-912. TRK VI, 2, 918. TRK VI, 2, 926. TRK VI, 3, 938. TRK VI, 3, 945. TRK VI, 3, 946. TRK VI, 4, 952. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 982. TRK VI, 6, 986. TRK VI, 6, 987. TRK VI, 9, 1022. TRK VI, 9, 1028. *Ap. A, 1033. Ap. A, 1037. Ap. A, 1057. Ap. A, 1073. Ap. A, 1076. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085.**

D810. Magic object a gift: TH 13, 278. TH 16, 314. TFR I, 1, 36. TFR I, 2, 50. TFR I, 2, 51. TFR II, 2, 249. TT IV, 1, 611. TT IV, 7, 694. TT IV, 9, 720. TRK V, 8, 862. TRK VI, 1, 902. TRK VI, 2, 918. TRK VI, 2, 926. TRK VI, 3, 938. TRK VI, 3, 945. TRK VI, 4, 952. TRK VI, 4, 954. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 986. TRK VI, 6, 987. TRK VI, 9, 1022. *Ap. A, 1037. Ap. A, 1073. Ap. A, 1076. Ap. B, 1085.*

D812.13. Magic objects gifts of magician: TH 1, 8. TFR I, 2, 50. TFR I, 2, 51. TFR II, 8, 374-376. TT IV, 1, 611. TT IV, 9, 720. TRK V, 8, 862. TRK VI, 1, 902. TRK VI, 2, 918. TRK VI, 3, 938. TRK VI, 3, 945. TRK VI, 4, 952. TRK VI, 9, 1022.

D822. Magic object received from old man: TH 1, 8. TH 18, 336. TFR I, 1, 36. TFR II, 2, 249. TRK VI, 4, 952. TRK VI, 6, 986. TRK VI, 6, 987. *Ap. A*, 1057. *Ap. B*, 1085.

D825. Magic object received from maiden: TFR II, 8, 374-376. TT IV, 1, 611. TT IV, 9, 720. TRK V, 2, 775. TRK V, 8, 862. TRK VI, 1, 902. TRK VI, 1, 915. TRK VI, 2, 918. TRK VI, 3, 938. TRK VI, 3, 945. TRK VI, 4, 952. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 9, 1022.

D830. Magic object acquired by trickery: TFR I, 2, 53. TRK VI, 3, 946.

D838. Magic object acquiring by stealing: TH 13, 274. TFR I, 2, 53. TFR I, 11, 193. TFR II, 2, 268. TRK VI, 1, 911-912. TRK VI, 3, 946. *Ap. A*, 1033.

D838.1. Stolen objects powerful in magic: TFR I, 2, 53. TFR I, 11, 193. TFR II, 2, 268. TRK VI, 3, 946. *Ap. A*, 1077.

D855. Magic object acquired as reward: TH 13, 278. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 253. TT IV, 6, 692. TRK VI, 6, 974.

D860. Loss of magic object: TH 5, 96. *Prologue IV*, 14. TFR I, 2, 52. TFR I, 2, 55. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 244. TT IV, 10, 731-732. TRK VI, 1, 911-912. TRK VI, 3, 946. TRK VI, 6, 987. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1042.

D861. Magic object stolen: TH 13, 274. TFR I, 2, 53. TRK VI, 1, 911-912. TRK VI, 3, 946. *Ap. A*, 1033. *Ap. A*, 1077.

D866. Magic object destroyed: TRK VI, 3, 946. TRK VI, 6, 987. *Ap. A*, 1033.

D880. Recovery of magic object: TH 17, 318-319. TH 18, 336. TFR I, 11, 193. TT III, 2, 424. TT III, 10, 564. TRK V, 10, 891. TRK VI, 1, 911-912. TRK VI, 3, 946. TRK VI, 4, 952.

D900-D1299. Kinds of magic objects

D900. Magic weather phenomena: TH 4, 67. TFR II, 3, 288-289. TT IV, 1, 609.

D905. Magic storm: TH 4, 67. TFR II, 3, 288-289. TT IV, 1, 609.

D908. Magic darkness: TH 17, 323. TT IV, 1, 608-610. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 772. TRK V, 2, 781. TRK V, 2, 786. TRK V, 2, 787. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 791. TRK V, 3, 795. TRK V, 4, 808. TRK V, 4, 812. TRK V, 4, 814. TRK V, 4, 817. TRK V, 4, 822. TRK V, 4, 824. TRK V, 5, 831. TRK V, 5, 833. TRK V, 5, 834. TRK V, 5, 835. TRK V, 5, 836. TRK V, 5, 838. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 841. TRK V, 7, 851. TRK V, 7, 856. TRK V, 8, 860. TRK V, 8, 863. TRK V, 9, 874. TRK V, 9, 876. TRK V, 9, 877. TRK V, 10, 884. TRK VI, 1, 897. TRK VI, 1, 898. TRK VI, 1, 900. TRK VI, 1, 908. TRK VI, 2, 919. TRK VI, 3, 935. TRK VI, 3, 940.

D925. Magic fountain: TFR II, 7, 354.

D931. Magic rock (stone): TH 2, 50. TT III, 10, 583-584. TT III, 10, 588-600. TRK V, 1, 747. TRK V, 1, 748. TRK V, 1, 753. TRK V, 1, 757. TRK V, 2, 780. TRK V, 2, 781. TRK V, 2, 782. TRK V, 2, 787. TRK V, 2, 788. TRK V, 2, 789. TRK V, 4, 815. TRK V, 7, 854. TRK V, 7, 856. TRK V, 9, 874. TRK V, 9, 878. TRK V, 9, 879. TRK VI, 6, 982.

D936. Magic island: TFR II, 1, 245. TT IV, 5, 676. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1035.

D941. Magic forest: TH 7, 155. TH 7, 159-162. TH 8, 163-197. TH 18, 338. TFR I, 1, 22. TFR I, 5, 107. TFR I, 6, 109-112. TFR II, 2, 265. TFR II, 6, 335. TFR II, 6, 337-352. TFR II, 7, 353-366. TFR II, 8, 367-378. TFR II, 9,

388. TT III, 2, 442. TT III, 4, 461-487. TT III, 5, 490-500. TT III, 7, 541. TT III, 7, 543-544. TT III, 8, 546-547. TT III, 9, 564-574. TT IV, 5, 667. TRK VI, 6, 980-981.

D950. Magic tree: TFR I, 6, 116-120. TFR I, 7, 126. TFR I, 7, 130. TFR II, 2, 252. TFR II, 4, 304. TT III, 2, 423. TT III, 2, 442. TT III, 4, 461-487. TT III, 5, 490-500. TT III, 7, 541. TT III, 7, 543-544. TT III, 8, 546-547. TT III, 9, 564-574. TT III, 10, 585-586. TT III, 11, 597. TT III, 11, 598. TT IV, 3, 641. TT IV, 5, 671. TRK VI, 6, 980-981. TRK VI, 9, 1023. *Ap. A*, 1033. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1071. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1095.

D961. Magic garden: TFR II, 8, 375. TRK VI, 9, 1023.

D961.1. Garden produced by magic: TFR II, 8, 375. TRK VI, 9, 1023.

D978. Magic herbs: TFR I, 12, 198. TFR II, 6, 336. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869.

D996. Magic hand: TFR I, 12, 198. TFR I, 12, 210-211. TFR II, 2, 253. TFR II, 6, 336. TRK V, 8, 860. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 865. TRK V, 8, 866. TRK VI, 4, 952. TRK VI, 5, 958.

D1050.1. Clothes produced by magic: TFR II, 8, 370. TRK VI, 2, 918.

D1051. Magic cloth: TFR II, 8, 370. TT III, 1, 416. TT III, 2, 424. TT III, 2, 427. TT III, 3, 457. TT III, 9, 563. TT IV, 1, 610. TT IV, 1, 613. TT IV, 1, 619. TT IV, 2, 625. TT IV, 7, 701. TT IV, 9, 725. TRK V, 4, 807. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 871. TRK V, 10, 889. TRK V, 10, 891. TRK VI, 1, 904. TRK VI, 1, 912. TRK VI, 1, 913. TRK VI, 2, 918. TRK VI, 3, 937. TRK VI, 3, 938. TRK VI, 4, 954. TRK VI, 6, 972. TRK VI, 6, 985. TRK VI, 7, 992. TRK VI, 8, 1005. TRK VI, 9, 1025.

D1053. Magic mantle: TFR II, 8, 370. TT III, 1, 416. TT III, 2, 424. TT III, 2, 427. TT III, 3, 457. TT III, 9, 563. TT IV, 1, 610. TT IV, 1, 613. TT IV, 1,

619. TT IV, 2, 625. TT IV, 7, 701. TT IV, 9, 725. TRK V, 4, 807. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 871. TRK V, 10, 889. TRK V, 10, 891. TRK VI, 1, 904. TRK VI, 1, 912. TRK VI, 1, 913. TRK VI, 2, 918. TRK VI, 3, 937. TRK VI, 3, 938. TRK VI, 4, 954. TRK VI, 6, 972. TRK VI, 6, 985. TRK VI, 7, 992. TRK VI, 8, 1005. TRK VI, 9, 1025.

D1070. Magic ornaments: TH 5, 81. TH 5, 92. TH 5, 95. TH 5, 98. TH 8, 178. TH 8, 182. TH 8, 186. TH 8, 190. TH 8, 192. TH 9, 217. TH 12, 248. TH 12, 256. TH 13, 272. TH 13, 277. TH 17, 326. TH 18, 332. TH 19, 349. *Foreword to the Second Edition*, xx. *Foreword to the Second Edition*, xxii. *Prologue III*, 10. *Prologue IV*, 11-13. TFR I, 1, 31. TFR I, 1, 32. TFR I, 1, 33. TFR I, 1, 34. TFR I, 1, 35. TFR I, 1, 40. TFR I, 2, 46. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 48. TFR I, 2, 49. TFR I, 2, 50. TFR I, 2, 51. TFR I, 2, 52. TFR I, 2, 53. TFR I, 2, 54. TFR I, 2, 55. TFR I, 2, 56. TFR I, 2, 57. TFR I, 2, 59. TFR I, 2, 60. TFR I, 2, 61. TFR I, 2, 62. TFR I, 3, 63. TFR I, 3, 67. TFR I, 3, 71. TFR I, 3, 75. TFR I, 3, 78. TFR I, 5, 104. TFR I, 5, 105. TFR I, 7, 132-133. TFR I, 8, 141. TFR I, 9, 157. TFR I, 9, 160. TFR I, 10, 171. TFR I, 11, 177. TFR I, 11, 189. TFR I, 11, 193. TFR I, 11, 195. TFR I, 11, 196. TFR I, 12, 197. TFR I, 12, 199. TFR I, 12, 214. TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 220. TFR II, 1, 221. TFR II, 1, 222. TFR II, 1, 223. TFR II, 1, 224. TFR II, 1, 226. TFR II, 1, 228. TFR II, 1, 231. TFR II, 1, 232. TFR II, 2, 241-270. TFR II, 3, 275. TFR II, 3, 276. TFR II, 3, 277. TFR II, 3, 281. TFR II, 4, 295. TFR II, 4, 296. TFR II, 4, 297. TFR II, 4, 312. TFR II, 4, 318. TFR II, 5, 321. TFR II, 6, 337. TFR II, 7, 358. TFR II, 7, 364. TFR II, 7, 365. TFR II, 7, 366. TFR II, 8, 368. TFR II, 8, 369. TFR II, 8, 376. TFR II, 9, 388. TFR II, 10, 397. TFR II, 10, 397-399. TFR II, 10, 401. TFR II, 10, 402. TFR II, 10, 403. TT III, 3, 455. TT III, 5, 497. TT III, 10, 564. TT IV, 1, 609-611. TT IV, 1, 614. TT IV, 1, 616. TT IV, 1, 617-618. TT IV, 1, 616.

TT IV, 2, 633. TT IV, 3, 640. TT IV, 4, 643. TT IV, 3, 644. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 663-667. TT IV, 5, 669. TT IV, 5, 671. TT IV, 5, 680. TT IV, 6, 692-693. TT IV, 7, 694. TT IV, 8, 706-707. TT IV, 8, 712-713. TT IV, 9, 720-725. TT IV, 10, 728-734. TRK V, 9, 876. TRK V, 9, 878. TRK V, 9, 879. TRK V, 10, 889. TRK VI, 1, 898. TRK VI, 1, 900. TRK VI, 1, 901. TRK VI, 1, 904. TRK VI, 1, 907. TRK VI, 1, 911-912. TRK VI, 2, 918. TRK VI, 2, 919. TRK VI, 3, 935. TRK VI, 3, 939. TRK VI, 3, 943. TRK VI, 3, 945. TRK VI, 3, 946. TRK VI, 3, 947. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 4, 954. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 9, 1025. TRK VI, 9, 1028. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1073. *Ap. A*, 1076-1077. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089.

D1071. Magic jewels: TH 5, 81. TH 5, 92. TH 5, 95. TH 5, 98. TH 8, 178. TH 8, 182. TH 8, 186. TH 8, 190. TH 8, 192. TH 9, 217. TH 12, 248. TH 12, 256. TH 13, 272. TH 13, 277. TH 17, 326. TH 18, 332. TH 19, 349. *Foreword to the Second Edition*, xx. *Foreword to the Second Edition*, xxii. *Prologue III*, 10. *Prologue IV*, 11-13. TFR I, 1, 31. TFR I, 1, 32. TFR I, 1, 33. TFR I, 1, 34. TFR I, 1, 35. TFR I, 1, 40. TFR I, 2, 46. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 48. TFR I, 2, 49. TFR I, 2, 50. TFR I, 2, 51. TFR I, 2, 52. TFR I, 2, 53. TFR I, 2, 54. TFR I, 2, 55. TFR I, 2, 56. TFR I, 2, 57. TFR I, 2, 59. TFR I, 2, 60. TFR I, 2, 61. TFR I, 2, 62. TFR I, 3, 63. TFR I, 3, 67. TFR I, 3, 71. TFR I, 3, 75. TFR I, 3, 78. TFR I, 5, 104. TFR I, 5, 105. TFR I, 7, 132-133. TFR I, 8, 141. TFR I, 9, 157. TFR I, 9, 160. TFR I, 10, 171. TFR I, 11, 177. TFR I, 11, 189. TFR I, 11, 193. TFR I, 11, 195. TFR I, 11, 196. TFR I, 12, 197. TFR I, 12, 199. TFR I, 12, 214. TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 220. TFR II, 1, 221. TFR II, 1, 222. TFR II, 1, 223. TFR II, 1, 224. TFR II, 1, 226. TFR II, 1, 228. TFR II, 1, 231. TFR II, 1, 232. TFR I, 11, 185. TFR II, 1, 235. TFR II, 2, 241-270. TFR II, 3, 275. TFR II, 3, 276. TFR II, 3, 277.

TFR II, 3, 281. TFR II, 4, 295. TFR II, 4, 296. TFR II, 4, 297. TFR II, 4, 312. TFR II, 4, 318. TFR II, 5, 321. TFR II, 6, 337. TFR II, 7, 358. TFR II, 7, 364. TFR II, 7, 365. TFR II, 7, 366. TFR II, 8, 368. TFR II, 8, 369. TFR II, 8, 376. TFR II, 9, 388. TFR II, 10, 397. TFR II, 10, 397-399. TFR II, 10, 401. TFR II, 10, 402. TFR II, 10, 403. TT III, 3, 455. TT III, 5, 497. TT III, 10, 564. TT IV, 1, 609-611. TT IV, 1, 614. TT IV, 1, 616. TT IV, 1, 617-618. TT IV, 1, 616. TT IV, 2, 633. TT IV, 3, 640. TT IV, 4, 643. TT IV, 3, 644. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 663-667. TT IV, 5, 669. TT IV, 5, 671. TT IV, 5, 680. TT IV, 6, 692-693. TT IV, 7, 694. TT IV, 8, 706-707. TT IV, 8, 712-713. TT IV, 9, 720-725. TT IV, 10, 728-734. TRK V, 9, 876. TRK V, 9, 878. TRK V, 9, 879. TRK V, 10, 889. TRK VI, 1, 898. TRK VI, 1, 900. TRK VI, 1, 901. TRK VI, 1, 904. TRK VI, 1, 907. TRK VI, 1, 911-912. TRK VI, 2, 918. TRK VI, 2, 919. TRK VI, 3, 935. TRK VI, 3, 939. TRK VI, 3, 943. TRK VI, 3, 945. TRK VI, 3, 946. TRK VI, 3, 947. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 4, 954. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 9, 1025. TRK VI, 9, 1028. Ap. A, 1037. Ap. A, 1072. Ap. A, 1073. Ap. A, 1076-1077. Ap. B, 1082. Ap. B, 1083. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1087. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089.

D1076. Magic ring: TH 5, 81. TH 5, 92. TH 5, 95. TH 5, 98. TH 8, 178. TH 8, 182. TH 8, 186. TH 8, 190. TH 8, 192. TH 9, 217. TH 12, 248. TH 12, 256. TH 13, 272. TH 13, 277. TH 17, 326. TH 18, 332. TH 19, 349. *Foreword to the Second Edition, xx.* *Foreword to the Second Edition, xxii.* *Prologue III, 10.* *Prologue IV, 11-13.* TFR I, 1, 31. TFR I, 1, 32. TFR I, 1, 33. TFR I, 1, 34. TFR I, 1, 35. TFR I, 1, 40. TFR I, 2, 46. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 48. TFR I, 2, 49. TFR I, 2, 50. TFR I, 2, 51. TFR I, 2, 52. TFR I, 2, 53. TFR I, 2, 54. TFR I, 2, 55. TFR I, 2, 56. TFR I, 2, 57. TFR I, 2, 59. TFR I, 2, 60. TFR I, 2, 61. TFR I, 2, 62. TFR I, 3, 63. TFR I, 3, 67. TFR I, 3, 71. TFR I,

3, 75. TFR I, 3, 78. TFR I, 5, 104. TFR I, 5, 105. TFR I, 7, 132-133. TFR I, 8, 141. TFR I, 9, 157. TFR I, 9, 160. TFR I, 10, 171. TFR I, 11, 177. TFR I, 11, 189. TFR I, 11, 195. TFR I, 11, 196. TFR I, 12, 197. TFR I, 12, 199. TFR I, 12, 214. TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 220. TFR II, 1, 221. TFR II, 1, 222. TFR II, 1, 223. TFR II, 1, 224. TFR II, 1, 226. TFR II, 1, 228. TFR II, 1, 231. TFR II, 1, 232. TFR II, 2, 241-270. TFR II, 3, 275. TFR II, 3, 276. TFR II, 3, 277. TFR II, 3, 281. TFR II, 4, 295. TFR II, 4, 296. TFR II, 4, 297. TFR II, 4, 312. TFR II, 4, 318. TFR II, 5, 321. TFR II, 6, 337. TFR II, 7, 358. TFR II, 7, 364. TFR II, 7, 365. TFR II, 7, 366. TFR II, 8, 368. TFR II, 8, 369. TFR II, 8, 376. TFR II, 9, 388. TFR II, 10, 397. TFR II, 10, 397-399. TFR II, 10, 401. TFR II, 10, 402. TFR II, 10, 403. TT III, 5, 497. TT IV, 1, 609-611. TT IV, 1, 614. TT IV, 1, 616. TT IV, 1, 617-618. TT IV, 1, 616. TT IV, 2, 633. TT IV, 3, 640. TT IV, 4, 643. TT IV, 3, 644. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 663-667. TT IV, 5, 669. TT IV, 5, 671. TT IV, 5, 680. TT IV, 6, 692-693. TT IV, 7, 694. TT IV, 8, 706-707. TT IV, 8, 712-713. TT IV, 9, 720-725. TT IV, 10, 728-734. TRK V, 9, 876. TRK V, 9, 878. TRK V, 9, 879. TRK VI, 1, 898. TRK VI, 1, 900. TRK VI, 1, 901. TRK VI, 1, 904. TRK VI, 1, 907. TRK VI, 1, 911-912. TRK VI, 2, 919. TRK VI, 3, 935. TRK VI, 3, 939. TRK VI, 3, 943. TRK VI, 3, 945. TRK VI, 3, 946. TRK VI, 3, 947. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 4, 954. TRK VI, 9, 1028. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1073. *Ap. A*, 1076-1077. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089.

D1080. Magic weapons: TH 2, 51. TH 3, 61-62. TH 4, 76. TH 4, 77. TH 4, 79. TH 5, 86. TH 6, 108. TH 8, 181. TH 8, 191. TH 12, 267. TH 14, 289. TH 18, 336. TH 19, 348. *Prologue IV*, 11. *Prologue IV*, 12. *Prologue IV*, 13. TFR I, 10, 171. TFR I, 11, 185. TFR II, 1, 234. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 244. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 247. TFR II, 2, 248. TFR II, 2, 268. TFR II,

3, 276. TFR II, 3, 277. TFR II, 3, 279. TFR II, 3, 280. TFR II, 4, 298. TFR II, 4, 299. TFR II, 4, 310. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 324. TFR II, 6, 333. TFR II, 8, 374. TFR II, 9, 384. TFR II, 10, 395. TT III, 2, 433. TT III, 5, 500. TT III, 6, 510-511. TT III, 7, 533-534. TT III, 7, 537. TT IV, 1, 614. TT IV, 4, 657. TT IV, 9, 721-722. TT IV, 9, 725. TT IV, 10, 728-729. TT IV, 10, 742. TRK V, 2, 780. TRK V, 2, 782. TRK V, 6, 848. TRK V, 9, 880. TRK V, 9, 882. TRK VI, 1, 897. TRK VI, 1, 902. TRK VI, 1, 903. TRK VI, 1, 904. TRK VI, 1, 907. TRK VI, 1, 909. TRK VI, 1, 912. TRK VI, 2, 926. TRK VI, 3, 938. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 6, 986. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1057.

D1081. Magic sword: TH 2, 51. TH 3, 61-62. TH 4, 76. TH 4, 77. TH 4, 79. TH 5, 82. TH 5, 86. TH 6, 108. TH 8, 181. TH 8, 191. TH 18, 336. TH 19, 348. *Prologue IV*, 11. *Prologue IV*, 12. *Prologue IV*, 13. TFR I, 10, 171. TFR I, 11, 185. TFR II, 1, 234. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 244. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 247. TFR II, 2, 248. TFR II, 2, 268. TFR II, 3, 276. TFR II, 3, 277. TFR II, 3, 279. TFR II, 3, 280. TFR II, 4, 298. TFR II, 4, 299. TFR II, 4, 310. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 324. TFR II, 6, 333. TFR II, 8, 374. TFR II, 9, 384. TFR II, 10, 395. TT III, 2, 433. TT III, 5, 500. TT III, 6, 510-511. TT III, 7, 533-534. TT III, 7, 537. TT IV, 1, 614. TT IV, 4, 657. TT IV, 9, 721-722. TT IV, 9, 725. TT IV, 10, 728-729. TT IV, 10, 742. TRK V, 2, 780. TRK V, 2, 782. TRK V, 6, 848. TRK V, 9, 880. TRK V, 9, 882. TRK VI, 1, 897. TRK VI, 1, 902. TRK VI, 1, 903. TRK VI, 1, 904. TRK VI, 1, 907. TRK VI, 1, 909. TRK VI, 1, 912. TRK VI, 2, 926. TRK VI, 3, 938. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 6, 986. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1057.

D1081.1. Sword of magic/sacred origin: TH 3, 61-62. TH 5, 86. *Prologue IV*, 11. *Prologue IV*, 12. *Prologue IV*, 13. TFR I, 10, 171. TFR II, 3, 276-277. TT

III, 2, 433. TT III, 6, 511. TT IV, 9, 722. TRK V, 2, 780. TRK V, 6, 848.
TRK V, 9, 880.

D1084. Magic spear: TH 12, 267. TFR I, 11, 185. TFR II, 2, 243.

D1101.1. Magic shield: TH 12, 267. TFR I, 11, 185. TFR II, 1, 234.

D1121.0.1. Boat made by magic: TFR II, 2, 236. TFR II, 8, 368. TT IV, 5, 666. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1039.

D1131.1. Castle produced by magic: TFR II, 2, 244. TFR II, 2, 250. TFR II, 2, 256. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 268. TFR II, 4, 296. TFR II, 6, 352. TT III, 8, 555. TRK VI, 4, 949.

D1132. Magic palace: TFR II, 7, 354.

D1132.1. Palace produced by magic: TFR II, 7, 354.

D1141. Magic room: TFR II, 7, 354.

D1146. Magic door (gate): TH 9, 201-202. TH 13, 271. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 253. TFR II, 4, 304-308. TFR II, 8, 373.

D1148. Magic tomb: TH 18, 336. TFR I, 8, 139-142. *Ap. A*, 1041.

D114.2 Magic tower: *Prologue I*, 7. TFR I, 2, 44. TFR I, 2, 45. TFR I, 2, 51. TFR II, 1, 235. TFR II, 2, 244. TFR II, 2, 250. TFR II, 2, 251. TFR II, 2, 253. TFR II, 2, 258. TFR II, 2, 266. TFR II, 3, 276. TFR II, 4, 296. TFR II, 7, 356. TFR II, 10, 400. TFR II, 10, 401. TT III, 8, 555. TT III, 9, 568. TT III, 10, 577. TT IV, 3, 636. TRK VI, 4, 949. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1061. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*, 1093. *Ap. B*, 1094.

D1149.3.1(G) Magic pillar: *Ap. A*, 1047.

D1158. Magic key: TH 1, 26. TH 1, 32. TH 2, 51. TH 11, 244. TH 13, 271. TT III, 10, 583. TRK VI, 6, 980.

D1162. Magic light: TH 4, 76. TH 5, 82. TH 6, 108. TH 6, 111. TFR I, 11, 183. TFR II, 8, 376. TT IV, 9, 720-721. TT IV, 9, 725. TT IV, 10, 728-

729. TT IV, 10, 742. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK VI, 1, 902.
TRK VI, 1, 915. *Ap. A*, 1047.
- D1163. Magic mirror:** TFR II, 7, 361-364. TT IV, 10, 731. TRK VI, 7, 995.
TRK VI, 8, 1016. *Ap. B*, 1092.
- D1210. Magic musical instruments:** TH 13, 277. TH 15, 304. *Ap. B*, 1092.
- D1222. Magic horn (musical):** TFR II, 5, 330. TT IV, 5, 666. TRK V, 1,
754. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 8, 1007. *Ap. B*, 1092.
- D1231. Magic harp:** TH 13, 277. TH 15, 304.
- D1240. Magic waters and medicines:** TFR I, 12, 198. TFR II, 3, 290. TFR
II, 5, 310. TFR II, 6, 336. TT III, 4, 471. TT III, 9, 562. TRK V, 8, 863.
TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869.
- D1241. Magic medicine:** TFR I, 12, 198. TFR II, 3, 290. TFR II, 5, 310. TFR
II, 6, 336. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8,
869.
- D1242. Magic fluid:** TH 7, 155. TH 8, 165-170. TFR I, 12, 198. TFR II, 3,
290. TFR II, 5, 310. TFR II, 6, 336. TT III, 4, 471. TT III, 9, 562. TRK V,
8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869.
- D1242.1. Magic water:** TH 7, 155. TH 8, 165-170. TFR I, 12, 198. TFR II, 6,
336. TT III, 4, 471. TT III, 9, 562. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867.
TRK V, 8, 869.
- D1242.2. Magic potion:** TFR II, 3, 290. TFR II, 5, 310. TT III, 4, 471. TT III,
9, 562.
- D1246. Magic powder:** TRK VI, 9, 1022-1023.
- D1258. Magic bridge:** TFR II, 7, 353.
- D1258.1. Bridge made by magic:** TFR II, 7, 353.
- D1266.1. Magic writings:** TH 2, 51. TH 3, 61-62. TH 3, 63. TFR I, 12, 210.
TFR II, 4, 304-306.

D1268. Magic statue: TH 2, 50. TRK VI, 1, 902. TRK VI, 1, 915.

D1271. Magic fire: TH 6, 111. TH 6, 120. TFR I, 1, 25. TFR I, 1, 27-28. TFR II, 2, 264. TFR II, 3, 290. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 330. TT III, 5, 494.

D1273. Magic formula (charm): TFR I, 6, 120. TFR I, 8, 141. TFR I, 8, 142. TFR I, 8, 143. TFR I, 8, 144. TFR II, 3, 290. TFR II, 4, 299. TFR II, 4, 307. TT III, 10, 583.

D1273.1.1. Three as magic number: TH 2, 41. TFR I, 2, 50. TFR I, 2, 51. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 245. TFR II, 2, 250. TFR II, 2, 252. TFR II, 2, 253. TFR II, 2, 268. TFR II, 2, 269. TFR II, 7, 365. TT III, 1, 420. TT IV, 5, 678. TRK V, 4, 829. TRK VI, 6, 985. TRK VI, 9, 1029. *Ap. A*, 1033. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1076. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1096.

D1273.1.2. Four as magic number: *Ap. B*, 1082.

D1273.1.3. Seven as magic number: TFR I, 2, 50. TFR I, 2, 51. TFR I, 2, 59. TFR II, 2, 250. TFR II, 2, 252. TFR II, 2, 263. TFR II, 2, 268. TT III, 10, 583. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1073.

D1274. Amulet: TFR II, 8, 375. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 871. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 982. TRK VI, 9, 1024.

D1275. Magic song: TH 1, 18-19. TH 15, 304-305. TFR I, 6, 116. TFR I, 6, 119. TFR I, 7, 134. TFR I, 8, 141. TFR I, 8, 142. TFR I, 8, 143. TFR I, 8, 144.

D1275.1. Magic music: TH 13, 277.

D1275.2. Magic melody: TFR I, 6, 116.

D1277. Imprisoning by magic: TH 8, 195. TFR I, 6, 118. TFR I, 8, 141.

D1293 Magic color: TFR I, 2, 44. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 48. TFR I, 3, 74. TFR I, 3, 75. TFR I, 3, 78. TFR I, 3, 79. TFR I, 3, 80. TFR I, 4, 87. TFR I, 4, 88. TFR I, 4, 90. TFR I, 4, 91. TFR I, 4, 94. TFR I, 4, 97. TFR I, 5, 102.

TFR I, 5, 106. TFR I, 5, 107. TFR I, 5, 108. TFR I, 8, 147. TFR I, 9, 152. TFR I, 10, 164. TFR I, 10, 167. TFR I, 10, 168. TFR I, 10, 169. TFR I, 10, 172. TFR I, 10, 173. TFR I, 11, 176. TFR I, 11, 177. TFR I, 11, 180. TFR I, 11, 188. TFR I, 11, 194. TFR I, 11, 195. TFR I, 12, 197. TFR I, 12, 209. TFR I, 12, 213. TFR I, 12, 214. TFR II, 1, 223. TFR II, 1, 224. TFR II, 1, 226. TFR II, 1, 235. TFR II, 2, 244. TFR II, 1, 252. TFR II, 1, 257. TFR II, 1, 258. TFR II, 1, 266. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 330. TFR II, 5, 31. TFR II, 6, 339. TFR II, 6, 352. TFR II, 7, 353. TFR II, 7, 354. TFR II, 7, 357. TFR II, 7, 361. TFR II, 7, 363. TFR II, 8, 371. TFR II, 8, 372. TFR II, 8, 376. TFR I, 12, 198. TFR II, 1, 220. TFR II, 1, 224. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 253. TFR II, 2, 256. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 263. TFR II, 3, 275. TFR II, 3, 278. TFR II, 3, 290. TFR II, 5, 310. TFR II, 6, 377. TFR I, 12, 198. TFR II, 3, 290. TFR II, 5, 310. TFR II, 8, 373. TFR II, 8, 376. TFR II, 8, 377. TFR II, 8, 378. TT III, 1, 416. TT III, 2, 436. TT III, 4, 472. TT III, 5, 494. TT III, 5, 500. TT III, 9, 566. TT III, 10, 583. TT III, 11, 599. TT IV, 1, 609. TT IV, 3, 638. TT IV, 3, 641. TT IV, 3, 634. TT IV, 3, 645. TRK V, 1, 753. TRK V, 1, 764. TRK V, 1, 766. TRK V, 2, 781. TRK V, 2, 782. TRK V, 2, 782. TRK V, 2, 787. TRK V, 2, 788. TRK V, 2, 789. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 810. TRK V, 4, 815. TRK V, 4, 818. TRK V, 4, 821. TRK V, 4, 828. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 837. TRK V, 6, 841-842. TRK V, 6, 847. TRK V, 7, 850. TRK V, 7, 854. TRK V, 7, 856. TRK V, 8, 860. TRK V, 8, 864. TRK V, 8, 871. TRK V, 9, 874. TRK V, 9, 878. TRK V, 9, 879. TRK V, 9, 882. TRK V, 10, 888. TRK VI, 1, 915. TRK VI, 2, 918. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 980. TRK VI, 6, 982. TRK VI, 6, 987. TRK VI, 9, 1024. TRK VI, 9, 1028. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1055.

D1293.1. Red as magic color: TRK V, 10, 888.

D1293.3. White as magic color: TFR I, 2, 44. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 48.

TFR I, 11, 194. TFR I, 12, 214. TFR II, 1, 223. TFR II, 1, 224. TFR II, 1, 226. TFR II, 1, 235. TFR II, 2, 244. TFR II, 1, 252. TFR II, 1, 257. TFR II, 1, 258. TFR II, 1, 266. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 330. TFR II, 5, 31. TFR II, 6, 339. TFR II, 6, 352. TFR II, 7, 353. TFR II, 7, 354. TFR II, 7, 357. TFR II, 7, 361. TFR II, 7, 363. TFR II, 8, 371. TFR II, 8, 372. TFR II, 8, 376. TFR I, 12, 198. TFR II, 3, 290. TFR II, 5, 310. TFR II, 6, 377. TFR I, 12, 198. TFR II, 3, 290. TFR II, 5, 310. TFR II, 8, 376. TFR II, 8, 377. TFR II, 8, 378. TT III, 5, 494. TT III, 10, 583. TT III, 6, 525. TT III, 5, 500. TT III, 7, 541. TRK V, 1, 753. TRK V, 4, 810. TRK V, 4, 821. TRK V, 6, 847. TRK V, 9, 878. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 987. TRK VI, 9, 1024. TRK VI, 9, 1028. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1055.

D1293.4. Black as magic color: TFR I, 3, 74. TFR I, 3, 75. TFR I, 3, 78.

TFR I, 3, 79. TFR I, 3, 80. TFR I, 4, 87. TFR I, 4, 88. TFR I, 4, 90. TFR I, 4, 91. TFR I, 4, 94. TFR I, 4, 97. TFR I, 5, 102. TFR I, 5, 106. TFR I, 5, 107. TFR I, 5, 108. TFR I, 8, 147. TFR I, 9, 152. TFR I, 10, 164. TFR I, 10, 167. TFR I, 10, 168. TFR I, 10, 169. TFR I, 10, 172. TFR I, 10, 173. TFR I, 11, 176. TFR I, 11, 177. TFR I, 11, 180. TFR I, 11, 188. TFR I, 11, 195. TFR I, 12, 197. TFR I, 12, 209. TFR I, 12, 213. TFR II, 1, 220. TFR II, 1, 224. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 253. TFR II, 2, 256. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 263. TFR II, 3, 275. TFR II, 3, 278. TFR II, 8, 373. TT III, 2, 436. TT III, 4, 472. TT III, 5, 500. TT III, 9, 566. TT III, 11, 599. TT IV, 1, 609. TT IV, 3, 638. TT IV, 3, 641. TT IV, 3, 634. TT IV, 3, 645. TRK V, 1, 764. TRK V, 1, 766. TRK V, 2, 781. TRK V, 2, 782. TRK V, 2, 782. TRK V, 2, 787. TRK V, 2, 788. TRK V, 2, 789. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 815. TRK V, 4, 818. TRK V, 4, 828. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 837. TRK V, 6, 841-842. TRK V, 7, 850. TRK V, 7, 854. TRK V, 7,

856. TRK V, 8, 860. TRK V, 8, 864. TRK V, 8, 871. TRK V, 9, 874. TRK V, 9, 878. TRK V, 9, 879. TRK V, 9, 882. TRK VI, 1, 915. TRK VI, 2, 918. TRK VI, 6, 980. TRK VI, 6, 982. TRK VI, 9, 1028. *Ap. A*, 1051.

D1299.1. Magic sign (symbol, insignia): TT III, 1, 416. TRK V, 10, 888.

D1299.2. Magic sepulcher (grave): TH 18, 336. TFR I, 8, 139-142. *Ap. A*, 1041.

D1300-1599 Function of magic objects

D1311. Magic object used by divination: TFR II, 7, 361-364. TT III, 11, 591-595. TRK VI, 7, 995. TRK VI, 8, 1016. *Ap. A*, 1056. *Ap. B*, 1090.

D1316. Magic object reveals truth: TFR II, 7, 361-364. TT III, 11, 591-595. TT III, 11, 597-598. TRK VI, 7, 995. TRK VI, 8, 1016.

D1316.13. Magic bird's tongue reveals truth: TH 14, 289. TH 15, 299.

D1317.9. Statue gives warning: TRK VI, 1, 902-903. TRK VI, 1, 915.

D1323. Magic object gives clairvoyance: TFR II, 7, 361-364. TRK VI, 7, 995. TRK VI, 8, 1016. *Ap. A*, 1056. *Ap. B*, 1092.

D1323.1. Magic clairvoyant mirror: TFR II, 7, 361-364. TT IV, 10, 731. TRK VI, 7, 995. TRK VI, 8, 1016. *Ap. B*, 1092.

D1326. Magic object affects eyesight: TFR I, 11, 195. TFR II, 10, 400-401. TT IV, 1, 610. TT IV, 10, 734. TRK VI, 1, 898.

D1335. Object gives magic strength: TFR I, 2, 50. TFR I, 2, 61. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 254. TFR II, 2, 260. TFR II, 2, 267. TFR II, 7, 365. TRK V, 9, 876.

D1335.11. Powder gives magic strength: TRK VI, 9, 1022-1023.

D1336.8. Magic spell gives weakness: *Ap. A*, 1069.

D1338.0.1. Magic object retards aging: TH 5, 95. TFR I, 1, 21. TFR I, 2, 47-48. TFR I, 2, 55. TFR I, 2, 59. TRK VI, 6, 974.

D1338.1. Magic drink rejuvenates: TT III, 4, 471. TT III, 9, 562.

D1342. Magic object gives health: TFR II, 2, 268. TT III, 4, 471. TT III, 9, 562.

D1359.3.1. Magic music causes joy: TH 15, 305.

D1361.1. Magic mist of invisibility: TT III, 8, 552. TT III, 9, 565.

D1361.1.1. Magic mist separates person from his companions: TFR I, 8, 138-139.

D1364.22. Sleep-charm. Charm causes magic sleep: TH 8, 178. TH 8, 193. TFR I, 6, 117. TFR I, 8, 140. TFR I, 8, 141. TFR I, 10, 173. TRK V, 8, 860.

D1364.23. Magic song causes magic sleep: TFR I, 6, 117.

D1364.24. Magic causes magic sleep: TH 8, 178. TH 8, 193. TFR I, 6, 117. TFR I, 8, 140. TFR I, 8, 141. TFR I, 10, 173. TRK V, 8, 860.

D1364.31. Plant produces sleep: TFR I, 6, 117.

D1374. Magic object causes longing: TFR I, 1, 33-34. TFR I, 2, 53. TFR I, 2, 57. TFR I, 3, 75. TFR I, 7, 133. TFR I, 11, 195. TFR II, 1, 232. TFR II, 2, 260. TFR II, 2, 267. TFR II, 4, 309. TFR II, 8, 366. TFR II, 10, 399. TT IV, 1, 618. TT IV, 2, 624. TT IV, 2, 633. TT IV, 3, 637. TT IV, 3, 640. TT IV, 6, 685. TT IV, 9, 726. TRK V, 4, 813. TRK VI, 1, 911. TRK VI, 3, 943. TRK VI, 3, 945. TRK VI, 3, 946.

D1379. Magic object control person's will: TFR I, 2, 55. TFR I, 11, 195. TFR II, 2, 267. TFR II, 10, 400. TFR II, 10, 401. TT IV, 1, 618. TT IV, 2, 624. TT IV, 2, 633. TT IV, 3, 637. TT IV, 3, 640. TT IV, 6, 685. TT IV, 9, 726. TRK V, 4, 813. TRK VI, 1, 911. TRK VI, 3, 943. TRK VI, 3, 945. TRK VI, 3, 946. *Ap. A*, 1056.

D1380. Magic object protects: TH 13, 278. TFR II, 2, 268. TFR II, 3, 278. TFR II, 6, 336.

D1380.5. Magic fire does not burn one: TFR II, 5, 330. TT III, 5, 494.

D1381.10. Magic armor protects from attack: TFR II, 3, 278. TFR II, 6, 336.

D1396. Magic objects breaks spell: TFR I, 8, 140. TRK VI, 1, 902. TRK VI, 1, 915.

D1400.1.4.1. Magic sword conquers enemy: TH 4, 76. TH 4, 77. TH 4, 79. TH 6, 108. TH 8, 181. TH 8, 191. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TT III, 7, 533-534. TT III, 7, 537. TT IV, 1, 614. TT IV, 9, 721-722. TT IV, 9, 725. TT IV, 10, 728-729. TRK V, 6, 848. TRK VI, 1, 904. TRK VI, 1, 907. TRK VI, 1, 909.

D1402.4. Magic fire kills: TFR II, 4, 299.

D1402.7. Magic weapon kills: TH 4, 76. TH 4, 77. TH 4, 79. TH 6, 108. TH 8, 181. TH 8, 191. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TT III, 7, 533-534. TT III, 7, 537. TRK V, 6, 848. TRK VI, 1, 909.

D1402.7.1. Magic sword kills: TH 4, 76. TH 4, 77. TH 4, 79. TH 6, 108. TH 8, 181. TH 8, 191. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TT III, 3, 444. TT III, 7, 533-534. TT III, 7, 537. TRK V, 6, 848. TRK VI, 1, 909.

D1402.7.5. Magic arrow kills: TH 14, 289.

D1409.1. Magic object brings evil, bad luck upon person: TFR I, 2, 55. TFR I, 11, 195. TFR II, 2, 267. TFR II, 10, 400. TT IV, 1, 618. TT IV, 2, 624. TT IV, 2, 633. TT IV, 3, 637. TT IV, 3, 640. TT IV, 6, 685. TT IV, 9, 726. TRK V, 4, 813. TRK VI, 1, 911. TRK VI, 3, 943. TRK VI, 3, 945. TRK VI, 3, 946.

D1426.0.1. Magic object help hero win princess: TRK VI, 6, 972.

D1478. Magic object provides light: TH 4, 76-77. TH 5, 82. TFR II, 8, 376. TT IV, 9, 720-721. TT IV, 9, 725. TT IV, 10, 728-729. TT IV, 10, 742. TRK VI, 1, 902. TRK VI, 1, 915.

D1481.2. Magic object provides fire: TFR II, 3, 290.

D1500.1.4.1. Magic healing grass/flower: TFR I, 12, 198. TFR II, 6, 336.

TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869.

D1500.1.4.3. Magic healing herb: TFR I, 12, 198. TFR II, 6, 336. TRK V, 8,

863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869.

D1500.1.11. Magic healing drink: TFR I, 12, 211. TFR II, 3, 290. TFR II, 5,

310.

D1520.15. Transportation in magic ship: TFR II, 2, 236. TFR II, 5, 325.

TFR II, 5, 331. TT III, 1, 417. TT IV, 5, 666. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1034.

D1526.1. Magic arrow flight: TH 14, 289.

D1432.11. Magic journey in flying boat: TFR II, 2, 236. *Ap. A*, 1034.

D1549.3. Magic object controls river: TFR II, 1, 224.

D1555. Underground passage magically opens: TH 9, 201-202. TH 13,

271. TFR II, 4, 308.

D1557. Magic charm causes door to open: TH 9, 201-202. TH 13, 271.

TFR II, 4, 306. TRK V, 4, 829.

D1557.1. Door magically opens: TH 9, 201-202. TH 13, 271. TFR II, 4, 308.

TFR II, 7, 356. TRK V, 4, 829.

D1563.1.1. Charms make soil fertile: TFR II, 8, 375. TRK V, 9, 1023.

D1566. Magic object controls fire: TFR II, 3, 290. TFR II, 5, 330.

D1577.1. Charm renders medicinal herbs efficacious: TFR I, 12, 198. TFR

II, 6, 336.

D1581. Tasks performed by use of magic object: TH 4, 76-79. TH 6, 107-

108. TH 8, 181. TH 8, 183-186. TH 8, 190-191. TH 9, 206-210. TH 12, 248-250. TH 12, 257-263. TH 13, 272. *Prologue IV*, 13. TFR II, 5, 324-325.

TFR II, 10, 399. TT III, 1, 416. TT III, 3, 455. TT III, 7, 533. TT IV, 1, 609-611. TT IV, 1, 614. TT IV, 9, 720-725. TT IV, 10, 728-734. TRK V,

6, 848. TRK VI, 1, 902. TRK VI, 1, 904. TRK VI, 1, 907. TRK VI, 1, 909.
TRK VI, 1, 915. TRK VI, 8, 1007.

D1600-D1699. Characteristics of magic objects

D1645.8.4. Magic flaming sword: TH 4, 76-77. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 330. TT III, 7, 533. TT IV, 9, 720-725. TT IV, 10, 728-734. TRK V, 4, 829.

D1653.1.4. Unerring bow: TFR II, 8, 375. TFR II, 9, 387. TT III, 5, 498. TT III, 7, 535.

D1653.1.5. Unerring arrow: TH 14, 289.

D1654.4.1. Sword can be moved by the right person: TT III, 6, 511.

D1700-D2199. Magic powers and manifestations

D1700 Magic powers: TH 4, 76. TH 6, 108. TH 6, 120. TFR I, 1, 25. TFR I, 6, 117. TFR I, 6, 120. TFR I, 8, 141. TFR I, 8, 142. TFR I, 8, 143. TFR I, 8, 144. TFR I, 10, 173. TFR I, 12, 198. TFR I, 12, 211. TFR I, 12, 214. TFR II, 1, 222. TFR II, 1, 223. TFR II, 1, 224. TFR II, 2, 244. TFR II, 2, 264. TFR II, 3, 290. TFR II, 4, 299. TFR II, 4, 304. TFR II, 4, 307. TFR II, 5, 330. TFR II, 6, 336. TFR II, 7, 358. TFR II, 7, 362. TT III, 5, 494. TT III, 5, 495. TT III, 6, 514-518. TT III, 7, 541. TT III, 10, 583. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 7, 856-857. TRK V, 8, 865-869. TRK VI, 4, 952. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 985.

D1710-D1799. Possession and employment of magic powers

D1711. Magician: TH 1, 6-9. TH 1, 13-17. TH 1, 20-27. TH 1, 30-31. TH 2, 35-37. TH 2, 39. TH 2, 48. TH 2, 50-52. TH 3, 55-56. TH 3, 59-60. TH 3, 62-64. TH 4, 65-66. TH 4, 69-71. TH 4, 77-79. TH 6, 107-112. TH 6, 114-116. TH 6, 118-120. TH 6, 123. TH 6, 127-129. TH 7, 132-147. TH 7, 149-152. TH 7, 154. TH 7, 158-162. TH 10, 220. TH 16, 315. TH 17, 318. TH 17, 320. TH 17, 323-326. TH 17, 329. TH 18, 332. TH 18, 335. TH 18,

338-340. TH 19, 342-345. TH 19, 347. TH 19, 349-351. Prologue IV, 13. TFR I, 1, 25. TFR I, 1, 27. TFR I, 1, 32-36. TFR I, 1, 40-41. TFR I, 2, 43. TFR I, 2, 43. TFR I, 2, 46-64. TFR I, 3, 65-66. TFR I, 3, 67-68. TFR I, 3, 74-76. TFR I, 3, 84. TFR I, 5, 105. TFR I, 5, 106-108. TFR I, 7, 132-133. TFR I, 10, 167-174. TFR I, 11, 183. TFR I, 11, 186-189. TFR I, 11, 191. TFR I, 11, 195. TFR I, 12, 198-199. TFR I, 12, 202. TFR I, 12, 208-213. TFR II, 1, 219-224. TFR II, 1, 226-227. TFR II, 1, 230-232. TFR II, 1, 238. TFR II, 2, 239-271. TFR II, 3, 272-277. TFR II, 3, 279-294. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-331. TFR II, 6, 333-334. TFR II, 6, 343. TFR II, 7, 354-359. TFR II, 7, 361-366. TFR II, 8, 367-368. TFR II, 8, 372-378. TFR II, 9, 387-388. TFR II, 10, 398. TFR II, 10, 402. TT III, 5, 494-505. TT III, 6, 506-525. TT III, 7, 526-528. TT III, 7, 541. TT III, 8, 543-558. TT III, 9, 565-574. TT III, 10, 576-587. TT III, 11, 588-600. TT IV, 5, 667. TT IV, 5, 670. TT IV, 8, 708. TT IV, 10, 731. TRK V, 1, 747-760. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809-820. TRK V, 4, 822-824. TRK V, 4, 828-829. TRK V, 6, 840-842. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 860-870. TRK V, 9, 878-881. TRK V, 10, 883. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 970-972. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 989-996. TRK VI, 9, 1028-1030. Ap. A, 1033-1035. Ap. A, 1036-1037. Ap. A, 1040-1042. Ap. A, 1050-1053. Ap. A, 1054. Ap. A, 1055-1056. Ap. A, 1057. Ap. A, 1059. Ap. A, 1064. Ap. A, 1067. Ap. A, 1069. Ap. A, 1076. Ap. A, 1078. Ap. B, 1082. Ap. B, 1083. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089. Ap. B, 1090. Ap. B, 1091. Ap. B, 1092. Ap. B, 1093. Ap. B, 1094. Ap. B, 1095. Ap. B, 1096.

D1711.5. Fairy as magician: TFR II, 6, 333-334. TFR II, 6, 343. TFR II, 7, 354-359. TFR II, 7, 361-366. TFR II, 8, 367-368. TFR II, 8, 372-378. TFR II, 9, 388. TT III, 5, 496. TT III, 5, 502-503. TT III, 9, 567. TT IV, 5, 667.

TT IV, 5, 680. TT IV, 8, 708. TT IV, 10, 731. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 985.

D1711.7. King as magician: Prologue I, 5. TT IV, 8, 706. TRK V, 4, 818. TRK V, 4, 828-829. TRK V, 6, 841-842. *Ap. A*, 1040-1042. *Ap. A*, 1051-1052. *Ap. A*, 1070. *Ap. B*, 1086-1087. *Ap. B*, 1093.

D1711.11. Family of magicians: TFR I, 11, 194. TFR II, 2, 243. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 985. *Ap. A*, 1034.

D1712. Soothsayer: TFR II, 2, 270. TFR II, 3, 275. TFR II, 4, 297. TFR II, 7, 361-364. TFR II, 8, 376. TFR II, 10, 395. TT III, 5, 502-503. TT IV, 10, 731. TRK V, 2, 779. TRK V, 6, 848. TRK V, 7, 856. TRK VI, 6, 981. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1059-1061.

D1721. Magic power from magician: TH 4, 76. TH 6, 108. TH 6, 120. TFR I, 6, 120. TFR I, 8, 141. TFR I, 8, 141. TFR I, 8, 143. TFR I, 8, 144. TFR II, 1, 224. TFR II, 3, 290. TFR II, 4, 299. TFR II, 4, 304. TFR II, 5, 331. TFR II, 7, 358. TFR II, 7, 361-364. TT III, 5, 494. TT III, 5, 495. TT III, 6, 514-518. TT III, 7, 541. TT III, 10, 583. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 7, 856-857. TRK VI, 4, 952. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 985.

D1765. Magic results produced by command: TFR I, 6, 120. TFR I, 8, 141. TFR I, 8, 141. TFR I, 8, 143. TFR I, 8, 144. TFR II, 1, 224. TFR II, 3, 290. TFR II, 4, 299. TFR II, 4, 304. TFR II, 4, 308. TFR II, 5, 331. TT III, 6, 514. TT III, 10, 583. TRK V, 4, 829. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869.

D1788.1. Magic results from contact with water: TH 8, 165-170. TT III, 4, 471. TT III, 9, 562. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869.

D1800-D2199. Manifestations of magic power

D1810. Magic knowledge: TH 6, 111. TFR I, 2, 48. TFR I, 2, 51. TFR I, 8, 147. TFR II, 1, 227. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 250-252. TFR II, 2, 257. TT III, 5, 494-505. TT III, 6, 506-525. TT III, 7, 526-528. TT III, 7, 541. TT III, 8, 543-558. TT III, 9, 565-574. TT III, 10, 576-587. TT III, 11, 588-600. TT IV, 5, 670. TT IV, 8, 708. TT IV, 10, 731. TRK V, 1, 747-760. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809-820. TRK V, 4, 822-824. TRK V, 4, 828-829. TRK V, 6, 840-842. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 860-870. TRK V, 9, 878-881. TRK V, 10, 883. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 970-972. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 989-996. TRK VI, 9, 1028-1030.

D1810.8.2. Information received from dream: TFR I, 7, 127. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 261. TT III, 2, 427. TT IV, 5, 671. TRK V, 8, 868.

D1810.8.3. Warning in dreams: TFR II, 2, 246.

D1810.8.4. Solution to problem is discovered in dream: TFR II, 2, 246. TT IV, 5, 671.

D1811. Magic wisdom: TH 6, 111. TFR I, 2, 46. TFR II, 1, 226. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 251-252. TFR II, 2, 251-252. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 269. TFR II, 7, 356. TFR II, 7, 360. TT III, 5, 494-505. TT III, 6, 506-525. TT III, 7, 526-528. TT III, 7, 541. TT III, 8, 543-558. TT III, 9, 565-574. TT III, 10, 576-587. TT III, 11, 588-600. TT IV, 5, 670. TT IV, 8, 708. TT IV, 10, 731. TRK V, 1, 747-760. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809-820. TRK V, 4, 822-824. TRK V, 4, 828-829. TRK V, 6, 840-842. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 860-870. TRK V, 9, 878-881. TRK V, 10, 883. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 970-972. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 989-996. TRK VI, 9, 1028-1030. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1056. *Ap. B*, 1085.

D1811.2. Magic wisdom received from supernatural being: *Ap. A*, 1034.

Ap. A, 1056. *Ap. B*, 1085.

D1812. Magic power of prophecy: TFR II, 2, 270. TFR II, 3, 275. TFR II, 4,

297. TFR II, 7, 361-364. TFR II, 8, 376. TFR II, 10, 395. TT III, 5, 502-

503. TT IV, 10, 731. TRK V, 2, 779. TRK V, 6, 848. TRK VI, 6, 981.

TRK VI, 6, 982. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1057.

D1812.0.6(B) Maiden can foresee future: TFR II, 7, 361-364. TFR II, 8,

376. TT III, 5, 502-503. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 982. *Ap. A*, 1057.

D1812.3.3. Future revealed in dream: TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 261. TT III,

2, 427.

D1812.5.1. Bad omens: TFR II, 4, 297. TFR II, 10, 395. TRK V, 7, 850. *Ap.*

A, 1042. *Ap. A*, 1050.

D1813. Magic knowledge of events in distant place: TFR II, 7, 361-364.

TT III, 5, 502-503. TRK V, 7, 856. TRK VI, 6, 981. *Ap. A*, 1056.

D1814. Magic advice: TFR II, 2, 246. TT IV, 5, 671.

D1814.1. Advice from magician: TH 1, 24. TH 1, 31-32. TH 2, 36. TH 2, 53.

TH 3, 55. TH 6, 108. TH 6, 112. TH 6, 114. TH 6, 116. TH 7, 133-134.

TH 7, 135. TH 7, 159-162. TH 17, 320. TH 17, 324. TFR I, 1, 40. TFR I,

3, 66. TFR I, 3, 84. TFR I, 5, 105. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 270. TFR II,

3, 276. TFR II, 3, 279. TFR II, 4, 297. TT III, 5, 494-505. TT III, 6, 506-

525. TT III, 7, 526-528. TT III, 8, 543-558. TT III, 9, 565-574. TT III, 10,

576-587. TT III, 11, 588-600. TRK V, 1, 748. TRK V, 1, 749-750. TRK V,

1, 754. TRK V, 1, 758. TRK V, 1, 759. TRK V, 1, 772. TRK V, 4, 813-815.

TRK V, 4, 819. TRK V, 4, 829. TRK V, 7, 852-857. TRK V, 8, 862. TRK

V, 9, 878-882. TRK V, 10, 889-891. TRK VI, 4, 956. TRK VI, 5, 971. TRK

VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 989-996. TRK VI, 9, 1028-

1030. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1051.

- D1814.2. Advice from dream:** TFR II, 2, 246. TT IV, 5, 671.
- D1820. Magic sight and hearing:** TFR II, 7, 361-364. TRK V, 7, 856. TRK VI, 6, 981. *Ap. A*, 1056.
- D1825.1. Second sight. Power to see future happenings:** TFR II, 7, 361-364. TT III, 5, 502-503. TT IV, 10, 731. TRK V, 2, 779. TRK V, 6, 848. TRK VI, 6, 981. *Ap. B*, 1085.
- D1841. Invulnerability from certain things:** TRK V, 6, 841.
- D1855. Time of death postponed:** TH 5, 95. TFR I, 1, 21. TFR I, 2, 47-48. TFR I, 2, 55. TFR I, 2, 59. TRK V, 8, 765-869. TRK VI, 4, 952.
- D1856. Death evaded:** TH 5, 81. TH 14, 290. TH 18, 331. TFR I, 6, 120. TT IV, 10, 730-731. TRK V, 8, 765-869. TRK VI, 4, 952. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1046.
- D1857. Magic longevity:** TH 5, 95. TFR I, 1, 21. TFR I, 2, 47-48. TFR I, 2, 55. TFR I, 2, 59. TRK VI, 6, 974. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1084.
- D1883. Eternal youth:** TRK VI, 6, 975. *Ap. A*, 1034.
- D1910.0.1. Book written by man with marvelous memory:** TH 19, 349. *Prologue IV*, 14-15. TFR I, 4, 105. TFR II, 2, 249. TFR II, 3, 278. TFR II, 3, 290. TRK VI, 9, 1027. *Ap. A*, 1033.
- D1960. Magic sleep:** TH 8, 170. TH 8, 178. TH 8, 1933. TFR I, 6, 117. TFR I, 8, 140. TFR I, 8, 141. TFR I, 10, 173. TRK V, 8, 860.
- D1960.4. Deathlike sleep:** TFR I, 8, 140. TT IV, 10, 730. TT IV, 10, 740. TRK V, 8, 860.
- D1980. Magic invisibility:** TH 5, 95. TH 5, 100-105. TH 6, 106-108. TH 8, 182-186. TH 8, 190-191. TH 9, 198-199. TH 9, 202-210. TH 9, 214-218. TH 12, 248-250. TH 12, 256-263. TH 13, 272. TH 16, 311. TH 17, 326. TH 18, 331-332. TH 19, 349. TFR I, 1, 30. TFR I, 2, 47. TFR I, 5, 104.

TFR I, 7, 133. TFR I, 9, 160. TFR I, 11, 195. TFR II, 10, 399. TT III, 8, 552. TT III, 9, 565. TT IV, 10, 734.

D1981. *Certain persons invisible:* TH 5, 95. TH 5, 100-105. TH 6, 106-108. TH 8, 182-186. TH 8, 190-191. TH 9, 198-199. TH 9, 202-210. TH 9, 214-218. TH 12, 248-250. TH 12, 256-263. TH 13, 272. TH 16, 311. TH 17, 326. TH 18, 331-332. TH 19, 349. TFR I, 1, 30. TFR I, 5, 104. TFR I, 7, 133. TFR I, 9, 160. TFR I, 11, 195. TFR II, 10, 399. TT IV, 10, 734.

D1985. *Means of acquiring invisibility:* TH 5, 100. TFR I, 1, 30. TFR I, 2, 47. TFR I, 5, 104. TFR I, 7, 133. TFR I, 9, 160. TFR I, 11, 195. TFR II, 10, 399. TT III, 9, 565. TT IV, 10, 734. TRK VI, 1, 902.

D2060. *Death or bodily injury by magic:* TFR I, 12, 198. TFR II, 4, 299. TRK V, 8, 765-869. TRK VI, 4, 952.

D2061.1. *Kinds of death produced by magic:* TFR I, 12, 198. TFR II, 1, 220. TRK V, 8, 765-869. TRK VI, 4, 952.

D2061.1.3. *Poisoning by magic:* TFR I, 12, 198. TFR II, 1, 220. TRK V, 8, 765-869. TRK VI, 4, 952.

D2074. *Attracting by magic:* TFR I, 3, 75. TFR I, 11, 195. TFR I, 12, 198. TFR II, 7, 364. TFR II, 10, 401. TRK V, 4, 813. TRK VI, 1, 911. TRK VI, 3, 943. TRK VI, 3, 945. TRK VI, 3, 946.

D2074.1. *Animals magically called:* TFR II, 3, 284. TT III, 5, 504.

D2091. *Magic attack against enemy:* TH 6, 120. TFR II, 4, 299. TT III, 5, 494.

D2140. *Magic control of the elements:* TFR II, 1, 224. TFR II, 3, 288-289. TT IV, 1, 609.

D2141. *Storm produced by magic:* TFR II, 3, 288-289. TT IV, 1, 609.

D2151. *Magic control of waters:* TFR II, 1, 224.

D2156. Magic control over animals: TT III, 2, 435. TT III, 2, 439. TT III, 5, 504. TT III, 2, 439. TT III, 11, 596. *Ap. B*, 1091.

D2157. Magic control of soil and crops: TFR II, 8, 375. TT III, 4, 475-476. TRK VI, 9, 1023.

D2158. Magic control of fires: TH 6, 120. TH 6, 129. TFR I, 1, 25. TFR I, 1, 27. TFR II, 2, 264. TFR II, 3, 290. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 330. TT III, 5, 494.

D2161.4.12. Magic cure during sleep: TH 19, 344. TFR II, 1, 222. TRK V, 8, 765-869. TRK VI, 4, 952.

D2161.5. Magic cure by certain person: TFR II, 1, 222. TT III, 6, 515-518. TRK V, 8, 765-869. TRK VI, 4, 952. *Ap. A*, 1043.

D2163. Magic defense in battle: TFR II, 5, 330. TT III, 5, 494.

D2178. Objects produced by magic: TH 1, 19. TH 1, 28. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 48. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 259. TFR II, 3, 276-277. TFR II, 8, 370. TFR II, 8, 372. TFR II, 8, 375. TT III, 1, 416. TT III, 3, 455. TT III, 5, 495. TT III, 5, 497. TT III, 6, 510-511. TT III, 7, 533. TT III, 10, 564. TT III, 10, 584. TT III, 11, 591-592. TT III, 11, 594. TT III, 11, 597-598. TT IV, 1, 609-611. TT IV, 1, 614. TT IV, 1, 616. TT IV, 1, 617-618. TT IV, 2, 633. TT IV, 3, 640. TT IV, 4, 643. TT IV, 3, 644. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 663-667. TT IV, 5, 669. TT IV, 5, 671. TT IV, 5, 680. TT IV, 6, 692-693. TT IV, 7, 694. TT IV, 8, 706-707. TT IV, 8, 712-713. TT IV, 9, 720-725. TT IV, 10, 728-734. TRK V, 8, 862. TRK VI, 1, 902. TRK VI, 2, 918. TRK VI, 2, 926. TRK VI, 3, 938. TRK VI, 3, 945. TRK VI, 4, 952. TRK VI, , 954. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 986. TRK VI, 6, 987. TRK VI, 9, 1022.

D2178.1. Castle built by magic: TFR II, 2, 244. TT III, 8, 555. TRK VI, 4, 949.

D2197. Magic dominance over animals: TFR I, 8, 144. TT III, 2, 439. TT III, 5, 504. TT III, 2, 439. TT III, 11, 596. TRK V, 1, 747. TRK V, 1, 748. TRK V, 1, 751. TRK V, 1, 762. TRK V, 1, 752. TRK V, 3, 793. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 7, 850. TRK V, 7, 851. TRK V, 8, 864. TRK VI, 4, 949-950. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 7, 996. *Ap. B*, 1091.

E. THE DEAD

E200-E599. Ghosts and other revenants

E337.3. Lover's tragedy re-enacted: TRK VI, 6, 974. *Ap. A*, 1058.

E400-599. Ghosts and revenants- miscellaneous

E410. The unquiet grave. Dead unable to rest in peace: TFR I, 7, 130. TFR I, 8, 140-141. TT IV, 6, 692. TRK V, 2, 781. TRK V, 2, 787-790. TRK V, 3, 797. TRK V, 9, 874-877.

E411. Dead cannot rest because of a sin: TFR I, 2, 51. TFR II, 1, 222. TT IV, 6, 692. TRK V, 2, 781-782.

E420. Appearance of revenant: TFR I, 3, 74. TFR I, 3, 74. TFR I, 4, 94. TFR I, 7, 130. TFR I, 8, 141. TFR I, 11, 195. TT III, 3, 451-452. TT III, 4, 472. TT III, 5, 500. TT III, 9, 566. TT III, 11, 599. TT IV, 1, 609. TT IV, 3, 638. TT IV, 3, 641. TT IV, 3, 634. TT IV, 3, 645. TT IV, 6, 692. TT IV, 8, 706. TRK V, 1, 764. TRK V, 1, 766. TRK V, 2, 781. TRK V, 2, 782. TRK V, 2, 782. TRK V, 2, 787. TRK V, 2, 788. TRK V, 2, 789. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 815. TRK V, 4, 818. TRK V, 4, 828. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 837. TRK V, 6, 841-842. TRK VI, 1, 915. TRK VI, 2, 918.

E421. Spectral ghosts: TFR I, 7, 130. TT IV, 6, 692. TRK V, 2, 787-790. TRK V, 9, 874-877.

E422. The living corpse. Revenant is not a specter but has the tributes of a living person: TFR I, 4, 94. TFR I, 11, 195. TFR II, 1, 222. TT IV, 6, 692. TT IV, 8, 706. TRK V, 6, 841-842.

E425. Revenant in human form: TFR I, 3, 74. TFR I, 3, 74. TFR I, 4, 94. TFR I, 11, 195. TFR II, 1, 222. TT III, 3, 451-452. TT III, 4, 472. TT III, 5, 500. TT III, 9, 566. TT III, 11, 599. TT IV, 1, 609. TT IV, 3, 638. TT IV, 3, 641. TT IV, 3, 634. TT IV, 3, 645. TT IV, 6, 692. TT IV, 8, 706. TRK V, 1, 764. TRK V, 1, 766. TRK V, 2, 781. TRK V, 2, 782. TRK V, 2, 782. TRK V, 2, 787. TRK V, 2, 788. TRK V, 2, 789. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 815. TRK V, 4, 818. TRK V, 4, 828. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 837. TRK V, 6, 841-842. TRK VI, 1, 915. TRK VI, 2, 918.

E430. Defense against ghosts and the dead: TFR I, 8, 142. TFR I, 11, 194-195. TFR I, 12, 214. TFR II, 2, 264. TT III, 5, 500. TRK V, 6, 841-842.

E461. Fight of revenant with living person: TFR I, 11, 194-195. TFR I, 12, 214. TFR II, 2, 264. TRK V, 6, 841-842.

E700-E799. The Soul

E750.1. Souls wander after death: TFR I, 7, 130. TRK V, 2, 787-790. TRK V, 9, 874-877.

E754.1.3. Condemned soul saved by penance: TRK V, 9, 877.

E765. Life dependent on external object or event: TFR I, 2, 43. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 51. TFR II, 1, 222. TFR II, 2, 269. TT IV, 6, 692. TT IV, 8, 706. TRK V, 6, 841-842. TRK VI, 4, 949. Ap. B, 1094.

F. MARVELS

F0-F199. Otherworld journeys

F0. Journey to otherworld: TFR II, 1, 235. TFR II, 6, 333-352. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1034-1035. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1081. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1096. *Ap. B*, 1097. *Ap. B*, 1098.

F1. Journey to otherworld as dream or vision: TFR I, 7, 131.

F129.4. Journey to otherworld island: TFR II, 1, 235. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1034-1035. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1081. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1096. *Ap. B*, 1097. *Ap. B*, 1098.

F130. Location of otherworld: TFR II, 1, 235. TFR II, 6, 352. *Ap. A*, 1035.

F134. Otherworld on island: TFR II, 1, 235. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1035.

F157. Journey to otherworld in boat: TFR II, 1, 235. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1034-1035. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1081. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1096. *Ap. B*, 1097. *Ap. B*, 1098.

F160. Nature of the otherworld: TFR II, 1, 235. TFR II, 6, 341-352. TFR II, 7, 353-366. TFR II, 8, 367-378. TRK VI, 9, 1030.

F162.0.1. Objects of crystal in otherworld: TFR II, 1, 235-236. TRK VI, 9, 1030.

F162.1. Garden in otherworld: TFR II, 1, 235. TFR II, 6, 361. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1033.

F162.1.1. Ever blooming garden in otherworld: TFR II, 1, 235. TFR II, 6, 361. TRK VI, 9, 1030.

F162.3. Tree in otherworld: TFR II, 6, 341-352. TFR II, 7, 353-366. TFR II, 8, 367-378. *Ap. A*, 1033.

F163. Buildings in otherworld: TFR II, 1, 235. TFR II, 6, 342-344. TFR II, 7, 353-358.

F163.1. Castle in otherworld: TFR II, 1, 235.

F163.7. Tower in otherworld: TFR II, 1, 235.

F167. Inhabitants of otherworld: TFR II, 1, 235. TFR II, 6, 341-352. TFR II, 7, 353-366. TFR II, 8, 367-378. *Ap. A*, 1033-1034.

F167.9. Otherworld people ever young, ever beautiful: TFR II, 1, 235. TFR II, 6, 341-352. TFR II, 7, 353-366. TFR II, 8, 367-378.

F171. Extraordinary sights in otherworld: TFR II, 1, 236.

F172. No time, no birth, no death in otherworld: TFR II, 1, 235-236. TFR II, 6, 341-352. TFR II, 7, 353-366. TFR II, 8, 367-378.

F173. Otherworld land of happiness: TFR II, 6, 341-352. TFR II, 7, 353-366. TFR II, 8, 367-378. TRK VI, 9, 1030.

F173.1. Otherworld land of pleasure: TFR II, 6, 341-352. TFR II, 7, 353-366. TFR II, 8, 367-378. TRK VI, 9, 1030.

F177.1. Court in otherworld: TFR II, 1, 235. TFR II, 7, 353-356.

F182. Mortals held by magic in otherworld: TFR II, 7, 358.

F183. Foods in otherworld: TFR II, 8, 373-374.

F183.1. Automatic service in otherworld: TFR II, 7, 353.

F185. Otherworld queen: TFR II, 6, 354-357. TFR II, 7, 361-366. TFR II, 8, 367-368. TFR II, 8, 372-377. TRK VI, 6, 974-975. *Ap. A*, 1062-1063.

F200-F699. Marvelous creatures

F200-F399. Fairies and elves

F200. Fairies: TFR II, 6, 333-334. TFR II, 6, 343. TFR II, 7, 354-359. TFR II, 7, 361-366. TFR II, 8, 367-368. TFR II, 8, 372-378. TFR II, 9, 388. TT III, 5, 496. TT III, 5, 502-503. TT III, 9, 567. TT IV, 5, 667. TT IV, 5, 680. TT IV, 8, 708. TT IV, 10, 731. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 985.

F210. Fairyland: TFR II, 1, 235-236. TFR II, 6, 341-352. TFR II, 7, 353-366. TFR II, 8, 367-378.

F213. Fairyland on island: TFR II, 1, 235-236

F219.2. Garden in fairyland: TFR II, 1, 235. TFR II, 6, 361. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1058. *Ap. A*, 1060.

F234.2. Fairy in form of person: TFR II, 6, 354-357. TFR II, 7, 361-366. TFR II, 8, 367-368. TFR II, 8, 372-377. TRK VI, 6, 974-975. *Ap. A*, 1062-1063.

F311.1. Fairy godmother: TFR II, 6, 354-357. TFR II, 7, 361-366. TFR II, 8, 367-368. TFR II, 8, 372-377. TRK VI, 6, 974-975. *Ap. A*, 1062-1063.

F341.1. Fairies give three gifts: TFR II, 8, 376.

F375. Mortal imprisoned in otherworld: TFR II, 2, 236.

F379.1. Return from fairyland: TFR II, 8, 378.

F395. Fairy has power to prevent mortal's approach: TFR II, 6, 350.

F400-499 Spirits and demons

F401.7. Fire-breathing spirit: TFR II, 5, 330. TT III, 5, 501-502.

F402. Evil spirits. Demons: TFR II, 5, 329-331. TT III, 5, 501-502. *Ap. A*, 1033-1034. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1040-1042. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1072. *Ap. B*, 1082-1094.

F402.1.12. Spirit fights against person: TFR I, 11, 194-195. TFR I, 12, 214. TFR II, 2, 264. TFR II, 5, 330. TT III, 5, 501-502. TRK V, 6, 841-842. *Ap. A*, 1040-1042. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1070. *Ap. B*, 1084.

F405. Means of combating spirits: TFR I, 11, 194-195. TFR I, 12, 214. TFR II, 2, 264. TFR II, 5, 330. TT III, 5, 501-502. TRK V, 6, 841-842. *Ap. A*, 1070. *Ap. B*, 1084.

F451. Dwarfs: TH *Author's note*, 1-2. TH 1, 3-33. TH 2, 34-53. TH 3, 54-64. TH 4, 65-80. TH 5, 81-105. TH 6, 106-130. TH 7, 131-162. TH 8, 163-197. TH 9, 198-218. TH 10, 219-233. TH 11, 234-245. TH 12, 246-270. TH 13, 271-284. TH 14, 285-286. TH 14, 292. TH 14, 294. TH 15, 297-308. TH 16, 309-316. TH 17, 317-330. TH 18, 331-340. TH 19, 341-351. *Prologue 1-*

15. TFR I, 1, 21-41. TFR I, 2, 42-64. TFR I, 3, 65-85. TFR I, 4, 86-97. TFR I, 5, 98-108. TFR I, 6, 109-122. TFR I, 7, 123-134. TFR I, 8, 135-148. TFR I, 9, 149-162. TFR I, 10, 163-175. TFR I, 11, 176-191. TFR I, 11, 194-196. TFR I, 12, 197-206. TFR I, 12, 208-215. TFR II, 1, 219-233. TFR II, 1, 236-238. TFR II, 2, 239-242. TFR II, 2, 246-247. TFR II, 2, 249. TFR II, 2, 258. TFR II, 2, 263-264. TFR II, 2, 267-271. TFR II, 3, 272-293. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-331. TFR II, 6, 333-339. TFR II, 6, 341-352. TFR II, 7, 353-366. TFR II, 8, 368-372. TFR II, 8, 375-378. TFR II, 9, 379-393. TFR II, 10, 395-407. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 3, 444-459. TT III, 4, 461-487. TT III, 5, 488-505. TT III, 6, 506-524. TT III, 7, 531-538. TT III, 8, 545-549. TT III, 8, 556-559. TT III, 9, 560-575. TT III, 10, 576-579. TT III, 10, 585-586. TT III, 11, 588-600. TT IV, 1, 603-619. TT IV, 2, 620-635. TT IV, 3, 636-647. TT IV, 4, 648-662. TT IV, 5, 663-682. TT IV, 6, 683-693. TT IV, 7, 694-702. TT IV, 8, 703-716. TT IV, 1, 717-727. TT IV, 10, 728-742. TRK V, 1, 747-772. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 4, 806-827. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 6, 841-845. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 858-860. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 868-870. TRK V, 9, 872-878. TRK V, 10, 883-893. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 950-947. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 966-970. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1021-1030. *Ap. A*, 1033. *Ap. A*, 1039. *Ap. A*, 1040-1041. *Ap. A*, 1042-1043. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1065. *Ap. A*, 1071-1081. *Ap. B*, 1081-1098. *Ap. C*, 1099-1105. *Ap. D*, 1107-1112. *Ap. E*, 1126. *Ap. F*, 1132-1133. *Ap. F*, 1130. *Ap. F*, 1136-1137.

F451.2.0.1. Dwarfs are ugly: TH 2, 41. TH 4, 71. TT IV, 1, 613. TT IV, 7, 689. TT IV, 8, 714.

F451.2.1.1. Dwarfs are small: TH 1, 4. TH 1, 25. TH 7, 147. *Prologue I*, 1. *Prologue I*, 2. *Prologue I*, 3. TFR I, 2, 53. TT III, 2, 424. TT III, 2, 434. TT III, 4, 464. TT III, 5, 491. TT III, 7, 534. TT III, 8, 556. TT IV, 3, 645. TT IV, 10, 728. TRK V, 1, 756. TRK V, 1, 757. TRK V, 1, 761. TRK V, 1, 767. TRK V, 2, 777. TRK V, 2, 779. TRK V, 3, 802. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 808. TRK V, 5, 830. TRK V, 10, 883. TRK VI, 1, 901. TRK VI, 1, 904. TRK VI, 1, 913. TRK VI, 2, 925. TRK VI, 4, 951. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 8, 1002. *Ap. F*, 1132.

F451.2.5. Face of dwarf: TH 1, 4. TH 1, 10. TH 8, 187. TH 10, 224. TH 19, 347. *Prologue I*, 1. *Prologue I*, 2. *Prologue I*, 6. TFR I, 10, 166. TFR II, 1, 228. TT III, 3, 445. TT III, 10, 595. TT III, 10, 596. TT IV, 1, 607. TT IV, 2, 622. TT IV, 3, 637-638. TT IV, 4, 652. TT IV, 5, 665. TT IV, 8, 714. TT IV, 10, 729. TT IV, 10, 731. TT IV, 10, 733. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 757. TRK V, 1, 761. TRK V, 2, 780. TRK V, 8, 859. TRK V, 8, 869. TRK VI, 1, 908. TRK VI, 2, 928. TRK VI, 3, 934. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 989. TRK VI, 8, 1005. TRK VI, 8, 1007. TRK VI, 8, 1019.

F451.3.9. Dwarfs are weak: TH 1, 21. TFR I, 2, 53. TFR II, 4, 298. TT IV, 8, 707. TRK V, 10, 884. TRK VI, 1, 898. TRK VI, 1, 904. TRK VI, 9, 1021.

F451.5. Dwarfs and human beings: TH 1, 7-8. TH 1, 13-32. TH 2, 35. TH 2, 39. *Prologue II*, 8. TFR I, 9, 151-158. TFR I, 9, 160-162. TFR I, 10, 163-175. TFR I, 11, 176-191. TFR I, 11, 194-196. TFR I, 12, 197-206. TFR I, 12, 208-215. TFR II, 1, 219-233. TFR II, 1, 236-238. TFR II, 2, 239-242. TFR II, 2, 246-247. TFR II, 2, 249. TFR II, 2, 258. TFR II, 2, 263-264. TFR II, 2, 267-271. TFR II, 3, 272-293. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-331. TFR II, 6, 333-339. TFR II, 6, 341-352. TFR II, 7, 353-366. TFR II, 8, 368-372. TFR II, 8, 375-378. TFR II, 9, 379-393. TFR II, 10, 395-407. TT

III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-505. TT III, 6, 506-524. TT III, 7, 531-538. TT III, 8, 545-549. TT III, 8, 556-559. TT III, 9, 560-575. TT III, 10, 576-579. TT III, 10, 585-586. TT III, 11, 588-600. TT IV, 4, 657-662. TT IV, 5, 663-682. TT IV, 6, 683-693. TT IV, 7, 694. TRK V, 1, 747-772. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 4, 806-827. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 6, 841-845. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 858-860. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 868-870. TRK V, 9, 872-878. TRK V, 10, 883-893. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 950-947. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 966-970. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1029-1030. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1065. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1077-1078. *Ap. A*, 1080-1081. *Ap. B*, 1089-1098. *Ap. F*, 1132.

F451.5.1. Helpful dwarfs: TH 1, 15. TH 4, 77. TH 4, 78. TH 4, 80. TH 6, 116-117. TH 8, 170. TH 8, 183-191. TH 9, 204. TH 10, 224. TH 12, 247-248. TH 13, 273-274. TH 18, 327-328. *Prologue IV*, 13. TFR I, 2, 62-64. TFR I, 4, 95-96. TFR I, 5, 104-106. TFR II, 1, 227. TFR II, 2, 269-270. TFR II, 3, 275-276. TFR II, 10, 405-407. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 3, 444-459. TT III, 4, 461-487. TT III, 5, 488-505. TT III, 6, 506-524. TT III, 7, 531-538. TT III, 8, 545-549. TT III, 8, 556-559. TT III, 9, 560-575. TT III, 10, 576-579. TT III, 10, 585-586. TT III, 11, 588-600. TT IV, 1, 603-619. TT IV, 2, 620-635. TT IV, 3, 636-647. TT IV, 4, 648-662. TT IV, 5, 663-682. TT IV, 6, 683-693. TT IV, 7, 694-702. TT IV, 8, 703-716. TT IV, 1, 717-727. TT IV, 10, 728-742. TRK V, 1, 747-772. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 4, 806-827. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 6, 841-845. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 858-860. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 868-870. TRK V, 9, 872-878. TRK V, 10, 883-893. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 950-947. TRK VI, 4, 948-

956. TRK VI, 5, 966-970. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1029-1030. *Ap. A*, 1070.

F451.5.1.7. Dwarfs serve mortals: TH 16, 312. TRK V, 1, 755-756. TRK V, 2, 777. TRK V, 4, 806. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 6, 982. *Ap. A*, 1044.

F451.5.1.20. Dwarfs help in performing task: TH 4, 76-79. TH 6, 107-108. TH 8, 190-191. TH 12, 247-248. TH 13, 273-274. *Prologue IV*, 13. TFR I, 2, 62-64. TFR I, 4, 95-96. TFR I, 5, 104-106. TFR II, 1, 227. TFR II, 2, 269-270. TFR II, 3, 275-276. TFR II, 10, 405-407. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 3, 444-459. TT III, 4, 461-487. TT III, 5, 488-505. TT III, 6, 506-524. TT III, 7, 531-538. TT III, 8, 545-549. TT III, 8, 556-559. TT III, 9, 560-575. TT III, 10, 576-579. TT III, 10, 585-586. TT III, 11, 588-600. TT IV, 1, 603-619. TT IV, 2, 620-635. TT IV, 3, 636-647. TT IV, 4, 648-662. TT IV, 5, 663-682. TT IV, 6, 683-693. TT IV, 7, 694-702. TT IV, 8, 703-716. TT IV, 1, 717-727. TT IV, 10, 728-742. TRK V, 1, 747-772. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 4, 806-827. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 6, 841-845. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 858-860. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 868-870. TRK V, 9, 872-878. TRK V, 10, 883-893. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 950-947. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 966-970. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1029-1030. *Ap. A*, 1070.

F451.5.2.11. Dwarfs attack soldier: TH 18, 327. TH 18, 328. TFR I, 11, 195-196. TFR II, 5, 324-325. TT III, 7, 534-536. TRK V, 6, 842. TRK V, 10, 892. TRK VI, 1, 904. TRK VI, 1, 909. *Ap. A*, 1070.

F451.5.2.14. Dwarfs demands gifts: TFR II, 8, 376. *Ap. A*, 1065.

F451.5.10.8. Dwarfs make promises with mental reservations: TH 1, 23. TH 12, 261. *Prologue IV*, 11-12. TT IV, 1, 615-616. TT IV, 2, 633.

F451.6.7. Dwarfs weep: TH 18, 333. TFR I, 2, 54. TFR I, 2, 58. TFR II, 4, 308. TFR II, 5, 331. TFR II, 6, 333. TFR II, 7, 378. TT IV, 10, 730. TRK V, 6, 842. TRK V, 7, 850. TRK V, 8, 858. TRK VI, 1, 910. TRK VI, 1, 912. TRK VI, 3, 937. TRK VI, 3, 940. TRK VI, 4, 952. TRK VI, 4, 954. TRK VI, 8, 1017. TRK VI, 9, 1021. TRK VI, 9, 1029-1030. *Ap. A*, 1073. *Ap. A*, 1075-1076.

F451.6.8. Dwarfs angry: TH 1, 13. TH 1, 24. TH 2, 39. TH 7, 162. TH 8, 195. TH 9, 201. TH 9, 208. TH 10, 224. TH 15, 300. TH 18, 318-320. *Prologue IV*, 12. TFR I, 1, 33. TFR I, 2, 48. TFR I, 5, 105. TFR I, 8, 139. TFR II, 4, 303. TFR II, 6, 347. TT IV, 9, 726. TRK V, 6, 842. TRK V, 10, 892. TRK VI, 1, 904. TRK VI, 1, 909. TRK VI, 3, 943. TRK VI, 8, 1005. *Ap. A*, 1065. *Ap. A*, 1073.

F451.8. Names for dwarfs: TH 1, 7. TH 1, 10. TH 1, 11. TH 1, 12. TH 1, 13. TH 1, 30. TH 1, 43. TH 3, 63. TH 4, 75. TH 5, 86. TH 7, 138. TH 7, 141. TH 7, 142. TH 7, 143. TH 7, 144. TH 10, 227. TH 10, 228. TH 15, 299. TH 15, 300. TH 15, 303. TH 15, 305. TH 15, 308. TH 16, 313. TH 16, 315. TH 17, 317. TH 17, 318. TH 17, 321. TH 17, 324. TH 17, 327. TH 18, 332. TH 18, 333. TH 18, 337. TH 18, 339. TH 19, 347. TH 18, 351. *Prologue 1-15*. TFR I, 1, 21-41. TFR I, 2, 42-64. TFR I, 3, 65-85. TFR I, 4, 86-97. TFR I, 5, 98-108. TFR I, 6, 109-122. TFR I, 7, 123-134. TFR I, 8, 135-148. TFR I, 9, 149-162. TFR I, 10, 163-175. TFR I, 11, 176-191. TFR I, 11, 194-196. TFR I, 12, 197-206. TFR I, 12, 208-215. TFR II, 1, 219-233. TFR II, 1, 236-238. TFR II, 2, 239-242. TFR II, 2, 246-247. TFR II, 2, 249. TFR II, 2, 258. TFR II, 2, 263-264. TFR II, 2, 267-271. TFR II, 3, 272-293. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-331. TFR II, 6, 333-339. TFR II, 6, 341-352. TFR II, 7, 353-366. TFR II, 8, 368-372. TFR II, 8, 375-378. TFR II, 9, 379-393. TFR II, 10, 395-407. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT

III, 3, 444-459. TT III, 4, 461-487. TT III, 5, 488-505. TT III, 6, 506-524. TT III, 7, 531-538. TT III, 8, 545-549. TT III, 8, 556-559. TT III, 9, 560-575. TT III, 10, 576-579. TT III, 10, 585-586. TT III, 11, 588-600. TT IV, 1, 603-619. TT IV, 2, 620-635. TT IV, 3, 636-647. TT IV, 4, 648-662. TT IV, 5, 663-682. TT IV, 6, 683-693. TT IV, 7, 694-702. TT IV, 8, 703-716. TT IV, 1, 717-727. TT IV, 10, 728-742. TRK V, 1, 747-772. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 4, 806-827. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 6, 841-845. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 858-860. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 868-870. TRK V, 9, 872-878. TRK V, 10, 883-893. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 950-947. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 966-970. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1029-1030. *Ap. A*, 1033. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1071-1081. *Ap. B*, 1087-1098. *Ap. C*, 1099-1105. *Ap. F*, 1132. *Ap. F*, 1135. *Ap. F*, 1138.

F451.8.2. Proper names for dwarfs: TH 1, 7. TH 1, 10. TH 1, 12. TH 1, 13. TH 1, 30. TH 1, 43. TH 3, 63. TH 4, 75. TH 5, 86. TH 7, 141. TH 7, 142. TH 7, 143. TH 7, 144. TH 10, 227. TH 10, 228. TH 15, 299. TH 15, 300. TH 15, 303. TH 15, 305. TH 15, 308. TH 16, 313. TH 17, 318. TH 17, 324. TH 17, 327. TH 18, 332. TH 18, 333. TH 18, 337. TH 18, 339. *Prologue* 1-15. TFR I, 1, 21-41. TFR I, 2, 42-64. TFR I, 3, 65-85. TFR I, 4, 86-97. TFR I, 5, 98-108. TFR I, 6, 109-122. TFR I, 7, 123-134. TFR I, 8, 135-148. TFR I, 9, 149-162. TFR I, 10, 163-175. TFR I, 11, 176-191. TFR I, 11, 194-196. TFR I, 12, 197-206. TFR I, 12, 208-215. TFR II, 1, 219-233. TFR II, 1, 236-238. TFR II, 2, 239-242. TFR II, 2, 246-247. TFR II, 2, 249. TFR II, 2, 258. TFR II, 2, 263-264. TFR II, 2, 267-271. TFR II, 3, 272-293. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-331. TFR II, 6, 333-339. TFR II, 6, 341-352. TFR II, 7, 353-366. TFR II, 8, 368-372. TFR II, 8, 375-378. TFR II, 9,

379-393. TFR II, 10, 395-407. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 3, 444-459. TT III, 4, 461-487. TT III, 5, 488-505. TT III, 6, 506-524. TT III, 7, 531-538. TT III, 8, 545-549. TT III, 8, 556-559. TT III, 9, 560-575. TT III, 10, 576-579. TT III, 10, 585-586. TT III, 11, 588-600. TT IV, 1, 603-619. TT IV, 2, 620-635. TT IV, 3, 636-647. TT IV, 4, 648-662. TT IV, 5, 663-682. TT IV, 6, 683-693. TT IV, 7, 694-702. TT IV, 8, 703-716. TT IV, 1, 717-727. TT IV, 10, 728-742. TRK V, 1, 747-772. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 4, 806-827. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 6, 841-845. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 858-860. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 868-870. TRK V, 9, 872-878. TRK V, 10, 883-893. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 950-947. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 966-970. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1029-1030. *Ap. A*, 1033. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1071-1081. *Ap. B*, 1087-1098. *Ap. C*, 1099-1105. *Ap. F*, 1132. *Ap. F*, 1136.

F500-F599. Remarkable persons

F500 Remarkable persons: TH 1, 8. TH 1, 14. TH 1, 15. TH 1, 21. TH 3, 61. *Prologue I*, 2. *Prologue II*, 8. *Prologue IV*, 11. *Prologue IV*, 13. TFR I, 1, 25-27. TFR I, 1, 32-36. TFR I, 1, 40-41. TFR I, 2, 46-64. TFR I, 3, 65-67. TFR I, 6, 119-122. TFR I, 7, 123-134. TFR I, 8, 135-137. TFR I, 8, 142-148. TFR I, 9, 156-157. TFR I, 9, 162. TFR I, 10, 163-175. TFR I, 11, 177-196. TFR I, 12, 197-206. TFR I, 12, 208-213. TFR II, 1, 219-238. TFR II, 2, 239-271. TFR II, 3, 272-293. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-331. TFR II, 6, 333-339. TFR II, 6, 341-352. TFR II, 7, 353-366. TFR II, 8, 368-378. TFR II, 9, 379-393. TFR II, 10, 395-407. TT III, 5, 494-505. TT III, 6, 506-525. TT III, 7, 526-528. TT III, 7, 541. TT III, 8, 543-558. TT III, 9, 565-574. TT III, 10, 576-587. TT III, 11, 588-600. TT IV, 5, 667. TT IV, 5,

670. TT IV, 8, 708. TT IV, 10, 731. TRK V, 1, 747-772. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 4, 806-827. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 6, 841-845. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 858-860. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 868-870. TRK V, 9, 872-878. TRK V, 10, 883-893. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 950-947. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 966-970. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 9, 1029-1030. *Ap. A*, 1033-1081. *Ap. B*, 1082-1098.

F510 Monstrous persons: TH 7, 135-136. TH 7, 138-148. TH 7, 153-154. TH 18, 334-335. TH 18, 339-340. TFR II, 1, 228.

F510.1. Monstrous races: TH 2, 41. TFR II, 1, 228. TT III, 4, 463-487. TT III, 5, 499-500. TT III, 8, 549. TT III, 8, 558. TT III, 9, 564-574. TT III, 10, 576. TT III, 10, 585-587.

F527.5. Black man: TT IV, 3, 641.

F530. Exceptionally large or small men: TH 7, 138. TH 7, 147. TFR II, 1, 228.

F531. Giant: TH 2, 41. TH 4, 67. TH 5, 91. TH 6, 111. TH 7, 132. TH 7, 142. TFR I, 2, 44. TFR I, 3, 66. TFR I, 9, 152. TFR II, 5, 330-331. TFR II, 10, 392. TT III, 4, 463-487. TT III, 5, 499-500. TT III, 8, 549. TT III, 8, 558. TT III, 9, 564-574. TT III, 10, 576. TT III, 10, 585-587. TRK VI, 6, 979-982. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1072. *Ap. A*, 1092.

F531.4.5. Giant's enormous weapons: TFR II, 5, 330-331. TT III, 9, 567-568.

F531.5.11.6(G) Giant kills man: TFR II, 5, 331. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1072.

F531.6.2.1. Giants live in mountains or caves: TH 2, 50-51. TFR II, 5, 330-331. TT III, 4, 466. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1072. *Ap. A*, 1092.

F531.6.3. Homes of giant: TH 2, 51. TFR I, 2, 44. TFR I, 9, 152. TFR II, 5, 330-331. TT III, 4, 467. TT III, 4, 483. TRK VI, 6, 980-981. *Ap. A*, 1072.

F531.6.9. Giants as warriors: TFR II, 5, 330-331. TT III, 9, 566-568. Ap. A, 1057. Ap. A, 1072. Ap. A, 1092.

F531.6.12. Disappearance or death of giants: TH 2, 50. TT III, 4, 475-477. TT III, 9, 568. TRK VI, 6, 981. Ap. A, 1092.

F531.6.12.6. Giant slain by man: Ap. A, 1092.

F540. Remarkable physical organs: TH 1, 4-5. TH 1, 6. TH 1, 10. TH 1, 11. TH 1, 14. TH 2, 41. TH 2, 60. TH 2, 61. TH 4, 71. TH 5, 85. TH 7, 138. TH 8, 187. TH 14, 287. TH 14, 291. TH 18, 321. TH 19, 349. Prologue I, 1. Prologue I, 2. Prologue I, 6. Prologue IV, 11. TFR I, 1, 25. TFR I, 1, 28. TFR I, 2, 46. TFR I, 2, 53. TFR I, 2, 57. TFR I, 3, 73. TFR I, 3, 79. TFR I, 3, 80. TFR I, 6, 119. TFR I, 7, 123. TFR I, 7, 124. TFR I, 7, 129. TFR I, 7, 133. TFR I, 8, 140. TFR I, 9, 156. TFR I, 9, 160. TFR I, 10, 165. TFR I, 10, 166. TFR I, 10, 167. TFR I, 10, 171. TFR I, 11, 177. TFR I, 11, 180. TFR I, 11, 181. TFR I, 11, 184. TFR I, 11, 194. TFR I, 11, 195. TFR I, 12, 213. TFR II, 1, 223. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 226. TFR II, 1, 227. TFR II, 1, 238. TFR II, 2, 240. TFR II, 2, 247. TFR II, 2, 255. TFR II, 2, 258. TFR II, 3, 281. TFR II, 3, 283. TFR II, 4, 306. TFR II, 4, 310. TFR II, 4, 313. TFR II, 4, 318. TFR II, 4, 319. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 328. TFR II, 6, 337. TFR II, 6, 345. TFR II, 6, 352. TFR II, 7, 353. TFR II, 7, 361. TFR II, 7, 364. TFR II, 9, 382-384. TFR II, 9, 393. TFR II, 10, 397-400. TFR II, 10, 401. TFR II, 10, 406. TT III, 2, 430. TT III, 4, 463. TT III, 6, 512. TT III, 6, 515. TT III, 8, 547. TT III, 8, 549. TT III, 9, 562. TT III, 10, 578. TT IV, 4, 657. TT IV, 4, 659. TT IV, 4, 661. TT IV, 5, 663. TT IV, 5, 681. TT IV, 6, 687. TT IV, 6, 688. TT IV, 6, 689. TT IV, 7, 698. TT IV, 7, 700. TT IV, 8, 705. TT IV, 9, 720. TT IV, 9, 725. TT IV, 10, 729. TRK V, 1, 750. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 757. TRK V, 1, 747. TRK V, 2, 776. TRK V, 2, 788. TRK V, 3, 803. TRK V, 4, 818. TRK V, 5, 832. TRK V, 6, 841.

TRK V, 6, 846. TRK V, 9, 876. TRK VI, 1, 908. TRK VI, 1, 912. TRK VI, 4, 951. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 959. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 8, 1019. TRK VI, 8, 1020.

F541. Remarkable eyes: TH 1, 10. TH 14, 291. Prologue I, 1. Prologue I, 2. Prologue I, 6. Prologue IV, 11. TFR I, 1, 25. TFR I, 1, 28. TFR I, 2, 46. TFR I, 2, 53. TFR I, 2, 57. TFR I, 3, 73. TFR I, 3, 79. TFR I, 3, 80. TFR I, 6, 119. TFR I, 7, 123. TFR I, 7, 124. TFR I, 7, 129. TFR I, 7, 133. TFR I, 8, 140. TFR I, 9, 156. TFR I, 9, 160. TFR I, 10, 165. TFR I, 10, 166. TFR I, 10, 167. TFR I, 10, 171. TFR I, 11, 177. TFR I, 11, 180. TFR I, 11, 181. TFR I, 11, 184. TFR I, 11, 194. TFR I, 11, 195. TFR I, 12, 213. TFR II, 1, 223. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 226. TFR II, 1, 227. TFR II, 1, 238. TFR II, 2, 240. TFR II, 2, 247. TFR II, 2, 255. TFR II, 2, 258. TFR II, 3, 281. TFR II, 3, 283. TFR II, 4, 306. TFR II, 4, 310. TFR II, 4, 313. TFR II, 4, 318. TFR II, 4, 319. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 328. TFR II, 6, 337. TFR II, 6, 345. TFR II, 6, 352. TFR II, 7, 353. TFR II, 7, 361. TFR II, 7, 364. TFR II, 9, 382-384. TFR II, 9, 393. TFR II, 10, 397-400. TFR II, 10, 401. TFR II, 10, 406. TT III, 2, 430. TT III, 4, 463. TT III, 6, 512. TT III, 5, 515. TT III, 8, 549. TT III, 9, 562. TT III, 10, 578. TT IV, 4, 657. TT IV, 4, 659. TT IV, 4, 661. TT IV, 5, 663. TT IV, 5, 681. TT IV, 6, 687. TT IV, 6, 688. TT IV, 6, 689. TT IV, 7, 698. TT IV, 7, 700. TT IV, 8, 705. TT IV, 9, 720. TT IV, 10, 729. TRK V, 1, 750. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 757. TRK V, 1, 747. TRK V, 1, 771. TRK V, 2, 776. TRK V, 2, 778. TRK V, 2, 788. TRK V, 3, 803. TRK V, 4, 818. TRK V, 5, 832. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 846. TRK V, 9, 876. TRK VI, 1, 908. TRK VI, 1, 912. TRK VI, 4, 951. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 959. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 8, 1019. TRK VI, 8, 1020.

F555. Remarkable hair: TH 7, 138. TH 14, 291. *Prologue I*, 2. *Prologue I*, 3. TFR I, 2, 46. TFR I, 3, 68. TFR I, 3, 80. TFR I, 7, 123. TFR I, 7, 124. TFR I, 7, 127. TFR I, 8, 135. TFR I, 9, 149. TFR I, 9, 156. TFR I, 11, 191-193. TFR I, 11, 195. TFR I, 12, 209. TFR II, 1, 226. TFR II, 1, 227. TFR II, 2, 240. TFR II, 6, 339-340. TFR II, 6, 346. TFR II, 7, 353. TFR II, 8, 376. TFR II, 9, 393. TT III, 2, 431. TT III, 5, 512. TT III, 9, 561. TT IV, 1, 614. TT IV, 1, 616. TT IV, 2, 622. TT IV, 3, 641. TRK V, 1, 771. TRK V, 2, 778. TRK V, 3, 795. TRK V, 3, 802. TRK V, 6, 841. TRK V, 8, 862. TRK VI, 1, 908. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 6, 972. TRK VI, 9, 1023.

F555.1. Gold hair: *Prologue I*, 3. TFR I, 7, 123. TFR I, 8, 135. TFR I, 12, 209. TFR II, 1, 226. TFR II, 6, 346. TFR II, 7, 353. TFR II, 8, 376. TT III, 2, 431. TT III, 6, 512. TT III, 6, 515. TRK V, 6, 841. TRK VI, 9, 1023. *Ap. A*, 1068. *Ap. B*, 1096.

F555.3. Very long hair: TFR I, 7, 123. TFR I, 8, 135. TFR I, 11, 191-193. TFR I, 11, 195. TFR I, 12, 209. TFR II, 1, 226. TFR II, 1, 227. TFR II, 6, 339-340. TFR II, 7, 353. TT III, 2, 431. TT III, 6, 512. TT III, 6, 515. TRK V, 3, 795. TRK V, 6, 841.

F556. Remarkable voice: TH 14, 286-287. TFR I, 3, 69. TFR I, 3, 78. TFR I, 3, 82. TFR I, 4, 90-91. TFR I, 6, 119. TFR I, 6, 122. TFR I, 7, 123. TFR I, 7, 124. TFR I, 7, 127. TFR I, 7, 129. TFR I, 8, 140. TFR I, 8, 141. TFR I, 9, 151. TFR I, 9, 160. TFR I, 10, 166. TFR I, 11, 176. TFR I, 11, 194. TFR I, 12, 199. TFR I, 12, 209. TFR I, 12, 213-214. TFR II, 1, 227. TFR II, 1, 238. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 254. TFR II, 3, 289. TFR II, 4, 299. TFR II, 4, 307. TFR II, 4, 308. TFR II, 4, 315. TFR II, 6, 339. TFR II, 6, 340. TFR II, 6, 342. TFR II, 7, 355. TFR II, 7, 357. TFR II, 7, 360. TFR II, 7, 361. TFR II, 7, 366. TFR II, 8, 372. TFR II, 9, 387. TFR II, 9, 393. TFR II, 9, 394. TFR II, 10, 397. TFR II, 10, 401. TFR

II, 10, 404. TT III, 1, 413. TT III, 3, 444. TT III, 3, 445-446. TT III, 4, 463. TT III, 4, 480. TT III, 5, 493. TT III, 6, 514. TT III, 6, 517. TT III, 10, 578-583. TRK V, 1, 751. TRK V, 1, 755. TRK V, 2, 774. TRK V, 2, 788. TRK V, 2, 789. TRK V, 4, 811. TRK V, 4, 823. TRK V, 4, 828-829. TRK V, 5, 831. TRK V, 5, 832. TRK V, 5, 838. TRK V, 6, 841. TRK V, 9, 876. TRK VI, 1, 905. TRK VI, 1, 908-909. TRK VI, 2, 919. TRK VI, 2, 924. TRK VI, 3, 943. TRK VI, 3, 944. TRK VI, 3, 945. TRK VI, 4, 949. TRK VI, 4, 954. TRK VI, 4, 956. TRK VI, 5, 965. TRK VI, 6, 979. TRK VI, 6, 980. TRK VI, 6, 983. TRK VI, 8, 1007. TRK VI, 8, 1019.

F565. Women warriors or hunters: TT III, 6, 523. TRK V, 2, 782-785. TRK V, 3, 795-797. TRK V, 3, 802. TRK V, 3, 804. TRK V, 5, 837. TRK V, 6, 841-844. TRK V, 6, 843-845. TRK V, 8, 858. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 866-868. TRK VI, 5, 958-965. *Ap. A*, 1070.

F565.1. Amazons: TRK V, 2, 782-785. TRK V, 3, 795-797. TRK V, 3, 802. TRK V, 3, 804. TRK V, 5, 837. TRK V, 6, 841-844. TRK V, 6, 843-845. TRK V, 8, 858. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 866-868. TRK VI, 5, 958-965. *Ap. A*, 1070.

F567. Wild man: TRK V, 5, 831-835. TRK VI, 6, 976. *Ap. A*, 1044. *Ap. B*, 1093.

F569. Unusual manner of life: TH 7, 134-135. TFR I, 6, 119-122. TFR I, 7, 123-134. TFR I, 8, 134-136. TFR II, 2, 265-266. TT III, 4, 463-487. TRK V, 5, 831-835. TRK VI, 6, 976. *Ap. A*, 1041.

F571. Extremely old person: TH 1, 6. TFR I, 1, 21. TFR II, 1, 223. TFR II, 1, 227. TFR II, 2, 243. TFR II, 7, 354. TT III, 2, 432. TT III, 2, 441. TT III, 3, 458. TT III, 4, 461. TT III, 4, 464. TT III, 4, 468. TT III, 5, 491. TT IV, 5, 680. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 9, 1029-1030. *Ap. A*, 1034. *Ap. B*, 1084-1085.

F571.3. Very old woman: TFR II, 1, 227. TFR II, 7, 354. TT III, 2, 432. TT IV, 5, 680. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 985. TRK VI, 9, 1029-1030. *Ap. A*, 1058. *Ap. B*, 1082.

F575. Remarkable beauty: TFR II, 1, 227. TFR II, 7, 354. TFR II, 8, 373. TT III, 2, 432. TT III, 6, 514. TT III, 6, 515. TT III, 8, 547. TT IV, 5, 680. TRK V, 2, 782-785. TRK V, 3, 795-797. TRK V, 3, 802. TRK V, 6, 841-844. TRK V, 6, 843-845. TRK V, 8, 858. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 866-868. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 958-965. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985. TRK VI, 9, 1029-1030. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1058. *Ap. A*, 1060.

F575.1. Remarkable beautiful woman: TFR II, 1, 227. TFR II, 7, 354. TFR II, 8, 373. TT III, 2, 432. TT III, 6, 514. TT III, 6, 515. TT III, 8, 547. TT IV, 5, 680. TRK V, 2, 782-785. TRK V, 3, 795-797. TRK V, 3, 802. TRK V, 6, 841-844. TRK V, 6, 843-845. TRK V, 8, 858. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 866-868. TRK VI, 5, 958-965. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985. TRK VI, 9, 1029-1030. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1058.

F575.1.2. Old woman beautiful as in youth: TFR II, 1, 227. TFR II, 7, 354. TFR II, 8, 373. TFR II, 8, 373. TT III, 2, 432. TT III, 6, 514. TT III, 8, 547. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 985. TRK VI, 9, 1029-1030.

F576. Extraordinary ugliness: TH 2, 41. TH 4, 71. TT IV, 1, 613. TT IV, 7, 689. TT IV, 8, 714. TRK VI, 2, 925. TRK VI, 3, 943. TRK VI, 3, 946.

F600-F699. Persons with extraordinary powers

F600. Persons with extraordinary powers: TH 1, 8. TH 3, 61. *Prologue IV*, 13. TFR I, 1, 25. TFR I, 1, 27. TFR I, 1, 32-36. TFR I, 1, 40-41. TFR I, 2, 43. TFR I, 2, 43. TFR I, 2, 46-64. TFR I, 3, 65-66. TFR I, 3, 67-68. TFR I, 3, 74-76. TFR I, 3, 84. TFR I, 5, 105. TFR I, 5, 106-108. TFR I, 7, 132-133. TFR I, 10, 167-174. TFR I, 11, 183. TFR I, 11, 186-189. TFR I, 11, 191.

TFR I, 11, 195. TFR I, 12, 198-199. TFR I, 12, 202. TFR I, 12, 208-213. TFR II, 1, 219-224. TFR II, 1, 226-227. TFR II, 1, 230-232. TFR II, 1, 238. TFR II, 2, 239-271. TFR II, 3, 272-277. TFR II, 3, 279-294. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-331. TFR II, 6, 333-334. TFR II, 6, 343. TFR II, 7, 354-359. TFR II, 7, 361-366. TFR II, 8, 367-368. TFR II, 8, 372-378. TFR II, 9, 387-388. TFR II, 10, 398. TFR II, 10, 402. TT III, 5, 494-505. TT III, 6, 506-525. TT III, 7, 526-528. TT III, 7, 541. TT III, 8, 543-558. TT III, 9, 565-574. TT III, 10, 576-587. TT III, 11, 588-600. TT IV, 5, 667. TT IV, 5, 670. TT IV, 5, 680. TT IV, 8, 708. TT IV, 10, 731. TRK V, 1, 747-760. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809-820. TRK V, 4, 822-824. TRK V, 4, 828-829. TRK V, 6, 840-842. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 860-870. TRK V, 9, 878-881. TRK V, 10, 883. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 970-972. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 989-996. TRK VI, 9, 1028-1030. *Ap. A*, 1033. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1059. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1084-1085.

F601. Extraordinary companions: TH 2, 37-39. TH 2, 52-53. TH 3, 54-64. TH 4, 65-71. TH 4, 77-80. TH 6, 107-130. TH 7, 131-162. TH 18, 336-340. TH 19, 341-347. TFR I, 1, 25. TFR I, 1, 32-36. TFR I, 1, 40-41. TFR I, 2, 46-64. TFR I, 3, 65-66. TFR I, 6, 119-122. TFR I, 7, 123-134. TFR I, 8, 135-136. TFR I, 8, 142-148. TFR I, 12, 209-213. TFR II, 1, 219-233. TFR II, 1, 236-238. TFR II, 2, 239-242. TFR II, 2, 246-247. TFR II, 2, 249. TFR II, 2, 258. TFR II, 2, 263-264. TFR II, 2, 267-271. TFR II, 3, 272-293. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-331. TFR II, 6, 333-339. TFR II, 6, 341-352. TFR II, 7, 353-366. TFR II, 8, 368-372. TFR II, 8, 375-378. TFR II, 9, 379-393. TFR II, 10, 395-407. TT III, 5, 494-505. TT III, 6, 506-525. TT III, 7, 526-528. TT III, 7, 541. TT III, 8, 543-558. TT III, 9, 565-574. TT III, 10, 576-587. TT III, 11, 588-600. TT IV, 5, 667. TT IV, 5, 670. TT IV, 8, 708.

TT IV, 10, 731. TRK V, 1, 747-760. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809-820. TRK V, 4, 822-824. TRK V, 4, 828-829. TRK V, 6, 840-842. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 860-870. TRK V, 9, 878-881. TRK V, 10, 883. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 970-972. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 989-996. TRK VI, 9, 1028-1030.

F601.0.1. Skillful companions: TH 2, 39. TH 6, 110. TH 8, 192. TH 9, 204. TH 9, 208. TH 10, 226. TH 12, 246. TH 12, 251. TH 16, 315. TH 18, 333. TFR I, 1, 25. TFR I, 1, 32-36. TFR I, 1, 40-41. TFR I, 2, 46-64. TFR I, 3, 65-66. TFR I, 6, 119-122. TFR I, 7, 123-134. TFR I, 8, 135-136. TFR I, 8, 142-148. TFR I, 12, 209-213. TFR II, 1, 219-233. TFR II, 1, 236-238. TFR II, 2, 239-242. TFR II, 2, 246-247. TFR II, 2, 249. TFR II, 2, 258. TFR II, 2, 263-264. TFR II, 2, 267-271. TFR II, 3, 272-293. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-331. TFR II, 6, 333-339. TFR II, 6, 341-352. TFR II, 7, 353-366. TFR II, 8, 368-372. TFR II, 8, 375-378. TFR II, 9, 379-393. TFR II, 10, 395-407. TT III, 5, 494-505. TT III, 6, 506-525. TT III, 7, 526-528. TT III, 7, 541. TT III, 8, 543-558. TT III, 9, 565-574. TT III, 10, 576-587. TT III, 11, 588-600. TT IV, 5, 667. TT IV, 5, 670. TT IV, 8, 708. TT IV, 10, 731. TRK V, 1, 747-760. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809-820. TRK V, 4, 822-824. TRK V, 4, 828-829. TRK V, 6, 840-842. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 860-870. TRK V, 9, 878-881. TRK V, 10, 883. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 970-972. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 989-996. TRK VI, 9, 1028-1030.

F601.1. Extraordinary companions perform hero's tasks: TH 2, 50. TH 4, 77. TH 6, 120. TH 7, 138-146.

F601.7. Animals as extraordinary companions: TT III, 2, 435. TT III, 5, 502. TT III, 5, 504-505. TT III, 6, 506-509. TT III, 6, 512. TT III, 6, 522. TT III, 6, 524-525. TT III, 7, 526-531. TT III, 7, 540-542. TT III, 8, 543-

556. TT III, 11, 588-589. TT III, 11, 595-600. TRK V, 1, 747. TRK V, 1, 748. TRK V, 1, 751. TRK V, 1, 762. TRK V, 1, 752. TRK V, 3, 793. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 7, 850. TRK V, 7, 851. TRK V, 8, 864. TRK VI, 4, 949-950. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 7, 995. TRK VI, 7, 996. *Ap. A*, 1065.

F611.3.3. Sword tested: TH 8, 181. TFR II, 2, 268. TFR II, 4, 299. TT III, 3, 444. TT III, 7, 533-534. TT III, 7, 537. TT IV, 9, 721-722. TT IV, 9, 725. TT IV, 10, 728-729. TT IV, 10, 742. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 848. TRK V, 10, 892. TRK VI, 1, 909.

F615. Strong man evades death. Vain attempts to kill him: TH 18, 335. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1046.

F618. Strong man tames animals: TH 7, 137-138. TH 7, 146-147. TH 7, 151. *Ap. A*, 1065. *Ap. B*, 1091.

F628.1.0.1. Strong man slays monster: *Ap. A*, 1064.

F628.4. Strong man's mighty blow with sword: TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 325.

F645. Marvelously wise man: TH 1, 8. TH 3, 61. *Prologue I*, 2. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 48. TFR I, 2, 49. TFR I, 2, 52. TFR I, 2, 55. TFR I, 2, 56. TFR I, 2, 61. TFR I, 7, 129-130. TFR II, 1, 222. TFR II, 1, 226. TFR II, 2, 249. TFR II, 2, 250. TFR II, 2, 251. TFR II, 2, 254. TFR II, 2, 259. TFR II, 2, 267. TFR II, 2, 267. TFR II, 2, 268. TFR II, 2, 269. TFR II, 2, 270. TFR II, 7, 356. TFR II, 7, 357. TFR II, 10, 398. TT III, 5, 494-505. TT III, 6, 506-525. TT III, 7, 526-528. TT III, 7, 541. TT III, 8, 543-558. TT III, 9, 565-574. TT III, 10, 576-587. TT III, 11, 588-600. TT IV, 5, 667. TT IV, 5, 670. TT IV, 8, 708. TT IV, 10, 731. TRK V, 1, 747-760. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809-820. TRK V, 4, 822-824. TRK V, 4, 828-829. TRK V, 6, 840-842. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 860-870. TRK V, 9, 878-881. TRK

V, 10, 883. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 970-972. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 989-996. TRK VI, 9, 1028-1030. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060. *Ap. B*, 1085.

F648. Extraordinary sympathy with wild animals: TH 6, 124. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 262. TT III, 2, 435. TT III, 5, 502. TT III, 5, 504-505. TRK V, 1, 747. TRK V, 1, 748. TRK V, 1, 751. TRK V, 1, 762. TRK V, 1, 752. TRK V, 3, 793. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 7, 850. TRK V, 7, 851. TRK V, 8, 864. TRK VI, 4, 949-950. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 7, 995. TRK VI, 7, 996. *Ap. A*, 1065. *Ap. B*, 1091.

F660. Remarkable skill: TH 2, 39. TH 6, 110. TH 8, 192. TH 9, 204. TH 9, 208. TH 10, 226. TH 12, 246. TH 12, 251. TH 14, 289. TH 16, 315. TH 18, 333. *Prologue I*, 1. *Prologue I*, 3. *Note on The Shire Records*, 15. TFR I, 1, 25. TFR I, 11, 182. TFR I, 11, 190. TFR I, 12, 198. TFR I, 12, 210. TFR II, 2, 248. TFR II, 2, 252. TFR II, 6, 346. TFR II, 8, 370. TFR II, 8, 372. TFR II, 8, 376. TFR II, 9, 387. TT III, 1, 420. TT III, 2, 426. TT III, 2, 431. TT III, 3, 453. TT III, 3, 457. TT III, 5, 498. TT III, 6, 520. TT III, 9, 567. TT IV, 5, 669. TRK V, 6, 847. *Ap. A*, 1033. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1059. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1061. *Ap. A*, 1065. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*, 1085.

F661. Skillful marksman: TH 14, 289. TFR II, 9, 387. TT III, 3, 453. TT III, 3, 457. TT III, 5, 498.

F662.0.1. Woman skillful in sewing: TFR II, 8, 370. TRK V, 6, 847. *Ap. A*, 1061.

F676. Skillful thief: TH 12, 251. TH 12, 262. TH 13, 275. TH 16, 314.

F679.5. Skillful hunter: TFR I, 2, 58. TFR I, 11, 190. TFR II, 2, 248. TT III, 1, 420. TT III, 2, 426. TT III, 9, 561. TT IV, 6, 685. *Ap. A*, 1065. *Ap. A*, 1069.

FF681. Marvelous runner: TT III, 2, 436.

F687. Remarkable fragrance (odor) of person: TH 3, 57. TFR I, 11, 189. TT IV, 2, 629.

F687. Underground kingdom: TH 1, 27-28. TH 4, 73-74. TH 8, 194-195. TH 9, 199. TH 10, 227-230. TH 12, 270. TH 15, 299-300. TH 15, 304-305. TH 15, 308. TH 18, 336. TFR II, 2, 240-241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 268. TFR II, 3, 283. TFR II, 4, 295-297. TFR II, 4, 300. TFR II, 4, 301. TFR II, 4, 303-320. TFR II, 5, 321-332. TFR II, 7, 355-356. TT III, 8, 547. *Ap. A*, 1071-1080. *Ap. B*, 1082-1084. *Ap. B*, 1087-1089. *Ap. B*, 1092. *Ap. B*, 1094-1096. *Ap. E*, 1126.

F700-F899. Extraordinary places and things

F707. Extraordinary kingdom: TH 8, 194-195. TH 9, 199. TFR II, 1, 227. TFR II, 1, 229. TFR II, 2, 240. TFR II, 2, 266. TFR II, 4, 315-317. TFR II, 6, 338-352. TFR II, 7, 353-366. TFR II, 8, 367-379. TT III, 2, 432. TT III, 2, 436. TT III, 4, 467. TT III, 4, 472. TT III, 5, 502-503. TT III, 6, 514. TT III, 8, 547. TT IV, 5, 666-667. TT IV, 5, 676-680. TT IV, 9, 720. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 7, 993. *Ap. A*, 1033. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1035. *Ap. A*, 1060. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1083-1084. *Ap. B*, 1090. *Ap. B*, 1092-1095.

F713. Extraordinary pond, lake: TFR II, 4, 301. TFR II, 4, 302. TFR II, 4, 308. TFR II, 4, 316. TFR II, 4, 317. TFR II, 6, 334. TRK VI, 6, 978-979.

F715.0.1(G) Perilous, impassable river: TH 7, 155. TH 8, 165-169. TFR I, 2, 52. TFR I, 12, 214-215. TFR II, 8, 367-368.

F716. Extraordinary fountain: TFR II, 7, 354. TT III, 6, 514, TRK, 6, 974.

F716.6(B) Fountain of fairy origin: TFR II, 7, 354. TT III, 6, 514.

F718. Extraordinary well: TT III, 6, 514.

F721.1. Underground passages. Journey made through natural subways:

TH 6, 112. TFR II, 4, 309-320. TFR II, 5, 321-332. TT III, 2, 436. TT III, 4, 472. TT IV, 5, 677. TT IV, 9, 717-725.

F721.4. Underground treasure chambers: TH 1, 18-19. TH 1, 28. TH 10, 229-230. TH 12, 249. TH 13, 276-278.

F721.5. Subterranean castle: TH 1, 27-28. TH 8, 194-195. TH 9, 199. TH 13, 278-280. TT III, 8, 547.

F730. Extraordinary islands: TFR II, 1, 235-236. TT IV, 5, 474. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1035.

F750. Extraordinary mountains and valleys: TFR I, 2, 62. TFR II, 2, 245. TFR II, 3, 280. TFR II, 10, 401. TT III, 8, 555. TRK VI, 6, 978-979.

F752. Mountain of treasure: TH 1, 18-19. TH 1, 28. TH 3, 54. TH 10, 229-230. TH 12, 249.

F756. Extraordinary valleys and plains: TH 3, 55-57. TH 3, 61. TFR I, 2, 62. TFR I, 3, 80. TFR I, 5, 106. TFR I, 12, 202. TFR II, 1, 219-238. TFR II, 2, 239-271. TFR II, 2, 258. TFR II, 3, 272-281. TT III, 8, 555. TRK VI, 6, 978-979.

F757. Extraordinary cave: TH 2, 51-52. TH 8, 194-195. TH 9, 199. TFR I, 12, 205. TT III, 8, 547. TRK VI, 6, 978.

F760. Extraordinary cities: TT III, 1, 417. TRK V, 1, 751. *Ap. A*, 1071-1080. *Ap. B*, 1082-1084. *Ap. B*, 1087-1089. *Ap. B*, 1092. *Ap. B*, 1094-1096. *Ap. E*, 1126.

F761. City of precious metals and stones: TRK V, 1, 751. *Ap. A*, 1071-1080. *Ap. B*, 1082-1084. *Ap. B*, 1087-1089. *Ap. B*, 1092. *Ap. B*, 1094-1096. *Ap. E*, 1126.

F770. Extraordinary buildings and furnishing: TH 7, 146-148. TFR I, 9, 152. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 229. TFR II, 1, 237. TFR II, 1, 235. TFR II, 7, 354. TT III, 1, 417. TT III, 8, 555. TT III, 9, 568. TT IV, 1, 678. TRK V, 1, 751. TRK VI, 6, 979.

F771. Extraordinary castle: TH 1, 27-28. TH 8, 194-195. TH 9, 199. TH 13, 278-280. TFR II, 1, 235. TFR II, 2, 244. TFR II, 2, 250. TFR II, 2, 256. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 268. TFR II, 4, 296. TFR II, 6, 352. TT III, 7, 528. TT III, 8, 555. TT III, 9, 568. TT III, 10, 577. TT IV, 3, 636. TRK V, 1, 751. TRK VI, 6, 979. *Ap. A*, 1066. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1067. *Ap. B*, 1088.

F771.1. Castle of unusual material: TFR II, 2, 258. TT III, 8, 555. TT III, 9, 568. TRK V, 1, 751. TRK VI, 6, 979. *Ap. A*, 1067.

F771.4.3. Abandoned castle. Has no habitant when hero enters: TFR II, 4, 309-320. TRK VI, 1, 903.

F771.5. Extraordinary guard for castle: TH 1, 30. TH 3, 54. TH 12, 249. TH 12, 252. TH 15, 307. TFR II, 7, 354. TRK V, 1, 752-753.

F771.5.1. Castle guarded by beasts: TH 1, 30. TH 3, 54. TH 12, 249. TH 12, 252. TH 15, 307. TFR II, 2, 240. TFR II, 5, 330. *Ap. A*, 1065.

F771.5.2. Castle guarded by giants (ogres): *Ap. A*, 1072.

F772. Extraordinary tower: *Prologue* I, 7. TFR I, 2, 44. TFR I, 2, 45. TFR I, 2, 51. TFR I, 11, 185. TFR II, 1, 235. TFR II, 2, 244. TFR II, 2, 245. TFR II, 2, 250. TFR II, 2, 251. TFR II, 2, 253. TFR II, 2, 258. TFR II, 2, 266. TFR II, 3, 276. TFR II, 4, 296. TFR II, 7, 356. TFR II, 7, 364. TFR II, 10, 400. TFR II, 10, 401. TT III, 8, 555. TT III, 9, 568. TT III, 10, 577. TT IV, 3, 636. TRK V, 1, 751. TRK VI, 6, 979. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1067.

F776. Extraordinary gate: TH 9, 201-202. TH 13, 271. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 253. TFR II, 4, 304-306. TFR II, 8, 373. TT IV, 3, 636-637. TRK V, 1, 751. TRK V, 4, 828.

F778(B) Extraordinary tomb: TH 18, 335. TFR I, 8, 139-142. TFR II, 4, 319-320. TT III, 8, 551. TT IV, 5, 666. TT IV, 5, 678. TRK V, 6, 845. TRK VI, 6, 977. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1063.

F790. Extraordinary sky and weather phenomena: TH 4, 67. TFR II, 3, 288-289. TT IV, 1, 609. TRK V, 1, 752. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 772. TRK V, 3, 791. TRK V, 4, 812. TRK V, 4, 817. TRK V, 5, 834. TRK V, 5, 838. TRK V, 10, 884. TRK VI, 1, 897. TRK VI, 4, 949.

F800. Extraordinary rocks and stones: TFR I, 12, 205-206.

F810. Extraordinary trees, plants, fruits...: TFR I, 6, 116-120. TFR I, 7, 126. TFR I, 7, 130. TFR II, 2, 252. TFR II, 4, 304. TT III, 2, 423. TT III, 2, 442. TT III, 4, 461-487. TT III, 5, 490-500. TT III, 7, 541. TT III, 7, 543-544. TT III, 8, 546-547. TT III, 9, 564-574. TT III, 10, 585-586. TT III, 11, 597. TT III, 11, 598. TT IV, 3, 641. TT IV, 5, 671. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 6, 978-981. TRK VI, 9, 1023. *Ap. A*, 1033. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1071. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1095.

F811. Extraordinary trees: TFR I, 6, 116-120. TFR I, 7, 126. TFR I, 7, 130. TFR II, 2, 252. TFR II, 4, 304. TT III, 2, 423. TT III, 2, 442. TT III, 4, 461-487. TT III, 5, 490-500. TT III, 7, 541. TT III, 7, 543-544. TT III, 8, 546-547. TT III, 9, 564-574. TT III, 10, 585-586. TT III, 11, 597. TT III, 11, 598. TT IV, 3, 641. TT IV, 5, 671. TRK VI, 6, 978-981. TRK VI, 9, 1023. *Ap. A*, 1033. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1071. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1095.

F811.4. Extraordinary location of tree: TRK VI, 6, 978-981. *Ap. A*, 1033.

Ap. A, 1034.

F811.21. Marvelous tree of extraordinary age: TFR I, 7, 130. TT III, 2, 423.

TT III, 2, 442. TT III, 4, 461-487. TT III, 5, 490-500. TT III, 7, 541. TT III, 7, 543-544. TT III, 8, 546-547. TT III, 9, 564-574. TT III, 10, 585-586. TT III, 11, 597. TT III, 11, 598. TT IV, 3, 641. TT IV, 5, 671. TRK VI, 6, 980-981. *Ap. A*, 1033. *Ap. A*, 1034.

F812.3. Forest of dangers, wonders: TFR I, 5, 107-108. TFR I, 6, 109-122.

TFR I, 7, 130. TH 7, 155. TH 8, 163-191. TT III, 2, 432. TT III, 2, 436. TT III, 4, 467. TT III, 4, 472. TT III, 5, 502-503. TT III, 6, 514. TT III, 8, 547. TT IV, 5, 666-667. TT IV, 5, 676-680. TT IV, 9, 720. TRK VI, 6, 981.

F814. Extraordinary flower: TFR II, 6, 352. *Ap. A*, 1063.

F818. Extraordinary garden: TFR II, 8, 375. TRK VI, 9, 1023.

F820. Extraordinary clothings and ornaments: TH 1, 13. TH 5, 81. TH 5,

92. TH 5, 95. TH 5, 98. TH 8, 178. TH 8, 182. TH 8, 186. TH 8, 190. TH 8, 192. TH 9, 217. TH 12, 248. TH 12, 256. TH 13, 272. TH 13, 277. TH 17, 326. TH 18, 332. TH 19, 349. TFR II, 8, 370. TT III, 1, 416. TT III, 2, 424. TT III, 2, 427. TT III, 3, 457. TT III, 9, 563. TT IV, 1, 610. TT IV, 1, 613. TT IV, 1, 619. TT IV, 2, 625. TT IV, 7, 701. TT IV, 9, 725. TRK V, 4, 807. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 871. TRK V, 10, 889. TRK V, 10, 891. TRK VI, 1, 904. TRK VI, 1, 912. TRK VI, 1, 913. TRK VI, 2, 918. TRK VI, 3, 937. TRK VI, 3, 938. TRK VI, 4, 954. TRK VI, 6, 972. TRK VI, 6, 985. TRK VI, 7, 992. TRK VI, 8, 1005. TRK VI, 9, 1025. TRK V, 4, 807. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 871. TRK V, 10, 889. TRK V, 10, 891. TRK VI, 1, 904. TRK VI, 1, 912. TRK VI, 1, 913. TRK VI, 2, 918. TRK VI, 3, 937. TRK VI, 3, 938. TRK VI, 4, 954. TRK VI, 6, 972. TRK VI, 6, 985. TRK VI, 7, 992. TRK VI, 8, 1005. TRK VI, 9, 1025. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*,

1037. *Ap. A*, 1073. *Ap. A*, 1076-1077. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089.

F821. Extraordinary dress (clothes, robe...): TFR II, 8, 370. TT III, 1, 416. TT III, 2, 424. TT III, 2, 427. TT III, 3, 457. TT III, 9, 563. TT IV, 1, 610. TT IV, 1, 613. TT IV, 1, 619. TT IV, 2, 625. TT IV, 7, 701. TT IV, 9, 725. TRK V, 4, 807. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 871. TRK V, 10, 889. TRK V, 10, 891. TRK VI, 1, 904. TRK VI, 1, 912. TRK VI, 1, 913. TRK VI, 2, 918. TRK VI, 3, 937. TRK VI, 3, 938. TRK VI, 4, 954. TRK VI, 6, 972. TRK VI, 6, 985. TRK VI, 7, 992. TRK VI, 8, 1005. TRK VI, 9, 1025. *Ap. A*, 1060.

F821.4. Extraordinary beautiful mantle: TFR II, 8, 370. TRK VI, 5, 961-962. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 6, 982. TRK VI, 7, 993. TRK VI, 7, 995. TRK VI, 9, 1028. *Ap. A*, 1060.

F824.6(B) Double/triple armor: TH 12, 267. TH 13, 278. TH 16, 315. TH 19, 349. TFR II, 3, 278. TFR II, 6, 336. TT III, 6, 522. TRK V, 10, 889.

F824.7(B) Impenetrable hauberk/armor: TH 12, 262. TH 12, 267. TH 13, 278. TH 16, 315. TH 19, 349. TFR II, 3, 278. TFR II, 6, 336. TT III, 6, 522. TRK V, 10, 889.

F825. Extraordinary ring: TH 5, 81. TH 5, 92. TH 5, 95. TH 5, 98. TH 8, 178. TH 8, 182. TH 8, 186. TH 8, 190. TH 8, 192. TH 9, 217. TH 12, 248. TH 12, 256. TH 13, 272. TH 13, 277. TH 17, 326. TH 18, 332. TH 19, 349. *Foreword to the Second Edition*, xx. *Foreword to the Second Edition*, xxii. *Prologue III*, 10. *Prologue IV*, 11-13. TFR I, 1, 31. TFR I, 1, 32. TFR I, 1, 33. TFR I, 1, 34. TFR I, 1, 35. TFR I, 1, 40. TFR I, 2, 46. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 48. TFR I, 2, 49. TFR I, 2, 50. TFR I, 2, 51. TFR I, 2, 52. TFR I, 2, 53. TFR I, 2, 54. TFR I, 2, 55. TFR I, 2, 56. TFR I, 2, 57. TFR I, 2, 59. TFR I, 2, 60. TFR I, 2, 61. TFR I, 2, 62. TFR I, 3, 63. TFR I, 3, 67. TFR I, 3, 71.

TFR I, 3, 75. TFR I, 3, 78. TFR I, 5, 104. TFR I, 5, 105. TFR I, 7, 132-133. TFR I, 8, 141. TFR I, 9, 157. TFR I, 9, 160. TFR I, 10, 171. TFR I, 11, 177. TFR I, 11, 189. TFR I, 11, 195. TFR I, 11, 196. TFR I, 12, 197. TFR I, 12, 199. TFR I, 12, 214. TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 220. TFR II, 1, 221. TFR II, 1, 222. TFR II, 1, 223. TFR II, 1, 224. TFR II, 1, 226. TFR II, 1, 228. TFR II, 1, 231. TFR II, 1, 232. TFR II, 2, 241-270. TFR II, 3, 275. TFR II, 3, 276. TFR II, 3, 277. TFR II, 3, 281. TFR II, 4, 295. TFR II, 4, 296. TFR II, 4, 297. TFR II, 4, 312. TFR II, 4, 318. TFR II, 5, 321. TFR II, 6, 337. TFR II, 7, 358. TFR II, 7, 364. TFR II, 7, 365. TFR II, 7, 366. TFR II, 8, 368. TFR II, 8, 369. TFR II, 8, 376. TFR II, 9, 388. TFR II, 10, 397. TFR II, 10, 397-399. TFR II, 10, 401. TFR II, 10, 402. TFR II, 10, 403. TT III, 5, 497. TT IV, 1, 609-611. TT IV, 1, 614. TT IV, 1, 616. TT IV, 1, 617-618. TT IV, 1, 616. TT IV, 2, 633. TT IV, 3, 640. TT IV, 4, 643. TT IV, 3, 644. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 663-667. TT IV, 5, 669. TT IV, 5, 671. TT IV, 5, 680. TT IV, 6, 692-693. TT IV, 7, 694. TT IV, 8, 706-707. TT IV, 8, 712-713. TT IV, 9, 720-725. TT IV, 10, 728-734. TRK V, 9, 876. TRK V, 9, 878. TRK V, 9, 879. TRK VI, 1, 898. TRK VI, 1, 900. TRK VI, 1, 901. TRK VI, 1, 904. TRK VI, 1, 907. TRK VI, 1, 911-912. TRK VI, 2, 919. TRK VI, 3, 935. TRK VI, 3, 939. TRK VI, 3, 943. TRK VI, 3, 945. TRK VI, 3, 946. TRK VI, 3, 947. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 4, 954. TRK VI, 9, 1028. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1042. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1073. *Ap. A*, 1076-1077. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*, 1090.

F826. Extraordinary jewels: TH 5, 81. TH 5, 92. TH 5, 95. TH 5, 98. TH 8, 178. TH 8, 182. TH 8, 186. TH 8, 190. TH 8, 192. TH 9, 217. TH 12, 248. TH 12, 256. TH 13, 272. TH 13, 277. TH 17, 326. TH 18, 332. TH 19, 349. *Foreword to the Second Edition*, xx. *Foreword to the Second Edition*, xxii.

Prologue III, 10. Prologue IV, 11-13. TFR I, 1, 31. TFR I, 1, 32. TFR I, 1, 33. TFR I, 1, 34. TFR I, 1, 35. TFR I, 1, 40. TFR I, 2, 46. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 48. TFR I, 2, 49. TFR I, 2, 50. TFR I, 2, 51. TFR I, 2, 52. TFR I, 2, 53. TFR I, 2, 54. TFR I, 2, 55. TFR I, 2, 56. TFR I, 2, 57. TFR I, 2, 59. TFR I, 2, 60. TFR I, 2, 61. TFR I, 2, 62. TFR I, 3, 63. TFR I, 3, 67. TFR I, 3, 71. TFR I, 3, 75. TFR I, 3, 78. TFR I, 5, 104. TFR I, 5, 105. TFR I, 7, 132-133. TFR I, 8, 141. TFR I, 9, 157. TFR I, 9, 160. TFR I, 10, 171. TFR I, 11, 177. TFR I, 11, 189. TFR I, 11, 193. TFR I, 11, 195. TFR I, 11, 196. TFR I, 12, 197. TFR I, 12, 199. TFR I, 12, 214. TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 220. TFR II, 1, 221. TFR II, 1, 222. TFR II, 1, 223. TFR II, 1, 224. TFR II, 1, 226. TFR II, 1, 228. TFR II, 1, 231. TFR II, 1, 232. TFR I, 11, 185. TFR II, 1, 235. TFR II, 2, 241-270. TFR II, 3, 275. TFR II, 3, 276. TFR II, 3, 277. TFR II, 3, 281. TFR II, 4, 295. TFR II, 4, 296. TFR II, 4, 297. TFR II, 4, 312. TFR II, 4, 318. TFR II, 5, 321. TFR II, 6, 337. TFR II, 7, 358. TFR II, 7, 364. TFR II, 7, 365. TFR II, 7, 366. TFR II, 8, 368. TFR II, 8, 369. TFR II, 8, 376. TFR II, 9, 388. TFR II, 10, 397. TFR II, 10, 397-399. TFR II, 10, 401. TFR II, 10, 402. TFR II, 10, 403. TT III, 3, 455. TT III, 5, 497. TT III, 10, 564. TT IV, 1, 609-611. TT IV, 1, 614. TT IV, 1, 616. TT IV, 1, 617-618. TT IV, 1, 616. TT IV, 2, 633. TT IV, 3, 640. TT IV, 4, 643. TT IV, 3, 644. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 663-667. TT IV, 5, 669. TT IV, 5, 671. TT IV, 5, 680. TT IV, 6, 692-693. TT IV, 7, 694. TT IV, 8, 706-707. TT IV, 8, 712-713. TT IV, 9, 720-725. TT IV, 10, 728-734. TT III, 3, 455. TT III, 5, 497. TT III, 10, 564. TT IV, 1, 609-611. TT IV, 1, 614. TT IV, 1, 616. TT IV, 1, 617-618. TT IV, 1, 616. TT IV, 2, 633. TT IV, 3, 640. TT IV, 4, 643. TT IV, 3, 644. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 663-667. TT IV, 5, 669. TT IV, 5, 671. TT IV, 5, 680. TT IV, 6, 692-693. TT IV, 7, 694. TT IV, 8, 706-707. TT IV, 8, 712-713. TT IV, 9, 720-725. TT IV, 10,

728-734. TRK V, 9, 876. TRK V, 9, 878. TRK V, 9, 879. TRK V, 10, 889. TRK VI, 1, 898. TRK VI, 1, 900. TRK VI, 1, 901. TRK VI, 1, 904. TRK VI, 1, 907. TRK VI, 1, 911-912. TRK VI, 2, 918. TRK VI, 2, 919. TRK VI, 3, 935. TRK VI, 3, 939. TRK VI, 3, 943. TRK VI, 3, 945. TRK VI, 3, 946. TRK VI, 3, 947. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 4, 954. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 9, 1025. TRK VI, 9, 1028. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1042. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1072. *Ap. A*, 1073. *Ap. A*, 1076-1077. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1073. *Ap. A*, 1076-1077. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*, 1090.

F828. Extraordinary crown: TT III, 1, 418. TT III, 2, 434. TT III, 6, 512. TT III, 10, 583. TT IV, 3, 641. TT IV, 5, 671. TT IV, 7, 702. TT IV, 8, 706. TT IV, 8, 712. TRK V, 4, 829. TRK V, 6, 840. TRK VI, 5, 967. *Ap. A*, 1043.

F828.2. Crown of fire: TT III, 2, 434.

F830. Extraordinary weapons: TH 2, 51. TH 3, 61-62. TH 4, 76. TH 4, 77. TH 4, 79. TH 5, 86. TH 6, 108. TH 8, 181. TH 8, 191. TH 12, 267. TH 14, 289. TH 18, 336. TH 19, 348. *Prologue IV*, 11. *Prologue IV*, 12. *Prologue IV*, 13. TFR I, 10, 171. TFR I, 11, 185. TFR II, 1, 234. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 244. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 247. TFR II, 2, 248. TFR II, 2, 268. TFR II, 3, 276. TFR II, 3, 277. TFR II, 3, 279. TFR II, 3, 280. TFR II, 4, 298. TFR II, 4, 299. TFR II, 4, 310. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 324. TFR II, 6, 333. TFR II, 8, 374. TFR II, 9, 384. TFR II, 10, 395. TT III, 2, 433. TT III, 5, 500. TT III, 6, 510-511. TT III, 7, 533-534. TT III, 7, 537. TT IV, 1, 614. TT IV, 4, 657. TT IV, 9, 721-722. TT IV, 9, 725. TT IV, 10, 728-729. TT IV, 10, 742. TRK V, 2, 780. TRK V, 2, 782. TRK V, 6,

842. TRK V, 6, 848. TRK V, 9, 880. TRK V, 9, 882. TRK V, 10, 892. TRK VI, 1, 897. TRK VI, 1, 902. TRK VI, 1, 903. TRK VI, 1, 904. TRK VI, 1, 907. TRK VI, 1, 909. TRK VI, 1, 912. TRK VI, 2, 926. TRK VI, 3, 938. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 6, 986. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1057.

F831.3. Poisoned arrows: TRK V, 4, 821. TRK V, 4, 824.

F832. Extraordinary lance: TH 12, 267.

F833. Extraordinary sword: TH 2, 51. TH 3, 61-62. TH 4, 76. TH 4, 77. TH 4, 79. TH 5, 82. TH 5, 86. TH 6, 108. TH 8, 181. TH 8, 191. TH 18, 336. TH 19, 348. *Prologue IV*, 11. *Prologue IV*, 12. *Prologue IV*, 13. TFR I, 10, 171. TFR I, 11, 185. TFR II, 1, 234. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 244. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 247. TFR II, 2, 248. TFR II, 2, 268. TFR II, 3, 276. TFR II, 3, 277. TFR II, 3, 279. TFR II, 3, 280. TFR II, 4, 298. TFR II, 4, 299. TFR II, 4, 310. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 324. TFR II, 6, 333. TFR II, 8, 374. TFR II, 9, 384. TFR II, 10, 395. TT III, 2, 433. TT III, 5, 500. TT III, 6, 510-511. TT III, 7, 533-534. TT III, 7, 537. TT IV, 1, 614. TT IV, 4, 657. TT IV, 9, 721-722. TT IV, 9, 725. TT IV, 10, 728-729. TT IV, 10, 742. TRK V, 2, 780. TRK V, 2, 782. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 848. TRK V, 9, 880. TRK V, 9, 882. TRK V, 10, 892. TRK VI, 1, 897. TRK VI, 1, 902. TRK VI, 1, 903. TRK VI, 1, 904. TRK VI, 1, 907. TRK VI, 1, 909. TRK VI, 1, 912. TRK VI, 2, 926. TRK VI, 3, 938. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 6, 986. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1057.

F833.4. Fiery sword: TT III, 5, 500.

F833.5.1. Sword cuts everything: TFR II, 3, 276. TT III, 3, 444. TT IV, 9, 725. TT IV, 10, 728-729. TRK V, 6, 842. TRK V, 10, 892. TRK VI, 1, 909.

F836. Extraordinary bow: TFR II, 1, 234. TT III, 5, 498. TT III, 7, 535. TT IV, 4, 657.

F838. Extraordinary knife: TH 2, 51. TT III, 1, 414. TT III, 6, 510. TT III, 7, 536.

F839.2. Extraordinary shield: TH 12, 267. TFR I, 11, 185. TFR II, 1, 234. TT III, 6, 522. TRK V, 5, 838.

F841. Extraordinary boat, ship: TFR II, 2, 234. TFR II, 2, 236. TT III, 1, 417. TT IV, 5, 666. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1039.

F841.2. Extraordinary equipment of ship: TFR II, 2, 234. TFR II, 2, 236. TT III, 1, 417. TT IV, 5, 666. TRK VI, 9, 1030.

F841.2.8(H) Boat without oars: TFR II, 2, 236. TT III, 1, 417. TT IV, 5, 666.

F842. Extraordinary bridge: TH 3, 60. TFR II, 7, 353. TT III, 5, 501. TT IV, 8, 704. *Ap. B*, 1092.

F851. Extraordinary food: TH 7, 154. TFR II, 8, 367. TT III, 2, 427. TT III, 3, 454. TT III, 3, 457. TT III, 4, 462. TT III, 5, 490. TT III, 9, 561. TT IV, 1, 604. TT IV, 2, 622. TT IV, 4, 652. TRK VI, 1, 914. TRK VI, 2, 920. TRK VI, 2, 921. TRK VI, 3, 936.

F855. Extraordinary image: TT III, 6, 512.

F866.3. Golden cup: TH 12, 267. TRK VI, 7, 994.

F873. Extraordinary army: TT III, 7, 527. TT III, 7, 527. TT III, 9, 566. TT IV, 8, 706-707. TRK V, 2, 787-790. TRK V, 9, 874-877.

F882. Extraordinary fire: TH 6, 111. TH 6, 120. TFR I, 1, 25. TFR I, 1, 27-28. TFR II, 2, 264. TFR II, 3, 290. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 330. TT III, 2, 434. TT III, 5, 494.

F883. Extraordinary writings (book, letter): TH 2, 51. TH 3, 61-62. TH 3, 63. TFR I, 2, 50. TFR I, 4, 105. TFR II, 2, 249. TFR II, 3, 278. TFR II, 3, 290. TFR II, 5, 321-323.

F883.1. Extraordinary book: TFR I, 4, 105. TFR II, 2, 249. TFR II, 3, 278.

TFR II, 3, 290. TFR II, 5, 321-323.

F886. Extraordinary key: TH 1, 26. TH 1, 32. TH 2, 51. TH 11, 244. TH 13,

271. TT III, 10, 583. TRK VI, 6, 980.

F899.5(B) Extraordinary road: TFR II, 1, 229.

F900-F1099. Extraordinary occurrences

F900.1. Miracles at certain time: TH 3, 63. TRK VI, 4, 949.

F930. Extraordinary occurrences concerning seas or waters: TH 7, 155.

TH 8, 165-170. TT III, 8, 553. TT III, 8, 551. TT III, 9, 569. *Ap. A*, 1035.

Ap. A, 1037.

F941. Building sinks into earth: TRK VI, 4, 949.

F941.1. Castle sinks into earth: TRK VI, 4, 949.

F950. Marvelous cures: TFR I, 12, 198-199. TFR I, 12, 211. TFR II, 1, 221.

TFR II, 6, 336. TT III, 3, 448. TT III, 6, 515-518. TT III, 8, 553. TRK

V, 8, 765-869. TRK VI, 4, 952. *Ap. A*, 1043.

F950.10(B) Love cures illness/wound: TRK VI, 5, 965.

F962. Extraordinary precipitation (rain, snow): TH 4, 67. TFR II, 3, 288-

289. TT IV, 1, 609.

F965.3. Impenetrable darkness: TT IV, 1, 608. TT IV, 9, 718.

F968. Extraordinary thunder and lightning: TT IV, 1, 607.

F969.3. Marvelous light: TH 5, 82. TFR II, 8, 376. TT IV, 9, 720-721. TT

IV, 9, 725. TT IV, 10, 728-729. TT IV, 10, 742. TRK V, 4, 809-810. TRK

V, 4, 820. TRK VI, 1, 902. TRK VI, 1, 915. *Ap. A*, 1033.

F969.4. Extraordinary earthquake: TRK VI, 4, 949. *Ap. A*, 1037.

F969.7. Famine: *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1066.

F970. Extraordinary behavior of trees and plants: TT III, 2, 423. TT III, 2,

442. TT III, 4, 461-487. TT III, 5, 490-500. TT III, 7, 541. TT III, 7, 543-

544. TT III, 8, 546-547. TT III, 9, 564-574. TT III, 10, 585-586. TT III, 11, 597. TT III, 11, 598. TT IV, 3, 641. TT IV, 5, 671.

F979.18.1(G) Grass permanently green: TRK VI, 9, 1030.

F980. Extraordinary occurrences concerning animals: TH 7, 137-138. TH 7, 146-147. TH 7, 151. TT III, 2, 435. TT III, 5, 502. TT III, 5, 504-505. TRK V, 1, 747. TRK V, 1, 748. TRK V, 1, 751. TRK V, 1, 762. TRK V, 1, 752. TRK V, 3, 793. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 7, 850. TRK V, 7, 851. TRK V, 8, 864. TRK VI, 4, 949-950. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 7, 995. TRK VI, 7, 996. *Ap. A*, 1065. *Ap. B*, 1091.

F1041.1. Extraordinary death: TRK V, 7, 854. *Ap. A*, 1063.

F1041.1.1. Death from broken heart: TRK V, 7, 854. *Ap. A*, 1063.

F1041.1.3. Heart breaks from sorrow: TRK V, 7, 854. *Ap. A*, 1063.

F1041.2. Death from grief for death of lover or relative: *Ap. A*, 1063. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1070.

F1041.1.2.2.4. Death from hearing of son's death: *Ap. A*, 1068.

F1041.1.3. Death from sorrow or chagrin: TRK V, 7, 854. *Ap. A*, 1063. *Ap. A*, 1068.

F1041.1.13. Death from shame: TRK V, 7, 854.

F1041.8.2. Madness from grief: TRK V, 4, 825-826. TRK V, 7, 852-854. *Ap. A*, 1066.

F1041.8.6. Men go mad in battle: TRK V, 4, 825-826. TRK V, 7, 852-854.

F1041.11.2. Man turns pale, red, blue... from emotion or strain: TRK V, 2, 779. TRK V, 7, 852-854.

F1041.16.6. Extraordinary physical reactions of angry warriors in battle: TH 18, 335. TRK V, 6, 844. *Ap. A*, 1075.

F1041.16.6.7. Fury enables wounded soldiers to continue fighting: TRK V, 6, 844. *Ap. A*, 1074-1075.

F1041.21. Reactions to excessive grief: TRK V, 4, 825-826. TRK V, 6, 842-844. TRK V, 7, 852-854. *Ap. A*, 1063. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1074-1075. *Ap. B*, 1092.

F1041.21.6.6(B) Attempted suicide from grief: TRK V, 4, 825-826. TRK V, 7, 852-854. *Ap. B*, 1093.

F1068. Realistic dream: TFR I, 7, 127. TFR II, 2, 261. TT III, 2, 427. TT IV, 5, 671. TRK V, 8, 868. TRK VI, 1, 910.

F1068.1. Advice and information given in dream: TFR II, 2, 246. TT IV, 5, 671. TRK V, 8, 868.

F1084. Furious battle: TH 17, 324-330. TH 18, 334-335. TT III, 3, 444. TT III, 7, 527. TT III, 7, 532-541. TT III, 9, 567-569. TT IV, 4, 661. TRK V, 6, 839-848. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1074-1075.

F1087. Hero's marvelous sword falls and cuts off hand of enemy: TT III, 3, 444.

F1088. Extraordinary escapes: TH 9, 206-218. TFR II, 10, 399. TFR I, 11, 177. TFR II, 2, 255. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TT III, 3, 457-460. TT III, 5, 489. TT IV, 9, 724. TRK VI, 1, 914-915. *Ap. A*, 1041.

G. OGRES

G10-G399. Kinds of ogres

G300-G399. Other ogres

G301. Monster: TH 1, 18-19. TH 1, 22. TH 1, 25. TH 1, 26. TH 1, 28. TH 1, 29-30. TH 1, 32. TH 2, 34-50. TH 2, 41. TH 3, 54. TH 3, 62. TH 4, 67. TH 4, 71-79. TH 5, 91. TH 6, 111. TH 6, 116-124. TH 7, 132. TH 7, 134. TH 7, 135. TH 7, 142. TH 7, 149. TH 7, 156. TH 10, 222. TH 10, 231. TH 10, 232. TH 10, 233. TH 11, 235. TH 11, 238. TH 12, 249-250. TH 12, 251-267. TH 12, 269. TH 13, 271-273. TH 13, 275. TH 13, 277. TH 13,

279. TH 13, 281. TH 13, 282. TH 13, 284. TH 14, 285-292. TH 14, 294. TH 15, 299-308. TH 16, 310. TH 17, 324-329. TH 18, 334-335. TH 19, 341. TH 19, 351. TT IV, 9, 720-724. TT IV, 10, 728-730. TRK V, 6, 846. TRK V, 6, 849. TRK V, 8, 858. *Ap. A*, 1042. *Ap. A*, 1064-1065. *Ap. A*, 1072-1073. *Ap. A*, 1072. *Ap. A*, 1078. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1092.

G302. Demons: TFR II, 5, 329-331. TT III, 5, 501-502. *Ap. A*, 1033-1034. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1040-1042. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1072. *Ap. B*, 1082-1094.

G346. Devasting monster: TH 1, 29. TH 11, 235. TH 12, 261. TH 12, 266. TH 13, 284. TH 15, 300. TH 15, 301. TH 15, 306. TT IV, 9, 720-724. TT IV, 10, 728-730. TRK V, 6, 846. TRK V, 6, 849. TRK V, 8, 858. *Ap. A*, 1078.

H. TESTS

H0-199. Identity test: recognition

H0. Identity test: TH 1, 7. TH 1, 10. TH 1, 11. TH 1, 12. TH 1, 13. TH 2, 43. TH 2, 49. TH 3, 58. TH 4, 75. TH 5, 86. TH 7, 138-146. TH 8, 196. TH 9, 201. TH 12, 258-259. TH 15, 305-306. TH 16, 312. TH 17, 321. TFR I, 3, 79. TFR I, 3, 80. TFR I, 4, 92-93. TFR I, 4, 97. TFR I, 6, 119. TFR I, 7, 123. TFR I, 9, 151. TFR I, 9, 156-157. TFR I, 9, 151. TFR I, 10, 166. TFR I, 10, 169. TFR I, 10, 170. TFR I, 10, 171. TFR I, 12, 209. TFR II, 1, 227. TFR II, 1, 229. TFR II, 2, 240. TFR II, 6, 342. TFR II, 6, 343. TFR II, 7, 355. TT III, 2, 432. TT III, 2, 433. TT III, 3, 446. TT III, 4, 464. TT III, 4, 465. TT III, 4, 482. TT III, 4, 465. TT III, 5, 492. TT III, 5, 494. TT III, 6, 509. TT III, 6, 510. TT III, 7, 530. TT III, 8, 556. TT III, 10, 578-

580. TT IV, 4, 657-658. TT IV, 5, 666. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 760. TRK V, 1, 761. TRK V, 1, 768-769. TRK V, 2, 774. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 845. TRK VI, 4, 954. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 158. *Ap. A*, 1060.

H10. Recognition through common knowledge: TH 1, 7-8. TH 4, 75. TH 7, 139. TH 7, 141. TH 10, 229. TH 19, 349. TFR I, 4, 92-93. TFR I, 4, 97. TFR I, 9, 151. TFR II, 6, 343. TT III, 5, 492. TT III, 5, 494. TT III, 8, 556. TT III, 10, 578-580. TRK V, 1, 748. TRK V, 1, 751. TRK V, 1, 754. TRK V, 2, 774. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 6, 983. TRK VI, 7, 990. TRK VI, 8, 998. TRK VI, 8, 999. TRK VI, 8, 1007. *Ap. A*, 1058.

H11. Recognition through story-telling: TH 7, 138-146. TT IV, 4, 657-658. TRK V, 1, 757.

H11.1. Recognition by telling life history: TH 15, 299. TFR I, 10, 169. TFR I, 10, 171. TT IV, 4, 657-658. *Ap. A*, 1058.

H11.1.8*. Recognition by telling family names: TH 1, 7. TH 1, 10. TH 1, 11. TH 1, 12. TH 1, 13. TH 4, 75. TH 5, 86. TH 7, 138. TH 7, 141. TH 7, 142. TH 7, 143. TH 7, 144. TH 14, 291. TH 15, 303. TH 15, 305-306. TH 16, 312. TH 17, 318. TFR I, 3, 80. TFR I, 7, 123. TFR I, 9, 151. TFR I, 9, 156-157. TFR I, 10, 170. TFR I, 10, 171. TFR I, 12, 209. TFR II, 1, 229. TFR II, 2, 240. TFR II, 6, 343. TFR II, 7, 355. TT III, 2, 432. TT III, 2, 433. TT III, 3, 446. TT III, 4, 464. TT III, 4, 465. TT III, 4, 482. TT III, 6, 509. TT III, 6, 510. TT III, 7, 530. TT III, 8, 556. TT III, 10, 578-580. TT IV, 4, 657-658. TRK V, 2, 774. TRK VI, 8, 998. TRK VI, 8, 999. TRK VI, 8, 1007. *Ap. A*, 1058.

H12. Recognition by song, music: TH 3, 58. TFR I, 6, 119. TFR I, 10, 170. TFR II, 6, 342. TRK VI, 1, 908-909. *Ap. A*, 1058.

H20. Recognition by resemblance: TH 1, 6. TFR I, 10, 166. TFR II, 1, 227.

TT III, 5, 492. TT III, 5, 494. TRK V, 1, 769. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1058.

H30. Recognition through personal peculiarities: TH 1, 6. TH 2, 49. TH

8, 183. TH 8, 187. TH 10, 224. TFR I, 10, 166. TFR I, 10, 169. TFR I, 12, 209. TT III, 2, 432. TT III, 2, 433. TT III, 5, 492. TT III, 8, 556. TT III, 10, 578-580. TT IV, 4, 658. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 769. TRK V, 4, 807. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1058.

H31. Recognition by unique ability: TH 16, 311. TFR I, 3, 80. TT III, 5,

494. TRK V, 2, 780-781. TRK V, 8, 860. TRK V, 8, 871. TRK VI, 5, 966.

H31.1.1(G) Recognition by unique ability to use (magic) sword: TFR I,

10, 171. TT III, 2, 433. TRK VI, 5, 966. TRK V, 6, 848.

H32. Recognition by extraordinary prowess: TRK V, 6, 848. TRK VI, 4,

953. TRK VI, 5, 966.

H41. Recognition of royalty by personal characteristics or traits: TFR II,

9, 393. TT III, 2, 433. TT III, 5, 494. TRK V, 2, 780-781. TRK V, 8, 860. TRK V, 8, 871. TRK V, 9, 888. TRK VI, 5, 966. *Ap. A*, 1060.

H71. Marks of royalty: TFR II, 9, 393. TT III, 2, 433. TT III, 5, 494. TRK V,

2, 780-781. TRK V, 8, 860. TRK V, 8, 871. TRK V, 9, 876. TRK VI, 5, 966. TRK V, 9, 888. *Ap. A*, 1060.

H80. Identification by tokens: TFR I, 10, 171. TT III, 2, 433. TT IV, 5, 666.

TRK V, 9, 888. TRK V, 10, 889.

H84. Tokens of exploit: TH 7, 154. TT IV, 5, 666. TRK V, 10, 889.

H90. Identification by ornaments: TH 1, 13. TH 10, 224. TT IV, 5, 666.

TRK V, 10, 889. TRK VI, 4, 953.

H94. Identification by ring: *Ap. A*, 1057.

H96. Identification by amulet: TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 863. TRK V, 10,

889. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 6, 982.

H110. Identification by cloth or clothing: TH 8, 187. TH 10, 224. TRK V, 10, 889. TRK VI, 5, 966.

H111. Identification by garment: TH 8, 187. TH 10, 224. TRK V, 10, 889. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 966.

H111.1. Identification by royal garments: TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 966.

H125. Identification by weapons: TFR I, 10, 170. TT III, 2, 433. TRK VI, 4, 953.

H125.1. Identification by sword: TFR I, 10, 170. TT III, 2, 433. TRK VI, 4, 953. *Ap. A*, 1057.

H150. Circumstances of recognition: TH 1, 7-8. TH 1, 10-14. TH 4, 75. TH 7, 138-146. TH 8, 183. TH 8, 187. TH 10, 224. TH 10, 227-229. TH 14, 291. TH 15, 298-299. TH 15, 305-306. TH 16, 311-312. TH 17, 318. TH 19, 349. TFR I, 3, 79. TFR I, 3, 80. TFR I, 4, 92-93. TFR I, 4, 97. TFR I, 6, 119. TFR I, 7, 123. TFR I, 9, 151. TFR I, 9, 156-157. TFR I, 10, 166. TFR I, 10, 170. TFR I, 10, 169. TFR I, 10, 171. TFR I, 12, 209. TFR II, 1, 227. TFR II, 1, 229. TFR II, 2, 240. TFR II, 6, 342. TFR II, 6, 343. TT III, 2, 432. TT III, 2, 433. TT III, 3, 446. TT III, 4, 464. TT III, 4, 465. TT III, 4, 482. TT III, 4, 465. TT III, 5, 492. TT III, 5, 494. TT III, 6, 509. TT III, 6, 510. TT III, 7, 530. TT III, 8, 556. TT III, 10, 578-580. TT IV, 4, 657-658. TT IV, 5, 666. TRK V, 1, 748. TRK V, 1, 751. TRK V, 1, 754-755. TRK V, 1, 760. TRK V, 2, 774. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 6, 983. TRK VI, 7, 990. TRK VI, 8, 998. TRK VI, 8, 999. TRK VI, 8, 1007. TRK VI, 8, 1007. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1058.

H151.10.3(G) Combat of friends brings about recognition: TT III, 5, 494.

H152. Recognition through accidental encounter: TH 1, 7. TH 18, 318. TFR I, 3, 79. TFR I, 4, 97. TFR I, 6, 119. TFR I, 12, 209. TFR II, 6, 342. TFR II, 6, 343. TT III, 2, 432. TT III, 2, 433. TT III, 5, 494. TT III, 8, 556.

TT IV, 4, 657. TRK V, 2, 774. TRK V, 6, 848. TRK V, 8, 858. *Ap. A*, 1058.

H172. *Animal serving only certain man:* TH 7, 137-138. TH 7, 146-147. TH 7, 151. TFR II, 2, 262. TT III, 2, 435. TT III, 5, 502. TT III, 5, 504-505. TT III, 6, 509. TRK V, 1, 747. TRK V, 1, 748. TRK V, 1, 751. TRK V, 1, 762. TRK V, 1, 752. TRK V, 3, 793. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 7, 850. TRK V, 7, 851. TRK V, 8, 864. TRK VI, 4, 949-950. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 7, 995. TRK VI, 7, 996. *Ap. A*, 1065. *Ap. B*, 1091.

H194(B) *Recognition only through direct revelation of identity:* TH 1, 7-8. TH 1, 10-14. TH 4, 75. TH 7, 138-146. TH 10, 227-229. TH 17, 318. TFR I, 3, 80. TFR I, 6, 119. TFR I, 7, 123. TFR I, 9, 151. TFR I, 9, 156-157. TFR I, 10, 170. TFR I, 10, 169. TFR I, 10, 171. TFR II, 1, 229. TFR II, 2, 240. TFR II, 6, 343. TFR II, 7, 355. TT III, 2, 432. TT III, 2, 433. TT III, 6, 509. TT III, 6, 510. TT III, 7, 530. TT III, 8, 556. TT IV, 4, 657-658. TRK V, 1, 748. TRK V, 1, 751. TRK V, 1, 754-755. TRK V, 1, 760. TRK V, 2, 774. TRK V, 6, 845. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 6, 983. TRK VI, 7, 990. TRK VI, 8, 998. TRK VI, 8, 999. TRK VI, 8, 1007. TRK VI, 8, 1007. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1058.

H200-H299. Tests of truth

H200. *Tests of truth:* TH 4, 69. TH 4, 75. TH 12, 257-263. TT III, 2, 435. TT IV, 5, 669. TT IV, 5, 681. TRK V, 1, 757-758. TRK V, 5, 832-833. TRK V, 9, 878.

H300-H499. Marriage tests

H310. *Suitor tests:* TRK VI, 5, 972. *Ap. A*, 1061.

H311. *Suitor contest: bride offered as prize:* TRK VI, 5, 972. *Ap. A*, 1061.

H313. Suitor test: obedience and humility before bride/lady: *Ap. A*, 1061.

H317. Long term of service imposed on suitor: *Ap. A*, 1061.

H317.4. Test of suitor's love and endurance by constant postponing:
TFR II, 1, 233. TRK VI, 5, 972. *Ap. A*, 1061.

H328. Suitor test: power of endurance: TRK VI, 5, 972. *Ap. A*, 1061.

H331.2.1. Suitor contest: success in battle: TRK VI, 5, 972. *Ap. A*, 1061.

H335.0.1. Bride helps suitor performing his tasks: *Ap. A*, 1034.

H335.4. Suitor task: to defeat enemies: TRK VI, 5, 972. *Ap. A*, 1061.

H500-H899. Test of cleverness

H500-H529. Test of cleverness or ability

H500. Test of cleverness or ability: TH 5, 87-94. TFR II, 4, 308. TT III, 1, 420. TT III, 2, 426. TT III, 2, 431. TT III, 3, 453. TT III, 3, 455-456. TT III, 3, 457. TT III, 5, 488. TT III, 5, 498. TT III, 6, 520. TT III, 9, 567. TT IV, 5, 669. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 759. TRK V, 2, 776. TRK V, 2, 780. TRK V, 4, 826-827. TRK V, 5, 832. TRK V, 8, 860. TRK V, 9, 881-882. TRK VI, 10, 885. TRK V, 10, 890-891. TRK VI, 1, 908-915. TRK VI, 8, 1006.

H530-H899. Riddles

H530. Riddles: TH 5, 87-94. TFR II, 2, 246. TFR II, 4, 308. TT III, 1, 418. TT III, 5, 488. TT III, 5, 496. TT III, 8, 544. TRK VI, 5, 964.

H561. Solvers of riddles: TH 5, 87-94. TFR II, 4, 308. TT III, 1, 419. TT III, 5, 488. TT III, 5, 496. TRK VI, 5, 964.

H570. Means of solving riddles: TH 5, 87-94. TFR II, 2, 246. TFR II, 4, 308. TT III, 1, 419. TT III, 5, 496. TT III, 8, 544. TRK VI, 5, 964.

H580. Enigmatic statements: TH 12, 258-259. TFR II, 2, 246. TT III, 5, 496. TT IV, 5, 664. TT IV, 5, 669. TRK VI, 5, 964.

H602. Symbolic meaning of numbers, letters...: *Prologue III, 10. Prologue IV, 11. TFR I, 1, 21. TFR I, 1, 28. TFR I, 1, 32. TFR I, 1, 37. TFR I, 2, 42. TFR I, 2, 46. TFR I, 2, 50. TFR I, 2, 51. TFR I, 2, 59. TFR I, 2, 60. TFR I, 11, 179. TFR I, 11, 187. TFR I, 12, 209. TFR I, 12, 210. TFR I, 12, 214. TFR II, 1, 220. TFR II, 1, 223. TFR II, 2, 228. TFR II, 2, 250. TFR II, 2, 252. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 258. TFR II, 2, 259. TFR II, 2, 260. TFR II, 2, 261. TFR II, 2, 262. TFR II, 2, 264. TFR II, 2, 266. TFR II, 2, 267. TFR II, 3, 275. TFR II, 3, 276. TFR II, 7, 355. TFR II, 7, 366. TT III, 1, 416. TT III, 1, 420. TT III, 4, 472. TT III, 5, 498. TT III, 5, 501. TT III, 11, 597. TT III, 11, 599. TT IV, 5, 672. TT IV, 6, 692. TT IV, 8, 706. TRK V, 4, 829. TRK VI, 6, 985. TRK VI, 9, 1029. Ap. A, 1033. Ap. A, 1034. Ap. A, 1037. Ap. A, 1062. Ap. A, 1073. Ap. A, 1076. Ap. B, 1082. Ap. B, 1083. Ap. B, 1084. Ap. B, 1096.*

H602.1.1. Symbolic meaning of numbers one to seven: *Prologue I, 3. Prologue I, 7. Prologue III, 10. Prologue IV, 11. Prologue IV, 12. Note on the Shire Records, 14. TFR I, 1, 21. TFR I, 1, 22. TFR I, 1, 26. TFR I, 1, 27. TFR I, 1, 28. TFR I, 1, 29. TFR I, 1, 35. TFR I, 1, 36. TFR I, 1, 39. TFR I, 2, 45. TFR I, 2, 46. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 50. TFR I, 2, 51. TFR I, 2, 59. TFR I, 3, 65. TFR I, 3, 68. TFR I, 3, 69. TFR I, 3, 71. TFR I, 3, 72. TFR I, 3, 80. TFR I, 3, 81. TFR I, 4, 92. TFR I, 4, 95. TFR I, 5, 98. TFR I, 5, 101. TFR I, 5, 102. TFR I, 5, 106. TFR I, 6, 109. TFR I, 8, 140. TFR I, 8, 142. TFR I, 8, 143. TFR I, 9, 152. TFR I, 9, 154. TFR I, 9, 159. TFR I, 10, 167. TFR I, 11, 176. TFR I, 11, 179. TFR I, 11, 187. TFR I, 11, 188. TFR I, 11, 189. TFR I, 11, 193. TFR I, 11, 195. TFR I, 12, 197. TFR I, 12, 201. TFR I, 12, 205. TFR I, 12, 210. TFR I, 12, 214. TFR II, 1, 221. TFR II, 1, 224. TFR II, 1, 229. TFR II, 1, 235. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 245. TFR II, 2, 250. TFR II, 2, 252. TFR II, 2,*

253. TFR II, 2, 263. TFR II, 2, 264. TFR II, 2, 268. TFR II, 2, 269. TFR II, 3, 274. TFR II, 3, 276. TFR II, 3, 282. TFR II, 4, 296. TFR II, 4, 304. TFR II, 4, 305. TFR II, 4, 312. TFR II, 4, 313. TFR II, 4, 315. TFR II, 5, 322. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 327. TFR II, 6, 333. TFR II, 6, 335. TFR II, 6, 337. TFR II, 6, 343. TFR II, 6, 345. TFR II, 6, 352. TFR II, 7, 354. TFR II, 7, 364. TFR II, 7, 365. TFR II, 7, 366. TFR II, 8, 371. TFR II, 8, 376. TFR II, 9, 385. TFR II, 9, 388. TFR II, 9, 393. TFR II, 9, 394. TFR II, 10, 403. TT III, 1, 416. TT III, 1, 420. TT III, 4, 472. TT III, 5, 498. TT III, 5, 501. TT III, 11, 597. TT III, 11, 599. TT IV, 5, 672. TT IV, 6, 692. TT IV, 8, 706. TRK V, 4, 829. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 6, 985. TRK VI, 9, 1029. *Ap. A*, 1033. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1073. *Ap. A*, 1076. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1096.

H602.2. Symbolic interpretation of letters: TH 11, 243. TFR I, 2, 50. TFR II, 4, 305. TFR II, 4, 319. TT III, 1, 416.

H602.2. Symbolic interpretation of names: TFR I, 9, 156. TFR I, 11, 188. TFR II, 2, 248. TFR II, 2, 258. TFR II, 2, 259. TFR II, 2, 265. TFR II, 3, 283. TT III, 2, 433. TT III, 4, 464. TT III, 4, 483. TT III, 5, 503. TRK V, 1, 768. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 781. TRK V, 2, 789. TRK V, 2, 781. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 847. TRK V, 8, 859. TRK V, 8, 863. TRK V, 10, 885. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 976. *Ap. A*, 1044-1045. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1074. *Ap. B*, 1094.

H614. Explanation of enigmatic phenomenon: TT III, 1, 419. TT III, 5, 488. TT III, 5, 496. TRK V, 1, 772. TRK V, 3, 791. TRK V, 4, 812. *Ap. A*, 1042.

H617. Symbolic interpretations of dreams: TFR II, 2, 246.

H720. Metaphorical riddles: TFR I, 4, 306. TFR I, 4, 308. TT III, 8, 544.

H900-H1199. Test of prowess: tasks

H900-999. Assignment and performance of tasks

H900. Task imposed. A person's prowess is tested by assigning him certain tasks: TH 2, 40-41. TH 12, 246. TRK V, 4, 816. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1055.

H920. Assigners of tasks: TH 2, 40-41. TH 4, 69. TH 6, 117. TH 8, 166. TH 12, 246. TH 12, 253. TH 15, 300. TFR I, 10, 167. TFR I, 12, 209. TFR I, 12, 210. TFR II, 2, 256. TFR II, 3, 272-273. TFR II, 3, 275-276. TT III, 1, 414. TT III, 1, 415. TT III, 1, 419. TT III, 2, 439. TT III, 4, 485. TT III, 5, 500. TT III, 6, 518. TT III, 7, 533. TT III, 8, 544. TT III, 8, 548. TT III, 11, 595. TT IV, 1, 616. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 827. TRK V, 5, 836. TRK V, 8, 864. TRK V, 8, 865. TRK VI, 5, 969. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1055.

H934. Relative assigns tasks: TH 8, 166. TH 12, 253. TFR II, 3, 276. TRK V, 4, 816. TRK V, 5, 836.

H945. Tasks voluntary undertaken: TH 4, 78. TH 8, 183. TH 9, 204. TH 12, 256. TH 13, 272. TFR I, 2, 61-62. TFR I, 2, 63. TFR I, 5, 105. TFR I, 10, 165. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 270. TFR II, 3, 275. *Ap. A*, 1034. TFR II, 3, 276. TFR II, 3, 281. TFR II, 5, 330-331. TFR II, 8, 365. TFR II, 10, 403. TFR II, 10, 406. TT III, 1, 419. TT III, 4, 485. TT III, 7, 528. TT III, 7, 533. TT III, 7, 534. TT III, 8, 544. TT IV, 5, 677. TRK V, 1, 755. TRK V, 2, 781. TRK V, 3, 804. TRK V, 4, 825. TRK V, 6, 841. TRK V, 8, 864. TRK V, 9, 882. TRK VI, 1, 912. TRK VI, 8, 1006. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1065.

H960. Tasks performed through cleverness or intelligence: TH 8, 183-188. TH 9, 206-218. TFR II, 14, 308. TFR II, 10, 406. TT III, 3, 455-456.

TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 759. TRK V, 2, 776. TRK V, 2, 780. TRK V, 4, 826-827. TRK V, 5, 832. TRK V, 8, 860. TRK V, 9, 881-882. TRK VI, 10, 885. TRK V, 10, 890-891. TRK VI, 1, 908-915. TRK VI, 8, 1006. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1055.

H961. Tasks performed by cleverness: TH 3, 62-63. TFR II, 10, 406. TT III, 3, 455-456. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 759. TRK V, 2, 776. TRK V, 2, 780. TRK V, 4, 826-827. TRK V, 5, 832. TRK V, 8, 860. TRK V, 9, 881-882. TRK VI, 10, 885. TRK V, 10, 890-891. TRK VI, 1, 908-915. TRK VI, 8, 1006.

H970. Help in performing tasks: TH 4, 69. TH 12, 246. TFR I, 8, 143-148. TFR I, 10, 165. TFR II, 2, 270. TFR II, 10, 406. TT III, 1, 415. TT III, 1, 419. TT III, 2, 439. TT III, 5, 501. TT III, 6, 518. TT III, 7, 528. TT III, 7, 533. TT IV, 5, 682. TRK V, 2, 781. TRK V, 3, 804. TRK V, 7, 851. TRK V, 9, 882. TRK V, 10, 889-890. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 8, 1006. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1040.

H971.1. Tasks performed with help of old man: TFR I, 6, 120. TFR I, 8, 143-148. TT III, 5, 501. TRK V, 7, 851. TRK V, 10, 889-890. TRK VI, 8, 1006.

H976. Task performed by mysterious stranger: TFR I, 6, 120. TFR I, 10, 165. TT IV, 5, 682. *Ap. A*, 1055.

H982. Animal help man perform task: TFR II, 2, 261. TFR II, 2, 262. TT III, 2, 439-440. TT III, 5, 502. TT III, 5, 504-505. TT III, 6, 506-509. TT III, 6, 512. TT III, 6, 522. TT III, 6, 524-525. TT III, 7, 526-531. TT III, 7, 540-542. TT III, 8, 543-556. TT III, 11, 588-589. TT III, 11, 595-600. TRK V, 1, 747. TRK V, 1, 748. TRK V, 1, 751. TRK V, 1, 762. TRK V, 1, 752. TRK V, 3, 793. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK

V, 7, 850. TRK V, 7, 851. TRK V, 8, 864. TRK VI, 4, 949-950. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 7, 995. TRK VI, 7, 996.

H987. Task performed with aid of magic object: TH 4, 76-79. TH 6, 107-108. TH 8, 181. TH 8, 183-186. TH 8, 190-191. TH 9, 206-210. TH 12, 248-250. TH 12, 257-263. TH 13, 272. TT III, 5, 500. TT III, 6, 518. TT IV, 5, 664. TRK V, 2, 780. TRK V, 6, 848. TRK V, 9, 882. TRK VI, 1, 912. TRK VI, 1, 912.

H989(B) Help refused: TFR I, 10, 165. TFR II, 5, 330-331. TT IV, 5, 672. TRK V, 3, 800. TRK VI, 1, 911.

H1100-1199. Nature of tasks

H1090. Tasks requiring remarkable speed: TFR II, 2, 261. TFR II, 2, 262. TT III, 1, 419. TT III, 7, 528. TT III, 11, 595. TRK V, 1, 751. TRK V, 2, 780-781. TRK V, 5, 832. TRK V, 7, 850. TRK VI, 4, 949.

H1161. Task: killing ferocious beast: TFR II, 5, 330-331.

H1162.1. Task: overcoming robbers: TH 1, 23.

H1199.2. Task: healing sick person: TFR II, 1, 220. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952. *Ap. A*, 1043.

H1199.5. Task: disenchantment: *Ap. A*, 1069.

H1199.17. Task: guarding: TFR I, 8, 143-148. TFR I, 10, 165. TFR I, 10, 167. TFR II, 6, 343. TT III, 7, 534. TT III, 8, 548. TRK V, 4, 806.

H1200-H1399. Test of prowess: quests

H1200-H1249. Attendant circumstances of quests

H1210. Quest assigned: TH 2, 35. TFR I, 10, 167. TFR I, 12, 209. TFR I, 12, 210. TFR II, 2, 256. TFR II, 3, 272-273. TFR II, 3, 275-276. TT III, 1, 414. TT III, 1, 419. TT III, 2, 439. TT III, 5, 500. TT III, 8, 544. TT III, 11, 595. TT IV, 5, 664. TT IV, 5, 682. TRK V, 813. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1055.

- H1210.2. Quest assigned by king:** TRK, V, 813. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1055.
- H1220. Quest voluntarily undertaken:** TH 2, 36. TFR I, 2, 61-62. TFR I, 2, 63. TFR I, 5, 105. TFR I, 10, 165. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 270. TFR II, 3, 275. *Ap. A*, 1034. TFR II, 3, 276. TFR II, 3, 281. TFR II, 5, 330-331. TFR II, 8, 365. TFR II, 10, 403. TFR II, 10, 406. TT III, 1, 419. TT III, 7, 528. TT IV, 5, 664. TT IV, 5, 677. TT IV, 5, 682. TRK V, 2, 781. TRK V, 3, 804. TRK V, 4, 825. TRK V, 9, 882. TRK VI, 1, 912. TRK VI, 8, 1006. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1065.
- H1221. Quest for adventure:** TH 1, 9. TFR I, 1, 32. TFR II, 2, 269. TRK V, 9, 882. *Ap. A*, 1060.
- H1221.1. Old warrior longs for more adventure:** TFR I, 1, 32. TFR II, 2, 269. TRK V, 2, 792.
- H1223. Quest to undertake feats of valor:** TFR II, 3, 275. TRK V, 4, 816. TRK V, 9, 882. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060.
- H1223.1. Quest to recover one's honor through feats:** TRK V, 4, 816. *Ap. A*, 1052.
- H1224. Quest to distant king for military aid:** TH 17, 321. TT III, 1, 414. TT III, 2, 439. TT III, 5, 500. TT III, 11, 595. TRK V, 3, 798. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1064.
- H1229.1. Quest undertaken by hero to fulfill promises:** TT III, 1, 414. TT III, 2, 439. TT IV, 5, 664. *Ap. A*, 1034.
- H1229.3. Quest for (marvelous) thing seen in dream:** TFR II, 2, 246.
- H1230. Accomplishment of quests:** TH 19, 351. TFR II, 1, 219. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 255. TT III, 6, 509. TT III, 7, 541. TT IV, 5, 664. TT IV, 5, 677. TT IV, 5, 682. TRK V, 3, 798. TRK V, 5, 836. TRK V, 7, 850. TRK VI, 1, 913. TRK VI, 3, 947. TRK VI, 4, 949. TRK VI, 8, 1006. TRK VI, 9,

1030. *Ap. A*, 1042. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1064.
Ap. A, 1065.

H1230.1(B) Quest (task) with time limit accomplished at last minute:

TT III, 7, 541. TRK V, 7, 854.

H1232.6(G) Directions on quest given by knight: TFR II, 3, 280-281. TT

III, 1, 414. TT III, 2, 439. TT III, 5, 500. TT III, 8, 544. TT III, 11, 595.

H1233.3. Holy man as helper on quest: TFR I, 6, 119-122. TFR I, 7, 123-

134. TFR I, 8, 135-136. TFR I, 8, 142-148. TFR II, 2, 265-266. TT III, 4,
464-484. TT III, 8, 558. TT III, 9, 574. TT III, 10, 585-587.

H1233.3.1. Ascetic gives directions to hero on quest: TFR I, 8, 135-136.

TFR II, 2, 256. TFR II, 2, 258.

H1233.3.3. Quest accomplished with aid of prophet (sage): TRK VI, 4,

949.

H1234(G) Hospitable host entertains, guides, advises adventurer on

quest: TH 3, 62. TH 7, 155. TFR I, 4, 92-97. TFR I, 6, 119-122. TFR I, 7,
123-134. TFR I, 8, 135-136. TFR I, 8, 142-148. TFR I, 10, 168-169. TFR II,
2, 226. TFR II, 2, 230-231. TFR II, 2, 239-271. TFR II, 3, 272-281. TFR II,
7, 354-366. TFR II, 2, 367-378. TT IV, 5, 682.

H1236. Perilous path traversed on quest: TH 8, 163-165. TH 8, 170-171.

TFR I, 6, 110-122. TFR II, 4, 309-320. TFR II, 5, 321-322. TT III, 8, 546.
TT IV, 7, 692. TT IV, 8, 704-716. TT IV, 9, 717-724. TRK VI, 2, 920.

H1236.2. Quest over path guarded by dangerous animals: TFR II, 4, 297-

299. TT IV, 9, 717-724.

H1236.4. Quest over path guarded by giant: TFR II, 5, 330-331.

H1241.1. Hero returning from successful: TH 19, 347. TFR II, 2, 264. TT

III, 7, 541. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 990. TRK VI, 8, 998-1020.
Ap. A, 1055. *Ap. A*, 1060.

H1250-1399. Nature of quests

H1280. Quest to other realms: TFR II, 2, 246. TT III, 1, 414. TT III, 8, 544.

TT III, 11, 595. TT IV, 5, 664. TT IV, 5, 677. TT IV, 5, 682. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060.

H1362. Quest for devastating animals: TH 1, 30. TH 12, 246. *Ap. A*, 1065.

Ap. A, 1078.

H1381. Quest for unknown person: TFR II, 2, 246.

H1382. Quest for unknown places: TFR II, 2, 246. TT IV, 5, 682. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1064.

H1385. Quest for lost person: TH 8, 181-183. TFR I, 2, 57-58. TFR II, 2, 251. TT III, 1, 419. TT III, 7, 528. TRK V, 8, 858. TRK VI, 1, 897-909. TRK VI, 4, 949-950. *Ap. Ap. A*, 1043.

H1385.0.1. Unspelling quest: journey to disenchant, free, captives: TT III, 1, 419. *Ap. A*, 1043.

H1385.13(B) Quest for lost friend: TH 6, 107. TFR I, 10, 172. TFR I, 8, 140. TFR I, 8, 142. TFR II, 10, 405. TT III, 1, 420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-500. TRK V, 8, 858. TRK VI, 1, 897-909. TRK VI, 4, 949-950. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1077.

H1386. Quest for lost object: TFR I, 2, 57.

H13993. Quest to distant sage for advice: TFR II, 2, 246.

H1397. Quest for enemies: TH 1, 30. TH 12, 246. TT III, 1, 414. TT III, 8, 544. TT III, 11, 595. TRK V, 10, 883-886. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1064.

H1400-H1599. Other tests

H1400-H1449. Tests of fear

H1400. Fear test: TH 12, 249. TFR I, 6, 109-122. TFR I, 8, 140-142. TFR I, 11, 176-177. TFR I, 11, 194-195. TFR I, 12, 214. TFR II, 2, 264. TT IV, 9, 717. TRK V, 2, 787-790. TRK V, 6, 841-842. TRK V, 9, 876-877.

H1410. Staying in a frightful place: TH 12, 253-269. TH 13, 271-280. TFR I, 6, 109-122. TFR I, 8, 140-142. TFR I, 11, 176-177. TT IV, 9, 717. TRK V, 2, 787-790. TRK V, 9, 876-877.

H1423. Fear test: fighting with spirits: TFR I, 11, 194-195. TFR I, 12, 214. TFR II, 2, 264. TRK V, 6, 841-842.

H1450-H1499. Test of vigilance

H1450. Vigilance test: TH 16, 310-311. TT IV, 1, 617.

H1471. Watch for devastating monster: TH 1, 30. TH 12, 246. *Ap. A*, 1078.

H1471.2(G) Watch for enemy: TH 1, 30. TH 12, 246. TT III, 1, 414. TT III, 8, 544. TT III, 11, 595. TRK V, 10, 883-886. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1064.

H1500-1549. Test of endurance and power of survival

H1500. Test of endurance: TFR I, 11, 182-196. TFR I, 12, 197-215. TFR II, 3, 287-294. TT III, 3, 444-457. TT IV, 9, 717-727. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1066.

H1510. Test of power to survive. Vain attempts to kill hero: TFR I, 12, 198. TFR II, 1, 222. TT IV, 9, 727. TT IV, 10, 740. TRK V, 6, 841. TRK V, 7, 854. TRK V, 10, 893. TRK VI, 1, 909. TRK VI, 3, 943. TRK VI, 8, 1019. *Ap. A*, 1066.

H1550-1569. Tests of character

H1552. Test of generosity: TH 16, 314-315. TH 19, 345. TFR I, 1, 26. TFR I, 1, 33. TFR I, 1, 37. TFR II, 2, 270. TFR II, 3, 277. TFR II, 8, 374-376. TT III, 1, 419. TT III, 2, 441. TT III, 3, 457. TT III, 4, 470. TT III, 9, 560-561. TT IV, 1, 615. TT IV, 2, 622. TT IV, 4, 653. TT IV, 5, 676. TT IV,

7, 694. TRK V, 1, 762. TRK VI, 1, 914. TRK VI, 2, 920. TRK VI, 2, 921. TRK VI, 3, 936. TRK VI, 3, 944. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 984. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1041-1042. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1068.

H1553. Test of patience: TH 9, 202. TFR I, 12, 202. TT III, 2, 429. TT III, 4, 482. TT IV, 5, 665. TRK V, 8, 861. TRK VI, 5, 970. *Ap. A*, 1060.

H1556. Tests of fidelity: TH 9, 202. TFR I, 5, 103-106. TFR I, 6, 118. TFR I, 8, 141. TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 227. TFR II, 2, 270. TFR II, 7, 358. TFR II, 8, 367. TFR II, 10, 405-407. TT III, 1, 419. TT III, 3, 457. TT III, 2, 438. TT III, 3, 457. TT III, 6, 519. TT IV, 1, 617. TT IV, 2, 633. TT IV, 5, 665. TT IV, 9, 725. TT IV, 10, 730-733. TT IV, 10, 741. TRK V, 2, 783-785. TRK V, 7, 851-852. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 866. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 9, 1024-1030. *Ap. A*, 1060.

H1556.0.1. Fidelity of servant tested: TFR I, 2, 63. TFR I, 4, 87. TFR I, 5, 105. TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 227. TFR II, 2, 270. TFR II, 10, 405-407. TT III, 1, 419. TT III, 6, 519. TT IV, 1, 617. TT IV, 2, 633. TT IV, 5, 665. TT IV, 9, 725. TT IV, 10, 730-733. TT IV, 10, 741. TRK V, 7, 851-852. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 9, 1024-1030.

H1556.4. Fidelity in love tested: TT III, 6, 523. TRK V, 2, 783-785. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 9, 1024.

H1557. Tests of obedience: TT III, 6, 519. TT IV, 1, 617. TT IV, 3, 637. TRK V, 7, 851-852. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 9, 1024-1030. *Ap. A*, 1037.

H1558. Tests of friendship: TH 6, 117. TH 9, 202. TH 12, 247. TFR I, 5, 103-106. TFR I, 6, 118. TFR I, 8, 141. TFR I, 12, 197. TFR II, 3, 276. TT III, 1, 416-418. TT III, 1, 419. TT III, 2, 433. TT III, 3, 457. TT III, 5, 495. TT III, 6, 524. TT III, 7, 532. TT III, 7, 534. TT III, 8, 548. TT III, 9, 560-561. TT III, 10, 585-586. TT IV, 1, 615. TT IV, 2, 622. TT IV, 4, 653. TT IV, 5, 676. TT IV, 7, 694. TT IV, 10, 730-733. TT IV, 10, 741. TRK V, 2, 783-785. TRK V, 7, 851-852. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 866. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 9, 1024-1030. *Ap. B*, 1095.

H1558.13. Test of friendship: loyalty to condemned friend: TH 17, 320. TFR I, 5, 103-106. TFR I, 6, 118. TFR I, 8, 141. TFR II, 3, 276. TT III, 1, 419. TT III, 3, 457. TT IV, 10, 730-733. TT IV, 10, 741. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950.

H1561. Tests of valor: TH 7, 181. TH 12, 249. TH 14, 288-289. TFR I, 6, 109-122. TFR I, 8, 140-142. TFR I, 11, 176-177. TFR I, 11, 194-195. TFR I, 12, 214. TFR II, 2, 264. TFR II, 4, 298-299. TFR II, 5, 330-331. TT III, 3, 457. TT III, 3, 459. TT III, 7, 534. TT IV, 9, 717. TT IV, 10, 728-730. TRK V, 2, 787-790. TRK V, 6, 841-842. TRK V, 6, 848. TRK V, 9, 876-877. TRK V, 10, 892. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060.

H1561.2. Single combat to prove valor: TT III, 3, 459. TRK V, 6, 841-842. *Ap. A*, 1052.

H.1561.6. Test of valor: fight with giant: TH 2, 46. TFR II, 5, 330-331. TT III, 5, 501. TRK V, 10, 892.

H1561.11(B) Test of valor: one against five/many: TT III, 7, 534. TRK V, 6, 848. TRK V, 10, 892.

H1561.13(G) Test of valor: fight with ferocious animals: TH 7, 181. TH 14, 288-289. TFR II, 4, 298-299. TT IV, 10, 728-730. *Ap. A*, 1064.

H1562. Test of strength: TFR II, 3, 291-293. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1065-1066.

H1565. Test of gratitude: TH 18, 336. TRK V, 1, 755. TRK VI, 5, 834. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 979-980.

H1570-H1599. Miscellaneous tests

H1574.1. Test for noble blood: TFR II, 9, 393. TT IV, 5, 682. *Ap. A*, 1060.

H1596. Beauty contest: TRK VI, 6, 976.

J. THE WISE AND THE FOOLISH

J0-199. Acquisition and possession of wisdom (knowledge)

J21. Counsels proved wise by experience: TFR I, 2, 59. TFR I, 2, 63. TFR I, 3, 84. TFR I, 4, 87. TFR I, 5, 105. TFR II, 2, 271. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 757. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 813. TRK V, 5, 835. TRK V, 7, 853. TRK V, 7, 857. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 870. TRK V, 9, 878. TRK V, 9, 881. TRK VI, 5, 971. *Ap. A*, 1055. *Ap. B*, 1085.

J21.2. "Do not act when angry": counsel proved wise by experience: TFR I, 2, 59. TT III, 6, 507. TT IV, 5, 664. TRK V, 5, 835.

J21.36. "Do not gone alone on journey": counsel proved wise by experience: TFR I, 2, 63. TFR I, 4, 87. TFR I, 5, 105. TFR II, 2, 271.

J140. Wisdom (knowledge) through education: TH 6, 111. TFR I, 1, 24. TFR I, 3, 81. TT IV, 5, 671. TRK V, 4, 813. *Ap. A*, 1060.

J151.2. Old men preferred as councilors: TT III, 6, 515-520. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 757. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 813. TRK V, 5, 835. TRK V, 7, 853. TRK V, 7, 857. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 870. TRK V, 9, 878. TRK V, 9, 881. TRK VI, 5, 971.

J152. Wisdom (knowledge) from sage (teacher): TFR I, 3, 81. TT IV, 5, 671. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 757. TRK V, 3, 799. TRK

V, 4, 813. TRK V, 5, 835. TRK V, 7, 853. TRK V, 7, 857. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 870. TRK V, 9, 878. TRK V, 9, 881. TRK VI, 5, 971. *Ap. A*, 1060.

J157. Wisdom (knowledge) from dream: TFR II, 2, 246.

J166.1. Wisdom from books: TFR I, 1, 24. TT IV, 5, 671.

J171. Proverbial wisdom: counsels: TH 6, 115. TH 12, 246. TH 12, 263. TH 13, 272. TH 19, 351. TFR I, 2, 59. TFR I, 2, 63. TFR I, 3, 84. TFR I, 4, 87. TFR I, 5, 105. TFR II, 2, 271. TT III, 5, 500. TT III, 5, 503. TT III, 6, 507. TT III, 6, 514-520. TT III, 10, 581. TT III, 11, 594. TT IV, 6, 692. TT IV, 7, 695. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 757. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 813. TRK V, 5, 835. TRK V, 7, 853. TRK V, 7, 857. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 870. TRK V, 9, 878. TRK V, 9, 881. TRK VI, 5, 971. *Ap. A*, 1055.

J191. Wise men: TH 1, 24. TH 1, 31-32. TH 2, 36. TH 2, 53. TH 3, 55. TH 6, 108. TH 6, 112. TH 6, 114. TH 6, 116. TH 7, 133-134. TH 7, 135. TH 7, 159-162. TH 17, 320. TH 17, 324. TH 19, 351. TFR I, 1, 32. TFR I, 1, 35. TFR I, 1, 32. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 48. TFR I, 2, 49. TFR I, 2, 52. TFR I, 2, 55. TFR I, 2, 56. TFR I, 2, 59. TFR I, 2, 61. TFR I, 3, 80. TFR I, 7, 129-130. TFR I, 11, 185. TFR II, 1, 220-221. TFR II, 1, 222. TFR II, 1, 226. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 249. TFR II, 2, 250. TFR II, 2, 251. TFR II, 2, 254. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 259. TFR II, 2, 268. TFR II, 2, 269. TFR II, 2, 270. TFR II, 7, 356. TFR II, 7, 357. TFR II, 10, 398. TT III, 5, 494-505. TT III, 6, 506-525. TT III, 7, 526-528. TT III, 7, 541. TT III, 8, 543-558. TT III, 9, 565-574. TT III, 10, 576-587. TT III, 11, 588-600. TT IV, 5, 667. TT IV, 5, 670. TT IV, 5, 671. TT IV, 8, 708. TT IV, 10, 731. TRK V, 1, 747-760. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809-820. TRK V, 4, 822-824. TRK V, 4, 828-829. TRK V, 6, 840-842. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 860-870.

TRK V, 9, 878-881. TRK V, 10, 883. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 970-972. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 989-996. TRK VI, 9, 1028-1030. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1069. *Ap. B*, 1085.

J200-J1099. Wise and unwise conduct

J200-J499 Choices

J217. Captivity preferred to death: TT IV, 1, 615. TT IV, 1, 618.

J218. Enemies make peace rather than slay each other: TH 18, 324. TRK VI, 5, 968.

J220(B) Voluntary exile: TFR I, 2, 62. TFR I, 2, 63. TFR I, 5, 103-105. TFR I, 12, 202. TFR II, 2, 270-271. TFR II, 3, 276. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060.

J225.0.3. Inscrutable ways of Providence: TFR I, 2, 56. TFR I, 2, 59. TRK VI, 3, 947. *Ap. A*, 1078.

J227. Death preferred to other evils: TT IV, 5, 671-672. TRK V, 2, 784-785. TRK V, 7, 852-854. TRK V, 8, 868. TRK VI, 5, 961. TRK VI, 5, 964.

J227.1. Death preferred to captivity: TRK V, 2, 784-785. TRK V, 7, 852-854.

J227.2. Death preferred to dishonor: TT IV, 5, 671-672. TRK V, 2, 784-785. TRK V, 7, 852-854. TRK V, 8, 868. TRK VI, 5, 961. TRK VI, 5, 964.

J229.10. The smaller the evil the better: TFR II, 2, 269. TFR II, 7, 366. TT IV, 5, 671-672. TRK V, 7, 850. TRK V, 9, 882. TRK VI, 8, 1008. *Ap. B*, 1092.

J371. No time for minor fights when life is in danger: TH 18, 324. TT III, 2, 439.

J414. Marriage with equal or unequal: TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1059.

J421. Subordination of weak to strong: TT III, 3, 447. TT III, 3, 449.

J441. Profitable association of young and old: TFR I, 1, 21. TT IV, 5, 671.

TRK VI, 5, 970-972. TRK VI, 6, 987-988.

J494. Choice: death and revenge preferred to life: TRK V, 8, 868. TRK VI,

5, 961. TRK VI, 5, 964.

J500-J599. Prudence and discretion

J510. Prudence in ambition: TT IV, 5, 671-672. TRK V, 8, 861.

J530. Prudence in demands: TFR II, 8, 376.

J555. Intemperance in obedience: TT III, 3, 447. TT III, 3, 449. TRK V, 7,

851-852.

J600-J799. Forethought

J621. Destruction of enemy's weapons: TFR II, 5, 325. TT III, 1, 414.

J623. Prevention of hostility by inspiring fear in enemy: TT III, 3, 447. TT

III, 3, 449. TRK V, 10, 882. *Ap. A*, 1053.

J624. Uniting against a common enemy: TH 18, 324. TRK V, 3, 799. TRK

V, 10, 882.

J628. Dissuasion from suicide: TRK V, 7, 853. TRK VI, 5, 964.

J640. Avoid of other's power: TH 12, 263. TRK VI, 1, 915.

J641. Escaping before enemy can strike: TH 6, 125. TH 12, 263. TFR I, 2,

62. TFR I, 3, 69. TFR I, 3, 74. TFR I, 11, 176. TFR II, 6, 333. TT III, 3,

459. TRK VI, 1, 915.

J642. Foolishness of surrendering weapons: TT III, 7, 540. TRK V, 10,

891.

J647. Avoiding enemy's revenge: TFR II, 1, 222. TRK VI, 1, 915

J651. Inattention to danger: TH 12, 263. TFR II, 6, 335. TT III, 3, 459. TT

III, 7, 534. TT III, 7, 535. TT III, 7, 539. TRK V, 10, 891.

J680. Forethought in alliances: TFR II, 2, 246. TT III, 1, 437. TT IV, 5, 679.

TRK V, 3, 798-799. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1064.

J900-J999. Humility

J900. Humility: TFR I, 12, 208. TFR II, 2, 248. TT III, 1, 414. TT IV, 5, 671-

672. TRK V, 4, 816. TRK V, 8, 861. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 9, 1025.

Ap. A, 1062.

J910. Humility of the great: TFR II, 2, 248. TT III, 1, 414. TT IV, 5, 671-

672. TRK V, 8, 861. *Ap. A*, 1062.

J912. Wise man humble in death: TT III, 1, 414. *Ap. A*, 1062.

J1000-J1099. Other aspects of wisdom

J1020. Strength in unity: TH 18, 324. TFR I, 5, 105-106. TFR II, 2, 246. TT

III, 1, 437. TT IV, 5, 679. TRK V, 3, 799. TRK V, 10, 882. *Ap. A*, 1050.

Ap. A, 1074.

J1050. Attention to warnings: TFR I, 3, 66. TFR I, 10, 174. TFR I, 11, 194.

TFR I, 12, 212-213. TFR II, 5, 323. TFR I, 5, 325. TRK V, 1, 765. TRK

VI, 1, 913. TRK VI, 1, 915. TRK VI, 2, 919. *Ap. A*, 1051.

J1100-J1699. Cleverness

J1110-J1129. Clever persons

J1110. Clever persons: TH 1, 24. TH 1, 31-32. TH 2, 36. TH 2, 53. TH 3, 55.

TH 5, 88-102. TH 6, 108. TH 6, 112. TH 6, 114. TH 6, 116. TH 7, 133-

134. TH 7, 135. TH 7, 159-162. TH 9, 206. TH 10, 232. TH 10, 233. TH

11, 243. TH 12, 259. TH 17, 320. TH 17, 324. TH 19, 351. TFR I, 1, 32.

TFR I, 1, 35. TFR I, 1, 32. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 48. TFR I, 2, 49. TFR I,

2, 52. TFR I, 2, 55. TFR I, 2, 56. TFR I, 2, 59. TFR I, 2, 61. TFR I, 3, 80.

TFR I, 4, 93-95. TFR I, 5, 102-106. TFR I, 7, 129-130. TFR I, 9, 157. TFR

I, 10, 163-175. TFR I, 11, 183-194. TFR I, 12, 197-214. TFR II, 1, 220-221.

TFR II, 1, 222. TFR II, 1, 226. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 249. TFR II, 2,

250. TFR II, 2, 251. TFR II, 2, 254. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 259. TFR II, 2, 268. TFR II, 2, 269. TFR II, 2, 270. TFR II, 7, 356. TFR II, 7, 357. TFR II, 8, 367-368. TFR II, 8, 374-376. TFR II, 10, 398. TT III, 1, 420. TT III, 2, 426. TT III, 2, 431. TT III, 3, 453. TT III, 3, 455-457. TT III, 5, 494-505. TT III, 6, 506-525. TT III, 7, 526-528. TT III, 7, 541. TT III, 8, 543-558. TT III, 9, 565-574. TT III, 10, 576-587. TT III, 11, 588-600. TT IV, 5, 667. TT IV, 5, 669. TT IV, 5, 670. TT IV, 5, 671. TT III, 6, 520. TT IV, 8, 708. TT III, 9, 567. TT IV, 10, 731. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 759. TRK V, 2, 776. TRK V, 2, 780. TRK V, 4, 826-827. TRK V, 5, 832. TRK V, 8, 860. TRK V, 9, 881-882. TRK VI, 10, 885. TRK V, 10, 890-891. TRK VI, 1, 908-915. TRK VI, 8, 1006. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1042. *Ap. A*, 1044-1046. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1069. *Ap. B*, 1085.

J1115.10.1. Clever governor: TH 10, 233. TFR II, 1, 227. TFR II, 2, 239-240. TFR II, 2, 242-245. TFR II, 2, 265. TFR II, 2, 268-270. TFR II, 7, 356-357. TFR II, 7, 365. TFR II, 8, 367-368. TFR II, 8, 374-376. TT III, 6, 517. TT III, 6, 519. TRK V, 1, 758. TRK V, 1, 759. TRK V, 3, 801. TRK V, 4, 812-814. TRK VI, 5, 968-969. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1042. *Ap. A*, 1044-1046. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1069.

J1130-J1199. Cleverness in the law court

J1170. Clever judicial decisions: TT III, 6, 517. TT III, 6, 519. TRK VI, 5, 969.

J1250-J1499. Clever verbal retorts (repartee)

J1316. Quest for the strongest/best knight: TFR II, 2, 246. TT IV, 5, 671.

J1456. The liar: TH 12, 258. *Prologue IV*, 13. TFR I, 2, 53-58. TFR II, 2, 255. TT III, 6, 513-514. TT III, 6, 519-520. TT III, 9, 573. TT IV, 1, 617. TT IV, 2, 633. TT IV, 3, 641-643. TT IV, 6, 691. TT IV, 8, 715. TRK V, 4,

815. TRK V, 8, 867. TRK VI, 2, 929. TRK VI, 3, 943-944. TRK VI, 3, 946. TRK VI, 6, 980. TRK VI, 6, 983-984. TRK VI, 8, 1018-1020. *Ap. A*, 1037.

J1482. Keeping the secret: TH 12, 258-263. Prologue IV, 13. TFR I, 1, 32. TFR I, 1, 36. TFR I, 1, 32. TFR I, 2, 64. TFR I, 3, 65. TFR I, 3, 83. TFR I, 4, 95. TFR I, 5, 105. TFR II, 1, 228. TT III, 3, 471. TT III, 6, 516. TT III, 10, 581. TT III, 11, 593. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 663-679. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 759. TRK V, 2, 787. TRK V, 3, 804. TRK V, 7, 856. TRK VI, 5, 970. *Ap. A*, 1058.

J1485. Mistaken identity: TFR I, 4, 97. TT III, 3, 445. TT III, 3, 455. TRK V, 3, 804. TRK VI, 8, 1018. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060.

J1500-J1649. Clever practical retorts

J1510. The cheater cheated: TT III, 3, 456. TT III, 6, 513-514. TT III, 6, 519-520. TT III, 9, 573. TT IV, 1, 617. TRK VI, 3, 946. TRK VI, 6, 983-984. TRK VI, 8, 1020. *Ap. A*, 1037.

J1541.1.1. Sharing joy and sorrow: TFR I, 5, 105. TT III, 1, 419. TT III, 2, 441. TT III, 3, 457. TT III, 4, 470. TT III, 9, 560-561. TT IV, 1, 615. TT IV, 2, 622. TT IV, 4, 653. TT IV, 5, 676. TT IV, 7, 694. TRK VI, 1, 914. TRK VI, 2, 920. TRK VI, 2, 921. TRK VI, 3, 936. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 9, 1024. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1061. *Ap. A*, 1075.

J1661.2.1. Deduction from observation: TFR I, 11, 187. TFR I, 11, 188-189. TFR II, 1, 228. TRK V, 1, 764. TRK V, 7, 853-854.

J1700-J2749. Fools (and other unwise persons)

J1750-J1849. Absurd misunderstandings

J1750. Absurd misunderstandings: TT III, 3, 455.

J1766. One person mistaken for another: TFR I, 4, 97. TT III, 3, 445. TT III, 3, 455.

J1805. Other misunderstandings of words: TFR II, 4, 304-308. TT III, 3, 455.

J1820. Inappropriate action from misunderstanding: TFR II, 4, 309. TT III, 3, 455. TRK V, 7, 853-854.

J2050-J2199. Absurd short-sightedness

J2130. Foolish disregard of personal danger: TH 12, 263. TFR I, 10, 173. TFR I, 11, 195. TFR II, 5, 324. TRK V, 2, 787-790. TRK V, 6, 841-842. TRK V, 7, 854. TRK V, 9, 876-877. TRK V, 10, 893. TRK VI, 1, 909. TRK VI, 3, 943. TRK VI, 8, 1019. *Ap. A*, 1075.

J2200-J2259. Absurd lack of logic

J2238. Book gives wisdom: TFR I, 1, 24. TT IV, 5, 671.

J2450-J2499. Literal fools

J2469.3. Dividing all they have: TH 18, 336. TFR I, 5, 105. TT III, 1, 419. TT III, 9, 560-561. TT IV, 1, 615. TT IV, 2, 622. TT IV, 4, 653. TT IV, 5, 676. TT IV, 7, 694. TRK VI, 1, 914. TRK VI, 2, 920. TRK VI, 2, 921. TRK VI, 3, 936.

J2600-J2649. Cowardly fools

J2627. Frightened by fireworks: TFR I, 1, 27.

K. DECEPTIONS

K0-K99 Contests won by deception

K0. Contests won by deception-general: TRK VI, 6, 976.

K300-K499. Thefts and cheats

K300. Thefts and cheats: TH 12, 250-263. TH 12, 258. *Prologue IV*, 13. TFR I, 2, 53-58. TFR II, 2, 255. TFR II, 10, 399. TT III, 6, 513-514. TT III, 6, 519-520. TT III, 9, 573. TT IV, 1, 617. TT IV, 2, 633. TT IV, 3, 641-643. TT IV, 6, 691. TT IV, 8, 715. TRK VI, 2, 929. TRK VI, 3, 943-944. TRK

VI, 3, 946. TRK VI, 6, 980. TRK VI, 6, 983-984. TRK VI, 8, 1018-1020.
Ap. A, 1037

K330. Means of hoodwinking the guardian or owner: TH 12, 248. TH 12, 256. TT IV, 1, 617. TRK VI, 1, 902. TRK VI, 1, 913. TRK VI, 1, 915.

K331. Goods stolen while owner sleeps: TH 12, 249-250.

K420. Thief loses his goods or is detected: TH 12, 252. *Prologue IV*, 13. TFR I, 2, 55. TT III, 6, 519. TRK VI, 3, 946.

K477.3. Deceptive entry into enemy's presence: TH 12, 249. TH 12, 257. TT IV, 10, 734. TRK VI, 1, 902.

K500-K699. Escape by deception

K500. Escape from death or danger by deception: TH 12, 263. TFR II, 11, 176-177. TT IV, 10, 734. TRK VI, 1, 913. TRK VI, 1, 915.

K510. Death order evaded: TT IV, 6, 690.

K512. Compassionate executioner: TRK VI, 3, 944.

K515. Escape by hiding: TH 9, 210. TFR I, 3, 74-75. TT IV, 10, 734. TRK VI, 2, 924. *Ap. A*, 1041.

K521. Escape by disguise: TRK VI, 1, 913. TRK VI, 2, 930.

K532. Escape under mantle of invisibility: TH 5, 105. TH 9, 198. TH 12, 263. TH 17, 326. TFR II, 10, 399. TT IV, 10, 734.

K547. Escape by frightening would-be captors: TFR I, 11, 177. TFR II, 2, 255. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TRK VI, 1, 904.

K700-K799. Capture by deception

K700. Capture by deception: TT IV, 1, 615. TT IV, 4, 657.

K730. Victim trapped: TH 8, 183. TT IV, 1, 615. TT IV, 4, 657. TRK VI, 2, 930. TRK VI, 4, 950.

K800-999. Fatal deception

K800. Killing or maiming by deception: TFR I, 11, 214-215.

K810.1(B) Ambush: TH 4, 71. TFR I, 11, 194-195. TFR I, 12, 212-214. TFR II, 4, 298-299. TFR II, 5, 323-324. TT IV, 1, 613. TT IV, 4, 657. TT IV, 5, 671. TRK V, 1, 765. TRK V, 10, 885-886. *Ap. A*, 1043.

K1300-K1399. Seduction or deceptive marriage

K1300. Seduction: TRK V, 2, 784-785. TRK VI, 5, 959-965.

K1399.2. The unusual names: TT III, 2, 433. TT III, 4, 464. TT III, 4, 483. TT III, 5, 503. TRK V, 2, 789. TRK V, 6, 847. TRK V, 8, 863. TRK V, 10, 885. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 976. *Ap. F*, 1133.

K1700. K1799. Deception trough bluffing

K1792.1. Feigned ignorance of person's identity in order not to reveal king: TRK V, 1, 759. TRK V, 8, 861.

K1800-K1899. Deception by disguise or illusion

K1800. Deception by disguise or illusion: TRK VI, 1, 913. TRK VI, 2, 930. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 841.

K1810. Deception by disguise: TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 841. TRK VI, 1, 913. TRK VI, 2, 930.

K1810.1. Disguise by putting on clothes of certain person: *Ap. A*, 1070.

K1810.3. Lover disguised as other knight in order to reach sweetheart: TRK V, 3, 804. *Ap. A*, 1070.

K1812. King in disguise: TRK V, 8, 862.

K1821.3. Disguise by veiling face: TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 841. TRK V, 8, 862. *Ap. A*, 1070.

K1831. Service under a false name: TT III, 2, 433. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1070.

K1831.0.1. Disguise by changing name: TFR I, 8, 148. TFR I, 9, 155. TFR I, 9, 156. TFR I, 9, 157. TT III, 2, 433. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1070.

K1831.0.2(B) Disguise by refusal to reveal name: TT III, 2, 433. TRK V, 3, 804. *Ap. A*, 1055.

K1831.2. Service in disguise: TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1070.

K1837. Disguise of woman in man's dress: TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1070.

K1837.6. Disguise of woman as a soldier: TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1070.

K1884. Illusion of death: TFR I, 8, 141. TFR II, 5, 325. TT IV, 10, 740. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 844. TRK V, 6, 845. TRK V, 8, 860. TRK V, 8, 862.

K1892. Deception by hiding: TH 9, 210. TRK VI, 2, 924. *Ap. A*, 1041.

K1900-K1999. Impostures

K1900. Impostures: TFR I, 8, 148. TFR I, 9, 155. TFR I, 9, 156. TFR I, 9, 157. TT III, 3, 456. TT III, 6, 513-514. TT III, 6, 519-520. TT III, 9, 573. TT IV, 1, 617. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060.

K2000-K2099. Hypocrites

K2000. Hypocrites: TFR II, 2, 257-260. TT III, 3, 456. TT III, 6, 513-514. TT III, 6, 519-520. TT III, 9, 573. TT IV, 1, 617. TRK V, 4, 815. TRK V, 8, 867. TRK VI, 2, 929. TRK VI, 3, 943-944. TRK VI, 3, 946. TRK VI, 6, 980. TRK VI, 6, 983-984. TRK VI, 8, 1018-1020. *Ap. A*, 1067.

K2060. Detection of hypocrisy: TFR II, 2, 260. TT III, 3, 456. TT III, 6, 513-514. TT III, 6, 519-520. TT III, 9, 573. TT IV, 1, 617. TRK V, 4, 815. TRK V, 8, 867. TRK VI, 6, 980. TRK VI, 6, 984. TRK VI, 8, 1020.

K2100-K2199. False accusations

K2100. False accusation: TFR II, 10, 399. TT III, 6, 513-514. TT III, 6, 516.

TT III, 6, 519-520. TRK V, 4, 813.

K2106* Courtier's enemies speak against him: TFR II, 2, 262. TT III, 6, 513-514. TT III, 6, 516. TT III, 6, 519-520.

K2110. Slanders: TFR II, 2, 262. TT III, 6, 513-514. TT III, 6, 519-520. TRK V, 4, 813. TRK V, 8, 867.

K2114. Man falsely accused of infidelity: TT III, 6, 513-514. TT III, 6, 516. TRK V, 4, 813.

K2116. Innocent person accused of murder: TT III, 6, 516.

K2116.2 Man falsely accused of murder: TT III, 6, 516.

K2126. Knight falsely accused of sedition: TT III, 6, 516.

K2150. Innocent made to appear guilty: TT III, 6, 516. TRK V, 4, 813.

K2200-2299. Villains and traitors

K2200.1(B) Traitor repent: TFR II, 10, 400. TRK VI, 8, 1020.

K2210. Treacherous relatives: TFR I, 10, 38-39. TFR I, 3, 66. TFR I, 3, 68-69. TRK V, 4, 813. TRK VI, 8, 1000. TRK VI, 8, 1012-1013. *Ap. A*, 1046-1047.

K2211. Treacherous brother. Usually elder brother: TFR II, 10, 399. TT IV, 5, 681. TRK V, 4, 813.

K2211.0.1. Treacherous elder brother: TFR II, 10, 399. TT IV, 5, 681. TRK V, 4, 813.

K2247. Treacherous lord: TFR II, 2, 257-260. TT III, 10, 578-583. TRK V, 4, 813. TRK V, 8, 867. *Ap. A*, 1067.

K2247.3(B) Treacherous knight: TFR II, 10, 399. TT IV, 5, 681. TRK V, 4, 813.

K2250. Treacherous servants and workmen: TT III, 3, 456. TT III, 6, 513-514. TT III, 6, 519-520. TT III, 9, 573. TRK V, 8, 867. TRK VI, 8, 998-1020.

K2250.1. Treacherous servant: TT III, 3, 456. TT III, 6, 513-514. TT III, 6, 519-520. TT III, 9, 573. TRK V, 4, 815. TRK V, 8, 867. TRK VI, 2, 929. TRK VI, 3, 943-944. TRK VI, 3, 946. TRK VI, 8, 998-1020.

K2297. Treacherous friend: TH 17, 318. TFR II, 2, 257-260. TT III, 3, 456. TT III, 6, 513-514. TT III, 6, 519-520. TT III, 9, 573. TT III, 10, 578-583. TT IV, 5, 681. TRK V, 4, 815. TRK VI, 2, 929. TRK VI, 3, 943-944. TRK VI, 3, 946. TRK VI, 8, 998-1020.

K2298. Treacherous counselor: TT III, 3, 456. TT III, 6, 513-514. TT III, 6, 519-520. TT III, 9, 573. TRK V, 8, 867. *Ap. A*, 1037.

K2300-K2399. Other deceptions

K2319.2. Warrior proposes to fight in single combat: TRK VI, 6, 975. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1074. *Ap. B*, 1087.

K2350. Military strategy: TH 17, 322-323. TH 17, 325. TFR II, 2, 243. TT III, 6, 523. TT III, 7, 527. TT III, 7, 528. TT III, 7, 530-541. TT III, 9, 565-572. TT IV, 4, 659. TT IV, 8, 706. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 764-766. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876-882. TRK V, 10, 885-886. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 1, 905-906. TRK VI, 2, 919. TRK VI, 2, 925. TRK VI, 4, 948-949. TRK VI, 8, 1009-1012.

K2351. Animal help in military victory: TH 17, 330. TH 18, 334-335. TT III, 2, 437. TT III, 3, 459. TT III, 7, 540-542. TRK V, 6, 849. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 949.

K2357. Disguise to enter enemy's camp, castle: TRK VI, 1, 913. TRK VI, 2, 930.

K2357.7. Disguise in killed enemy's clothes to enter enemy's castle: TRK VI, 1, 913.

K2365. Enemy induced to give up siege: TH 17, 321. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839-849.

K2368. Enemy deceived into overestimating opponents: retreat: TRK VI, 1, 905.

L. REVERSAL OF FORTUNE

L0-L99. Victorious youngest child

L0. Victorious youngest child: TRK V, 4, 815-816. TRK VI, 5, 969. *Ap. A*, 1057.

L31. Youngest brother helps elder: TFR II, 2, 245-246. *Ap. A*, 1056.

L70. Youngest of group victorious: TRK VI, 8, 1005.

L100-L199. Unpromising hero (heroine)

L111.1. Exile returns and succeeded: TH 15, 299. TRK VI, 5, 967.

L111.1.4*. Exiled hero returns victorious: TRK VI, 5, 967.

L113.1. Menial hero: TFR II, 5, 325. TFR II, 6, 336. TT IV, 10, 730.

L116. Insane hero: *Ap. A*, 1073.

L142.3. Son surpasses father in skill: *Ap. A*, 1057.

L156.1. Lowly hero overcomes proud rival: TRK V, 10, 967.

L160. Success of the unpromising/unknown hero: TH 6, 109-110. TH 8, 192. TH 9, 208. TH 10, 226. TH 12, 251. TH 16, 315. TFR II, 1, 219. TFR II, 5, 325. TT IV, 10, 730. TRK V, 8, 867. TRK V, 10, 883. TRK V, 10, 892. TRK VI, 3, 947.

L200-L299. Modesty brings reward

L210. Modest choice best: TFR II, 8, 376. TRK VI, 5, 965.

L216.5. Early death with fame preferred: TRK V, 8, 868. TRK VI, 5, 964.

L221. Modest request: present from the journey: TH 18, 337. TFR II, 8, 376.

L222. Modest choice: parting gift: TH 18, 337. TFR II, 8, 376.

L255. Hero refuses reward. Rides away without it: TH 19, 345. Ap. A, 1055.

L300-L399. Triumph of the weak

L310. Weak overcomes strong in conflict: TH 8, 181. TFR I, 12, 195. TFR II, 5, 325. TRK V, 6, 842. TRK V, 10, 892. TRK VI, 3, 944. TRK VI, 3, 947. TRK VI, 8, 1005-1020.

L325(B) Victory over superior force: TH 18, 335. TFR II, 5, 325. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 849. TRK VI, 4, 949. Ap. A, 1055.

L325.1(B) Victory over superior force: one against many: TH 18, 335. TT III, 7, 534.

L393. Only love to offer: TRK VI, 5, 965. Ap. A, 1061.

L400-L499. Pride brought low

L410. Proud ruler humbled: TT III, 10, 583. TRK V, 7, 854. TRK VI, 4, 949. Ap. A, 1056.

L420. Overweening ambition punished: TT III, 1, 414. TT III, 10, 583. TRK V, 7, 854. TRK VI, 4, 949.

L430. Arrogance repaid: TH 18, 333. TT III, 1, 414. TT III, 3, 444.

M. ORDAINING THE FUTURE

M0-M99. Judgments and decrees

M0. Judgments and decrees: TT III, 6, 508. TT III, 6, 510-511. TT III, 6, 516. TT III, 6, 518. TT III, 6, 520-521. TT III, 6, 522. TT III, 6, 523. TT III, 6, 524-525. TRK VI, 5, 969.

M2. Inhuman decisions of king: TH 17, 318-320. TT III, 6, 516. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 854.

M100-M199. Vows and oaths

M101. Punishment for broken oath: TT IV, 1, 618. TT IV, 6, 690. TRK V, 1, 756. TRK V, 2, 782.

M112. Oath taken on ring: TT IV, 1, 618.

M113.1. Oath taken on sword: TRK V, 1, 756. TRK V, 2, 777.

M114. Oath taken on sacred object: TT IV, 1, 618. TRK V, 2, 782. TRK V, 2, 789. TRK V, 9, 876.

M146. Vow to marry certain woman: *Ap. A*, 1060.

M149.1. Lovers vow to marry/love only each other: *Ap. A*, 1060.

M155. Vow to perform act of prowess: *Ap. A*, 1068.

M155.3. Vow never to flee from fire or weapon: TRK V, 5, 836.

M161. Vow never to flee in fear of death: TRK V, 5, 836.

M161.1. Vow to attack (kill) the enemy or die: TRK V, 2, 782. TRK V, 5, 836.

M161.3. Vow to live and die with the king: TRK V, 2, 777. TRK V, 2, 782. TRK V, 5, 836.

M161.6. Rather die in battle than in bed: TT III, 6, 518. TRK V, 3, 792. TRK V, 5, 836. TRK V, 8, 868. TRK VI, 5, 964. *Ap. A*, 1052.

M166. Other vows about fighting: TFR I, 10, 171. TT III, 2, 439. TT III, 6, 518. TRK V, 1, 756. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 799. TRK V, 3, 803. TRK V, 5, 836. TRK V, 9, 876. TRK V, 10, 890. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1068.

M195(B) Vow to see particular marvel: TT III, 8, 548. TT III, 10, 585. *Ap. A*, 1068.

M200-M299. Bargains and promises

M201. Making of bargain and promises: TH 2, 35. TH 5, 87. TH 15, 295. TH 17, 319. *Prologue IV*, 12. TFR I, 1, 34. TFR I, 2, 47. TFR I, 3, 69. TFR I, 9, 162. TFR I, 10, 163. TFR I, 10, 167. TFR II, 2, 264. TFR II, 9, 383. TT III, 2, 439. TT III, 4, 478. TT III, 6, 511. TT III, 6, 520. TT III, 8, 548. TT III, 9, 574. TT IV, 1, 618. TT IV, 6, 687. TT IV, 9, 723. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 756. TRK V, 2, 777. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 782. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 799. TRK V, 3, 803. TRK V, 5, 836. TRK V, 9, 876. TRK V, 10, 890. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 7, 995. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1053.

M202. Fulfilling of bargain or promise: TH 18, 336-337. TFR I, 2, 47. TFR I, 10, 163. TFR II, 9, 383. TT III, 4, 480. TT III, 6, 509. TT III, 6, 518. TT IV, 2, 637. TT IV, 6, 690. TT IV, 8, 716. TT IV, 9, 724. TT IV, 9, 726. TRK V, 1, 751. TRK V, 1, 759. TRK V, 6, 848. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 980. TRK VI, 8, 1004. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1054.

M202.0.1. Bargain or promise to be fulfilled at all hazards: TH 18, 336. TRK V, 6, 848.

M203. King's promise irrevocable: TH 18, 336. TRK V, 6, 848. *Ap. A*, 1050.

M205. Breaking of bargains and promises: TH 5, 95. TH 17, 319-320. *Prologue IV*, 12. TFR I, 10, 167. TFR II, 2, 264. TT IV, 5, 680. TRK V, 6, 843.

M205.2.1*. Curse as punishment for broken promise (oath): *Prologue IV*, 12. TRK V, 2, 782.

M223. Blind promise. Person grants wish before hearing it: TFR II, 8, 376.

M223.1. Person who never refuses a request: TRK V, 4, 814.

M242. Bargains and promises between mortals and supernatural-beings: TFR I, 1, 34. TFR I, 2, 47. TFR II, 2, 264. *Ap. A*, 1035.

M251. Dying man's promise will be kept: TH 18, 336. TT III, 1, 414.

M253. Friends in life and death: TFR II, 10, 406. TT III, 10, 585-586. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 982. TRK VI, 9, 1030.

M259. Promise to dying man sacred: TT III, 1, 414.

M295. Bargain to keep secret: TFR I, 1, 32. TFR I, 1, 36. TFR I, 1, 32. TFR I, 2, 64. TFR I, 3, 65. TFR I, 3, 83. TFR I, 4, 95. TFR I, 5, 105. TFR II, 1, 228. TT IV, 5, 669. TRK V, 1, 754. *Ap. A*, 1058.

M300-M399. Prophecies

M300. Prophecies: TH 10, 229-230. TH 14, 288. TH 19, 351. TFR I, 10, 170-171. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 247. TFR II, 4, 297. TFR II, 7, 362-363. TFR II, 7, 364. TFR II, 7, 365. TFR II, 8, 376. TT III, 5, 502-503. TT IV, 10, 731. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 781. TRK V, 8, 860. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 982. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1059.

M301.2. Old woman as prophet: TFR II, 8, 376. TT III, 5, 502-503. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 982. *Ap. A*, 1057.

M302. Means of prophesying: TH 10, 229-230. TH 14, 288. TFR I, 10, 170-171. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 247. TFR II, 4, 297. TFR II, 7, 362-363. TFR II, 7, 364. TFR II, 7, 365. TFR II, 8, 376. TT III, 5, 502-503. TT IV, 10, 731. TRK V, 2, 779. TRK V, 8, 860. TRK VI, 6, 982. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1059.

M302.7. Prophecy through dreams: TFR II, 2, 246. TT IV, 10, 731.

M302.7.1*. Premonitory dream: TFR I, 7, 127. TFR II, 2, 261.

M306. Enigmatical prophecy: TFR II, 2, 246. TFR II, 7, 364. TT III, 5, 502-503. TT IV, 10, 731. TRK V, 2, 781. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1051.

M310. Favorable prophecy: TH 10, 229-230. TFR I, 10, 170-171. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 502-503. TT IV, 10, 731. TRK V, 2, 779. TRK V, 8, 860. *Ap. A*, 1057.

M310.1. Prophecy: Future greatness and fame: TH 10, 229-230. TFR I, 10, 170-171. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 502-503. TT IV, 10, 731. *Ap. A*, 1057.

M311.0.1. Heroic career prophesied for (newborn) child: *Ap. A*, 1057.

M311.0.2.1. Prophecy: conception of hero at certain time: *Ap. A*, 1057.

M311.0.3. Prophecy: child to be born: *Ap. A*, 1057.

M311.5. Unborn child will become nation's deliverer: *Ap. A*, 1057.

M312. Prophecy of future greatness for youth: *Ap. A*, 1057.

M312.0.6*. Prophecy of future greatness: TH 10, 229-230. *Ap. A*, 1057.

M312.2.1. Prophecy: son to be more powerful than father: *Ap. A*, 1057.

M314. Prophecy: man (child): *Ap. A*, 1057.

M325. Prophecy: glory and prosperity for a people/"a lineage": TFR I, 10, 170-171. TFR II, 2, 247. *Ap. A*, 1057.

M327(G) Prophecy: future success on quest: TH 10, 229-230. TFR I, 10, 170-171. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 502-503. TT IV, 10, 731. *Ap. A*, 1057.

M331. Marriage of prince, princess prophesied. Princess to marry prince: *Ap. A*, 1059.

M340. Unfavorable prophecies: TH 14, 288. TFR II, 4, 297. TFR II, 7, 362-363. TFR II, 7, 364. TT III, 5, 502-503.

M340.5. Prediction of danger: TH 14, 286. TFR II, 3, 276. TFR II, 4, 297. TFR II, 7, 362-363. TT III, 5, 502-503. TRK V, 7, 853.

M340.6. Prophecy of great misfortune: TFR II, 7, 362-363. *Ap. A*, 1050.

M341. Death prophesied: TT III, 5, 503. TT IV, 10, 730-731. TRK V, 6, 841.

Ap. A, 1051.

M341.1. Prophecy: death at (before, within): TFR II, 4, 297. TT III, 5, 503.

Ap. A, 1051.

M341.1.6. Prophecy: death after certain time: TT III, 5, 503.

M341.2.18. Prophecy: death in battle: TRK V, 6, 841.

M341.2.19. Prophecy: death at hands of certain person: TRK V, 6, 841.

Ap. A, 1051.

M341.3. Prophecy: death in particular place: TFR II, 4, 297. TT III, 5, 503.

M342. Prophecy of downfall of kingdom: *Ap. A, 1050.*

M342.1. Prophecy of downfall of king: TRK V, 6, 841. *Ap. A, 1050.*

M356. Prophecies concerning destiny of country: TH 10, 229-230. TFR II, 7, 362-363. TT III, 5, 502-503. TT IV, 10, 731. TRK V, 8, 860. *Ap. A, 1050. Ap. A, 1057.*

M356.1. Prophecies concerning outcome of war: TFR II, 2, 246. TT III, 5, 502-503. TT IV, 10, 731. *Ap. A, 1060.*

M356.1.2. Prophecies concerning fate of heroes in battle/contest: TFR I, 10, 170-171. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 502-503. TT IV, 10, 731. TRK V, 2, 779. *Ap. A, 1057.*

M358. Prophecies connected with journeys/adventures: TFR I, 10, 170-171. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 502-503. TT IV, 10, 731. TRK V, 2, 779.

M361. Fated hero. Only certain hero will succeed in exploit: TFR I, 10, 170-171. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 502-503. TT IV, 10, 731. *Ap. A, 1057.*

M369.2. Prophecies concerning love and marriage: *Ap. A, 1057.*

M369.3. Prophecy that certain person will fight particular battle: TFR I, 10, 170-171. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 502-503. TT IV, 10, 731. TRK V, 2, 779. *Ap. A*, 1057.

M369.5. Prophecies concerning invasion and conquest: TFR I, 10, 170-171. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 502-503. TT IV, 10, 731. *Ap. A*, 1057.

M369.7. Prophecies about birth of child: *Ap. A*, 1057.

M369.7.2. Prophecies about birth of heir: *Ap. A*, 1057.

M370. Vain attempts to escape fulfillment of prophecy: TRK V, 6, 841.

M370.1. Prophecy of death fulfilled: TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1070.

M391. Fulfillment of prophecy: TH 19, 351. TFR II, 2, 247. TFR II, 6, 323. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 848. TRK V, 9, 873. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 972. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1063. *Ap. A*, 1070.

M400-M499. Curses

M400. Curses: TH 5, 96. TH 5, 99. TFR I, 2, 53. TFR I, 2, 57. TFR I, 11, 181. TFR I, 12, 198. TFR II, 6, 340. TFR II, 9, 389. TFR II, 10, 399. TT III, 3, 445. TT III, 3, 456. TT III, 10, 578. TT IV, 1, 613. TT IV, 1, 618. TT IV, 2, 627. TT IV, 2, 630. TT IV, 2, 634. TT IV, 4, 659. TT IV, 10, 731. TT IV, 10, 736. TRK V, 2, 782. TRK V, 4, 823. TRK V, 4, 829. TRK V, 7, 851. TRK VI, 1, 905. TRK VI, 2, 925. TRK VI, 3, 944. TRK VI, 6, 983. TRK VI, 8, 1014. TRK VI, 8, 1019.

M410. Pronouncement of curses: TH 5, 96. TH 5, 99. TFR I, 11, 181. TFR II, 9, 389. TFR II, 10, 399. TT III, 3, 445. TT III, 3, 456. TT III, 10, 578. TT IV, 1, 613. TT IV, 1, 618. TT IV, 2, 630. TT IV, 2, 634. TT IV, 4, 659. TT IV, 10, 731. TT IV, 10, 736. TRK V, 2, 782. TRK V, 4, 823. TRK V, 7, 851. TRK VI, 1, 905. TRK VI, 2, 925. TRK VI, 3, 944. TRK VI, 8, 1014. TRK VI, 8, 1019.

M414. Recipient of course: TH 5, 99. TFR I, 2, 53. TFR I, 2, 57. TFR I, 12, 198. TFR II, 6, 340. TFR II, 9, 389. TFR II, 10, 399. TT III, 3, 445. TT III, 3, 456. TT IV, 1, 613. TT IV, 1, 618. TT IV, 2, 634. TT IV, 4, 659. TT IV, 10, 731. TRK V, 2, 782. TRK V, 4, 823. TRK V, 7, 851. TRK VI, 1, 905. TRK VI, 2, 925. TRK VI, 3, 944. TRK VI, 6, 983. TRK VI, 8, 1014.

M415. Irrevocable course: TFR I, 2, 53. TFR I, 12, 198. TRK V, 2, 782.

M430. Curses on person: TH 5, 96. TH 5, 99. TFR I, 2, 53. TFR I, 2, 57. TFR II, 10, 399. TT III, 3, 456. TT IV, 1, 613. TT IV, 2, 634. TT IV, 10, 731. TRK V, 2, 782. TRK V, 7, 851. TRK VI, 1, 905. TRK VI, 3, 944. TRK VI, 6, 983. TRK VI, 8, 1014.

M460. Curses on family: TFR II, 10, 399. TT III, 3, 445. TT IV, 1, 613. TT IV, 4, 659. TT IV, 1, 618. TRK V, 2, 782.

M500(B) Threats: TH 4, 75. TH 18, 320. TFR I, 2, 57. TFR I, 7, 128. TFR II, 10, 399. TT III, 6, 520. TT IV, 7, 690. TT IV, 9, 719. TRK V, 6, 841. TRK VI, 3, 944. TRK VI, 8, 1019.

N. CHANCE AND FATE

N100-N299. The ways of lack and fate

N101. Inexorable fate: TFR I, 2, 59. TFR I, 10, 170-171. TFR II, 2, 247. TT IV, 1, 618. TT IV, 7, 690. TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1057.

N101.2. Inexorable fate: death from violating tabu: TT IV, 7, 690.

N121. Fate decided before birth: *Ap. A*, 1057.

N121.1. Child born with object indicating fate: *Ap. A*, 1057.

N122.0.1. The choice of roads: TFR I, 4, 88. TFR I, 11, 181. TFR I, 11, 183. TFR I, 12, 199. TFR II, 3, 287. TFR II, 4, 297. TFR II, 8, 367. TFR II, 10, 396. TFR II, 10, 403. TFR II, 10, 406. TT III, 1, 419. TT III, 4, 485. TT III,

5, 500. TT III, 6, 518. TT III, 8, 544. TT III, 11, 595. TT IV, 2, 622. TT IV, 3, 643. TRK V, 2, 779. TRK V, 5, 832.

N130. Changing of luck or fate: TRK VI, 5, 965.

N211. Lost object returns to its owner: TFR I, 2, 55. TRK VI, 4, 952.

N271. Murder will out: TFR I, 2, 53.

N300-N399. Unlucky accidents

N300. Unlucky accidents: TRK VI, 3, 946. *Ap. A*, 1042.

N310. Accidental separations: TFR II, 10, 407. TT III, 1, 414. TRK VI, 3, 965.

N316. Separation in jungle (forest): TH 7, 162. TFR II, 10, 407. TT III, 1, 414. TRK VI, 6, 981.

N320. Person unwittingly killed: TRK VI, 5, 965.

N340.0.1(B) Erroneous news of death: TFR II, 7, 355. TT III, 1, 416. TT III, 2, 435. TT III, 2, 441. TT III, 4, 466. TT III, 6, 513. TT IV, 5, 670. TT IV, 10, 730-731. TRK V, 4, 826. TRK V, 6, 844. TRK V, 8, 862.

N349.2. Battle rage: TH 18, 335. TFR I, 11, 195. TFR II, , 324. TT III, 7, 535. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 844. *Ap. A*, 1076-1077.

N350. Accidental loss of property: TH 5, 96. *Prologue IV*, 14. TFR I, 2, 52. TFR I, 2, 52. TFR I, 2, 55. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 244. TT IV, 10, 731-732. TRK VI, 1, 911.

N396. The sleeping guard: TH 9, 207. TT III, 11, 591. TT IV, 2, 623. TT IV, 2, 632.

N400-N699. Lucky accidents

N440-N499. Valuable secrets learned

N440. Valuable secret learned: *Prologue IV*, 13. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 63. TFR I, 5, 103-105. TFR I, 7, 132. TFR II, 2, 247-266. TFR II, 7, 356. TFR

II, 7, 364-366. TT IV, 5, 680. TRK V, 1, 759. TRK V, 7, 853-854. *Ap. A*, 1058.

N450. *Secrets overheard*: TFR I, 2, 63. TFR II, 2, 271. TRK VI, 2, 925.

N455. *Overheard (human) conversation*: TH 1, 23. TFR I, 2, 63. TFR II, 2, 271. TFR II, 3, 286.

N456. *Enigmatical smile, laugh reveals secret knowledge*: TFR I, 3, 83. TFR I, 10, 163. TFR II, 1, 220. TFR II, 1, 230. TFR II, 2, 269.

N482. *Secret learned by torture*: TFR I, 2, 58.

N500-N599. Treasure trove

N500. *Treasure trove*: TH 1, 18-19. TH 3, 54. TH 1, 28. TH 2, 51. TH 2, 52. TH 10, 229-230. TH 12, 249. TH 13, 276-278. *Prologue IV*, 11. *Prologue IV*, 12. *Ap. A*, 1064.

N511.1.8. *Treasure [buried] in chest, cask, kettle or cannon barrel*: TH 2, 52.

N512. *Treasure in underground chamber (cavern)*: TH 1, 18-19. TH 1, 28. TH 10, 229-230. TH 12, 249. TH 13, 276-278. *Prologue IV*, 11. *Prologue IV*, 12.

N523. *Treasure hidden in a stone*: *Prologue IV*, 11.

N530. *Discovery of treasure*: TH 12, 249. *Prologue IV*, 11. *Prologue IV*, 12.

N534. *Treasure discovered by accident*: *Prologue IV*, 12.

N538.2. *Treasure from defeated giant*: TH 2, 51.

N570. *Guardian of treasure*: TH 1, 18-19. TH 1, 29. TH 3, 54. TH 12, 249. TH 12, 251. *Ap. A*, 1064.

N577. *Serpent guards treasures*: TH 1, 18-19. TH 1, 29. TH 3, 54. TH 12, 249. TH 12, 251. *Ap. A*, 1064.

KN600-N699. Other lucky accidents

N620. Accidental success in hunting or fishing: TFR I, 2, 58. TT III, 9, 561. TT IV, 6, 685.

N630. Accidental acquisition of treasure or money: TH 5, 81. TH 10, 274. Prologue IV, 12.

N650. Life saved by accident: TFR I, 6, 120.

N660. Accidental escapes: TFR I, 3, 69. TFR I, 3, 74-75. TFR I, 11, 177. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TT III, 3, 459. TRK VI, 1, 915.

N700-N799. Accidental encounters

N700. Accidental encounter: TH 6, 124. TH 16, 315. TFR I, 6, 120. TFR I, 4, 97. TT III, 2, 431. TT III, 4, 463. TT III, 9, 570. TT IV, 4, 657. TRK V, 2, 774. TRK VI, 1, 909. TRK VI, 2, 930. TRK VI, 3, 943. *Ap. A*, 1077-1078.

N711.2. Hero finds maiden in (magic) castle: TFR II, 1, 238. TFR II, 7, 354. *Ap. A*, 1058. *Ap. A*, 1060. *Ap. B*, 1089.

N715.1. Hero finds maiden at fountain, well, river: TRK VI, 6, 974.

N730. Accidental reunion of families: TFR I, 4, 97. TRK V, 6, 844. TRK VI, 9, 1030.

N760.1(B) Chance meeting of seeker and sought: TFR I, 4, 97. TFR I, 10, 164. TFR I, 12, 209. TT III, 7, 527. TRK V, 2, 774.

N762. Person accidentally met unexpectedly knows the other's name: TH 7, 141. TFR I, 3, 80. TFR I, 9, 157. TT III, 9, 570. TRK V, 2, 774. *Ap. A*, 1077-1078.

N764. Unexpected meeting with wild man: TRK V, 5, 831.

N770. Experiences leading to adventures: TH 1, 8. TFR I, 11, 182-196. TFR I, 12, 197-213. TFR II, 3, 280-294. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-332. TFR II, 6, 333-352. TFR II, 8, 380-394. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-505. TT IV, 1, 604-619. TT IV, 2, 620-635. TT IV,

3, 636-647. TT IV, 4, 648-662. TT IV, 5, 663-682. TT IV, 6, 683-693. TT IV, 7, 694-702. TT IV, 8, 703-716. TT IV, 9, 717-727. TRK V, 1, 747-760. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809-820. TRK V, 4, 822-824. TRK V, 4, 828-829. TRK V, 6, 840-842. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 860-870. TRK V, 9, 878-881. TRK V, 10, 883. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 970-972. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 989-996. TRK VI, 9, 1028-1030.

N770.0.1. Feast as occasion for the beginning of adventures or the arrival of questers: TH 1, 14. TH 3, 59. TH 7, 147. TH 18, 338. TFR I, 5, 102. TFR II, 2, 226. TFR II, 3, 373. TFR II, 8, 373-374. TT III, 10, 561. TRK VI, 4, 955.

N771.5(G) Adventure from going in the forest: TH 8, 163-193. TFR I, 6, 110-122. TFR II, 6, 337-352. TT III, 4, 461-487. TT IV, 5, 488-504.

N772. Parting at cross-roads to go on adventures: TH 7, 162. TT III, 7, 528. TRK VI, 7, 996.

N776.0.1(G) Light seen in forest at night leads to adventure: TH 2, 39-40. TH 8, 175. TH 8, 175. TH 8, 177. TH 8, 179.

N776.3. Adventures from having slept beneath tree: TH 8, 180. TFR I, 6, 116-120.

N779(G) Pursuit leads to adventures: TFR I, 3, 74-75. TFR I, 4, 88. TFR I, 11, 181. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-505. *Ap. A*, 1041.

N781. Hero embarks to rudderless/self-propelling boat: TFR II, 2, 236. TRK VI, 9, 1030.

N800-N899. Helpers

N800. Helpers: TH 1, 23. TH 2, 37. TH 3, 61. TH 7, 146. TH 7, 154. TH 12, 247. TFR I, 1, 32. TFR I, 1, 35. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 48. TFR I, 2, 49.

TFR I, 2, 52. TFR I, 2, 55. TFR I, 2, 56. TFR I, 2, 59. TFR I, 2, 61. TFR I, 3, 80-84. TFR I, 4, 95-97. TFR I, 5, 107. TFR I, 6, 120. TFR I, 7, 129-130. TFR I, 8, 142-148. TFR I, 11, 181-190. TFR I, 12, 197-213. TFR II, 1, 219-224. TFR II, 3, 275-276. TFR II, 3, 277-278. TFR II, 3, 291-293. TFR II, 7, 356. TFR II, 7, 357. TFR II, 8, 368-376. TT III, 2, 4239. TT III, 4, 466-470. TT III, 5, 504. TT III, 6, 513-525. TT III, 7, 541. TT IV, 1, 618. TT IV, 7, 694. TT IV, 9, 720. TRK V, 1, 747-760. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809-820. TRK V, 4, 822-824. TRK V, 4, 828-829. TRK V, 6, 840-842. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 860-870. TRK V, 9, 878-881. TRK V, 10, 883. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 970-972. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 989-996. TRK VI, 9, 1028-1030. *Ap. A*, 1035. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1070. *Ap. B*, 1084-1085.

N810. Supernatural helpers: TH 1, 24. TH 1, 31-32. TH 2, 36. TH 2, 53. TH 3, 55. TH 6, 108. TH 6, 112. TH 6, 114. TH 6, 116. TH 7, 133-134. TH 7, 135. TH 7, 159-162. TH 17, 320. TH 17, 324. TH 19, 351. TFR I, 1, 32. TFR I, 1, 35. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 48. TFR I, 2, 49. TFR I, 2, 52. TFR I, 2, 55. TFR I, 2, 56. TFR I, 2, 59. TFR I, 2, 61. TFR I, 3, 80-84. TFR I, 6, 120. TFR I, 7, 129-130. TFR I, 8, 142-148. TFR I, 12, 209-213. TFR II, 1, 219-224. TFR II, 3, 275-276. TFR II, 3, 291-292. TFR II, 7, 356. TFR II, 7, 357. TFR II, 7, 365. TFR II, 8, 374-376. TT III, 5, 504. TT III, 6, 513-525. TT III, 7, 541. TT IV, 9, 720. TRK V, 1, 747-760. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809-820. TRK V, 4, 822-824. TRK V, 4, 828-829. TRK V, 6, 840-842. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 860-870. TRK V, 9, 878-881. TRK V, 10, 883. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 970-972. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 989-996. TRK VI, 9, 1028-

1030. *Ap. A*, 1035. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1051. *Ap. B*, 1084-1085.

N812. Giant or ogre as helper: TH 5, 111. TT III, 4, 466-470. TRK VI, 6, 979-981.

N817. Deity as helper: *Ap. A*, 1035.

N820.0.1(B) Helpers will help only on condition they need not reveal names: *Ap. A*, 1055.

N852.2. Old man as helper: TH 1, 23. TH 2, 37. TH 3, 61. TH 12, 247. TFR I, 1, 32. TFR I, 1, 35. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 48. TFR I, 2, 49. TFR I, 2, 52. TFR I, 2, 55. TFR I, 2, 56. TFR I, 2, 59. TFR I, 2, 61. TFR I, 3, 80-84. TFR I, 4, 95-97. TFR I, 6, 120. TFR I, 7, 129-130. TFR I, 8, 142-148. TFR II, 1, 219-224. TFR II, 3, 275-276. TFR II, 3, 277-278. TFR II, 7, 356. TT III, 5, 504. TT III, 6, 513-525. TT III, 7, 541. TRK V, 1, 747-760. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809-820. TRK V, 4, 822-824. TRK V, 4, 828-829. TRK V, 6, 840-842. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 860-870. TRK V, 9, 878-881. TRK V, 10, 883. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 970-972. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 989-996. TRK VI, 9, 1028-1030. *Ap. B*, 1084-1085.

N828. Wise woman as helper: TFR II, 7, 357. TFR II, 7, 365. TFR II, 8, 374-376. TT IV, 9, 720. TRK VI, 6, 974-975. TRK VI, 6, 983.

N831. Girl/lady as helper/adviser: TFR II, 7, 357. TFR II, 7, 365. TFR II, 8, 374-376. TRK VI, 6, 974-975. TRK VI, 6, 983.

N832.2. Sons as helpers: TRK V, 4, 816. *Ap. A*, 1043.

N836.1. King adopts hero (heroine): *Ap. A*, 1070.

N843. Hermit as helper: TFR I, 6, 119-122. TFR I, 7, 123-134. TFR I, 8, 135-136. TFR I, 8, 142-148. TFR II, 2, 256. TFR II, 2, 258. TFR II, 2, 265-

266. TT III, 4, 464-484. TT III, 8, 558. TT III, 9, 574. TT III, 10, 585-587.
TRK VI, 6, 979-981.

N845. *Magician as helper:* TH 1, 23. TH 2, 37. TH 3, 61. TFR I, 1, 32. TFR I, 1, 35. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 48. TFR I, 2, 49. TFR I, 2, 52. TFR I, 2, 55. TFR I, 2, 56. TFR I, 2, 59. TFR I, 2, 61. TFR II, 1, 219-224. TFR II, 3, 275-276. TFR II, 3, 291-292. TFR II, 7, 356. TFR II, 7, 357. TFR II, 7, 365. TFR II, 8, 374-376. TT III, 5, 504. TT III, 6, 513-525. TT III, 7, 541. TT IV, 9, 720. TRK V, 1, 747-760. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809-820. TRK V, 4, 822-824. TRK V, 4, 828-829. TRK V, 6, 840-842. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 860-870. TRK V, 9, 878-881. TRK V, 10, 883. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 970-972. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 989-996. TRK VI, 9, 1028-1030. *Ap. B*, 1084-1085.

N854.2(G) *Villain grateful for being spared becomes helpful:* TT IV, 1, 618.

N856. *Helpful forester:* TH 3, 61. TH 7, 146. TH 7, 154. TFR I, 3, 80-84. TFR I, 6, 120. TFR I, 7, 129-130. TFR I, 8, 142-148. TFR I, 11, 181-190. TT IV, 7, 694. TRK V, 5, 831-835. *Ap. A*, 1041.

P. SOCIETY

P0-P99. Royalty and nobility

P10. *Kings:* TH 1, 28. TH 2, 40. TH 8, 175. TH 8, 175. TH 8, 179. TH 8, 194. TH 8, 195-196. TH 9, 199-201. TH 9, 203. TH 9, 203. TH 9, 204. TH 9, 205. TH 9, 206. TH 9, 207. TH 9, 218. TH 10, 228. TH 10, 229. TH 10, 230. TH 10, 233. TH 12, 262. TH 12, 270. TH 14, 291. TH 14, 294. TH 14, 295. TH 14, 296. TH 15, 301. TH 15, 303. TH 15, 304-305. TH 15,

307. TH 15, 308. TH 16, 312-315. TH 17, 317. TH 17, 323. TH 17, 325. TH 17, 328. TH 17, 329. TH 18, 333. TH 18, 336. TH 18, 337. TH 18, 338-339. Prologue I, 4. Prologue I, 5. Prologue IV, 11. Note of The Shire Records, 14. Note of The Shire Records, 15. TFR I, 2, 50. TFR I, 2, 51. TFR I, 2, 52. TFR I, 7, 130. TFR I, 7, 131. TFR I, 8, 146. TFR I, 7, 149. TFR I, 10, 170. TFR I, 11, 185. TFR I, 11, 191. TFR I, 11, 193. TFR I, 11, 194. TFR I, 11, 195. TFR I, 12, 197. TFR I, 12, 198. TFR II, 1, 221. TFR II, 1, 222. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 227. TFR II, 1, 229. TFR II, 1, 234. TFR II, 1, 235. TFR II, 2, 240. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 244. TFR II, 2, 247. TFR II, 2, 252. TFR II, 2, 255. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 262. TFR II, 2, 268. TFR II, 4, 299. TFR II, 4, 316. TFR II, 6, 340. TFR II, 7, 354. TFR II, 7, 356. TFR II, 7, 357. TFR II, 9, 389. TFR II, 9, 392. TFR II, 9, 393. TFR II, 10, 398. TFR II, 10, 400. TFR II, 10, 402. TT III, 2, 433. TT III, 6, 506-525. TT III, 7, 527-530. TT III, 7, 538-541. TT III, 8, 543-546. TT III, 8, 549-553. TT III, 8, 556-559. TT III, 10, 576-581. TT III, 11, 595. TT III, 11, 600. TT IV, 5, 665. TT IV, 5, 670. TT IV, 5, 678. TT IV, 8, 706. TRK V, 1, 754-758. TRK V, 2, 773-774. TRK V, 2, 777-779. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 4, 807-814. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 818-819. TRK V, 4, 821. TRK V, 4, 823-825. TRK V, 5, 831-838. TRK V, 6, 839-845. TRK V, 7, 850-854. TRK V, 8, 860-862. TRK V, 9, 876. TRK V, 9, 878. TRK V, 9, 880-881. TRK V, 10, 885. TRK V, 10, 889. TRK VI, 4, 952-954. TRK VI, 5, 967-973. TRK VI, 6, 974-982. Ap. A, 1033-1053. Ap. A, 1061-1072. Ap. A, 1076. Ap. A, 1078-1080. Ap. B, 1082-1098.

P11. Choice of kings: TH 14, 291. TT IV, 5, 678. TRK VI, 5, 967-968. Ap. A, 1046-1047. Ap. A, 1049-1050.

P12.2.1. Tyrannical king: TH 15, 307. TH 16, 309. TH 17, 317-320. TFR I, 8, 146. TFR II, 2, 257. TT III, 6, 508-516. TT IV, 8, 706. TRK V, 1, 754-

758. TRK V, 4, 807-814. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 818-819. TRK V, 4, 821. TRK V, 4, 823-825. TRK V, 7, 850-854. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1047.

P12.6.1. Four duties of king to subjects: devotion, protection of subjects, justice and increase of his kingdom: TH 14, 291. TH 17, 320. TH 19, 351. TT III, 5, 678. TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1044-1045. *Ap. A*, 1071.

P12.7. Clever king knows everything in advance: TH 10, 232. TH 16, 315. TFR II, 2, 241. TT IV, 5, 670. TRK V, 1, 758. TRK V, 4, 813. TRK V, 4, 818. TRK V, 4, 819. TRK V, 4, 821. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 852-854. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 974.

P12.9. Nobility of character a mark of kings: TH 8, 196. TH 9, 201. TH 17, 323. TH 18, 333. TH 18, 338-339. TFR I, 11, 194. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 248. TFR II, 7, 354. TFR II, 9, 393. TFR II, 10, 398. TT III, 6, 516-525. TT III, 8, 543-546. TT III, 8, 549-553. TT III, 8, 556-559. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 757. TRK V, 1, 759. TRK V, 2, 777. TRK V, 6, 842. TRK V, 9, 876. TRK V, 9, 876. TRK VI, 4, 954. TRK VI, 4, 968-969. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 982. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1044-1045. *Ap. A*, 1068-1070. *Ap. A*, 1071.

P12.10. King is superior to all in strength, beauty, largeness... and usually has victory: TFR I, 11, 194. TFR II, 2, 248. TFR II, 2, 268. TFR II, 7, 354. TFR II, 9, 393. TFR II, 10, 398. TT III, 2, 433-434. TT III, 5, 501. TT III, 6, 515. TT III, 7, 540. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 757. TRK V, 1, 759. TRK V, 9, 876. TRK V, 10, 889. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 4, 967. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1044-1045. *Ap. A*, 1068-1070. *Ap. A*, 1071.

P13. Customs connected with kings: TH 9, 207. TFR I, 11, 193. TFR II, 2, 262. TFR II, 7, 354. TT III, 6, 506-525. TT IV, 5, 678. TRK V, 1, 757.

TRK V, 3, 798-799. TRK VI, 5, 967-969. TRK VI, 5, 971-973. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1044-1045. *Ap. A*, 1068-1070. *Ap. A*, 1071.

P13.5. Crowning of kings: TH 18, 336. TT IV, 5, 678. TRK VI, 5, 967-968. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1062. *Ap. B*, 1095.

P14. Particular practices of kings: TH 9, 207. TFR I, 11, 193. TFR II, 2, 262. TFR II, 2, 268. TFR II, 7, 354. TT III, 6, 506-525. TT IV, 5, 678. TRK VI, 5, 967-969. TRK VI, 5, 971-973. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1068-1069.

P14.15.1. Old, wise counselor of court: TFR II, 2, 262. TT III, 2, 435. TT III, 6, 514-522. TT III, 7, 528. TT III, 8, 544. TT III, 11, 595. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 757. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 813. TRK V, 5, 835. TRK V, 7, 853. TRK V, 7, 857. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 870. TRK V, 9, 878. TRK V, 9, 881. TRK VI, 5, 971.

P14.15.2. Court messenger: TH 10, 231. *Prologue* I, 4. TFR II, 2, 240. TT III, 6, 509. TRK V, 3, 798-799.

P15. Adventures of king: TFR II, 2, 257. TT III, 6, 506-525. TT III, 7, 527-530. TT III, 7, 538-541. TT III, 8, 543-546. TT III, 8, 549-553. TT III, 8, 556-559. TT III, 10, 576-581. TT III, 11, 595. TRK V, 1, 777-779. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 832-838. TRK V, 6, 839-840. *Ap. A*, 1041-1042. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1071. *Ap. A*, 1073.

P15.9(B) The unrecognized king: TH 15, 308. TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 247. TFR II, 9, 393. TT III, 2, 433-434. TT III, 6, 510. TT III, 7, 540. TT III, 11, 594. TRK V, 8, 861. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1073.

P16. End of king's reign: TH 1, 29. TH 18, 333. TFR I, 7, 130. TFR I, 7, 131. TFR I, 7, 149. TFR II, 2, 244. TFR II, 2, 252. TFR II, 4, 316. TFR II, 7, 356. TFR II, 7, 366. TT IV, 5, 678. TRK V, 1, 758. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1072. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088.

P17. Succession to the throne: TH 18, 336. TFR I, 7, 130. TFR II, 1, 229.

TFR II, 2, 244. TT IV, 5, 678. TRK V, 6, 843. TRK VI, 5, 967-968. *Ap. A*, 1035-1036. *Ap. A*, 1038-1041. *Ap. A*, 1044-1052. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1065. *Ap. A*, 1066-1071. *Ap. A*, 1072. *Ap. A*, 1078. *Ap. B*, 1083-1088.

P17.0.2. Son succeeds father as king: TFR II, 1, 229. TFR II, 2, 244. TT IV, 5, 678. *Ap. A*, 1035-1036. *Ap. A*, 1038-1041. *Ap. A*, 1044-1052. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1065. *Ap. A*, 1066-1071. *Ap. A*, 1072. *Ap. A*, 1078. *Ap. B*, 1083-1088.

P17.3. Dying king names successor: TRK V, 6, 843. *Ap. A*, 1070.

P17.15(B) Great warrior/knight made king's heir: TH 18, 336. TT IV, 5, 664. TRK VI, 5, 967-968. *Ap. A*, 1046-1047. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1066.

P18. Marriage of kings: TFR I, 11, 193. TRK VI, 5, 972-973. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1061. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070. *Ap. B*, 1095.

P19.1. King's presence necessary for army's victory: TT III, 7, 538-541.

P19.4. Kingly powers (right). King's powers: TT IV, 8, 706. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952. TRK VI, 5, 966.

P20.1. Clever queen: TFR II, 6, 354-357. TFR II, 7, 361-366. TFR II, 8, 367-368. TFR II, 8, 372-377. TRK VI, 6, 974-975. *Ap. A*, 1062-1063.

P21.3*. Queen is model wife, ruler: TFR II, 6, 354-357. TFR II, 7, 361-366. TFR II, 8, 367-368. TFR II, 8, 372-377. TRK VI, 6, 974-976. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1062.

P40. Princesses: TFR II, 1, 227. TFR II, 1, 233. TFR II, 1, 238. TFR II, 8, 375. TT III, 6, 515. TT III, 6, 521. TT III, 6, 523. TT III, 6, 525. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 782-785. TRK V, 3, 795-797. TRK V, 3, 802. TRK V, 3,

804. TRK V, 5, 837. TRK V, 6, 841-844. TRK V, 6, 843-845. TRK V, 8, 858. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 866-868. TRK VI, 5, 958-965. *Ap. A*, 1058-1061.

P50. Nobleman: TH 10, 228-233. TH 14, 291-295. TH 19, 351. TFR I, 3, 80-84. TFR I, 9, 156-157. TFR I, 9, 161-162. TFR I, 10, 163-175. TFR I, 11, 177-190. TFR I, 12, 197-213. TFR II, 1, 221. TFR II, 1, 226-227. TFR II, 1, 232-238. TFR II, 2, 239-271. TFR II, 3, 275-294. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-331. TFR II, 6, 333-352. TFR II, 7, 353-366. TFR II, 8, 367-379. TFR II, 9, 380-393. TFR II, 10, 395-399. TFR II, 10, 402-405. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-505. TT III, 6, 506-525. TT III, 7, 527-541. TT III, 8, 543-559. TT III, 9, 560-567. TT III, 10, 576-587. TT III, 11, 594-596. TT IV, 4, 657-658. TT IV, 5, 663-682. TT IV, 6, 683-693. TT IV, 7, 694. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 766. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 4, 809-817. TRK V, 4, 821. TRK V, 4, 823. TRK V, 4, 825-827. TRK V, 5, 830-838. TRK V, 6, 845-849. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 860-871. TRK V, 9, 872-882. TRK V, 10, 883-886. TRK V, 10, 888. TRK V, 10, 891. TRK VI, 4, 948-949. TRK VI, 4, 954-956. TRK VI, 5, 959-970. TRK VI, 6, 976-977. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1052-1060. *Ap. A*, 1065-1066.

P50.0.1. King and vassals: obligations of vassals to king: *Prologue* I, 5. TT III, 6, 506-525. TT IV, 5, 678. TRK V, 1, 756. TRK V, 1, 759. TRK V, 2, 777. TRK V, 4, 806-807. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 982. *Ap. A*, 1052.

P53.1.1(B) Multiple prerequisite to marriage: *Ap. A*, 1061.

P54(B) *Knighting custom:* TFR II, 3, 279. TT III, 6, 523. TT IV, 6, 676.

TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 777. TRK V, 4, 806-807. *Ap. A*, 1052-1060.

P56.2(G) *Disappointed knight leaves court:* TT III, 6, 516. *Ap. A*, 1065-1066.

P63(B) *Lady in armor (and battle):* TT III, 6, 525. TRK V, 2, 782-785. TRK V, 3, 795-797. TRK V, 3, 802. TRK V, 3, 804. TRK V, 5, 837. TRK V, 6, 841-844. TRK V, 6, 843-845.

P93. *Certain foods, ornaments, feathers... reserved for royalty:* TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 971-972.

P100-P199. Other social orders

P110. *Royal ministers:* TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 242. TT III, 3, 456. TT III, 6, 513-514. TT III, 6, 519-520. TT III, 9, 573. TRK VI, 5, 966-968. *Ap. A*, 1052-1057.

P200-P299. The family

P200. *The family:* TH 1, 4-5. TH 1, 8. TH 1, 24. TH 1, 27. TH 1, 30. TH 7, 139. TH 10, 227. TH 15, 300. TH 19, 347-348. *Prologue I*, 4. *Prologue III*, 10. TFR I, 1, 21. TFR I, 1, 22. TFR I, 1, 23. TFR I, 1, 28. TFR I, 1, 29. TFR I, 1, 30. TFR I, 1, 31. TFR I, 1, 37. TFR I, 1, 38. TFR I, 2, 44. TFR I, 2, 48. TFR I, 2, 53. TFR I, 2, 54. TFR I, 2, 56. TFR I, 3, 76. TFR I, 4, 95. TFR I, 5, 102. TFR I, 6, 119. TFR I, 6, 122. TFR I, 7, 123. TFR I, 7, 124. TFR I, 7, 126. TFR I, 9, 155. TFR I, 11, 193. TFR I, 12, 206-207. TFR I, 12, 207. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 226. TFR II, 1, 227. TFR II, 2, 240. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 245. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 248. TFR II, 2, 252. TFR II, 6, 343. TFR II, 6, 347. TFR II, 8, 375. TFR II, 10, 403. TT III, 1, 417. TT III, 2, 432. TT III, 2, 433. TT III, 2, 434. TT III, 2, 435. TT III, 2, 438. TT III, 3, 458. TT III, 5, 499. TT III, 5, 500. TT III, 5, 501. TT III,

6, 507. TT III, 6, 509. TT III, 6, 510. TT III, 6, 512-518. TT III, 6, 523. TT III, 6, 524. TT III, 7, 530. TT III, 7, 534. TT III, 8, 543. TT III, 8, 556. TT III, 10, 579. TT III, 10, 580. TT IV, 3, 641. TT IV, 4, 657. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 665. TT IV, 5, 668. TT IV, 5, 670. TT IV, 5, 671. TT IV, 5, 665. TT IV, 5, 670. TT IV, 5, 678. TT IV, 6, 690. TT IV, 6, 693. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 759. TRK V, 1, 769. TRK V, 2, 774. TRK V, 2, 775-776. TRK V, 2, 779. TRK V, 3, 792-804. TRK V, 4, 811-817. TRK V, 4, 821. TRK V, 4, 825-827. TRK V, 5, 830-838. TRK V, 6, 843. TRK V, 7, 851-854. TRK V, 9, 880. TRK V, 8, 858-859. TRK V, 8, 868-870. TRK V, 9, 872. TRK V, 9, 874. TRK V, 10, 883. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 986-988. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1021. TRK VI, 9, 1025. TRK VI, 9, 1026. TRK VI, 9, 1030. TRK VI, 9, 1028. TRK VI, 9, 1029. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A*, 1034-1036. *Ap. A*, 1038-1039. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1043-1050. *Ap. A*, 1052-1062. *Ap. A*, 1065-1082. *Ap. B*, 1085-1090. *Ap. B*, 1095-1097. *Ap. C*, 1099-1105.

P230. Parents and children: TH 1, 4. TH 1, 30. TFR I, 1, 22. TFR I, 1, 23. TFR I, 2, 48. TFR I, 4, 95. TFR I, 6, 119. TFR I, 6, 122. TFR I, 7, 123. TFR I, 7, 124. TFR I, 7, 126. TFR I, 11, 193. TFR I, 12, 207. TFR II, 1, 227. TFR II, 2, 240. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 248. TFR II, 8, 375. TFR II, 10, 403. TT III, 1, 417. TT III, 2, 432. TT III, 2, 433. TT III, 2, 434. TT III, 2, 435. TT III, 2, 438. TT III, 5, 499. TT III, 5, 500. TT III, 5, 501. TT III, 6, 507. TT III, 6, 509. TT III, 6, 510. TT III, 6, 512. TT III, 6, 513. TT III, 6, 514. TT III, 6, 516. TT III, 6, 523. TT III, 6, 524. TT III, 7, 530. TT III, 7, 534. TT III, 8, 543. TT III, 8, 556. TT III, 8, 558. TT III, 10, 579. TT III, 10, 580. TT IV, 3, 641. TT IV, 4, 657. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 665. TT IV, 5, 668. TT IV, 5, 670. TT IV, 5, 671. TT IV, 5,

665. TT IV, 5, 670. TT IV, 5, 678. TT IV, 6, 690. TT IV, 6, 693. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 759. TRK V, 1, 769. TRK V, 2, 775-776. TRK V, 4, 811-817. TRK V, 4, 821. TRK V, 4, 825-827. TRK V, 7, 851-854. TRK V, 9, 880. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 8, 1007-1008. TRK VI, 8, 1009. TRK VI, 8, 1013. TRK VI, 8, 1014. TRK VI, 9, 1021. TRK VI, 9, 1026. TRK VI, 9, 1029. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A*, 1034-1036. *Ap. A*, 1038-1040. *Ap. A*, 1043-1050. *Ap. A*, 1052-1062. *Ap. A*, 1065-1081. *Ap. B*, 1085- 1090. *Ap. B*, 1095-1097.

P231. Mother and son: TH 1, 4. TFR I, 1, 23. TFR I, 2, 48. TFR II, 1, 227. TFR II, 2, 243. TRK VI, 9, 1024-1030. TRK VI, 8, 1013. TRK VI, 9, 1021. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1056-1062. *Ap. A*, 1080. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089.

P231.3. Mother-love: TFR II, 8, 375. *Ap. A*, 1061.

P233. Father and son: TH 1, 4. TH 1, 30. TFR I, 1, 22. TFR I, 1, 23. TFR I, 1, 38. TFR I, 4, 95. TFR I, 12, 207. TFR II, 1, 227. TFR II, 2, 240. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 248. TFR II, 10, 403. TT III, 1, 417. TT III, 2, 432. TT III, 2, 433. TT III, 2, 434. TT III, 2, 435. TT III, 2, 438. TT III, 5, 499. TT III, 5, 500. TT III, 5, 501. TT III, 6, 507. TT III, 6, 509. TT III, 6, 510. TT III, 6, 512. TT III, 6, 513. TT III, 6, 514. TT III, 6, 516. TT III, 6, 523. TT III, 6, 524. TT III, 7, 530. TT III, 7, 534. TT III, 8, 543. TT III, 8, 556. TT III, 8, 558. TT III, 10, 579. TT III, 10, 580. TT IV, 3, 641. TT IV, 4, 657. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 665. TT IV, 5, 668. TT IV, 5, 670. TT IV, 5, 671. TT IV, 5, 678. TT IV, 6, 690. TT IV, 6, 693. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 759. TRK V, 1, 769. TRK V, 2, 775-776. TRK V, 4, 811-817. TRK V, 4, 821. TRK V, 4, 825-827. TRK V, 7, 851-854. TRK V, 9, 880. TRK VI, 8, 1007-1008. TRK VI, 8, 1009. TRK VI, 8, 1014. TRK VI, 9, 1029. *Ap. A*, 1034-1035. *Ap. A*, 1038-1039. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1043-1050. *Ap. A*, 1052-1054. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1060.

Ap. A, 1062. Ap. A, 1065-1066. Ap. A, 1068-1081. Ap. B, 1085. Ap. B, 1087. Ap. B, 1089-1090. Ap. B, 1095. Ap. B, 1097.

P234. Father and daughter: TFR I, 1, 23. TFR I, 4, 95. TFR I, 6, 119. TFR I, 6, 122. TFR I, 7, 123. TFR I, 7, 124. TFR I, 7, 126. TFR I, 11, 193. TFR II, 1, 227. TFR II, 1, 227. TFR II, 2, 243. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1026. TRK VI, 9, 1029. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A, 1034-1036. Ap. A, 1044. Ap. A, 1046. Ap. A, 1049-1050. Ap. A, 1057-1061. Ap. A, 1065. Ap. A, 1069. Ap. A, 1080. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1089. Ap. B, 1096-1097.*

P242. Children punished for father's sins: *Ap. A, 1066.*

P251. Brothers: TH 1, 11. TH 10, 227. *Prologue I, 4. TFR I, 4, 95. TFR II, 1, 227. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 245. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 252. TFR II, 6, 343. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 663-671. TT IV, 5, 677-681. TT IV, 5, 681. TRK V, 2, 775-776. TRK V, 4, 813. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 866-867. TRK V, 9, 880. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 9, 1029. Ap. A, 1034. Ap. A, 1045. Ap. A, 1047. Ap. A, 1049. Ap. A, 1056-1057. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1080. Ap. B, 1082. Ap. B, 1085. Ap. B, 1087. Ap. B, 1090.*

P251.5. Two brothers: TH 1, 11. TH 10, 227. *Prologue I, 4. TFR II, 1, 227. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 245. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 252. TT IV, 5, 665. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 663-671. TT IV, 5, 677-681. TRK V, 2, 775-776. TRK V, 4, 813. TRK V, 9, 880. Ap. A, 1034. Ap. A, 1045. Ap. A, 1049. Ap. A, 1056-1057. Ap. A, 1080. Ap. B, 1085.*

P253.0.1. Sister's son: TH 10, 227. TFR I, 1, 37. TT III, 6, 516-518. TT III, 6, 523. TT III, 8, 543. TRK V, 2, 774. TRK V, 2, 779. TRK V, 3, 792-804. TRK V, 5, 830-838. TRK V, 6, 843. TRK VI, 6, 977. *Ap. A, 1067. Ap. A, 1068. Ap. A, 1080.*

P260. Relations by law: TFR I, 1, 23. TFR I, 1, 31. TFR I, 11, 193. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1070. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1086.

P263. Brother-in-law: TRK VI, 6, 977. *Ap. B*, 1082.

P265. Son-in law: TFR I, 1, 23. TFR I, 11, 193. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1070. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1086.

P271. Foster-father: TFR I, 1, 21. TRK V, 2, 775. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1057-1061. *Ap. A*, 1070. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1089.

P271.4. To be foster father to king's son. Living king's or nobleman's son as foster son of father's friend: considered an honor for the foster father: TFR I, 1, 21. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1057-1061. *Ap. A*, 1070. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1089.

P271.6. Foster children loving foster father: *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1070.

P291. Grandfather: TH 1, 24. TH 1, 27. TH 1, 30. TFR I, 1, 28. TT III, 8, 558. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 982. *Ap. A*, 1047.

P292. Grandmother: TFR I, 1, 28. TFR I, 2, 53. TFR I, 2, 54. TFR I, 2, 56. TFR II, 8, 375. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 982.

P293. Uncle: TH 10, 227. TFR I, 1, 29. TFR I, 1, 37. TFR I, 12, 206-207. TFR II, 1, 225. TFR II, 6, 347. TT III, 6, 515. TT III, 6, 516-518. TT III, 6, 523. TT III, 8, 543. TRK V, 2, 774. TRK V, 2, 779. TRK V, 3, 792-804. TRK V, 5, 830-838. TRK V, 6, 843. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 986-988. TRK VI, 9, 1028. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1080.

P294. Aunt: *Ap. A*, 1036.

P295. Cousins: TH 7, 139. TH 15, 300. TH 19, 347-348. TFR I, 1, 21. TFR I, 1, 23. TFR I, 1, 28. TFR I, 2, 44. TFR I, 3, 76. TFR I, 5, 102. TFR I, 9, 155. TFR II, 1, 226. TT III, 3, 458. TT III, 8, 558. TRK V, 8, 858-859. TRK V, 8, 868-870. TRK V, 9, 872. TRK V, 9, 874. TRK V, 10, 883. TRK VI,

4, 955. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 984. TRK VI, 6, 987. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1021. TRK VI, 9, 1025. TRK VI, 9, 1030.

P297. Nephew: TH 10, 227. Prologue III, 10. TFR I, 1, 30. TFR II, 1, 225. TFR II, 2, 252. TT III, 6, 516-518. TT III, 6, 523. TT III, 8, 543. TRK V, 2, 774. TRK V, 2, 779. TRK V, 3, 792-804. TRK V, 5, 830-838. TRK V, 6, 843. TRK VI, 6, 977. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1048.

P297.3(B) Nephew/niece would avenge uncle: TRK VI, 6, 977.

P298. Niece: TT III, 6, 515. TT III, 6, 523. TRK V, 2, 782-785. TRK V, 3, 795-797. TRK V, 3, 802. TRK V, 3, 804. TRK V, 5, 837. TRK V, 6, 841-844. TRK V, 6, 843-845. *Ap. A*, 1047.

P300-P399. Other social relationships

P310. Friendship: TH 1, 6. TH 1, 11. TH 1, 13. TH 1, 20. TH 1, 21. TH 2, 42. TH 2, 44. TH 2, 46. TH 2, 52. TH 3, 55. TH 3, 58. TH 3, 60. TH 3, 63. TH 4, 66. TH 4, 75. TH 4, 76. TH 4, 78. TH 5, 86. TH 6, 106. TH 6, 107. TH 6, 119. TH 6, 120. TH 7, 141. TH 7, 145. TH 7, 154. TH 7, 159. TH 8, 176. TH 8, 181. TH 8, 196. TH 9, 199. TH 9, 204. TH 9, 206. TH 9, 207. TH 9, 208. TH 9, 211. TH 9, 212. TH 9, 214. TH 10, 226. TH 12, 258. TH 12, 259. TH 12, 261. TH 14, 288. TH 15, 298. TH 15, 304. TH 15, 307. TH 15, 308. TH 16, 310. TH 16, 314. TH 16, 315. TH 17, 318. TH 17, 319. TH 17, 320. TH 17, 323. TH 17, 329. TH 18, 333. TH 18, 335. TH 18, 337. TH 18, 339. TH 19, 344. TH 19, 348. TH 19, 351. Prologue I, 7. Prologue III, 10. Prologue IV, 13. TFR I, 1, 21. TFR I, 1, 22. TFR I, 1, 24. TFR I, 1, 28. TFR I, 1, 34. TFR I, 1, 38. TFR I, 2, 42. TFR I, 2, 43. TFR I, 2, 45. TFR I, 2, 46. TFR I, 2, 53. TFR I, 2, 57. TFR I, 2, 58. TFR I, 2, 59. TFR I, 3, 67. TFR I, 3, 68. TFR I, 3, 81. TFR I, 3, 84. TFR I, 4, 86. TFR I, 4, 91. TFR I, 4, 92. TFR I, 4, 93. TFR I, 4, 95. TFR I, 5, 99. TFR I, 5, 100.

TFR I, 5, 104-105. TFR I, 6, 120. TFR I, 6, 121. TFR I, 7, 124. TFR I, 7, 125. TFR I, 7, 128. TFR I, 7, 131. TFR I, 8, 136. TFR I, 8, 141. TFR I, 8, 143. TFR I, 8, 144. TFR I, 8, 145. TFR I, 9, 149. TFR I, 9, 155. TFR I, 9, 157. TFR I, 9, 158. TFR I, 9, 161. TFR I, 10, 163. TFR I, 10, 164. TFR I, 10, 167. TFR I, 10, 169. TFR I, 10, 170. TFR I, 10, 171. TFR I, 10, 173. TFR I, 11, 180. TFR I, 11, 181. TFR I, 11, 190. TFR I, 11, 191. TFR I, 12, 198. TFR I, 12, 210. TFR I, 12, 211. TFR I, 12, 213. TFR II, 1, 223. TFR II, 1, 224. TFR II, 1, 226. TFR II, 1, 227. TFR II, 1, 228. TFR II, 1, 229. TFR II, 1, 230. TFR II, 1, 231. TFR II, 1, 233. TFR II, 2, 239. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 244. TFR II, 2, 247. TFR II, 2, 249. TFR II, 2, 254. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 258. TFR II, 2, 259. TFR II, 2, 260. TFR II, 2, 262. TFR II, 2, 270. TFR II, 3, 275. TFR II, 4, 296. TFR II, 4, 303. TFR II, 4, 306. TFR II, 4, 308. TFR II, 5, 321. TFR II, 6, 336. TFR II, 6, 343. TFR II, 6, 347. TFR II, 7, 355. TFR II, 8, 368. TFR II, 8, 372. TFR II, 9, 387. TFR II, 10, 390. TT III, 1, 416-418. TT III, 1, 419. TT III, 2, 433. TT III, 3, 457. TT III, 5, 495. TT III, 6, 524. TT III, 7, 532. TT III, 7, 534. TT III, 8, 548. TT III, 9, 560-561. TT III, 10, 585-586. TT IV, 1, 615. TT IV, 2, 622. TT IV, 4, 653. TT IV, 5, 676. TT IV, 7, 694. TT IV, 10, 730-733. TT IV, 10, 741. TRK V, 2, 783-785. TRK V, 7, 851-852. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 866. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 9, 1024-1030. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1049-1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1071. *Ap. A*, 1080-1081. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*, 1090. *Ap. B*, 1095. *Ap. B*, 1097-1098.

P311.5. *Covenant of friendship:* TH 1, 20. TH 10, 226. TH 12, 251. TH 15, 307. TH 18, 337-338. TH 19, 351. *Prologue I*, 7. *Prologue IV*, 13. TFR I, 1, 21. TFR I, 1, 34. TFR I, 2, 42. TFR I, 2, 57. TFR I, 2, 59. TFR I, 3, 67. TFR I, 3, 84. TFR I, 4, 95. TFR I, 5, 99. TFR I, 5, 104-105. TFR I, 6, 121. TFR I, 8, 141. TFR I, 9, 149. TFR I, 9, 158. TFR II, 1, 229. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 262. TFR II, 4, 296. TFR II, 4, 303. TFR II, 5, 321. TFR II, 6, 343. TFR II, 7, 355. TFR II, 8, 372. TT III, 1, 416-418. TT III, 1, 419. TT III, 2, 433. TT III, 3, 457. TT III, 5, 495. TT III, 6, 524. TT III, 7, 532. TT III, 7, 534. TT III, 8, 548. TT III, 9, 560-561. TT III, 10, 585-586. TT IV, 1, 615. TT IV, 2, 622. TT IV, 4, 653. TT IV, 5, 676. TT IV, 7, 694. TT IV, 10, 730-733. TT IV, 10, 741. TRK V, 2, 783-785. TRK V, 7, 851-852. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 866. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 9, 1024-1030. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1049-1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064. *Ap. B*, 1094. *Ap. B*, 1095.

P311.8. *Friendship between a prince and common man:* TFR I, 10, 171. TFR II, 1, 220. TFR II, 1, 233. TRK V, 8, 863. TRK VI, 4, 953-954. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 982. *Ap. A*, 1044. *Ap. B*, 1097-1098.

P319.7. "*Friendship without refusal*": TFR I, 5, 104-105. TT III, 10, 585-586. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 4, 956. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 982. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1095.

P320. *Hospitality. Relation of host and guest:* TH 3, 61-64. TH 6, 127-129. TH 7, 138-159. TFR I, 1, 28-30. TFR I, 2, 46. TFR I, 3, 69. TFR I, 3, 81-85. TFR I, 4, 93-97. TFR I, 5, 100-102. TFR I, 7, 123-134. TFR I, 9, 153. TFR I, 9, 153-162. TFR II, 1, 219-238. TFR II, 7, 354-366. TFR II, 8, 367-379. TT III, 4, 466-471. TT III, 6, 522-523. TT III, 9, 561-563. TT IV, 5, 676. TRK V, 1, 754-758. TRK V, 1, 760-767. TRK V, 1, 768-771. TRK V,

2, 782-785. TRK VI, 4, 951-956. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985-988. TRK VI, 7, 990-995. *Ap. A*, 1041-1042. *Ap. A*, 1044. *Ap. B*, 1097-1098.

P322.2. Guest in disguise or under false name: TFR I, 8, 148. TFR I, 9, 153. TFR I, 9, 156-157. TRK V, 8, 862. *Ap. A*, 1055.

P324.1. Host treats guest with food and everything possible: TH 3, 61-64. TH 6, 127-129. TH 7, 138-159. TFR I, 1, 28-30. TFR I, 2, 46. TFR I, 3, 69. TFR I, 3, 81-85. TFR I, 4, 93-97. TFR I, 5, 100-102. TFR I, 7, 123-134. TFR I, 9, 153. TFR I, 9, 153-162. TFR II, 1, 219-238. TFR II, 7, 354-366. TFR II, 8, 367-379. TT III, 4, 466-471. TT III, 6, 522-523. TT III, 9, 561-563. TT IV, 5, 676. TRK V, 1, 757-758. TRK V, 1, 762. TRK V, 2, 782. TRK VI, 4, 951-956. TRK VI, 5, 70. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985-988. TRK VI, 7, 990-995.

P340. Teacher and pupil: Prologue I, 6. TFR I, 3, 81. TT IV, 5, 671. TRK V, 1, 760. TRK V, 8, 867. *Ap. A*, 1060.

P360. Master and servant: TFR I, 3, 82. TFR I, 4, 93. TFR I, 6, 120. TFR I, 10, 165. TFR I, 11, 195. TFR I, 12, 197. TFR I, 12, 203. TFR I, 12, 210. TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 227. TFR II, 1, 238. TFR II, 2, 271. TFR II, 3, 275. TFR II, 4, 303. TFR II, 7, 360-363. TFR II, 7, 366. TFR II, 9, 382-383. TFR II, 10, 405-407. TT IV, 1, 604-619. TT IV, 2, 620-635. TT IV, 3, 636-647. TT IV, 4, 648-662. TT IV, 5, 663-682. TT IV, 6, 683-693. TT IV, 7, 694-702. TT IV, 8, 703-716. TT IV, 9, 717-727. TT IV, 10, 728-731. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950-957. TRK VI, 6, 983-984. TRK VI, 7, 994-995. TRK VI, 8, 1001-1020. TRK VI, 9, 1022-1031.

P361. Faithful servant: TFR I, 3, 82. TFR I, 4, 93. TFR I, 6, 120. TFR I, 10, 165. TFR I, 11, 195. TFR I, 12, 197. TFR I, 12, 203. TFR I, 12, 210. TFR

II, 1, 219. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 227. TFR II, 1, 238. TFR II, 2, 271. TFR II, 3, 275. TFR II, 4, 303. TFR II, 7, 360-363. TFR II, 7, 366. TFR II, 9, 382-383. TFR II, 10, 405-407. TT IV, 1, 604-619. TT IV, 2, 620-635. TT IV, 3, 636-647. TT IV, 4, 648-662. TT IV, 5, 663-682. TT IV, 6, 683-693. TT IV, 7, 694-702. TT IV, 8, 703-716. TT IV, 9, 717-727. TT IV, 10, 728-731. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950-957. TRK VI, 7, 994-995. TRK VI, 8, 1001-1020. TRK VI, 9, 1022-1031.

P365. Faithless servant: TT IV, 1, 615-619. TT IV, 2, 620-635. TT IV, 3, 636-647. TT IV, 4, 648-655. TT IV, 6, 686-693. TT IV, 7, 694-702. TT IV, 8, 703-716. TT IV, 9, 717-719. TT IV, 9, 725-727. TRK VI, 6, 983-984. TRK VI, 8, 1019-1020.

P400-P499. Trades and professions

P411. Peasant: *Prologue* II, 8. *Prologue* III, 9. TFR I, 1, 21-24. TFR I, 2, 44-45. TFR I, 4, 92-97. TRK V, 1, 769. TRK V, 1, 771. TRK VI, 8, 1007-1017. *Ap. A*, 1041.

P411.1(G) Rich (courteous): TH 10, 228-233. TH 14, 291-295. TH 19, 351. *Prologue* III, 10. TFR I, 1, 21. TFR I, 1, 23.

P414. Hunter: TFR I, 2, 58. TFR I, 11, 190. TFR II, 2, 248. TT III, 1, 420. TT III, 2, 426. TT III, 9, 561. TT IV, 6, 685. TRK V, 1, 771. TRK V, 5, 833. *Ap. A*, 1039. *Ap. A*, 1065. *Ap. A*, 1069.

P420. Learned professions: TFR II, 1, 221. *Ap. A*, 1033. *Ap. A*, 1039. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1072. *Ap. A*, 1076. *Ap. A*, 1044. *Ap. B*, 1083. *Ap. F*, 1132.

P424. Physician: TFR II, 1, 221. TRK V, 8, 765-869. TRK VI, 4, 952. *Ap. A*, 1043.

P426.2. Hermit: TFR I, 6, 119-122. TFR I, 7, 123-134. TFR I, 8, 135-136. TFR I, 8, 142-148. TFR II, 2, 256. TFR II, 2, 258. TFR II, 2, 265-266. TT III, 4, 464-484. TT III, 8, 558. TT III, 9, 565-574. TT III, 10, 585-587. TRK VI, 6, 979-981.

P440. Artisans: *Prologue* I, 7. TFR II, 1, 229. TFR II, 2, 242. TFR II, 3, 276. TRK V, 9, 872. TRK V, 9, 881. *Ap. A*, 1033. *Ap. A*, 1039. *Ap. A*, 1072. *Ap. A*, 1076. *Ap. A*, 1044. *Ap. B*, 1083. *Ap. F*, 1132.

P461. Soldier: *Prologue* III, 9. TT III, 2, 431-432. TT III, 6, 444-460. TT III, 6, 508-512. TT III, 6, 516. TT III, 6, 517. TT III, 7, 527-524. TT III, 8, 544-545. TT III, 9, 566. TT IV, 3, 646. TT IV, 4, 656-662. TT IV, 5, 663. TT IV, 5, 665. TT IV, 5, 668-669. TT IV, 5, 673. TT IV, 5, 675. TT IV, 6, 684-685. TT IV, 6, 688. TT IV, 7, 695. TT IV, 8, 706. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 764-766. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 787-790. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 874-882. TRK V, 10, 885-886. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 1, 905-906. TRK VI, 2, 919. TRK VI, 2, 925. TRK VI, 4, 948-949. *Ap. A*, 1054.

P461.4. Woman instructs in art of arms: TT III, 6, 523. TT III, 6, 525. TRK V, 2, 782-785. TRK V, 3, 795-797. TRK V, 3, 802. TRK V, 3, 804. TRK V, 5, 837. TRK V, 6, 841-844. TRK V, 6, 843-845. TRK V, 8, 858. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 866-868. TRK VI, 5, 958-965. *Ap. A*, 1070.

P475. Robber: TH 3, 62. TH 15, 305. TH 15, 307.

P481. Astrologer: TT IV, 5, 678.

P500-P599. Government

P510. Law courts: TFR II, 6, 343-344. TFR II, 6, 347-348. TT III, 6, 506-525. TT IV, 5, 665. TT IV, 5, 678. TRK V, 1, 756. TRK V, 1, 759. TRK V, 2,

777. TRK V, 4, 806-807. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 5, 968-969. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 982. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1050.

P518. Cities of refuge: TH 3, 55. *Note on The Shire Records*, 14-15. TFR I, 3, 66. TFR I, 3, 80. TFR I, 3, 83. TFR I, 5, 106. TFR I, 10, 166. TFR I, 10, 170. TFR I, 10, 172. TFR I, 11, 178. TFR I, 11, 179. TFR I, 11, 187. TFR I, 12, 202. TFR I, 12, 203. TFR I, 12, 209. TFR I, 12, 211. TFR II, 1, 219-238. TFR II, 2, 239-271. TFR II, 3, 272-281. TFR II, 7, 353-366. TFR II, 8, 367-379. TT III, 2, 442. TT III, 5, 490-500. TT III, 7, 541. TT III, 7, 543-544. TT III, 8, 546-547. TT III, 9, 564-574. TT IV, 5, 667. TRK V, 1, 750-752. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 3, 799. TRK V, 6, 849. TRK V, 8, 861-862. TRK V, 9, 881. *Ap. A*, 1035.

P523. Bringing suit in law courts: TRK VI, 5, 968-969. *Ap. A*, 1049-1050. *Ap. A*, 1052.

P531. Taxation and payment of fines or tribute: TRK V, 10, 890. *Ap. A*, 1045.

P532. Payment of tax: *Ap. A*, 1045.

P533. Feudal tribute: *Prologue* I, 5. TRK V, 10, 890. *Ap. A*, 1042. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1064.

P533.1. Hostages: TH 3, 61-64. TH 6, 127-129. TH 7, 138-159. TFR I, 1, 28-30. TFR I, 2, 46. TFR I, 3, 69. TFR I, 3, 81-85. TFR I, 4, 93-97. TFR I, 5, 100-102. TFR I, 7, 123-134. TFR I, 9, 153. TFR I, 9, 153-162. TFR II, 1, 219-238. TFR II, 7, 354-366. TFR II, 8, 367-379. TT III, 4, 466-471. TT III, 6, 522-523. TT III, 9, 561-563. TT IV, 5, 676. TRK V, 1, 754-758. TRK V, 1, 760-767. TRK V, 1, 768-771. TRK V, 2, 782-785. TRK VI, 4, 951-956. TRK VI, 5, 70. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985-988. TRK VI, 7, 990-995. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1057.

P548. Miscellaneous legal customs: TFR II, 6, 343-344. TFR II, 6, 347-348.

TT III, 6, 506-525. TT IV, 5, 665. TT IV, 5, 678. TRK V, 1, 756. TRK V, 1, 759. TRK V, 2, 777. TRK V, 4, 806-807. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 5, 968-969. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 982. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1050.

P550. Military affairs/war: TH 14, 286-289. TH 14, 294-296. TH 15, 300-303. TH 15, 305-308. TH 16, 309-310. TH 17, 317. TH 17, 320. TH 17, 321-330. TH 18, 334-335. *Prologue I*, 5. *Prologue III*, 9. *Prologue IV*, 11. *Note on The Shire Records*, 14-15. TFR I, 2, 52. TFR II, 2, 242-246. TFR II, 2, 248. TT III, 3, 485-487. TT III, 7, 527-524. TT III, 8, 544-545. TT III, 9, 566-569. TT IV, 3, 646. TT IV, 8, 706. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 764-766. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 787-790. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 874-882. TRK V, 10, 885-886. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 1, 905-906. TRK VI, 2, 919. TRK VI, 2, 925. TRK VI, 4, 948-949. *Ap. A*, 1033-1080. *Ap. B*, 1082-1095.

P550.2(G) Siege: TH 15, 308. TFR I, 11, 189-196. TFR II, 2, 264. TFR II, 4, 295. TT III, 7, 533-541. TT III, 9, 566-569. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 6, 839-849. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1051. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1094. *Ap. B*, 1095.

P551. Army: TH 14, 294. TH 15, 305. TH 17, 321. TH 17, 324. *Prologue I*, 5. *Prologue III*, 9. *Prologue IV*, 11. TFR I, 2, 52. TFR II, 2, 242-246. TFR II, 2, 248. TT III, 3, 485-487. TT III, 7, 527-524. TT III, 8, 544-545. TT III, 9, 566-569. TT IV, 3, 646. TT IV, 8, 706. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 764-766. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 787-790. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 874-882. TRK V, 10, 885-886. TRK

V, 10, 891-893. TRK VI, 1, 905-906. TRK VI, 2, 919. TRK VI, 2, 925. TRK VI, 4, 948-949. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1042. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1068-1071. *Ap. A*, 1074-1075. *Ap. B*, 1089.

P551.0.1. Band of professional warriors: TH 17, 321. TH 17, 324. TT III, 2, 431-432. TT III, 7, 527-524. TT III, 8, 544-545. TT IV, 3, 646. TT IV, 4, 656-662. TT IV, 5, 663. TT IV, 5, 665. TT IV, 5, 668-669. TT IV, 5, 673. TT IV, 5, 675. TT IV, 6, 684-685. TT IV, 6, 688. TT IV, 7, 695. TT IV, 8, 706. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 764-766. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876-882. TRK V, 10, 885-886. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 1, 905-906. TRK VI, 2, 919. TRK VI, 2, 925. TRK VI, 4, 948-949. *Ap. A*, 1053.

P552. Battle formations: TH 17, 323. TH 17, 325-326. TFR II, 2, 243. TT III, 2, 431-432. TT III, 3, 454-459. TT III, 7, 527-524. TT III, 9, 566-569. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876-879. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948-949. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1074-1075.

P552.4. War-machines: TT III, 7, 533. TT III, 7, 539. TRK V, 4, 822. TRK V, 4, 828-829.

P553.1. Poisoned weapons: TRK V, 8, 864. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1053.

P555. Defeat in battle: TH 18, 335. TFR II, 2, 243-244. TT III, 3, 459-460. TT III, 7, 440. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 848. TRK VI, 4, 949. TRK VI, 8, 1017. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1046-1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1075. *Ap. B*, 1082-1095.

P555.2. Corpses of dead foes dismembered: TT III, 2, 434. TT III, 2, 440.

TRK V, 4, 822. *Ap. A*, 1073.

P555.2.1.1 "Publication of slaying". Head of slain enemies: TH 7, 154.

TT III, 2, 440. TRK V, 4, 822. *Ap. A*, 1073.

P555.8(B) Avenging defeat in battle/single combat: TRK V, 6, 841. TRK

V, 6, 844. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1075.

P556. Challenge to battle: TH 17, 321. TFR II, 2, 242. TRK V, 10, 891. *Ap.*

A, 1074.

P556.0.1(B) Challenge to single combat: TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1051-1052.

Ap. A, 1074. *Ap. B*, 1087.

P556.3. Armed man outside besieged city seeks opponent: TH 17, 328.

TRK V, 4, 829.

P557. Military customs: TH 17, 323. TH 17, 325-326. Prologue I, 5. Prologue

III, 9. TFR I, 2, 52. TFR II, 2, 242-246. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 431-432.

TT III, 3, 459. TT III, 3, 485-487. TT III, 7, 527-524. TT III, 8, 544-545.

TT III, 9, 566-569. TT IV, 3, 646. TT IV, 4, 656-662. TT IV, 5, 663. TT

IV, 5, 665. TT IV, 5, 668-669. TT IV, 5, 673. TT IV, 5, 675. TT IV, 6,

684-685. TT IV, 6, 688. TT IV, 7, 695. TT IV, 8, 706. TRK V, 1, 749.

TRK V, 1, 764-766. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779.

TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 832-

835. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876-882. TRK V, 10,

885-886. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 1, 905-906. TRK VI, 2, 919. TRK

VI, 2, 925. TRK VI, 4, 948-949. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1050-1051.

P557.3. Stones erected where enemy falls: TFR I, 12, 205-206. *Ap. A*,

1047.

P557.4. Customs concerning single combat: TT III, 3, 459. TRK V, 6, 841.

P558(B) Truce: TFR I, 2, 52. TFR II, 2, 244. TT III, 7, 539-540. TRK V, 10, 891.

P560(G) Peace: TH 18, 339-340. TH 19, 351. TFR I, 2, 52. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 244. TRK VI, 4, 949. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 9, 1021. *Ap. A*, 1042. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1071. *Ap. B*, 1087.

P600-P699. Customs

P600. Customs: TH 1, 6-7. TH 1, 9. TH 1, 10-15. TH 1, 32. TH 2, 34. TH 2, 35. TH 2, 38-39. TH 2, 41-42. TH 2, 43-44. TH 2, 48-49. TH 3, 59. TH 3, 61. TH 4, 73. TH 4, 75. TH 5, 95. TH 6, 109. TH 6, 129. TH 7, 132. TH 7, 138. TH 7, 141. TH 7, 142. TH 7, 143. TH 7, 162. TH 7, 146-148. TH 7, 150-151. TH 7, 154. TH 8, 163. TH 8, 175. TH 8, 176. TH 8, 179. TH 9, 207. TH 10, 227. TH 12, 257. TH 12, 259. TH 13, 281-282. TH 14, 293. TH 15, 229. TH 15, 302. TH 15, 303. TH 15, 305. TH 15, 308. TH 16, 315. TH 17, 317. TH 17, 320. TH 17, 323. TH 17, 325-326. TH 17, 333. TH 17, 337. TH 18, 336. TH 18, 338-339. *Prologue I*, 2. *Prologue I*, 5. *Prologue III*, 9. TFR I, 1, 28-30. TFR I, 1, 32. TFR I, 1, 35-36. TFR I, 1, 41. TFR I, 2, 46. TFR I, 2, 52. TFR I, 3, 69. TFR I, 3, 80-82. TFR I, 4, 92. TFR I, 4, 95-96. TFR I, 4, 97. TFR I, 5, 102. TFR I, 6, 109. TFR I, 7, 123-125. TFR I, 7, 128-129. TFR I, 7, 131-132. TFR I, 8, 136. TFR I, 8, 147-148. TFR I, 9, 151. TFR I, 9, 153-162. TFR I, 11, 180-181. TFR I, 12, 209. TFR II, 1, 219-238. TFR II, 2, 239-240. TFR II, 2, 242-246. TFR II, 2, 248. TFR II, 2, 256. TFR II, 2, 258. TFR II, 3, 279. TFR II, 6, 343. TFR II, 7, 354-366. TFR II, 8, 367-379. TT III, 1, 416-417. TT III, 2, 431. TT III, 2, 434. TT III, 2, 440. TT III, 3, 450. TT III, 4, 470. TT III, 4, 478. TT III, 4, 470. TT III, 5, 493. TT III, 6, 506-525. TT III, 8, 545. TT III, 8, 556. TT III, 8, 551. TT III, 8, 553. TT III, 9, 561-562. TT III, 10, 578. TT IV, 4, 657. TT IV, 5, 676. TT IV, 5, 678. TRK V, 1, 757-758. TRK V, 1, 762. TRK V, 2,

782. TRK V, 4, 825. TRK V, 6, 841. TRK V, 7, 850-854. TRK VI, 1, 914. TRK VI, 2, 920. TRK VI, 2, 921. TRK VI, 3, 936. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 7, 991. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1044-1045. *Ap. A*, 1052-1060. *Ap. A*, 1068-1070. *Ap. A*, 1071.

P634. Feasts: TH 1, 14. TH 3, 59. TH 7, 147. TH 8, 175. TH 8, 176. TH 8, 179. TH 9, 207. TH 10, 227. TH 18, 338. TFR I, 1, 28-30. TFR I, 3, 81-82. TFR II, 1, 219-238. TFR II, 7, 354-366. TFR II, 8, 373-374. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 6, 977. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1072.

P634.0.1. Customs connected with eating and food: TH 1, 10-15. TH 1, 32. TH 2, 34. TH 2, 38-39. TH 2, 41-42. TH 2, 43-44. TH 2, 48-49. TH 3, 59. TH 3, 61. TH 4, 73. TH 5, 95. TH 6, 109. TH 6, 129. TH 7, 146-148. TH 7, 150-151. TH 7, 154. TH 8, 163. TH 8, 175. TH 8, 176. TH 8, 179. TH 9, 207. TH 10, 227. TH 12, 259. TH 13, 281-282. TH 14, 293. TH 15, 302. TH 15, 308. TH 18, 338. *Prologue I*, 2. TFR I, 1, 28-30. TFR I, 2, 46. TFR I, 3, 69. TFR I, 3, 81-82. TFR I, 4, 86. TFR I, 4, 95-96. TFR I, 5, 102. TFR I, 7, 124-125. TFR I, 7, 128-129. TFR I, 7, 131-132. TFR I, 8, 145. TFR I, 9, 153. TFR I, 9, 153-162. TFR I, 11, 180-181. TFR II, 1, 219-238. TFR II, 7, 354-366. TFR II, 8, 367-379. TT III, 3, 450. TT III, 4, 470. TT III, 4, 478. TT III, 4, 470. TT III, 6, 521. TT III, 9, 561-562. TT IV, 5, 676. TRK V, 1, 757-758. TRK V, 1, 762. TRK V, 2, 782. TRK VI, 1, 914. TRK VI, 2, 920. TRK VI, 2, 921. TRK VI, 3, 936. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 7, 991.

P681. Mourning customs: TH 18, 336. TT III, 1, 416-417. TT III, 2, 434. TT III, 2, 440. TT III, 6, 506. TT III, 8, 545. TT III, 8, 551. TT III, 8, 553. TT IV, 5, 678. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 850-854. TRK VI, 5, 969. TRK VI,

6, 976. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1062-1063. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1070-1071. *Ap. A*, 1076.

P682. Greeting customs: TH 1, 6-7. TH 1, 9. TH 1, 10. TH 1, 12. TH 1, 13. TH 2, 35. TH 3, 59. TH 4, 75. TH 7, 132. TH 7, 138. TH 7, 141. TH 7, 142. TH 7, 143. TH 7, 162. TH 10, 227. TH 12, 257. TH 15, 229. TH 15, 303. TH 15, 305. TH 16, 315. TH 17, 317. TH 17, 320. TH 17, 333. TH 17, 337. TH 18, 338-339. TFR I, 1, 29-30. TFR I, 1, 32. TFR I, 1, 35-36. TFR I, 1, 41. TFR I, 3, 80. TFR I, 4, 92. TFR I, 4, 97. TFR I, 4, 95. TFR I, 6, 109. TFR I, 7, 123-124. TFR I, 8, 136. TFR I, 8, 147-148. TFR I, 9, 151. TFR I, 9, 153. TFR I, 9, 156-157. TFR I, 9, 151. TFR I, 11, 181. TFR I, 12, 209. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 226. TFR II, 1, 228. TFR II, 1, 230. TFR II, 1, 232. TFR II, 1, 238. TFR II, 2, 239-240. TFR II, 2, 256. TFR II, 2, 258. TFR II, 3, 279. TFR II, 6, 343. TFR II, 7, 354-355. TFR II, 8, 373-376. TT III, 2, 431. TT III, 5, 493. TT III, 6, 508. TT III, 6, 512. TT III, 8, 556. TT III, 10, 578. TT IV, 4, 657. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 760. TRK V, 1, 762. TRK V, 1, 768. TRK V, 2, 774. TRK V, 2, 782. TRK V, 3, 795. TRK V, 4, 806. TRK V, 4, 811. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 825. TRK V, 5, 835. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 843. TRK V, 8, 858. TRK V, 8, 859. TRK V, 8, 858. TRK V, 8, 866. TRK V, 9, 872. TRK V, 10, 888. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 979. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 982. TRK VI, 6, 983. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 990. TRK VI, 7, 995. TRK VI, 8, 998. TRK VI, 8, 1003. TRK VI, 8, 1014. TRK VI, 9, 1030.

P700-P799. Society-miscellaneous motifs

P711. Patriotism: TT III, 2, 431. TRK V, 1, 758. TRK V, 4, 820. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 6, 986. TRK VI, 9, 1029. *Ap. A*, 1046.

P720. Population: TH 10, 229. TH 14, 290-293. *Prologue II*, 8. *Prologue III*, 9. TFR I, 1, 21-24. TFR I, 2, 44-45. TT III, 6, 507. TT III, 6, 518. TT III, 7,

531. TT IV, 5, 678-679. TRK V, 1, 750. TRK V, 1, 751. TRK V, 1, 768. TRK V, 1, 770. TRK V, 3, 797. TRK V, 4, 820. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 871. TRK V, 9, 872. TRK VI, 5, 963. TRK VI, 5, 965. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 985. TRK VI, 7, 992. TRK VI, 8, 1006-1013. *Ap. A*, 1046.

P771.8. Aversion to burial in foreign soil: TRK VI, 5, 969.

Q. REWARDS AND PUNISHMENTS

Q10-Q99. Deeds rewarded

Q.4. Humble rewarded, haughty punished: TT IV, 5, 682. TRK V, 7, 854-855. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1075.

Q22. Reward for faith: TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 972.

Q36. Reward for repentance: TT IV, 5, 669.

Q41. Politeness rewarded: TFR II, 8, 376. TRK V, 1, 756.

Q43. Reward for giving counsel: TT III, 6, 520. TT III, 6, 522. *Ap. A*, 1055.

Q45. Hospitality rewarded: *Ap. A*, 1042.

Q51. Kindness to animals rewarded: TFR II, 2, 262. TFR II, 3, 279. TT IV, 9, 724. TRK VI, 7, 994.

Q53. Reward for rescue: TH 18, 337. TT IV, 5, 678. TRK VI, 2, 926. *Ap. A*, 1053.

Q56. Love rewarded: TRK VI, 5, 965. TRK VI, 5, 972. *Ap. A*, 1062. *Ap. B*, 1095.

Q64. Patience rewarded: TT IV, 5, 674. TRK VI, 5, 972. *Ap. A*, 1062. *Ap. B*, 1095.

Q66. Humility rewarded: TT III, 9, 574. TT IV, 5, 682. TRK VI, 5, 967.

Q68. Integrity rewarded: TT III, 6, 522. TT IV, 5, 682. TRK VI, 5, 967. *Ap. A*, 1055.

Q72. Loyalty rewarded: TT III, 5, 500. TT III, 6, 522. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 969. *Ap. A*, 1055.

Q72.1. Reward for loyalty to king: TT III, 6, 522. TRK VI, 5, 967.

Q81. Reward for perseverance: TT III, 5, 500. TT III, 9, 574. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 972. *Ap. A*, 1062. *Ap. B*, 1095.

Q82. Reward for fearlessness: TT IV, 5, 669. TRK VI, 4, 953.

Q84. Reward for stoic endurance of pain: TT IV, 5, 669. TRK VI, 4, 953.

Q89(B) Bravery rewarded: TT IV, 5, 679. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 669. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 969. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1062. *Ap. B*, 1095.

Q91. Reward for cleverness: *Ap. A*, 1055.

Q91.4. Message rewarded: TRK V, 10, 890.

Q100-Q199. Nature of rewards

Q101(B) Forgiveness as reward: TT IV, 5, 669. TRK VI, 5, 969.

Q111. Riches as reward: TT III, 6, 522. TT IV, 9, 724.

Q111.4. Gold ring as reward: TT IV, 6, 692. TT IV, 9, 724.

Q111.7. Jewels as reward: TH 18, 337. TT IV, 6, 692. TT IV, 9, 724. TRK VI, 6, 975.

Q111.8. Large quantity of land as reward: TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK VI, 5, 969. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064.

Q111.10(B) Castles as reward: TRK V, 10, 890.

Q112.0.1. Kingdom as reward: TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK V, 10, 890. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064.

Q112.0.10(B) Kingship promised as reward for aid in battle: TT IV, 5, 678.

Q113.0.1. High honor as reward: TFR II, 6, 355. TFR II, 8, 376. TT III, 6, 522. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TT IV, 5, 682. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 969.

Q113.2. Appointment as page as reward: TRK V, 1, 756.

Q114. Gifts as reward: TH 2, 51. TH 18, 336-337. TFR II, 8, 376. TT III, 6, 522. TT IV, 6, 692. TRK VI, 6, 975.

Q114.3. Extraordinary sword as reward: TH 2, 51. TRK VI, 2, 926. TRK VI, 4, 955.

Q114.4(B) Steed/horse as reward: TT III, 6, 506.

Q118(G) Hospitality as reward: TFR II, 6, 355. TT III, 6, 522.

Q140. Miraculous or magic rewards: TH 2, 51. TRK VI, 6, 975.

Q151. Life spared as reward: TRK VI, 5, 969.

Q161. Healing as reward: TT III, 5, 503.

Q195. Blessings: TH 5, 86. TFR I, 8, 136. TFR II, 3, 281. TFR II, 8, 373. TFR II, 8, 375. TT III, 5, 499. TT IV, 6, 693. TRK V, 2, 777. TRK V, 6, 843. TRK V, 6, 848. TRK VI, 1, 913. TRK VI, 2, 917. TRK VI, 2, 921. TRK VI, 2, 929. TRK VI, 4, 951. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 4, 956. TRK VI, 5, 963. TRK VI, 5, 965. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 973. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 991. TRK VI, 8, 998. TRK VI, 9, 1028.

Q200-Q399. Deeds punished

Q200. Deeds punished: TH 12, 263. TH 18, 333. TFR I, 2, 53. TFR II, 4, 313. TT III, 1, 414. TT III, 5, 516. TT III, 6, 520. TT III, 8, 545. TT III, 9, 574. TT III, 10, 584. TT IV, 6, 689. TRK V, 2, 782. TRK V, 7, 854. TRK VI, 3, 946. TRK VI, 5, 969. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1065-1067. *Ap. A*, 1073. *Ap. A*, 1075.

- Q210. Crimes punished:** TFR I, 2, 53. TT III, 6, 520. TT III, 8, 545. TT IV, 6, 689. TRK V, 2, 782. TRK VI, 5, 969. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1075.
- Q210.1. Criminal intent punished:** TH 7, 154. TT III, 1, 414. TT III, 8, 545. TRK VI, 3, 946. TRK VI, 5, 969.
- Q211. Murder punished:** TFR I, 2, 53. TT III, 8, 545. TRK VI, 5, 969. *Ap. A*, 1047.
- Q212. Theft punished:** TH 12, 263. TT III, 1, 414. TT III, 6, 520. TT III, 9, 574.
- Q217. Treason punished:** TT III, 1, 414. TT III, 6, 520. TT III, 9, 574. TT III, 10, 584. TRK V, 2, 782. TRK VI, 3, 946. *Ap. A*, 1047.
- Q260. Deceptions punished:** TT III, 6, 520. TT III, 9, 574. TRK V, 2, 782. TRK V, 7, 854.
- Q261. Treachery punished:** TH 12, 263. *Prologue IV*, 12. TFR I, 2, 53. TT III, 6, 520. TT III, 9, 574. TT III, 10, 584. TRK VI, 3, 946. *Ap. A*, 1047.
- Q263. Lying, perjury punished:** *Prologue IV*, 12. TT III, 1, 414. TT III, 6, 520. TT III, 9, 574. TT III, 10, 584. TRK V, 2, 782. TRK VI, 3, 946.
- Q277. Covetousness punished:** TH 18, 333. TT III, 6, 520. TT III, 10, 584. TRK VI, 3, 946.
- Q281.2. Ungrateful ruler is deposed:** *Ap. A*, 1047. TT III, 5, 520. TRK V, 7, 854.
- Q281.4. Ungrateful father punished:** TRK V, 7, 854.
- Q285. Cruelty punished:** *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1075.
- Q287. Refusal to grant request punished:** TRK V, 2, 782. TRK V, 7, 854.
- Q320. Evil personal habits punished:** TH 7, 154. TFR I, 2, 53. TT III, 6, 520. TT III, 10, 584. TRK VI, 3, 946.
- Q325. Disobedience punished:** TT III, 5, 511. TT IV, 6, 689. TRK V, 2, 782. *Ap. A*, 1051.

Q327. Discourtesy punished: TT III, 5, 511. TT III, 6, 520. TT III, 10, 584.

Ap. A, 1065-1067.

Q330. Overweening punished: TT III, 1, 414. TT III, 10, 584. TRK V, 7,

854. *Ap. A, 1065-1067.*

Q331. Pride punished: TT III, 1, 414. TT III, 10, 584. TRK V, 7, 854. *Ap. A,*

1051. *Ap. A, 1056. Ap. A, 1065-1067.*

Q340. Meddling punished: TT III, 8, 545.

Q341. Curiosity punished: TFR II, 4, 313.

Q400-Q599. Kinds of punishment

Q411. Death as punishment: TH 7, 154. TT III, 1, 414. TT III, 8, 545. TT

IV, 6, 689. TT IV, 10, 740. TRK V, 7, 854. TRK VI, 3, 946. *Ap. A, 1056.*

Ap. A, 1065-1067.

Q411.4. Death as punishment for treachery: TT IV, 10, 740. TRK VI, 3,

946.

Q411.13. Death as punishment for thievery: TT III, 1, 414. TT IV, 6, 689.

TT IV, 10, 740.

Q429.5(B) Multiple punishment: TT III, 8, 545. TRK V, 2, 782.

Q430. Abridgment of freedom as punishment: TT III, 10, 584.

Q431. Punishment: banishment, exile: TH 17, 320. TFR I, 2, 53. TT III, 5,

520.

Q433. Punishment: imprisonment: TH 8, 196. TH 9, 201. TT III, 5, 516.

TT III, 10, 584. *Ap. A, 1052.*

Q450. Cruel punishments: TH 7, 154. TT IV, 6, 689. TT IV, 10, 740. TRK

V, 2, 782. TRK V, 7, 854. TRK VI, 3, 946. *Ap. A, 1056. Ap. A, 1065-*

1067. Ap. A, 1073.

Q451. Mutilation as punishment: TRK VI, 3, 946. *Ap. A, 1073.*

Q.451.2.0.1. Limbs cut off (drop off) as punishment: TH 7, 154. TRK VI, 3, 946. *Ap. A*, 1073.

Q479. Humiliating punishments: TFR I, 2, 53. *Ap. A*, 1073.

Q495. Punishment: unseemly exposure of body: TH 7, 154. *Ap. A*, 1073.

Q499.2. Humiliating death as punishment: TRK V, 7, 854. TRK VI, 3, 946. *Ap. A*, 1073.

Q502. Wandering as a punishment: TFR I, 2, 53. TRK V, 2, 782.

Q503. Wandering after death as punishment: TRK V, 2, 782.

Q556. Curse as punishment: TFR I, 2, 53. TT IV, 10, 731. TT IV, 10, 736. TRK V, 2, 782.

Q556.10. Curse for murder: TFR I, 2, 53.

Q570. Punishment and remission: TT III, 8, 545. TRK V, 9, 876.

R. CAPTIVES AND FUGITIVES

R0-R99. Captivity

R4. Surprise capture: TH 2, 46. TH 4, 71. TH 8, 182. TH 9, 198. TFR I, 2, 48. TFR I, 6, 116-120. TFR I, 8, 139-142. TT III, 1, 414. TT III, 3, 444. TT IV, 1, 615. TT IV, 4, 657. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1077. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1090.

R5. Capture on field of battle: TT III, 1, 414. TT III, 3, 444. TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1036-1037.

R40. Places and conditions of captivity: TH 2, 46. TH 2, 48. TH 4, 74. TH 8, 182. TH 8, 196-197. TH 9, 201. TFR I, 6, 116-120. TFR I, 8, 139-142. TFR II, 2, 255. TFR II, 2, 260. TT III, 1, 414. TT III, 3, 444-459. TT III, 8, 545. TT III, 10, 584. TT IV, 1, 615-618. TT IV, 4, 657-662. TT IV, 5, 663-

682. TT IV, 6, 683-690. TRK V, 9, 876. TRK VI, 1, 909. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1077. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1090.

R41. Captivity in tower, castle, prison: TH 4, 74. TH 8, 195. TFR II, 2, 260. TRK VI, 1, 909. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1077. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1090.

R41.1. Captivity in castle: TH 8, 195. TFR II, 2, 260. TRK VI, 1, 909. *Ap. A*, 1077. *Ap. B*, 1088.

R41.1.1. Captivity in subterranean palace: TH 8, 195. TFR II, 2, 255. *Ap. B*, 1090.

R41.2. Captivity in tower: TFR II, 2, 260. *Ap. B*, 1090.

R41.3.5(G) Captivity in fountain: TT IV, 6, 688.

R45.3. Captivity in cave: TH 4, 74. TT IV, 5, 674-682. TT IV, 6, 683-690.

R49.1. Captivity in tree: TH 8, 182. TFR I, 6, 116-120.

R49.4(G) Captivity in grave, tomb: TFR I, 8, 139-142. *Ap. A*, 1041.

R51. Mistreatment of prisoners: TH 4, 72. TH 8, 182-183. TFR II, 2, 255. TFR II, 2, 260. TT III, 3, 444-459. TRK VI, 1, 909. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1077.

R51.1. Prisoners starved: TT III, 3, 444-459. TRK VI, 1, 909.

R51.2. Prisoners confined in chains: TRK V, 9, 876.

R51.6(B) Captive as hostage: TT IV, 4, 657-662. TT IV, 5, 663-682. TT IV, 6, 683-690. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1045. *Ap. B*, 1084.

R52(B) Benevolent captivity: TH 8, 196. TH 9, 201. TFR I, 2, 58. TFR II, 2, 255. TT IV, 1, 615-619. TT IV, 2, 620-635. TT IV, 3, 636-647. TT IV, 4, 648-655. TT IV, 6, 686-693. TT IV, 7, 694-702. TT IV, 8, 703-716. TT IV, 9, 717-719. TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1045.

R52.5(G) Voluntary captivity: TH 9, 202. TT III, 10, 584.

R70. Behavior of captives: TH 4, 75. TH 9, 203-204. TFR I, 2, 48. TFR I, 8, 139-142. TFR II, 2, 260. TT III, 3, 444-459. TT III, 8, 545. TT III, 10, 584.

TT IV, 1, 615-618. TT IV, 4, 657-662. TT IV, 5, 663-682. TT IV, 6, 683-690. TRK V, 9, 876. TRK VI, 1, 909. *Ap. A*, 1037. *Ap. B*, 1083.

R74. Defeated warriors/knights go into conqueror's service/surrender:

TT III, 8, 545. TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1037.

R75. Surrendering: TH 18, 335. TT III, 8, 545. TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1037.

R75.2. Warrior surrenders after the chief's death: TH 18, 335. TRK VI, 5, 968.

R100-R199. Rescues

R100. Rescue: TH 2, 50. TH 4, 77. TH 6, 124-125. TH 8, 188. TH 9, 218.

TFR I, 6, 116-120. TFR I, 8, 139-142. TFR II, 2, 256. TFR II, 2, 261. TRK V, 9, 876. TRK VI, 1, 909. TRK VI, 9, 1021. *Ap. A*, 1042. *Ap. A*, 1043.

R110. Rescue of captive: TH 2, 50. TH 4, 77. TH 8, 188. TH 9, 218. TFR I, 6, 116-120. TFR I, 8, 139-142. TFR II, 2, 256. TFR II, 2, 261. TRK V, 9, 876. TRK VI, 1, 909. TRK VI, 9, 1021. *Ap. A*, 1042. *Ap. A*, 1043.

R112.3. Rescue of prisoners from fairy stronghold/enchanted place: TH 9, 218.

R121. Means of rescue from prison: TH 4, 77. TH 9, 210. TFR I, 6, 116-120. TFR I, 8, 139-142. TFR II, 2, 256. TFR II, 2, 261. TRK V, 9, 876. TRK VI, 1, 909.

R122. Miraculous rescue: TH 6, 124-125. TFR I, 6, 116-120. TFR I, 8, 139-142. TFR II, 2, 261. TRK V, 9, 876. TRK VI, 1, 909.

R130. Rescued of abandoned or lost persons: TH 8, 188. TFR I, 6, 120. TRK V, 9, 876. *Ap. A*, 1042. *Ap. A*, 1043.

R150. Rescuers: TH 2, 50. TH 4, 77. TH 6, 124-125. TH 8, 188. TH 9, 218. TFR I, 6, 116-120. TFR I, 8, 139-142. TFR II, 2, 255. TFR II, 2, 261. TRK V, 9, 876. TRK VI, 1, 909. TRK VI, 9, 1021. *Ap. A*, 1041-1042. *Ap. A*, 1043.

R169.5(G) Hero rescued by friend/friend as rescuer: TH 2, 50. TH 4, 77.

TH 8, 188. TH 9, 218. TFR I, 8, 139-142. TFR II, 2, 261. TRK VI, 1, 909.
Ap. A, 1041-1042.

R169.15. Rescue by stranger: TH 6, 124-125. TFR I, 6, 116-120. TRK V, 9, 876.

R177(G) Rescue at last time: TH 6, 124-125. TFR I, 6, 116-120.

R191. King (prince) returns home (from exile) and rescues his native country: TH 15, 299. TRK V, 8, 861. *Ap. A*, 1062.

R200-R299. Escapes and pursuits

R210. Escapes: TH 4, 77. TH 6, 124-125. TH 8, 188. TH 9, 218. TFR I, 3, 69. TFR I, 3, 74-75. TFR I, 6, 116-120. TFR I, 8, 139-142. TFR I, 11, 177. TFR II, 2, 255. TFR II, 2, 261. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TFR II, 10, 399. TT III, 3, 458-460. TT IV, 1, 617. TRK VI, 1, 915. *Ap. B*, 1091.

R211. Escape from prison: TH 4, 77-79. TH 9, 218. TFR II, 2, 255. TFR II, 2, 261. TRK VI, 1, 915. *Ap. B*, 1091.

R212. Escape from grave: TFR I, 8, 142.

R213. Escape from home: TH 2, 36. TFR I, 3, 69. TFR I, 6, 109. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1068.

R213.1. Prince escapes home to see world: *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1068.

R225. Elopement: TH 4, 77. TH 6, 124-125. TH 8, 188. TH 9, 218. TFR II, 2, 256. TFR II, 2, 261. TT III, 3, 458-460. TT IV, 1, 617. TRK VI, 1, 915.

R260. Pursuits: TH 4, 77-79. TH 8, 188-191. TFR II, 2, 256. TRK VI, 2, 924-925.

R300-R399. Refuges and recapture

R310. Refuges: TH 3, 55-64. TH 4, 70. TH 7, 137-155. *Note on The Shire Records*, 14-15. TFR I, 3, 66. TFR I, 3, 80. TFR I, 3, 83. TFR I, 5, 106. TFR I, 10, 166. TFR I, 10, 170. TFR I, 10, 172. TFR I, 11, 178. TFR I, 11, 179.

TFR I, 11, 187. TFR I, 12, 202. TFR I, 12, 203. TFR I, 12, 209. TFR I, 12, 211. TFR II, 1, 219-238. TFR II, 2, 239-271. TFR II, 3, 272-281. TFR II, 7, 353-366. TFR II, 8, 367-379. TRK V, 1, 750-752. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 3, 799. TRK V, 6, 849. TRK V, 8, 861-862. TRK V, 9, 881. TRK VI, 9, 1028. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1035.

R316.1. Refuge on island: TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1035.

S. UNNATURAL CRUELTY

S0-S99. Cruel relatives

S11. Cruel father: TRK V, 4, 811-817. TRK V, 4, 821.

S100-S199. Revolting murders or mutilations

S110. Murders: TFR I, 2, 53. TRK V, 7, 851. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1073. *Ap. B*, 1086.

S112. Burning to death: TT III, 9, 568. TRK V, 7, 854.

S139.2.1.1. Head of murdered man taken along as trophy: TH 7, 154. TRK V, 4, 822. *Ap. A*, 1073.

S139.2.2.1. Heads of slain enemies impaled upon stakes: TH 7, 154. TT III, 2, 440.

S139.2.2.1.1. Heads (tongues) of slain enemies as trophies: TH 7, 154. TRK V, 4, 822.

S160. Mutilations: TFR I, 2, 52. TT III, 2, 434. TT III, 2, 440. TRK V, 4, 822. *Ap. A*, 1073.

S180. Wounding or torturing: TFR I, 2, 58. TFR II, 2, 255. TRK VI, 1, 909. *Ap. A*, 1043.

S400-S499. Cruel persecutions

S400. Cruel persecutions: TH 4, 72. TRK VI, 2, 924-925.

S481. Cruelty to animals: TH 4, 73. TFR I, 11, 179.

T. SEX

T0-T99. Love

T0. Love: TFR I, 7, 123. TFR II, 1, 238. TFR II, 7, 356. TT III, 2, 432. TT III, 5, 503. TT III, 6, 515. TT III, 6, 524. TT III, 8, 547. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 783-785. TRK V, 8, 866-868. TRK VI, 5, 959-965. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1024-1026. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1058. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070. *Ap. B*, 1090.

T10. Falling in love: TFR I, 7, 123. TFR II, 7, 356. TT III, 6, 515. TRK VI, 5, 959-965. *Ap. A*, 1058. *Ap. A*, 1060.

T15. Love at first sight: TFR I, 7, 123. TFR II, 7, 356. TT III, 6, 515. TRK VI, 5, 959. *Ap. A*, 1058.

T22. Predestined lovers: TRK VI, 5, 972-973. *Ap. A*, 1057.

T22.2. Predestined wife: TRK VI, 5, 972-973. *Ap. A*, 1057.

T22.3. Predestined husband: TRK VI, 5, 972-973. *Ap. A*, 1057.

T24. The symptoms of love: TT III, 6, 515. TT III, 6, 523. TRK V, 2, 783-785. TRK V, 8, 866-868. TRK VI, 8, 1008. *Ap. A*, 1059.

T24.1. Love-sickness: TRK V, 8, 866-868.

T27. Unusual success in love: TFR I, 7, 123. TRK VI, 5, 965. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 6, 977. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1060.

T30. Lover's meeting: TFR II, 1, 238. TRK VI, 5, 959-965. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 8, 1008. *Ap. A*, 1058. *Ap. A*, 1060.

T31.2(B) Lover's meeting: knight as guest of mistress' husband/father: TFR II, 1, 238. *Ap. A*, 1058.

- T35. Lover's rendezvous:** TFR I, 7, 123. TFR II, 7, 356. TRK VI, 5, 959-965. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 8, 1008. *Ap. A*, 1058. *Ap. A*, 1060.
- T35.1. Fountain as lover's rendezvous:** TRK VI, 5, 974.
- T35.5. Lover goes to see his beloved in her husband's (or her father's) house:** TFR II, 1, 238. TRK VI, 8, 1008. *Ap. A*, 1060.
- T35.6(G) Lover's rendezvous in garden:** TRK VI, 5, 959. *Ap. A*, 1058. *Ap. A*, 1060.
- T41. Communication of lovers:** TFR II, 1, 238. TRK V, 2, 775. TRK VI, 5, 959-965. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1061.
- T42. Conversation of lovers:** TFR II, 1, 238. TRK VI, 5, 959-965. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1060-1061.
- T50. Wooing:** TRK V, 2, 783-785. TRK VI, 5, 959-965. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1058. *Ap. A*, 1060-1061.
- T55. Girl as wooer:** TRK V, 2, 783-785. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1024.
- T55.1. Princess declares her love for lowly hero:** TFR I, 7, 123. TRK V, 2, 783-785. *Ap. A*, 1060-1061.
- T56. Means of attracting sweetheart:** TRK V, 2, 783-785. TRK VI, 5, 959-965. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1058. *Ap. A*, 1060.
- T57. Declaration of love:** TRK V, 2, 783-785. TRK VI, 5, 964-965. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1060-1061. *Ap. B*, 1090.
- T57.2(B) Hero cannot reveal love because of his lowly rank:** *Ap. A*, 1059.
- T58. Wooing the strong and beautiful bride:** TFR I, 7, 123. TRK VI, 5, 959-965. *Ap. A*, 1058.
- T59(B) Love tokens:** TFR II, 8, 375. TRK V, 2, 775. TRK VI, 5, 961. *Ap. B*, 1090.

- T59.1(B) Rings as love tokens:** *Ap. B*, 1090.
- T61. Betrothal:** TRK VI, 5, 965. *Ap. A*, 1060-1061. *Ap. B*, 1090.
- T61.4. Betrothal ceremony:** *Ap. A*, 1060-1061. *Ap. B*, 1090.
- T61.4.5.1(B) Exchange of rings/gift of ring as troth plight:** *Ap. B*, 1090.
- T66. Help in wooing:** TRK VI, 5, 961.
- T70. The scorned lover:** TRK V, 2, 785. TRK V, 8, 866-868.
- T71. Women scorned in love:** TRK V, 2, 785. TRK V, 8, 866-868. *Ap. A*, 1060.
- T71.2.2.4*. Woman laments the departure of her lover:** TFR II, 7, 356. TRK V, 2, 785.
- T75. Man scorned by his beloved:** TRK VI, 5, 964.
- T75.0.8*. Man laments absence of woman he loves:** TRK VI, 5, 970.
- T80. Tragic love:** TFR I, 7, 123. TFR II, 7, 356. TRK V, 2, 785. TRK V, 8, 866-868. *Ap. A*, 1034.
- T81. Death from love:** *Ap. A*, 1063.
- T85. Woman mourns dead lover:** TFR I, 7, 123. *Ap. A*, 1063.
- T89.3(B) Faithless lover:** *Ap. A*, 1059.
- T91. Unequals in love:** TFR I, 7, 123. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1060-1061.
- T91.3. Love of mortal and supernatural person:** TFR I, 7, 123. TFR II, 1, 238. TRK VI, 5, 972-973. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1060-1061.
- T91.4. Age and youth in love:** *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1058.
- T91.6.1. Lowly person falls in love with king, queen:** TFR I, 7, 123. TFR II, 8, 376. TFR II, 1, 378. TT III, 2, 432. TT III, 5, 503. TT III, 6, 524. TT III, 8, 547. *Ap. A*, 1081.
- T91.6.4.11. Princess fall in love with knight:** TFR I, 7, 123. TT III, 6, 515. TRK VI, 5, 965. *Ap. A*, 1060-1061.
- T92. Rivals in love:** TRK V, 8, 866-868.

T92.1. The triangle plot and its solutions: TRK VI, 6, 977.

T92.2. Three victims of love: TRK V, 8, 866-868.

T93. Fate of disappointed lover: TRK VI, 6, 977. *Ap. A*, 1059.

T95. Lover opposed to sweetheart's relatives: TFR I, 7, 123. *Ap. A*, 1059.

T96. Lovers reunited after many adventures: TFR I, 7, 123. TFR II, 1, 238.

TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1062.

T97. Father opposed to daughter's marriage: TFR I, 7, 123. *Ap. A*, 1061.

T100-T199. Marriage

T100. Marriage: TFR I, 1, 23. TFR I, 7, 123. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 9, 1024-1026. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1080. *Ap. B*, 1095. *Ap. B*, 1096. *Ap. B*, 1097.

T102. Hero returns and marries first love: TFR I, 7, 123. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1062. *Ap. B*, 1095.

T110. Unusual marriage: TFR I, 7, 123. TRK VI, 5, 972-973. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1062. *Ap. B*, 1095.

T121. Unequal marriage: TFR I, 7, 123. TRK VI, 5, 972-973. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1062. *Ap. B*, 1095.

T130. Marriage customs: TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1080.

T131. Marriage restrictions: *Ap. A*, 1061.

T131.1. Relative's consent to marriage necessary: TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 6, 977. *Ap. A*, 1061.

T131.1.2. Father's consent to son's, daughter's marriage necessary: TRK VI, 5, 972-973. *Ap. A*, 1061.

T131.5. Exogamy. Marry only outside the group: TRK VI, 5, 965.

T131.10(B) Prerequisite to marriage: husband-to-be must win all battles:

Ap. A, 1061.

T131.11. Brother's consent for sister's marriage needed: TRK VI, 6, 977.

T135. Wedding ceremony: TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 6, 977. *Ap. B, 1095. Ap. B, 1096. Ap. B, 1097.*

T135.8. Two or more weddings at one time as the end of a tale: TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 9, 1024.

T136. Accompaniments of wedding: TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 9, 1024.

T136.1. Wedding feast: TRK VI, 6, 977.

T148. Matriarchy: TFR I, 2, 53.

T148.1. Son named for mother: *Ap. A, 1057.*

T150. Happenings at weddings: TRK VI, 6, 977.

T173.1. Amazon bride: TRK VI, 5, 958-965. TRK VI, 6, 977.

T200-T299. Married life

T200. Married life: TFR I, 1, 23. TFR I, 7, 123. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 9, 1025. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A, 1062-1063.*

T210. Faithfulness in marriage/love: TFR I, 7, 123. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 9, 1024. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A, 1062-1063.*

T210.1. Faithful wife: TFR I, 7, 123. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 9, 1024. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A, 1062-1063.*

T210.2. Faithful husband: TFR I, 7, 123. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 9, 1024. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A, 1062-1063.*

T211.9. Excessive grief at husband's or wife's death: TFR I, 7, 123. *Ap. A, 1063. Ap. A, 1070.*

T211.9.1. Wife dies of grief for death of husband: *Ap. A, 1063. Ap. A, 1070.*

T250. Characteristics of wives and husbands: TFR I, 1, 23. TFR I, 7, 123.

TRK VI, 6, 974. TRK VI, 9, 1025. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A*, 1062-1063.

T300-T399. Chastity and celibacy

T311.4. Maiden queen prefers to fight instead of marrying, but is at last conquered and married: TRK VI, 5, 965.

T326. Death by suicide: TRK V, 7, 854. *Ap. B*, 1093.

T500-T599. Conception and birth

T500. Conception and birth: TRK VI, 9, 1026. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1038.

Ap. A, 1050. *Ap. B*, 1083-1097.

T581. Place and conditions of childbirth: TRK VI, 9, 1026. *Ap. A*, 1038.

T585. Precocious infant: *Ap. A*, 1057.

T596. Naming of children: TFR I, 2, 53. TFR I, 11, 193. TFR I, 2, 42. TRK

VI, 9, 1026. TRK VI, 9, 1029. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1068.

Ap. B, 1096.

T600-T699. Care of children

T600. Care of children: *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1070.

T610. Nurture and growth of children: TRK VI, 9, 1026. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1070.

T615. Supernatural growth: *Ap. A*, 1057.

T615.3. Precocious wisdom: *Ap. A*, 1059.

T615.5. Precocious young child demands weapons: *Ap. A*, 1059.

T617. Boy reared an ignorance of the world: *Ap. A*, 1057.

T617.2. Hero learns his name at time of first adventure: *Ap. A*, 1057.

T670. Adoption of children: *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1070.

T685. Twins: TFR II, 1, 227. TRK V, 2, 775-776. TRK V, 9, 880. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1069. *Ap. B*, 1085.

U. THE NATURE OF LIFE

U0-U99. Life`s inequalities

U10. Justice and injustice: TFR II, 2, 259-260. TT III, 6, 508. TT III, 6, 510-511. TT III, 6, 516. TT III, 6, 518. TT III, 6, 520-521. TT III, 6, 522. TT III, 6, 523. TT III, 6, 524-525. TRK VI, 5, 968-969.

U21. Justice depends on the point of view: TFR II, 2, 259-260. TRK VI, 5, 969.

U34.1. Nobleman who kills one of the people is brought to justice only after long delay: TRK VI, 5, 969.

U37. Nobleman murders one of the people: TRK VI, 5, 969. *Ap. B*, 1086.

U90(B) Dispossessed heir: TH 1, 30. TFR I, 10, 170-171. TFR II, 2, 246-248. TT III, 2, 433-434. TT III, 5, 501. TT III, 6, 515. TT III, 7, 540. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 663-664. TT IV, 5, 677. TRK V, 1, 758. TRK V, 7, 853. TRK V, 8, 861. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1038. *Ap. A*, 1038. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1076.

U100-U299. Nature of life-miscellaneous

U110. Appearances deceive: TH 1, 21-22. TH 12, 251. TFR I, 2, 62. TFR I, 10, 171. TFR II, 2, 248. TT III, 5, 493-494. TT III, 9, 563. TRK V, 8, 862.

U121. Like parent, like child: TH 1, 5. TFR II, 1, 227. TRK V, 1, 759.

U210. Bad ruler, bad subject: TH 17, 320. TRK V, 10, 888. *Ap. A*, 1047.

U212. To have good servants a lord must be good: TRK VI, 5, 969. *Ap. A*, 1047.

U262. Suffering healed by time: TRK VI, 9, 1029.

V. RELIGION

V0-V99. Religious services

V34.1. Host cures disease: TFR II, 1, 222. TRK VI, 4, 956.

V60. Funeral rites: TH 18, 336. TFR II, 5, 323. TFR II, 7, 359-360. TT III, 1, 416-417. TT III, 2, 434. TT III, 2, 440. TT III, 6, 506. TT III, 8, 545. TT III, 8, 551. TT III, 8, 553. TT IV, 5, 666-667. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 850-854. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1062-1063. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1070-1071. *Ap. A*, 1076. *Ap. B*, 1095.

V61.1. Dead placed on boat: TT III, 1, 416-417. TT IV, 5, 666-667.

V61.2. Dead burned on pyre: TT III, 2, 434. TT III, 2, 440. TRK V, 6, 845. TRK V, 7, 850-854. *Ap. A*, 1076.

V61.10. Corpse exposed in tree: TH 7, 154.

V61.11. Aversion to burial in "strange city": TRK VI, 5, 969. *Ap. A*, 1076.

V67.5. Animals buried with the dead: *Ap. A*, 1068.

V400-V499. Charity

V441. Forgiveness: TH 18, 333. TT III, 2, 437. TT III, 5, 503. TT III, 6, 524. TT III, 8, 547. TT III, 11, 593. TT IV, 5, 669. TT IV, 7, 696. TT IV, 10, 733. TRK VI, 5, 969.

V500-V599. Religious motifs-miscellaneous

V511. Visions of otherworld: TRK VI, 9, 1030.

V515. Allegorical visions: TFR I, 8, 146.

V540. Intervention of Providence saves person's life: TH 6, 120. TFR I, 6, 119-120. TRK V, 7, 850. TRK VI, 4, 951.

W. TRAITS OF CHARACTER

W0-W99. Favorable traits of character

W10. Kindness: TH 1, 6-7. TH 1, 10-14. TH 3, 61-62. TH 4, 78-79. TH 6, 117. TH 6, 129. TH 7, 146-147. TH 7, 153-154. TH 14, 294. TH 19, 349. TFR I, 1, 25. TFR I, 3, 70. TFR I, 3, 80-85. TFR I, 4, 93-97. TFR I, 5, 101. TFR I, 5, 103-106. TFR I, 6, 120-122. TFR I, 7, 121-134. TFR I, 8, 143-148. TFR I, 9, 152-157. TFR I, 10, 163-165. TFR I, 11, 179. TFR I, 12, 197-198. TFR I, 12, 210-211. TFR II, 1, 219-233. TFR II, 2, 261. TFR II, 3, 275-281. TFR II, 4, 303. TFR II, 5, 325-327. TFR II, 6, 335-336. TFR II, 6, 351. TFR II, 7, 354-357. TFR II, 7, 361-366. TFR II, 8, 367-376. TT III, 1, 419. TT III, 2, 439. TT III, 2, 441. TT III, 4, 466-471. TT III, 4, 470. TT III, 6, 522-523. TT III, 8, 545. TT III, 9, 560-563. TT IV, 1, 615. TT IV, 2, 622. TT IV, 4, 653. TT IV, 5, 676. TT IV, 7, 694. TRK V, 7, 850. TRK V, 1, 762. TRK VI, 1, 914. TRK VI, 2, 920. TRK VI, 2, 921. TRK VI, 3, 936. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 984. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1068.

W11. Generosity: TH 1, 6-7. TH 1, 10-14. TH 2, 37. TH 3, 61-62. TH 5, 102. TH 6, 129. TH 7, 146-147. TH 7, 153-154. TH 14, 294. TH 16, 314. TH 18, 336-337. TH 19, 345. TFR I, 1, 21. TFR I, 1, 25. TFR I, 1, 26-28. TFR I, 1, 36-37. TFR I, 3, 70. TFR I, 3, 80-85. TFR I, 4, 93-97. TFR I, 5, 103-106. TFR I, 7, 121-134. TFR I, 9, 152-157. TFR I, 10, 163-165. TFR I, 11, 179. TFR II, 1, 219-233. TFR II, 3, 275-281. TFR II, 4, 303. TFR II, 6, 335-336. TFR II, 7, 354-357. TFR II, 7, 361-366. TFR II, 8, 367-376. TT III, 1, 419. TT III, 2, 430. TT III, 2, 439. TT III, 2, 441. TT III, 3, 457. TT III, 4, 470. TT III, 8, 545. TT III, 9, 560-561. TT IV, 1, 615. TT IV, 2, 622. TT IV, 4, 653. TT IV, 5, 676. TT IV, 7, 694. TRK V, 1, 762. TRK VI, 1, 914. TRK VI, 2, 920. TRK VI, 2, 921. TRK VI, 3, 936. TRK VI, 3, 944. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 977. TRK

VI, 6, 978. TRK VI, 6, 984. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1041-1042. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1068.

W11.5. Generosity toward enemy: TH 5, 102. TFR I, 2, 59. TT III, 8, 545. TT III, 10, 583-584. TT IV, 1, 615. TT IV, 1, 618. TT IV, 6, 673. TRK VI, 3, 944. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 6, 980. TRK VI, 6, 984. TRK VI, 8, 1019. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1065.

W11.5.1. Ruler pardon his enemies: TT III, 8, 545. TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1065.

W11.5.11(B) Knight spares unarmed enemy: TH 5, 102. TT IV, 1, 615.

W12. Hospitality as a virtue: TH 1, 6-7. TH 1, 10-14. TH 3, 61. TH 6, 129. TH 7, 146-147. TH 19, 345. TFR I, 1, 28-30. TFR I, 2, 46. TFR I, 3, 69. TFR I, 3, 81-85. TFR I, 4, 93-97. TFR I, 5, 100-102. TFR I, 7, 123-134. TFR I, 9, 153. TFR I, 9, 153-162. TFR II, 1, 219-238. TFR II, 7, 354-366. TFR II, 8, 367-379. TT III, 4, 466-471. TT III, 6, 522-523. TT III, 9, 561-563. TT IV, 5, 676. TRK V, 1, 754-758. TRK V, 1, 760-767. TRK V, 1, 768-771. TRK V, 2, 782-785. TRK VI, 4, 951-956. TRK VI, 5, 70. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985-988. TRK VI, 7, 990-995. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1057.

W21. Emperor friendly to every one: TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1055.

W26. Patience: TH 9, 202. TFR I, 12, 202. TT III, 2, 429. TT III, 3, 480-482. TT III, 4, 482. TT III, 5, 500. TT III, 8, 558. TT III, 11, 594. TT IV, 5, 664-665. TT IV, 5, 674. TRK V, 2, 783-785. TRK V, 7, 851-852. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 866. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 9, 1024-1030.

W27. Gratitude: TH 14, 295. TH 18, 336-337. TFR I, 3, 79-80. TFR I, 4, 95. TFR I, 4, 97. TFR I, 6, 120. TFR I, 8, 145. TFR I, 11, 180. TFR II, 1, 222. TFR II, 3, 277-278. TFR II, 8, 368. TFR II, 8, 375-376. TT III, 2, 427. TT III, 2, 437. TT III, 5, 524. TT III, 7, 534. TT III, 9, 563. TT III, 11, 589. TT IV, 5, 676. TRK V, 1, 755. TRK VI, 5, 834. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 979-980. *Ap. A*, 1055.

W28. Self-sacrifice: TH 16, 314. TFR I, 2, 62. TFR I, 2, 63. TFR I, 5, 103-106. TFR I, 12, 202. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 421-443. TT III, 6, 518. TT III, 11, 594. TT IV, 1, 604-619. TT IV, 2, 620-635. TT IV, 3, 636-647. TT IV, 4, 648-662. TT IV, 5, 663-682. TT IV, 6, 683-693. TT IV, 7, 694-702. TT IV, 8, 703-716. TT IV, 9, 717-742. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1066-1067. *Ap. A*, 1074-1076.

W31. Obedience: TFR I, 3, 66. TT IV, 1, 604-619. TT IV, 2, 620-635. TT IV, 3, 636-647. TT IV, 4, 648-662. TT IV, 5, 663-682. TT IV, 6, 683-693. TT IV, 7, 694-702. TT IV, 8, 703-716. TT IV, 9, 717-742. TRK V, 7, 851-852. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 9, 1024-1030. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1071.

W32. Bravery: TH 18, 335. TFR I, 8, 141. TFR I, 11, 195. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 324-325. TFR II, 5, 330-331. TT III, 1, 414. TT III, 2, 432. TT III, 3, 459. TT III, 5, 492. TT III, 7, 533-541. TT III, 9, 566-569. TT IV, 1, 614. TT IV, 5, 678-679. TT IV, 9, 720-727. TT IV, 10, 728-730. TT IV, 10, 741. TRK V, 2, 787-790. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 841-842. TRK V, 6, 848. TRK V, 9, 876-877. TRK V, 10, 892. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1042. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*,

1064. *Ap. A*, 1065. *Ap. A*, 1066-1067. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1074-1076.

W33. Heroism: TH 18, 335. TFR I, 2, 62. TFR I, 2, 63. TFR I, 5, 103-106. TFR I, 12, 202. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 421-443. TT III, 6, 518. TT III, 11, 594. TT IV, 1, 604-619. TT IV, 2, 620-635. TT IV, 3, 636-647. TT IV, 4, 648-662. TT IV, 5, 663-682. TT IV, 6, 683-693. TT IV, 7, 694-702. TT IV, 8, 703-716. TT IV, 9, 717-742. TT IV, 10, 728-730. TT IV, 10, 741. TRK V, 2, 787-790. TRK V, 6, 841-842. TRK V, 6, 848. TRK V, 9, 876-877. TRK V, 10, 892. *Ap. A*, 1042. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1066-1067. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1074-1076.

W33.1. Badly wounded warrior continues fighting: TH 18, 335. *Ap. A*, 1066-1067.

W34. Loyalty: TH 2, 44. TH 6, 106. TH 6, 107. TH 9, 202. TH 16, 315. TFR I, 2, 63. TFR I, 4, 87. TFR I, 5, 105. TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 227. TFR II, 2, 270. TFR II, 10, 405-407. TT III, 1, 419. TT III, 3, 457. TT III, 2, 438. TT III, 3, 457. TT III, 6, 519. TT IV, 1, 604-619. TT IV, 2, 620-635. TT IV, 3, 636-647. TT IV, 4, 648-662. TT IV, 5, 663-682. TT IV, 6, 683-693. TT IV, 7, 694-702. TT IV, 8, 703-716. TT IV, 9, 717-742. TRK V, 2, 783-785. TRK V, 7, 851-852. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 866. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 9, 1024-1030. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1071. *Ap. A*, 1074-1075.

W35. Justice: TT III, 6, 508. TT III, 6, 510-511. TT III, 6, 516. TT III, 6, 518. TT III, 6, 520-521. TT III, 6, 522. TT III, 6, 523. TT III, 6, 524-525. TRK VI, 5, 968-969. *Ap. A*, 1074-1075.

W37. Conscientiousness: TFR I, 2, 61. TFR II, 2, 267. TFR II, 7, 366. *Ap. A*, 1066-1067. *Ap. A*, 1069.

W37.0.1. Man never breaks his word: TFR II, 3, 281. TFR II, 7, 358. TT III, 1, 414. TT IV, 5, 669. TT IV, 5, 681. TRK V, 1, 751. TRK V, 1, 759. TRK V, 6, 848. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 980. TRK VI, 8, 1004.

W43. Peacefulness: TH 16, 310. *Prologue I*, 1. TT III, 2, 432. TT III, 2, 438. TT IV, 5, 665. TRK VI, 5, 968-969. *Ap. A*, 1056.

W100-W199. Unfavorable traits of character

W116. Vanity: TFR II, 2, 259-260. TFR II, 2, 267. TFR II, 10, 397-399. TT IV, 5, 670. TT IV, 6, 678. TT IV, 6, 680. TRK V, 1, 757. TRK V, 4, 812-814. TRK V, 4, 823-825. TRK V, 6, 841. TRK V, 7, 852-854. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 6, 983-984. TRK VI, 8, 1018-1020. *Ap. A*, 1037.

W121. Cowardice: *Prologue IV*, 12. TFR I, 2, 54. TT III, 6, 520. TT III, 9, 573. TRK V, 10, 889. TRK V, 10, 891. TRK VI, 3, 944.

W125. Gluttony: TT III, 9, 561. TRK V, 1, 761. *Ap. A*, 1069.

W126. Disobedience: TFR II, 10, 397-399. TT III, 6, 520. TT III, 10, 584. TT IV, 1, 617. TRK V, 2, 782. TRK V, 7, 852. TRK VI, 3, 945. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1066.

W128. Dissatisfaction: TFR II, 10, 397-399. TT IV, 2, 633. TT IV, 7, 695. TRK V, 1, 757. TRK V, 4, 812-814. TRK V, 4, 823-825. TRK V, 7, 852-854. TRK VI, 6, 983-984. TRK VI, 8, 1018-1020. *Ap. A*, 1035-1036. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1066.

W137. Curiosity: *Prologue IV*, 12. TFR I, 2, 53. TFR II, 4, 313. TT III, 11, 590-591. TT III, 11, 599. TRK V, 1, 759-772. TRK VI, 5, 970.

W141. Talkativeness: TT III, 8, 558. TT III, 11, 599. TT IV, 5, 680. TRK V, 1, 759-772.

W151. Greed: TH 16, 309. TFR I, 2, 53. TT III, 6, 520. TT IV, 2, 633. TT IV, 3, 637. TT IV, 9, 724. TRK V, 1, 757. TRK V, 4, 812-814. TRK V, 4, 823-825. TRK V, 7, 852-854. TRK VI, 6, 983-984. TRK VI, 8, 1018-1020. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1069.

W154. Ingratitude: TH 17, 318-320. TT III, 6, 520. TT III, 10, 583. TT IV, 7, 695. TRK VI, 6, 983-984. TRK VI, 8, 1018-1020. *Ap. A*, 1035-1036.

W155. Hardness of heart: TH 17, 318-320. Prologue IV, 12. TFR I, 2, 53. TFR II, 2, 259-260. TT III, 6, 520. TT III, 10, 583. TT IV, 7, 695. TRK V, 1, 757. TRK V, 4, 812-814. TRK V, 4, 823-825. TRK V, 7, 852-854. TRK VI, 6, 983-984. TRK VI, 8, 1018-1020. *Ap. A*, 1047.

W158. Inhospitability: TFR II, 2, 259-260. TT III, 6, 508-513. TRK V, 1, 754-757. *Ap. A*, 1041.

W161. Love of publicity: TFR II, 2, 259-260. TFR II, 10, 397-399. TT IV, 5, 671.

W167. Stubbornness: TFR II, 10, 397-399. TT III, 6, 510-511. TT III, 10, 584. TRK V, 1, 757. TRK V, 4, 812-814. TRK V, 4, 823-825. TRK V, 7, 852-854. TRK VI, 6, 983-984. TRK VI, 8, 1018-1020. *Ap. A*, 1066.

W181. Jealously: *Ap. A*, 1069.

W195. Envy: TFR I, 2, 53. TRK VI, 6, 983-984. TRK VI, 8, 1018-1020. *Ap. A*, 1035-1036. *Ap. A*, 1069.

W196. Lack of patience: TFR II, 10, 397-399. TRK V, 1, 757.

W200-W299. Traits of character-miscellaneous

W212. Eagerness for combat: TFR II, 2, 267. TFR II, 10, 397-399. TT III, 7, 540. TT IV, 5, 677. TRK V, 1, 766. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1054.

W215. Extreme prudence: TFR II, 2, 259-260. *Ap. A*, 1045.

W225. Taciturn man: TRK VI, 6, 983-984. TRK VI, 8, 1018-1020. *Ap. A*, 1066.

X. HUMOR

X100-X199. Humor of disability-physical

X142. The humor of small stature: TFR II, 2, 269. TT III, 6, 522.

Z. MISCELLANEOUS GROUPS OF MOTIFS

Z0-Z99. Formulas

Z0. Formulas: TH 17, 328. TFR I, 11, 195. TFR II, 5, 324. TFR II, 5, 331. TT III, 1, 413. TT III, 2, 433. TT III, 7, 533. TT III, 7, 537. TT IV, 4, 661. TT IV, 9, 720. TT IV, 10, 729. TRK VI, 1, 912. TRK VI, 1, 913. TRK VI, 1, 915. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 6, 981. *Ap. F*, 1132.

Z71. Formulistic number(9): TFR I, 1, 21. TFR I, 1, 32. TFR I, 1, 37. TFR I, 2, 42. TFR I, 2, 46. TFR I, 2, 50. TFR I, 2, 51. TFR I, 2, 59. TFR I, 2, 60. TFR I, 12, 209. TFR I, 12, 210. TFR I, 12, 214. TFR II, 1, 220. TFR II, 1, 223. TFR II, 2, 250. TFR II, 2, 252. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 258. TFR II, 2, 259. TFR II, 2, 260. TFR II, 2, 261. TFR II, 2, 262. TFR II, 2, 264. TFR II, 2, 266. TFR II, 2, 267. TFR II, 3, 275. TFR II, 3, 276. TFR II, 7, 355. TFR II, 7, 366. TT III, 4, 472. TT III, 5, 498. TT III, 5, 501. TT III, 6, 507. TT III, 11, 599. TT IV, 5, 672. TT IV, 6, 692. TT IV, 8, 706. TRK V, 2, 787. TRK V, 9, 972. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 4, 954. TRK VI, 6, 977.

(12): *Prologue III*, 10. *Prologue IV*, 11. TFR I, 1, 21. TFR I, 1, 28. TFR I, 11, 179. TFR I, 11, 187. TFR II, 2, 228. TT III, 2, 423. TT III, 2, 425. TT III, 2, 427. TT III, 2, 428. TT III, 2, 437. TT III, 8, 549. TRK V, 3, 802. TRK V, 8, 861.

Z71.1. Formulistic number: three: TH 1, 5. TH 1, 25. TH 2, 41. TH 2, 42. TH 2, 48. TH 2, 53. TH 3, 62. TH 5, 93. TH 5, 102. TH 6, 110. TH 6, 113. TH 6, 126. TH 7, 138. TH 8, 170. TH 8, 192. TH 8, 196. TH 9, 201. TH 10, 231. TH 10, 233. TH 11, 244. TH 13, 283. TH 15, 301. *Prologue I*, 3. *Prologue I*, 7. *Prologue III*, 10. *Prologue IV*, 12. *Note on the Shire Records*, 14. TFR I, 1, 21. TFR I, 1, 22. TFR I, 1, 26. TFR I, 1, 27. TFR I, 1, 28. TFR I, 1, 29. TFR I, 1, 35. TFR I, 1, 36. TFR I, 1, 39. TFR I, 2, 46. TFR I, 2, 50. TFR I, 2, 51. TFR I, 3, 65. TFR I, 3, 69. TFR I, 3, 71. TFR I, 3, 72. TFR I, 3, 80. TFR I, 3, 81. TFR I, 4, 92. TFR I, 4, 95. TFR I, 5, 98. TFR I, 5, 101. TFR I, 5, 102. TFR I, 5, 106. TFR I, 8, 140. TFR I, 8, 142. TFR I, 8, 143. TFR I, 9, 152. TFR I, 9, 154. TFR I, 9, 159. TFR I, 10, 167. TFR I, 11, 176. TFR I, 11, 179. TFR I, 11, 187. TFR I, 11, 188. TFR I, 11, 189. TFR I, 11, 193. TFR I, 11, 195. TFR I, 12, 197. TFR I, 12, 201. TFR I, 12, 205. TFR I, 12, 210. TFR I, 12, 214. TFR II, 1, 221. TFR II, 1, 224. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 245. TFR II, 2, 250. TFR II, 2, 252. TFR II, 2, 253. TFR II, 2, 264. TFR II, 2, 268. TFR II, 2, 269. TFR II, 3, 274. TFR II, 3, 282. TFR II, 4, 312. TFR II, 4, 313. TFR II, 4, 315. TFR II, 6, 333. TFR II, 6, 335. TFR II, 6, 337. TFR II, 6, 343. TFR II, 6, 345. TFR II, 7, 354. TFR II, 7, 365. TFR II, 8, 371. TFR II, 8, 376. TFR II, 9, 388. TFR II, 9, 393. TFR II, 9, 394. TFR II, 10, 403. TT III, 1, 420. TT III, 2, 429. TT III, 2, 430. TT IV, 5, 678. TT III, 11, 597. TRK V, 1, 757. TRK V, 2, 773. TRK V, 2, 779. TRK V, 4, 812. TRK V, 4, 829. TRK V, 6, 849. TRK V, 8, 863. TRK VI, 1, 902. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 5, 971. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 985. TRK VI, 6, 987. TRK VI, 8, 1003. TRK VI, 9, 1022. TRK VI, 9, 1023. TRK VI, 9, 1029. *Ap. A*, 1033. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1076. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1096.

Z71.3. Formulistic number: five: TH 1, 25. TH 3, 62. TH 6, 123. TH 7, 132.

TH 7, 137. TH 7, 142. TH 7, 145. TH 8, 188. TH 11, 245. TH 12, 255. TH 12, 268. TH 13, 281. TH 14, 295. TH 16, 309. TH 16, 311. TH 16, 313. TH 17, 324. *Prologue IV*, 11. TFR I, 2, 47. TFR I, 6, 109. TFR I, 11, 195. TFR I, 12, 197. TFR I, 12, 210. TFR II, 1, 229. TFR II, 2, 264. TFR II, 3, 274. TFR II, 4, 296. TFR II, 4, 315. TFR II, 5, 322. TT III, 2, 430. TT III, 4, 462. TT III, 6, 507. TT III, 6, 513. TT III, 10, 583. TRK V, 4, 809. TRK VI, 7, 989. TRK VI, 7, 993. TRK VI, 9, 1027. *Ap. B*, 1096.

Z71.5. Formulistic number: seven: TH 5, 102. *Prologue III*, 10. TFR I, 1, 39.

TFR I, 2, 45. TFR I, 2, 50. TFR I, 2, 51. TFR I, 2, 59. TFR I, 3, 68. TFR I, 12, 210. TFR II, 1, 229. TFR II, 1, 235. TFR II, 2, 250. TFR II, 2, 252. TFR II, 2, 263. TFR II, 2, 268. TFR II, 3, 276. TFR II, 4, 304. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 327. TFR II, 6, 343. TFR II, 6, 352. TFR II, 7, 364. TFR II, 7, 366. TFR II, 9, 385. TT III, 1, 417. TT III, 4, 469. TT III, 6, 507. TT III, 10, 583. TT III, 10, 587. TT III, 11, 597. TT IV, 4, 658. TRK V, 1, 748. TRK V, 1, 750. TRK V, 1, 751-752. TRK V, 1, 753. TRK V, 2, 787. TRK V, 6, 844. TRK V, 6, 847. TRK V, 7, 856. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 971. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1073.

Z72.0.2(G) Year time limit for absence: TH 19, 347.

Z76. Formulistic exaggerations: TT III, 10, 587. TRK V, 1, 757.

Z100-Z199. Symbolism

Z100. Symbolism: TH 1, 5. TH 1, 14. TH 1, 26. TH 7, 134. TFR II, 3, 277.

TRK V, 1, 753. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 802. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 843. TRK V, 6, 847. TRK V, 8, 871. TRK V, 10, 888. TRK V, 10, 891. TRK VI, 4, 953. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1061. *Ap. A*, 1071.

Ap. A, 1080. Ap. B, 1082. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1087. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089. Ap. B, 1091. Ap. B, 1094. Ap. B, 1095.

Z140.1. Color symbolism: TFR I, 2, 44. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 48. TFR I, 11, 194. TFR I, 12, 214. TFR II, 1, 223. TFR II, 1, 224. TFR II, 1, 226. TFR II, 1, 235. TFR II, 2, 244. TFR II, 1, 252. TFR II, 1, 257. TFR II, 1, 258. TFR II, 1, 266. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 330. TFR II, 5, 31. TFR II, 6, 339. TFR II, 6, 352. TFR II, 7, 353. TFR II, 7, 354. TFR II, 7, 357. TFR II, 7, 361. TFR II, 7, 363. TFR II, 8, 371. TFR II, 8, 372. TFR II, 8, 376. TFR I, 12, 198. TFR II, 3, 290. TFR II, 5, 310. TFR II, 6, 377. TFR I, 12, 198. TFR II, 3, 290. TFR II, 5, 310. TFR II, 8, 376. TFR II, 8, 377. TFR II, 8, 378. TT III, 1, 416. TT III, 2, 423. TT III, 3, 451. TT III, 5, 494. TT III, 9, 564. TT III, 10, 583. TT IV, 4, 649. TT IV, 7, 702. TT IV, 9, 720. TT IV, 10, 733. TT IV, 10, 734. TRK V, 1, 752. TRK V, 1, 753. TRK V, 3, 800. TRK V, 4, 810. TRK V, 4, 818. TRK V, 4, 821. TRK V, 4, 823. TRK V, 4, 825. TRK V, 6, 847. TRK V, 7, 855. TRK V, 7, 856. TRK V, 10, 888. TRK V, 9, 878. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 987. TRK VI, 9, 1024. TRK VI, 9, 1028. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A, 1037. Ap. A, 1048. Ap. A, 1051. Ap. A, 1053. Ap. A, 1054. Ap. A, 1055. Ap. A, 1057. Ap. A, 1061. Ap. A, 1071. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1087. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089. Ap. B, 1095.. Ap. A, 1080. Ap. B, 1082. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1087. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089. Ap. B, 1091. Ap. B, 1094. Ap. B, 1095.*

Z141. Symbolic color: red: TT III, 1, 416. TT III, 3, 451. TT III, 9, 564. TT III, 10, 583. TT IV, 4, 649. TT IV, 7, 702. TT IV, 10, 733. TT IV, 10, 734. TRK V, 10, 888.

Z142. Symbolic color: white: TFR I, 2, 44. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 48. TFR I, 11, 194. TFR I, 12, 214. TFR II, 1, 223. TFR II, 1, 224. TFR II, 1, 226.

TFR II, 1, 235. TFR II, 2, 244. TFR II, 1, 252. TFR II, 1, 257. TFR II, 1, 258. TFR II, 1, 266. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 330. TFR II, 5, 31. TFR II, 6, 339. TFR II, 6, 352. TFR II, 7, 353. TFR II, 7, 354. TFR II, 7, 357. TFR II, 7, 361. TFR II, 7, 363. TFR II, 8, 371. TFR II, 8, 372. TFR II, 8, 376. TFR I, 12, 198. TFR II, 3, 290. TFR II, 5, 310. TFR II, 6, 377. TFR I, 12, 198. TFR II, 3, 290. TFR II, 5, 310. TFR II, 8, 376. TFR II, 8, 377. TFR II, 8, 378. TT III, 1, 416. TT III, 2, 423. TT III, 5, 494. TT III, 10, 583. TT IV, 9, 720. TRK V, 1, 752. TRK V, 1, 753. TRK V, 3, 800. TRK V, 4, 810. TRK V, 4, 818. TRK V, 4, 821. TRK V, 4, 823. TRK V, 4, 825. TRK V, 6, 847. TRK V, 7, 855. TRK V, 7, 856. TRK V, 9, 878. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 987. TRK VI, 9, 1024. TRK VI, 9, 1028. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1061. *Ap. A*, 1071. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*, 1095.

Z143. Symbolic color: black: TT III, 2, 436. TT III, 4, 472. TT III, 5, 500. TT III, 9, 566. TT III, 11, 599. TT IV, 1, 609. TT IV, 3, 638. TT IV, 3, 641. TT IV, 3, 634. TT IV, 3, 645. TRK V, 1, 764. TRK V, 1, 766. TRK V, 2, 781. TRK V, 2, 782. TRK V, 2, 782. TRK V, 2, 787. TRK V, 2, 788. TRK V, 2, 789. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 815. TRK V, 4, 818. TRK V, 4, 828. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 837. TRK V, 6, 841-842. TRK V, 7, 850. TRK V, 7, 854. TRK V, 7, 856. TRK V, 8, 860. TRK V, 8, 864. TRK V, 8, 871. TRK V, 9, 874. TRK V, 9, 878. TRK V, 9, 879. TRK V, 9, 882. TRK V, 10, 888. TRK VI, 1, 915. TRK VI, 2, 918. TRK VI, 2, 919. TRK VI, 3, 935. TRK VI, 3, 936. TRK VI, 3, 938. TRK VI, 3, 942. TRK VI, 4, 948. TRK VI, 5, 963. TRK VI, 6, 980. TRK VI, 6, 982. TRK VI, 8, 1005. TRK VI, 9, 1028. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1051. *Ap. B*, 1091.

Z145. Symbolic color: green: TT III, 2, 423-434. TT III, 4, 462-486. TT III, 5, 503. TT III, 6, 506-512. TT III, 6, 515. TT III, 6, 520. TT III, 6, 522. TT III, 7, 541. TT III, 8, 543. TT III, 8, 549. TT IV, 2, 622. TT IV, 3, 643. TT IV, 4, 648. TT IV, 4, 657. TT IV, 6, 688. TT IV, 8, 705. TT IV, 8, 715. TT IV, 9, 720. TRK V, 1, 771. TRK V, 6, 844. TRK V, 6, 846. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 871. TRK V, 9, 875. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 5, 971. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 982. TRK VI, 8, 1003. TRK VI, 8, 1004. TRK VI, 8, 1009. TRK VI, 8, 1015. TRK VI, 9, 1027. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1071. *Ap. A*, 1080. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1094.

Z174. Message or orders given symbolic action: TT III, 5, 503. TRK V, 3, 798. TRK VI, 5, 967-968.

Z175. Sign language: TFR II, 4, 305. TFR II, 4, 319. *Ap. D*, 1106-1126.

Z183. Symbolic names: TH 1, 5. TH 1, 14. TH 1, 26. TH 7, 134. TT III, 2, 433. TT III, 4, 464. TT III, 4, 467. TT III, 4, 483. TT III, 5, 503. TT III, 5, 504. TT III, 7, 528. TT III, 8, 554-555. TT IV, 2, 628. TT IV, 5, 670. TT IV, 6, 692. TRK V, 1, 768. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 781. TRK V, 2, 789. TRK V, 2, 781. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 847. TRK V, 8, 859. TRK V, 8, 863. TRK V, 10, 885. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 976. *Ap. A*, 1044-1045. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1074. *Ap. B*, 1094.

Z200-Z299. Heroes

Z210. Brothers as heroes: TH 168, 336. TFR II, 2, 245. TT IV, 5, 665. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 663-671. TT IV, 5, 677-681. TRK V, 2, 775-776. TRK V, 4, 813. TRK V, 9, 880. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1059. *Ap. A*, 1056-1057.

Z210.0.1. Warriors identically equipped: TFR I, 8, 145. TFR II, 8, 375-376.

TT III, 1, 414. TT III, 1, 414. TT III, 9, 564.

Z221. Eldest brother as hero: TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 663. TT IV, 5, 671.

TRK V, 4, 813. *Ap. A*, 1056.

Z230. Extraordinary exploits of hero: TT III, 1, 414. TT III, 5, 534-538.

TRK V, 2, 789. TRK V, 8, 765-869. TRK V, 9, 876. TRK V, 10, 889. TRK VI, 4, 952. *Ap. A*, 1056-1057. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1060.

Z231. Boyish exploits of hero: *Ap. A*, 1057.

Z235. Hero with extraordinary animal companions: TH 7, 137-138. TH 7,

146-147. TH 7, 151. TFR II, 2, 260. TT III, 2, 435. TT III, 5, 502. TT III, 5, 504-505. TRK V, 1, 747. TRK V, 1, 748. TRK V, 1, 751. TRK V, 1, 762. TRK V, 1, 752. TRK V, 3, 793. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 7, 850. TRK V, 7, 851. TRK V, 8, 864. TRK VI, 4, 949-950. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 7, 995. TRK VI, 7, 996. *Ap. A*, 1065. *Ap. B*, 1091.

Z251. Boy hero: *Ap. A*, 1057.

Z254. Destined hero: TFR I, 10, 170-171. TFR II, 2, 246. TT IV, 5, 671. *Ap. A*, 1057.

Z292. Death of hero: TFR II, 5, 330. TT III, 1, 414. TT IV, 10, 730-731. *Ap. A*, 1062-1063.

Z293. Return of the hero: TFR I, 12, 202. TFR II, 6, 352. TT III, 5, 494.

Z300-Z399. Unique exceptions

Z300. Unique exceptions: TRK V, 6, 841.

Z310. Unique vulnerability: TH 14, 289. TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1070.

Z311. Achilles heel: TH 14, 289. TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1070.

Z313. Vulnerability only by one person: TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1057.

Z313.3. Only one person can overtake hero: *Ap. A*, 1057.

Z320. Object will fit only one thing or person: TFR II, 2, 267.

Z351. Unique survivor: TFR II, 2, 243.

12.2. Índice alfabético de motivos paradigmáticos simples

Abandono

→ ***de las armas***: TH 14, 288. TT III, 6, 511.

→ ***del aliado a merced del enemigo***: TH 12, 253.

Abdicación: Ap. A, 1062. Ap. A, 1073.

Acecho al enemigo: TH 12, 257. TT IV, 1, 613. TT IV, 1, 657-658. TRK V, 5, 838. Ap. B, 1090.

Aceptación

→ ***de un consejo sobre las estrategias***: TH 1,26. TH 1, 27. TH 1, 32. TH 12, 256. TH 12, 266. TH 12, 268. TH 13, 272.

**** en el gobierno de un territorio***: TH 14, 292. TRK VI, 5, 971-972. Ap. A, 1055.

****en un combate***: TH17, 324. TFR II, 5, 194. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 330-331. TT III, 2, 435. TT III, 6, 514-522. TT III, 7, 528. TT III, 8, 544. TT III, 11, 595. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 813. TRK V, 5, 835. TRK V, 7, 857. TRK V, 9, 878-882. TRK VI, 8, 1006-1007. TRK VI, 8, 1010. Ap. A, 1051. Ap. A, 1075.

→ ***de un desafío para luchar en un combate***: TRK V, 6, 841. TRK V, 10, 891. Ap. A, 1052. Ap. B, 1087.

→ ***del amor de un pretendiente rechazado previamente***: TRK VI, 5, 965.

→ ***del nuevo gobernante por los súbditos***: TH 14, 291. TRK V, 6, 843. TRK V, 7, 855. TRK VI, 5, 967-968. Ap. A, 1047. Ap. A, 1050.

→ **del servicio caballeresco ofrecido por un caballero:** TFR I, 10, 171. TT III, 6, 518. TT III, 6, 522. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 777. TRK V, 4, 806-807. Ap. A, 1055. Ap. A, 1061

Acompañamiento durante el desplazamiento: Ap. A, 1073. Ap. B, 1089. Ap. B, 1095.

→ **de un caballero:** TH2, 36. TH18, 339. Prologue IV, 11-12. TFR I, 1, 35. TFR I, 3, 70-85. TFR I, 4, 86-97. TFR I, 6, 109. TFR I, 8, 135. TFR I, 11, 181-188. TFR I, 12, 199-213. TFR II, 3, 281-294. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-332. TFR II, 6, 333-352. TFR II, 9, 380-394. TFR II, 10, 395-407. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-505. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TT III, 8, 546-556. TT III, 11, 588-589. TRK V, 1, 747-753. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 9, 872-878. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 950-947. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1027-1030. Ap. A, 1037. Ap. A, 1047. Ap. A, 1050. Ap. A, 1053. Ap. A, 1054. Ap. A, 1055. Ap. A, 1057. Ap. A, 1064. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070-1071. Ap. A, 1074. Ap. A, 1081. Ap. B, 1084.

Acusación: TH 17, 318. TFR II, 10, 399. TT III, 6, 513. TT III, 6, 520. TRK V, 1, 758. TRK V, 7, 853.

→ **de ruptura de una promesa:** TRK VI, 3, 943.

Adquisición de un don

→ **como premio:** TT III, 6, 522. TRK VI, 6, 975.

→ **extraordinario:** TH 5,81. TH 13, 274.

* **como regalo:** TH 13, 277. TH 16, 314. TH 18, 337. TFR I, 2, 51. TFR I, 8, 145. TFR II, 2, 241. TFR II, 4, 277. TFR II, 8, 375-376. TT III, 6, 522. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 978.

*** por extracción:** TH 12, 268. TRK VI, 5, 971-972.

*** por la pérdida accidental de su dueño:** TH 5, 95. Prologue IV, 11.

*** predestinado:** TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 247. TT IV, 4, 658. TRK VI, 5, 971-972. Ap. A, 1057.

→ **imposible por caballero no predestinado:** TT IV, 5, 681.

Amenaza de

→ **llevar a cabo una venganza:** TH 1 2, 261-262. TH 17, 320. TT IV, 10, 732. TRK VI, 3, 944. TRK VI, 8, 1019.

→ **muerte:** TH 4, 72. TH 5, 87. TFR II, 10, 399. TT IV, 10, 732. TRK V, 6, 841.

→ **usurpación de un territorio como agresión:** TH 1, 29. Ap. A, 1037. Ap. A, 1040. Ap. A, 1041. Ap. A, 1044. Ap. A, 1045. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1051. Ap. A, 1054. Ap. A, 1067. Ap. A, 1078. Ap. B, 1086. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089.

Amor

→ **a primera vista:** TFR I, 7, 123. TFR II, 7, 356. TT III, 6, 515. Ap. A, 1058. Ap. A, 1060.

→ **imposible entre personas**

*** de distinto rango social:** Ap. A, 1059.

*** del mismo rango social:** TT III, 6, 515.

→ **por la misma persona:** TRK VI, 5, 964.

→ **provocado por comportamiento valiente:** TRK VI, 5, 964.

Aprendizaje: Ap. A, 1060.

→ **sobre hierbas:** TRK V, 8, 864-865.

→ **sobre magia:** TH 6, 111. TFR I, 1, 25. TFR I, 2, 48. TFR II, 2, 250. TT IV, 5, 671. Ap. A, 1034.

Apropiación de un territorio

→ ***del enemigo***: TH 1, 28. TH 15, 299. TT III, 9, 572. TRK VI, 5, 968. Ap. A, 1040. Ap. A, 1041. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1051. Ap. A, 1072. Ap. A, 1078. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1094.

→ ***estratégico del enemigo***: TH 15, 301. TT III, 9, 572. TRK VI, 5, 969. Ap. A, 1041. Ap. A, 1051. Ap. A, 1066. Ap. A, 1078. Ap. B, 1086. Ap. B, 1094.

Arenga antes de un combate peligroso: TH 12, 246. TRK V, 3, 838. TRK V, 4, 843-844. TRK V, 9, 876.

Ascenso militar como premio: TRK VI, 5, 969. Ap. A, 1050.

Asedio de un territorio: TH 15, 308. TT III, 7, 533-541. TT III, 9, 566-569. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 6, 839-849. Ap. A, 1044. Ap. A, 1046. Ap. A, 1053. Ap. B, 1084. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1094. Ap. B, 1095.

Asignación de una tarea: TH 1, 23. TH 1, 39. TH 2, 40. TH 2, 46. TH 4, 69. TH 8, 168. TH 11, 236. TH 11, 240. TH 12, 246. TH 13, 276. TH 14, 286. TH 15, 300. TT III, 1, 414. TT III, 1, 415. TT III, 1, 419. TT III, 2, 439. TT III, 4, 485. TT III, 5, 500. TT III, 6, 518. TT III, 7, 533. TT III, 8, 544. TT III, 8, 548. TT III, 11, 595. TT IV, 1, 616. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 827. TRK V, 5, 836. TRK V, 8, 864. TRK V, 8, 865. TRK VI, 5, 969. Ap. A, 1055. Ap. A, 1057. Ap. A, 1061. Ap. B, 1084. Ap. B, 1087. Ap. B, 1084. Ap. B, 1090.

Ataque: Ap. A, 1040. Ap. A, 1044. Ap. A, 1045. Ap. A, 1046. Ap. A, 1047. Ap. A, 1049. Ap. A, 1051. Ap. A, 1053. Ap. A, 1054. Ap. A, 1057. Ap. A, 1060. Ap. A, 1062. Ap. A, 1064. Ap. A, 1067. Ap. A, 1069. Ap. A, 1071. Ap. A, 1071. Ap. A, 1074. Ap. A, 1075. Ap. A, 1078. Ap. B, 1082. Ap. B, 1084-1089. Ap. B, 1092-1095.

→ **imprevisto:** TH1, 29. TH17, 323. TFR I, 11, 194-15. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 331. TFR II, 10, 308-309. TT III, 7, 540. TT III, 9, 565. TRK V, 4, 817. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 838. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 891. TRK VI, 8, 1015. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1066. *Ap. B*, 1092.

→ **recibido de un animal:** TH 1, 29. TH 6, 117. TH 8, 180. TH 12, 263. TH 18, 324. TFR II, 4, 299. TRK V, 6, 841. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1065. *Ap. A*, 1069.

Atención distraída por

→ **amor:** TT III, 5, 523.

→ **distracción:** TT IV, 9, 726. TRK V, 7, 850.

→ **mirar un combate:** TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820.

→ **oír una voz:** TRK VI, 2, 924.

→ **sueño:** TH 4, 71. TH 9, 207. TH 12, 249. TH 16, 311. TFR II, 1, 233. TT III, 11, 591. TT IV, 2, 623. TT IV, 2, 632.

Ausencia del gobernante: TH 19, 351. TT III, 5, 523. TRK V, 1, 777-779. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 832-838. TRK V, 6, 839-840. *Ap. A*, 1052.

Autoproclamación de servicio caballeresco: TT III, 6, 518. TT III, 6, 522. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 777. TRK VI, 5, 965. *Ap. A*, 1061.

Aventura múltiple simultánea: TH 5, 81-105 y TH 6, 106-108. TH 13, 271-284 y TH 14, 285-296. TFR II, 2, 261. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 3, 444-460. TT III, 4, 461-487. TT III, 5, 488-505. TT III, 6, 506-525. TT III, 7, 527-531. TT III, 8, 546-556. TT III, 2, 564-572. TT III, 11, 588-600. TT IV, 1, 604-619. TT IV, 2, 620-635. TT IV, 3, 636-647. TT IV, 4, 648-662. TT IV, 5, 663-682. TT IV, 6, 683-693. TT IV, 7, 694-702. TT IV, 8, 703-716. TT IV, 9, 717-727. TRK V, 1, 747-772.

TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-805. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 830-838. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 858-871. TRK V, 9, 872-882. TRK V, 10, 883-893. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 948-957. TRK VI, 5, 958-965.

Aviso

→ **de la llegada de un caballero por**

* **gritos:** TT III, 7, 541. TRK V, 5, 838. TRK V, 6, 844.

* **sonido de instrumento:** TH 17, 328. TFR II, 2, 279. TRK V, 10, 885.

→ **del comienzo de un combate por ruido:** TFR II, 5, 323. TT III, 7, 533. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 838. TRK V, 10, 891.

→ **del descubrimiento de**

* **una emboscada:** TH 4, 71. TFR I, 11, 194. TFR II, 4, 298. TFR II, 5, 323. TT IV, 4, 657. TRK V, 1, 765. TRK V, 10, 885.

* **un rapto:** TH 4, 71. TT III, 1, 414. Ap. A, 1077.

Ayuda

→ **militar dada al aliado desde dentro del territorio enemigo:** TH 17, 328. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839-849.

→ **prestada durante el combate:** TH 4, 77. TH 17, 328. TH 18, 334. TFR I, 11, 195. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 245. TFR II, 4, 298-299. TFR II, 5, 324-325. TFR II, 5, 330-331. TT III, 1, 414. TT III, 2, 433. TT III, 7, 533-535. TT III, 7, 540-541. TT III, 9, 565-574. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 1, 909. Ap. A, 1044-1046. Ap. A, 1047. Ap. A, 1049. Ap. A, 1050. Ap. A, 1053. Ap. A, 1054. Ap. A,

1055. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1071. *Ap. A*, 1074.

***por un animal:** TH 6, 124. TH 14, 289. TH 17, 330. TT III, 2, 439-440. TT III, 5, 502. TT III, 5, 504-505. TT III, 6, 506-509. TT III, 6, 512. TT III, 6, 522. TT III, 6, 524-525. TT III, 7, 526-531. TT III, 7, 540-542. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. TT III, 8, 543-556. TT III, 11, 588-589. TT III, 11, 595-600. *Ap. A*, 1065. *Ap. A*, 1068.

Bendiciones: TFR I, 1, 23. TFR I, 2, 63. TFR I, 5, 101. TFR I, 7, 129. TFR I, 8, 136. TFR I, 10, 169. TFR II, 8, 373. TFR II, 8, 375. TT III, 5, 499. TT IV, 6, 693. TRK V, 6, 843. TRK V, 6, 848. TRK VI, 1, 913. TRK VI, 2, 917. TRK VI, 2, 921. TRK VI, 2, 929. TRK VI, 4, 951. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 4, 956. TRK VI, 5, 963. TRK VI, 5, 965. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 973. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 991. TRK VI, 8, 998. TRK VI, 9, 1028.

→ **de madre:** *Ap. A*, 1061.

→ **de pariente:** TFR II, 3, 281. TFR II, 6, 336.

Beso: TT III, 1, 414. TT IV, 7, 695. TT IV, 10, 732. TRK V, 2, 777. TRK V, 2, 785. TRK V, 6, 842. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 870. TRK VI, 1, 910. TRK VI, 3, 938. TRK VI, 3, 943. TRK VI, 5, 963. TRK VI, 5, 965. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 9, 1030.

Boda: TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1061. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070. *Ap. B*, 1095. *Ap. B*, 1096. *Ap. B*, 1097.

Bordado de un tejido: TRK V, 1, 775. TRK V, 6, 847. *Ap. A*, 1061.

Burlas: TH 8, 185-186. TH 12, 260. TRK V, 10, 888-890.

Búsqueda de

→ **aliados:** TH 1, 23. TH 7, 134. TH 14, 294. TH 15, 300. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 257. TT III, 7, 528. TRK V, 3, 798. TRK V, 4, 827. TRK V, 8, 862. *Ap. A*, 1044-1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1071.

→ **animal peligroso:** TH 12, 248. *Ap. A*, 1065.

→ **aventuras:** TH 1, 8. TH 2, 36. TRK V, 2, 782-785. TRK V, 3, 795-797. TRK V, 3, 802. TRK V, 3, 804. TRK V, 5, 837. TRK V, 6, 841-844. *Ap. A*, 1060.

→ **determinada persona:** TH 1, 23. TH 6, 107. TH 8, 193. TH 18, 332. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 257. TT III, 1, 420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-500. TRK V, 3, 798. TRK V, 4, 827. TRK V, 8, 858. TRK V, 8, 862. TRK VI, 1, 897-909. TRK VI, 4, 949-950. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1077.

→ **enemigo:** TH 12, 248. TH 12, 257. TT III, 2, 437. TT III, 7, 533-540. TRK V, 10, 883-886. *Ap. A*, 1060.

→ **persona perdida:** TH 6, 107. TH 8, 193. TH 18, 332. TFR I, 8, 140. TFR I, 8, 142. TFR II, 10, 405. TT III, 1, 420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-500. TRK V, 8, 858. TRK VI, 1, 897-909. TRK VI, 4, 949-950. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1077.

→ **remedio mágico:** TFR I, 12, 198. TFR I, 12, 203. TFR I, 12, 211. TFR II, 1, 221. TRK V, 8, 862-865.

Caída

→ **como castigo por**

* **ambición:** TFR II, 10, 399. TRK V, 7, 854. *Ap. A*, 1037.
Ap. A, 1047.

*** soberbia:** TH 18, 333. TFR II, 10, 399. TRK V, 7, 854.

Ap. A, 1037. Ap. A, 1047. Ap. A, 1052. Ap. A, 1056.

→ **sobre el enemigo:** TH 17, 326. TH 17, 328. TT III, 7, 540. TT III, 9, 566. TRK V, 4, 817. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 838. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 891. TRK VI, 8, 1015. *Ap. A, 1043. Ap. A, 1055. Ap. A, 1066. Ap. A, 1067.*

Cambio

→ **de apariencia corporal:** TH 7, 135. TH 7, 158. TH 7, 159. TH 18, 334-335. TT III, 5, 494-495. *Ap. A, 1060.*

→ **del nombre de**

*** persona:** TFR I, 2, 63. TFR I, 8, 148. TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 164. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 2, 248. TFR II, 8, 375. TFR II, 9, 393. TT III, 2, 433. TT III, 5, 501. TRK V, 2, 789. TRK V, 6, 847. TRK V, 8, 863. TRK V, 10, 885. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 976. *Ap. A, 1035. Ap. A, 1038. Ap. A, 1044. Ap. A, 1045. Ap. A, 1046. Ap. A, 1048. Ap. A, 1055. Ap. A, 1060.*

*** territorio:** TH 12, 261. TFR II, 2, 244. TRK V, 1, 768. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 781. TRK V, 2, 781. TRK V, 3, 804. TRK V, 8, 859. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 5, 969. *Ap. A, 1064. Ap. B, 1085. Ap. B, 1094.*

→ **en la dirección de un desplazamiento previsto:** TH 4, 71. TH 6, 124. TH 8, 175. TFR I, 3, 76. TFR I, 4, 88. TFR I, 6, 114. TFR I, 8, 138. TFR II, 3, 288-294. TFR II, 5, 328. TT III, 1, 419. TT III, 5, 500. TT III, 7, 528. TT III, 11, 595. TT IV, 3, 647. TT IV, 10, 736.

Canto y baile como afición cortesana: TH 3, 57. TH 9, 213. TH 19, 341-344. TFR I, 11, 191. TFR II, 1, 231-238. TFR II, 7, 359. TFR II, 8, 372-373. TFR II, 8, 377-378.

Capitulación: TT III, 8, 545. TT III, 10, 583-584.

Captura

→ **como**

* **agresión:** TH 2, 46. TH 4, 72. TH 8, 182. TFR I, 6, 118. TFR I, 8, 140. TFR I, 8, 142. TFR II, 2, 260. TT III, 1, 414. TT III, 3, 444-459. TT III, 8, 545. TT III, 10, 584. Ap. A, 1043. Ap. A, 1052. Ap. A, 1077. Ap. B, 1088.

* **estrategia:** TH 9, 198. TFR I, 2, 58. TFR II, 2, 253. TT IV, 1, 615-618. TT IV, 4, 657-662. TT IV, 5, 663-682. TT IV, 6, 683-690. TRK VI, 5, 968. Ap. A, 1077.

→ **evitada:** TH 4, 71. TFR I, 3, 69. TFR I, 3, 75. TFR I, 3, 69. TFR I, 11, 196.

→ **por**

* **emboscada:** TH 4, 72. TH 8, 182. TH 9, 198. TFR I, 2, 58. TFR II, 2, 254. TT III, 1, 414. TT IV, 1, 615. TT IV, 4, 657. Ap. A, 1043. Ap. A, 1077.

* **engaño:** TFR I, 8, 140. TFR I, 8, 142. TFR II, 2, 260. TT IV, 1, 618. Ap. A, 1052.

* **trampa:** TH 2, 46. TFR I, 6, 118. TFR I, 8, 140. TFR I, 8, 142. Ap. A, 1052.

Castigo por soberbia: TH 18, 333. TFR II, 10, 399. TT III, 1, 414. TT III, 10, 584. TRK V, 7, 854. Ap. A, 1037. Ap. A, 1047. Ap. A, 1052. Ap. A, 1056.

Cautiverio

→ **benevolente:** TH 8, 196. TH 9, 201. TFR II, 2, 255. TT IV, 1, 615-619. TT IV, 2, 620-635. TT IV, 3, 636-647. TT IV, 4, 648-655. TT IV, 6, 686-693. TT IV, 7, 694-702. TT IV, 8, 703-716. TT IV, 9, 717-719. TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1037.

→ **como agresión:** TH 2, 46. TH 4, 72. TH 8, 182. TFR I, 6, 118. TFR I, 8, 140. TFR I, 8, 142. TFR II, 2, 260. TT III, 1, 414. TT III, 3, 444-459. TT III, 10, 584. TRK VI, 1, 909. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1077. *Ap. B*, 1088.

→ **como castigo por**

* **derrota en un combate:** TFR II, 2, 260. TT III, 8, 545. TT III, 10, 584. TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1037.

* **soberbia:** TT III, 10, 584. *Ap. A*, 1052.

* **traición:** TT III, 10, 584.

→ **como estrategia:** TH 8, 196. TH 9, 201. TFR II, 2, 255. TFR II, 2, 260. TT III, 8, 545. TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1077.

Caza como afición cortesana: TH 9, 202. TFR I, 2, 58. *Ap. A*, 1039. *Ap. A*, 1069.

Combate

→ **a pie:** TH 2, 46. TH 4, 77. TH 6, 108. TH 8, 181. TH 8, 189. TH 14, 288. TH 17, 326-329. TH 18, 334-335. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 324. TT III, 5, 501-502. TT III, 7, 533-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. TRK VI, 8, 1009. TRK VI, 8, 1014-1015.

→ **colectivo:** TH 6, 108. TH 8, 189. TH 14, 288. TH 17, 326-329. TH 18, 334-335. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 324. TT III, 2, 437. TT III, 3, 459. TT III, 7, 533-541. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. TRK VI, 8, 1009. TRK VI, 8, 1014-1015. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1044-1045. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*,

1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1068-1071. *Ap. A*, 1075. *Ap. B*, 1085-1089. *Ap. B*, 1093-1095.

→ **contra**

* **el guardián**: TH 14, 288. TFR II, 5, 329-330. TT III, 5, 501-502. *Ap. A*, 1055.

* **un animal**: TH 14, 288. TH 17, 328. TH 18, 334. TFR II, 4, 299. TRK V, 6, 841-842. TRK VI, 4, 948.

* **un gigante**: TH 2, 46. TFR II, 5, 329-330. TT III, 5, 501-502. *Ap. B*, 1092.

* **un monstruo**: TH 2, 46. TH 14, 288. TFR II, 5, 329-330. TT III, 5, 501-502. TRK V, 6, 841-842. *Ap. A*, 1064.

* **una mujer**: TRK V, 6, 841-842. *Ap. A*, 1070.

→ **en un espacio**

* **rural**: TFR II, 4, 299. TT III, 2, 437. TT III, 3, 459. TT III, 7, 533-541. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. TRK VI, 8, 1009. TRK VI, 8, 1014-1015. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1045.

* **subterráneo**: TH 4, 77. TH 6, 108. TFR II, 5, 329-330. TT III, 5, 501-502. *Ap. A*, 1074.

* **urbano**: TH 14, 288. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1051. *Ap. B*, 1085.

→ **en**

* **una playa**: *Ap. A*, 1044-1045. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1054.

* **un puente**: TFR II, 5, 329-330. TT III, 5, 501-502. *Ap. B*, 1092.

*** un territorio con asedio:** TH 17, 328. TT III, 7, 533-541. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 6, 839-849. Ap. A, 1040. Ap. A, 1044. Ap. A, 1046. Ap. A, 1051. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1094. Ap. B, 1095.

→ **entre**

*** aliados:** TT III, 5, 494.

*** animales:** TH 18, 334. TRK VI, 4, 948.

*** los dos capitanes de los ejércitos:** TT III, 3, 444. Ap. A, 1047. Ap. A, 1055. Ap. A, 1074-1075.

→ **evitado:** TH 17, 323. TFR II, 5, 325. TT III, 2, 433. TT III, 6, 511. TRK VI, 4, 949.

→ **mágico:** TFR II, 5, 329-330. TT III, 5, 501-502.

→ **naval:** TRK V, 9, 876. Ap. A, 1044-1045. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1055. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086.

→ **pospuesto:** TT III, 2, 439. Ap. A, 1051.

Comportamiento

→ **agresivo para inspirar miedo al enemigo:** TH 15, 308. TRK VI, 8, 1004. Ap. A, 1055. Ap. A, 1066.

→ **curioso, curiosidad:** TH 5, 86. TT III, 4, 472.

→ **descortés como agresión:** TH 8, 196. TH 15, 308. TFR II, 2, 258-260. TT III, 5, 511. TT III, 6, 520. TT III, 10, 584. TRK V, 10, 888-890. Ap. A, 1065.

Comprobación

→ **de la amistad por prueba:** TH 18, 333. TFR I, 1, 26. TFR I, 1, 33. TFR I, 1, 37. TFR II, 2, 270. TFR II, 3, 277. TFR II, 8, 374-376. TT III, 1, 416-418. TT III, 1, 419. TT III, 2, 433. TT III, 3, 457. TT III, 5, 495. TT III, 6, 524. TT III, 7, 532. TT III, 7, 534. TT III, 8, 548. TT

III, 9, 560-561. TT III, 10, 585-586. TT IV, 1, 615. TT IV, 2, 622. TT IV, 4, 653. TT IV, 5, 676. TT IV, 7, 694. TT IV, 10, 730-733. TT IV, 10, 741. TRK V, 2, 783-785. TRK V, 7, 851-852. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 866. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 9, 1024-1030. *Ap. B*, 1095.

→ **de la generosidad por el comportamiento:** TH 3, 60. TH 7, 146. TH 7, 154. TH 8, 196. TH 9, 201. TH 10, 230. TH 14, 294. TH 16, 315. TH 18, 337. TH 19, 346. *Prologue IV*, 12. TFR I, 2, 59. TFR II, 2, 255. TT III, 1, 419. TT III, 2, 441. TT III, 3, 457. TT III, 4, 470. TT III, 9, 560-561. TT IV, 1, 615. TT IV, 2, 622. TT IV, 4, 653. TT IV, 5, 676. TT IV, 7, 694. TRK V, 1, 762. TRK VI, 1, 914. TRK VI, 2, 920. TRK VI, 2, 921. TRK VI, 3, 936. TRK VI, 3, 944. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 984. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1059. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1080-1081. *Ap. B*, 1095. *Ap. B*, 1097. *Ap. B*, 1097.

→ **de la soberbia por comportamiento traidor:** TFR II, 2, 258-260. TFR II, 10, 397-399. TT III, 1, 414. TT III, 6, 520. TT III, 9, 574. TT III, 10, 584. TRK V, 7, 854. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1070. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*, 1091. *Ap. B*, 1095.

→ **de la valía de un arma por las hazañas llevadas a cabo con ella:** TH 4, 77. TH 6, 108. TH 8, 181. TFR II, 4, 277. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 330. TFR II, 5, 331. TT III, 1, 417. TT III, 7, 533-534. TT III, 7, 537. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 848. TRK V, 10, 892. TRK VI, 1, 909.

→ **de la violencia en un combate por estado de las armas de los contendientes:** TFR II, 5, 325. TT III, 1, 414. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 848.

→ **de las habilidades de un caballero por**

*** la observación de sus hazañas:** TH 6, 109. TH 8, 192. TH 9, 204. TH 9, 208. TH 10, 226. TH 12, 251. TFR I, 12, 197. TFR II, 2, 245. TFR II, 5, 324. TFR II, 5, 331. TT III, 1, 414. TT III, 2, 432. TT III, 3, 459. TT III, 5, 492. TT III, 7, 533-541. TT III, 9, 566-569. TT IV, 1, 614. TT IV, 5, 678-679. TT IV, 9, 720-727. TT IV, 10, 728-730. TT IV, 10, 741. TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 841-842. TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 820. TRK V, 9, 876. Ap. A, 1040. Ap. A, 1043. Ap. A, 1044. Ap. A, 1045. Ap. A, 1046. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1051. Ap. A, 1053. Ap. A, 1054. Ap. A, 1055. Ap. A, 1057. Ap. A, 1060. Ap. A, 1062. Ap. A, 1064. Ap. A, 1067. Ap. A, 1069. Ap. A, 1071. Ap. A, 1071. Ap. A, 1074. Ap. A, 1075. Ap. A, 1078. Ap. B, 1082. Ap. B, 1084-1089. Ap. B, 1092-1095.

*** los riesgos que asume:** TH 2, 43. TH 13, 272.

↯ **en un combate:** TFR I, 12, 197. TFR II, 2, 245. TFR II, 5, 324. TFR II, 5, 331. TT III, 1, 414. TT III, 2, 432. TT III, 3, 459. TT III, 5, 492. TT III, 7, 533-541. TT III, 9, 566-569. TT IV, 1, 614. TT IV, 5, 678-679. TT IV, 9, 720-727. TT IV, 10, 728-730. TT IV, 10, 741. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 841-842. TRK V, 6, 848. TRK V, 9, 876-877. TRK V, 10, 892. Ap. A, 1055. Ap. A, 1057. Ap. A, 1060. Ap. A, 1075.

→ ***del amor por el comportamiento ante el dolor del amado:***

TFR I, 11, 192-193. TRK VI, 5, 964.

Comunicación entre los amantes: TFR II, 1, 238. TRK V, 2, 775. TRK VI, 5, 959-965. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1061.

Concesión de licencia para un desplazamiento: TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 271. TFR II, 3, 276. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 974.

Concierto del matrimonio entre caballero y doncella: TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 977. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1061. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070. *Ap. B*, 1095.

Confusión

→ ***en la identificación de un***

**** caballero:*** TT III, 5, 494. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 847.

**** enano:*** TH 2, 49.

→ ***desorden durante un combate:*** TH 6, 108. TT III, 7, 534-537.

Conocimiento de la identidad de un caballero por

→ ***el reconocimiento de sus bienes:*** TH 8, 183. TH 10, 224. TFR I, 10, 170. TT III, 2, 433. TT IV, 4, 657-658. TRK V, 9, 888. TRK V, 10, 889. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 966.

→ ***las informaciones dadas por quien lo conoce:*** TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 2, 248. TT III, 6, 513-514. TT IV, 4, 657-658. TRK V, 4, 811-813. TRK VI, 5, 966. *Ap. A*, 1057.

→ ***reconocimiento:*** TH 8, 183. TFR I, 10, 166. TFR II, 6, 343. TT III, 5, 494. TRK V, 1, 748. TRK V, 1, 751. TRK V, 1, 754. TRK V, 2, 774. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 6, 983. TRK VI, 7, 990. TRK VI, 8, 998. TRK VI, 8, 999. TRK VI, 8, 1007.

Consejo dado por moribundo: TH 18, 333. TT III, 1, 414. TRK V, 7, 857.

Construcción

→ **de arquitecturas mágicas:** TFR I, 2, 44. Ap. B, 1083.

→ **de un monumento como recuerdo:** TFR II, 4, 319. TT III, 8, 551. TT III, 8, 553. TRK V, 6, 845. TRK VI, 6, 977. Ap. A, 1046. Ap. A, 1047. Ap. A, 1054. Ap. A, 1067. Ap. A, 1068-1069.

→ **militar como protección:** TH 15, 302. TFR I, 2, 44. TFR II, 2, 244. TT III, 7, 528. TT III, 8, 555. TT III, 9, 568. TT III, 10, 577. TT IV, 3, 636. TRK V, 1, 751. TRK VI, 6, 979. TRK VI, 4, 949. Ap. A, 1036. Ap. A, 1040. Ap. A, 1044. Ap. A, 1068. Ap. B, 1083. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1088.

Consuelo en la desgracia: TH 2, 38. TH 6, 108. TH 8, 180. TH 15, 299. TFR II, 6, 333. TFR II, 7, 359-360. TT IV, 8, 711-713. TRK V, 6, 845. TRK V, 8, 862. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 5, 959-965. Ap. A, 1074. Ap. A, 1076. Ap. A, 1080.

Contrato de mercenarios: TH 1, 27. TH 15, 300. TT IV, 3, 646.

Conversación secreta: TH 16, 313-315. TFR I, 1, 32-35. TFR I, 2, 46-64. TFR I, 9, 156-157. TFR I, 9, 161. TFR I, 12, 203. TFR II, 1, 219-225. TFR II, 2, 271. TFR II, 3, 287. TFR II, 6, 343. TFR II, 7, 361-366. TFR II, 10, 397-399. TFR II, 10, 405-406. TT III, 2, 435-439. TT III, 3, 453-456. TT III, 6, 516. TT III, 7, 538-539. TT IV, 5, 669-672. TT IV, 5, 677-682. TT IV, 6, 683-685. TT IV, 6, 689-693. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 759. TRK V, 2, 787. TRK V, 3, 804. TRK V, 7, 856. TRK VI, 5, 970.

Crianza de niño alejado de los padres: TFR I, 1, 23. TFR II, 2, 244.

Cumplimiento de una

→ **profecía:** TH 8, 192. TH 10, 229. TH 15, 299. TH 19, 351. TFR II, 2, 246. TT IV, 4, 658. TRK V, 9, 873. TRK VI, 4, 947. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 972. Ap. A, 1061. Ap. A, 1062. Ap. A, 1063.

→ **promesa:** TH 7, 159. TH 18, 337. TT III, 6, 509. TRK V, 1, 751. TRK V, 1, 759. TRK V, 6, 848. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 980. TRK VI, 8, 1004.

Curación

→ **de las heridas:** TFR I, 12, 198-199. TFR I, 12, 211. TFR II, 1, 221. TFR II, 6, 336. TT III, 5, 503. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952.

→ **por magia:** TFR I, 12, 198-199. TFR I, 12, 211. TFR II, 1, 221. TFR II, 6, 336. TT III, 5, 503. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952.

Declaración de amor: TRK VI, 5, 959-965. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 8, 1024. Ap. A, 1061.

Deliberación, sometimiento a consejo de una decisión: TH 1, 27. TH 2, 40. TH 10, 226. TH 13, 284. TH 17, 324-325. TFR I, 4, 86-88. TFR I, 10, 170-171. TFR II, 2, 265-271. TFR II, 3, 287. TFR II, 4, 295-297. TFR II, 5, 323. . TFR II, 8, 367-368. TFR II, 10, 396. TFR II, 10, 402-403. TT III, 1, 415. TT III, 1, 419. TT III, 4, 478-482. TT III, 11, 595. TRK V, 1, 749. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 814. TRK V, 4, 818. TRK V, 4, 822. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 9, 876-882. TRK V, 10, 885-886. TRK VI, 8, 1009-1012. Ap. A, 1049. Ap. A, 1055. Ap. B, 1092. Ap. B, 1094.

Demanda de bienes por pariente hostil: TH 19, 347. TFR I, 1, 38-39. TFR I, 3, 68-69. Ap. A, 1047.

Deposición del gobernante: Ap. A, 1047.

Derrota: Ap. A, 1040. Ap. A, 1049. Ap. A, 1075.

→ **de un mago:** TFR II, 2, 260. TT III, 9, 568. TT III, 10, 583. Ap. B, 1092.

→ **posible en un combate por inferioridad de condiciones de uno de los contendientes:** TH 6, 119. TH 6, 124. TH 17, 330. TFR I, 11, 196. TFR I, 12, 215. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TT III, 5, 501-502. TT III, 7, 534. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1074.

Desacuerdo: TH 2, 40. TH 2, 48-50. TH 9, 208. TRK V, 3, 792. TRK V, 4, 813. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 854. *Ap. A*, 1042. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1073.

→ **entre los consejeros:** TFR II, 2, 267. TFR II, 10, 398. TT III, 6, 508-516. TT IV, 8, 706. *Ap. A*, 1055.

Desafío a un combate: TRK V, 6, 841. TRK V, 10, 885. *Ap. A*, 1052. *Ap. B*, 1087.

Desdoblamiento de la identidad: TT IV, 2, 633. TRK V, 6, 841.

Desembarco: TRK V, 6, 847. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1050.

Desencantamiento de una persona controlada por un encantamiento: TT III, 6, 515-518. *Ap. A*, 1069.

Deseo de

→ **continuar con un combate por uno de los contendientes:** *Ap. A*, 1051.

→ **hacer efectiva una profecía por voluntad de mágico:** TFR II, 7, 366. TT III, 5, 502. TRK V, 2, 776.

→ **llevar a cabo la venganza por la muerte de un ser querido:** TT IV, 10, 732. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 844. *Ap. A*, 1074-1075.

→ **matar a un gigante:** TFR II, 5, 330.

Deshonra de caballero: TFR II, 2, 260. TFR II, 10, 399. TT III, 1, 414. TRK V, 7, 854. *Ap. A*, 1074-1075.

Desplazamiento: TH 6, 125. TH 9, 214-216. TH 10, 219.

→ **a espacio cortesano:** TH 3, 55. TFR I, 11, 181-196. TFR I, 12, 197-215. TFR II, 6, 333-352. TT III, 6, 506-507. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 5, 833-838. Ap. A, 1060. Ap. B, 1090.

→ **a un espacio controlado por magia:** TFR I, 11, 181-196. TFR I, 12, 197-215. TFR II, 6, 333-352. TRK VI, 9, 1030. Ap. A, 1034. Ap. A, 1037. Ap. A, 1043. Ap. A, 1060. Ap. A, 1081. Ap. B, 1082. Ap. B, 1087. Ap. B, 1096. Ap. B, 1097. Ap. B, 1098.

→ **militar nocturno:** TH 17, 321. TH 17, 325. TT III, 11, 595-600. TRK V, 5, 836-837.

→ **terrestre:** TH 2, 37. TH 3, 54. TH 4, 65. TH 4, 78. TH 5, 83. TH 5, 100-101. TH 6, 106. TH 6, 114-115. TH 7, 131. TH 7, 134. TH 7, 156-158. TH 8, 163. TH 11, 235. TH 14, 294. TH 14, 296. TH 18, 338-340. TH 19, 346. TH 11, 234. TFR I, 1, 35-36. TFR I, 3, 69-81. TFR I, 4, 88-92. TFR I, 4, 96-97. TFR I, 6, 111-115. TFR I, 8, 136-137. TFR I, 8, 146-148. TFR I, 11, 181-196. TFR I, 12, 197-215. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 251. TFR II, 2, 256-257. TFR II, 2, 262-264. TFR II, 3, 280-294. TFR II, 4, 298-320. TFR II, 6, 333-352. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-505. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TT III, 8, 546-556. TT III, 11, 588-589. TT III, 11, 595-600. TT IV, 1, 604-619. TT IV, 2, 620-635. TT IV, 3, 636-647. TT IV, 4, 648-662. TT IV, 5, 663-682. TT IV, 6, 683-693. TT IV, 7, 694-702. TT IV, 8, 703-716. TT IV, 9, 717-727. TRK V, 1, 747-753. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 9, 872-878. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 950-947. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8,

998-1020. TRK VI, 9, 1027-1030. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1071. *Ap. A*, 1074. *Ap. B*, 1090. *Ap. B*, 1093. *Ap. B*, 1094. *Ap. B*, 1095.

→ **mágico marítimo**: TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1081. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1096. *Ap. B*, 1097. *Ap. B*, 1098.

→ **marítimo**: TFR II, 8, 378-379. TFR II, 9, 380-394. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1081. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1096. *Ap. B*, 1097. *Ap. B*, 1098.

→ **para**

* **conseguir fama**: *Ap. A*, 1060. *Ap. B*, 1090.

* **liberar prisioneros**: TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-505. TRK V, 9, 876. TRK VI, 1, 915. *Ap. A*, 1043.

* **participar en un combate**: TH 14, 296. TH 16, 309. TH 18, 334. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-505. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TT III, 8, 546-556. TT III, 11, 588-589. TT IV, 3, 646. TT IV, 8, 706. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 833-838. TRK V, 9, 874-877. TRK V, 10, 883-888. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070-1071. *Ap. A*, 1074.

* **transmitir informaciones**: TFR II, 2, 262-264. TT III, 7, 528. TRK V, 3, 799. *Ap. A*, 1073.

* **visitar una corte**: TH 3, 54. TH 18, 341. TFR I, 1, 35-36. TFR I, 3, 69-81. TFR I, 4, 88-92. TFR I, 4, 96-97. TFR I, 6, 111-115.

TFR I, 8, 136-137. TFR I, 8, 146-148. TFR I, 11, 181-196. TFR I, 12, 197-215. TFR II, 2, 262-264. TFR II, 6, 333-352. TT III, 6, 506-507. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 5, 833-838. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060.

Destrucción

→ ***de la propiedad como agresión:*** TH 14, 287. TT III, 7, 537. TT III, 9, 567-568. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1055. *Ap. B*, 1094. *Ap. B*, 1095.

→ ***de un territorio por monstruo:*** TH 11, 235. *Ap. A*, 1072. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088.

Devolución de un objeto

→ ***ganado:*** TH 18, 336.

→ ***prestado:*** TH 18, 336. *Ap. A*, 1057.

→ ***rescatado:*** TH 12, 251. TT III, 7, 564.

Dolor por

→ ***abandono:*** TH 5, 81. TFR II, 7, 356. TRK V, 2, 785.

→ ***amor:*** TFR II, 1, 233. TFR II, 6, 352. TT III, 6, 523. *Ap. A*, 1059. *Ap. A*, 1061.

→ ***cautiverio:*** TH 9, 203. TFR II, 2, 260. TT III, 3, 444. TRK VI, 1, 908.

→ ***desamor:*** TT III, 6, 523. TRK V, 2, 785. TRK V, 8, 866-868. TRK VI, 5, 964. *Ap. A*, 1059.

→ ***la ausencia de un caballero:*** TT IV, 5, 666-668. TT IV, 10, 741-742. TRK V, 1, 755. *Ap. A*, 1061.

→ ***la muerte de un ser querido:*** TH 14, 291. TH 18, 333. TFR II, 6, 333. TFR II, 7, 359-360. TT III, 1, 414. TT III, 1, 417-418. TT III, 8, 545. TRK V, 1, 755. TRK V, 4, 813. TRK V, 6, 842-844. TRK V, 7, 854.

TRK V, 7, 856. TRK V, 8, 869. *Ap. A*, 1061. *Ap. A*, 1063. *Ap. A*, 1066. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1073-1076. *Ap. B*, 1092.

→ **rapto**: TH 4, 72. TH 9, 201. TT III, 3, 444. TRK VI, 1, 908. *Ap. A*, 1037.

Duración excesiva de un combate: TT III, 5, 501-502. *Ap. B*, 1092.

Elección

→ **del camino**: TH 2, 53. TH 6, 112. TH 7, 133. TH 10, 226. TH 11, 239. TH 13, 278. TH 13, 282. TFR I, 1, 35. TFR I, 3, 71. TFR I, 4, 88. TFR I, 6, 108. TFR I, 8, 138. TFR I, 11, 181. TFR I, 12, 199. TFR II, 3, 281. TFR II, 3, 287. TFR II, 4, 297. TFR II, 4, 314. TFR II, 5, 328. TFR II, 8, 368. TFR II, 10, 399. TT III, 1, 419. TT III, 5, 500. TT III, 11, 595. TT IV, 10, 736.

* **en una encrucijada**: TH 5, 100-101. TH 7, 161. TT IV, 3, 647. TRK VI, 6, 982. TRK VI, 7, 996.

* **por animal**: TH 6, 125. TH 6, 129.

* **por azar**: TH 9, 198. TFR I, 6, 115. TT IV, 1, 612. TRK V, 2, 779.

→ **del pretendiente libremente**: TRK VI, 5, 965. TRK VI, 5, 972. *Ap. A*, 1060.

→ **entre males**: TH 12, 268. TFR I, 4, 88. TT IV, 1, 615. TRK V, 2, 784-785. TRK V, 7, 852-854. TRK V, 8, 868. TRK VI, 5, 961. TRK VI, 5, 964.

→ **errónea del camino**: TFR I, 8, 138. TT IV, 1, 612.

Embajada para

→ **buscar aliados**: TH 14, 294. TH 15, 300. TFR II, 2, 246. TT III, 7, 527. TRK V, 3, 798. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1074.

→ **concertar la paz:** TH 15, 305-307. TH 17, 317-318. TFR II, 2, 240-241. TT III, 10, 576-578. TRK VI, 5, 968.

→ **transmitir informaciones:** TH 15, 308. TH 17, 321. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 257. TT III, 7, 527. TRK V, 3, 798.

Emboscada: TH 4, 71. TH 9, 198. TFR II, 5, 323. TT IV, 1, 613. TT IV, 4, 657. TT IV, 5, 671. TRK V, 10, 891. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1077.

→ **por engaño:** TFR II, 8, 345. TRK VI, 8, 1015.

Empleo de divisas en armas: TFR II, 3, 277. TRK V, 1, 753. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 802. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 843. TRK V, 6, 847. TRK V, 8, 871. TRK V, 10, 888. TRK V, 10, 891. TRK VI, 4, 953.

Encuentro accidental con

→ **persona buscada:** TH 6, 107. TFR I, 4, 97. TT III, 8, 543. TRK V, 2, 774. TRK V, 6, 848.

→ **persona no buscada:** TH 9, 203. TH 16, 315. TH 17, 318. TFR I, 8, 119. TFR I, 9, 156. TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 226-227. TFR II, 1, 230. TFR II, 2, 240. TFR II, 6, 342. TT III, 2, 442-443. TT III, 4, 463. TT III, 5, 492. TRK V, 2, 774. TRK VI, 3, 943. TRK VI, 5, 961. *Ap. A*, 1058. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1078.

→ **un animal:** TH 8, 169. TFR II, 4, 298.

→ **un cadáver:** TFR II, 4, 320. TT III, 1, 414.

→ **un objeto:** TH 5, 81. TH 13, 274. *Prologue IV*, 11. TFR I, 8, 145. TFR II, 5, 321. TT III, 1, 414. TT III, 2, 422.

→ **un pariente:** TFR I, 4, 97. TFR II, 4, 320. TFR II, 1, 226-227. *Ap. A*, 1058.

Enemistad entre un súbdito y su gobernante: TT III, 6, 516. TT III, 6, 519. TRK VI, 8, 1020. *Ap. A*, 1065-1066.

Enfermedad: TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1048. *Ap. B*, 1086.

→ **por envenenamiento:** TH 8, 188. TFR I, 12, 198-213. *Ap. A*, 1037.

Enfado del gobernante con un súbdito: TH 16, 318. TT III, 6, 516. TT III, 6, 519. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 854. TRK VI, 8, 1020. *Ap. A*, 1065-1066.

Engaño por

→ **mentira:** TH 5, 94-95. TFR II, 2, 258-260. TT III, 6, 516-519. TRK V, 9, 882. TRK V, 10, 885. *Ap. A*, 1037.

→ **treta:** TT III, 6, 516-519. TRK VI, 1, 913. *Ap. A*, 1037.

Entierro: TH 18, 336. TT III, 1, 416-417. TT III, 2, 434. TT III, 2, 440. TT III, 6, 506. TT III, 8, 545. TT III, 8, 551. TT III, 8, 553. TT IV, 5, 678. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 850-854. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 977. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1062-1063. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1070-1071. *Ap. A*, 1076.

Entrada

→ **a un castillo:** TT III, 7, 532. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 5, 833-838.

→ **en el territorio del enemigo:** TH 11, 234. TT III, 8, 555. TT III, 9, 565. TT IV, 3, 636. TT IV, 8, 703. TRK V, 10, 885-888. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1071. *Ap. A*, 1074. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*, 1090. *Ap. B*, 1093. *Ap. B*, 1094.

→ **en un espacio extraordinario:** TH 3, 57. TH 19, 341. TFR II, 4, 319. TFR II, 6, 337. Ap. A, 1034. Ap. A, 1060. Ap. B, 1090. Ap. B, 1092.

→ **triumfal por victoria en**

***una aventura:** TH 19, 341. TRK VI, 5, 966. Ap. B, 1095. Ap. B, 1096.

*** un combate:** TRK VI, 5, 966. Ap. B, 1095. Ap. B, 1096.

Entrega de

→ **niño:** Ap. B, 1086.

→ **símbolo de amor:** TFR II, 8, 375. TRK V, 2, 775. TRK VI, 5, 961. Ap. B, 1090.

→ **un premio por**

*** agradecimiento:** TH 13, 277-278. TFR II, 8, 376. TT III, 6, 522. TT III, 7, 543-544. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 978.

*** ayuda:** TH 13, 277-278. TH 18, 337. TT III, 6, 522. TT III, 7, 543-544. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 978.

*** cortesía:** TH 19, 345. TFR II, 8, 376. TT III, 6, 522. TRK VI, 6, 975.

*** servicio:** TH 13, 277-278. TT III, 6, 522. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 978.

→ **un recuerdo:** TFR II, 8, 375-376. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 987. Ap. A, 1057. Ap. B, 1089.

→ **un regalo:** TH 18, 339. TFR II, 8, 375-376. TT III, 6, 522. TT III, 7, 543-544. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK V, 8, 862. TRK VI, 1, 902. TRK VI, 2, 918. TRK VI, 2, 926. TRK VI, 3, 938. TRK VI, 3, 945. TRK VI, 4, 952. TRK VI, 4, 954. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 986. TRK VI, 6, 987. TRK VI, 9, 1022. *Ap. B*, 1090.

Envejecimiento del gobernante: TT III, 6, 512. TRK V, 4, 823. *Ap. A*, 1069.

Envío de ayuda militar al aliado: TH 14, 295. TH 17, 322. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 886. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1069.

Escalada de un muro: TH 15, 302.

Escaramuza: TH 8, 181. TH 8, 186. TFR I, 11, 194-15. TFR II, 4, 299. TRK VI, 8, 1015. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1066. *Ap. A*, 1067. *Ap. B*, 1092.

Escondite como protección: TH 12, 268. TT IV, 2, 629-630. TRK VI, 2, 924. *Ap. A*, 1054.

Escritura de libro sobre hazañas de caballero por cronista: TH 19, 349. *Prologue IV*, 14-15. TFR I, 4, 105. TFR II, 2, 249. TFR II, 3, 278. TFR II, 3, 290. TRK VI, 9, 1027. *Ap. A*, 1033. *Ap. F*, 1133.

Escucha de

→ **gritos:** TH 4, 71. TH 13, 276. TFR I, 3, 78. TFR I, 6, 119. TFR I, 8, 142. TFR I, 7, 127. TFR I, 8, 139. TFR I, 11, 176. TFR I, 11, 188. TFR I, 11, 195. TFR I, 12, 197. TFR I, 12, 199. TFR I, 12, 212. TFR I, 12, 213. TFR II, 2, 246. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 329. TFR II, 9, 386. TFR II, 10, 401. TFR II, 10, 405. TT III, 7, 533. TT III, 7, 536-537. TT III, 7, 539-540. TRK VI, 1, 909. TRK VI, 4, 823.

→ **ruido**: TH 6, 115. TH 12, 253. TFR I, 4, 90. TFR II, 4, 313. TFR II, 5, 325. TFR II, 6, 342. TFR II, 6, 345. TRK VI, 1, 909.

Espantada de animales: TH 8, 169-170. TFR II, 4, 299. TT III, 2, 443. Ap. A, 1065.

Establecimiento de relaciones de amistad entre personas de distinta clase social: Prologue I, 7. Prologue IV, 13. TFR I, 1, 34. TFR I, 3, 84. TFR I, 6, 121. TFR II, 1, 229. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 4, 296. TFR II, 4, 303. TFR II, 6, 343. TFR II, 7, 355. TT III, 8, 558. TT IV, 5, 682. TT IV, 6, 690. TRK V, 8, 863. TRK VI, 4, 953-954. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 982. Ap. A, 1044. Ap. B, 1097-1098.

Exilio

→ **voluntario**: TFR I, 12, 202. TFR II, 2, 248. TRK VI, 9, 1029-1030. Ap. A, 1055. Ap. A, 1060. Ap. A, 1061.

→ **como castigo por traición**: TRK VI, 6, 980. TRK VI, 6, 983.

Éxito en la lectura de un escrito: TFR II, 4, 304-306.

Extinción de fuego: TH 14, 287. TT III, 9, 568. TRK V, 3, 805. TRK V, 6, 845.

Fabricación de un objeto mágico: TFR II, 2, 242. TFR II, 3, 276-277. TT III, 6, 511. Ap. A, 1033. Ap. B, 1083.

Falsa información

→ **dada al enemigo**: TH 2, 44. TH 12, 259. TRK V, 2, 780. TRK V, 10, 885.

→ **sobre la muerte de un caballero**: TH 14, 291. TFR II, 7, 355. TT III, 1, 416. TT III, 2, 435. TT III, 2, 441. TT III, 4, 466. TT III, 6, 513. TT IV, 5, 670. TT IV, 10, 730-731. TRK V, 6, 844.

Festejos: Ap. A, 1049.

→ **cortesianos:** TH 3, 57. TH 9, 206. TH 19, 343. TFR II, 1, 225-238. TFR II, 8, 373-377. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 5, 966-968. TRK VI, 6, 977.

→ **en un campamento antes de la celebración de un combate:** TH 15, 303-305.

Firma de paz: TH 17, 324. TRK VI, 4, 949. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 9, 1021. Ap. A, 1045.

Fracaso en

→ **el reconocimiento:** TRK V, 3, 804. Ap. A, 1055.

→ **una tarea:** TH 2, 43. TRK VI, 5, 945.

Galanteo, cortejo: TFR I, 11, 204. TFR II, 1, 245. TFR II, 6, 339-341. TT III, 6, 523. TRK V, 2, 783-785. TRK VI, 5, 959-965. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1024. Ap. A, 1058. Ap. A, 1060-1061.

Gobierno de un territorio: TH 9, 201. TT III, 6, 518. TRK VI, 5, 968. Ap. A, 1035-1079. Ap. B, 1082-1098.

Golpes como agresión: TH 4, 72. TFR II, 2, 243. TFR II, 5, 324. TFR II, 5, 330. TT III, 7, 533-534. TT III, 7, 537.

Guarda de la entrada a un espacio: TH 4, 71. TH 5, 104. TT III, 8, 556. TRK V, 1, 748. TRK V, 1, 752. TRK V, 10, 887. TRK VI, 1, 902. Ap. A, 1048.

Guerra

→ **evitada:** TH 17, 324. TRK VI, 4, 949.

→ **como venganza por**

* **muerte:** Ap. A, 1047. Ap. A, 1049. Ap. A, 1057. Ap. A, 1075.

* **usurpación de territorio:** TFR I, 2, 52. TFR II, 2, 242-245. TT III, 3, 485-487. TT III, 7, 527-524. TT III, 8, 544-545. TT III, 9, 566-569. TT III, 11, 595. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 764-766. TRK

V, 1, 770-771. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 787-790. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 874-882. TRK V, 10, 885-886. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 1, 905-906. TRK VI, 2, 919. TRK VI, 2, 925. TRK VI, 4, 948-949. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1045.

Heridas

→ **como agresión:** TH 18, 333. TFR I, 11, 196. TFR II, 5, 325. TFR I, 11, 196. TFR II, 5, 325. TT III, 1, 414. TT III, 8, 543. TRK V, 4, 821. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 844. TRK V, 6, 849. *Ap. A*, 1039.

→ **como castigo por la derrota en un combate:** TT III, 1, 414. TRK V, 4, 821.

→ **de gravedad:** TH 18, 335. TFR I, 11, 196. TFR II, 5, 325. TT III, 1, 414. TT III, 8, 543. TRK V, 4, 821. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 844. TRK V, 6, 849. TRK V, 10, 893. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1066. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1074. *Ap. A*, 1075. *Ap. A*, 1078. *Ap. A*, 1080. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*, 1090. *Ap. B*, 1093. *Ap. B*, 1094.

→ **de muerte:** TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 844. TRK V, 6, 849.

Hospitalidad: TH 3, 53. TH 7, 156. TH 10, 229. TFR I, 1, 26-30. TFR I, 2, 46. TFR I, 4, 93-96. TFR I, 5, 100-103. TFR I, 6, 120-122. TFR I, 7, 123-134. TFR I, 9, 153-154. TFR I, 10, 168-169. TFR II, 1, 219. TFR II, 2, 258. TT III, 4, 466-471. TT IV, 5, 676. TRK V, 1, 754-758. TRK V, 1, 760-767. TRK V, 1, 768-771. TRK V, 2, 782-785. TRK VI, 4,

951-956. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985-988. TRK VI, 7, 990-995. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057.

→ **premiada**: TH 1, 9. TT III, 6, 522-523. TT III, 9, 561-563. TRK VI, 7, 990-995.

Hostilidad para inspirar miedo al enemigo: TH 15, 308. TRK V, 10, 885-886. TRK VI, 8, 1004. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1066.

Huida

→ **de los prisioneros**: TH 4, 77. TH 9, 214. TFR II, 2, 256. TFR II, 2, 261. TT III, 3, 458-460. TRK VI, 1, 915. *Ap. B*, 1091.

→ **de un pariente hostil**: TH 19, 348. TFR I, 5, 104.

→ **de un territorio destruido**: TH 1, 30. TRK VI, 4, 949. *Ap. A*, 1072. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088.

→ **del enemigo**: TH 1, 30. TH 12, 263. TH 18, 335. TFR II, 5, 331. TT III, 7, 542. TRK VI, 4, 949. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1075. *Ap. B*, 1095.

* **por engaño**: TH 5, 98-99. TT IV, 1, 614. TRK VI, 1, 913. TRK VI, 1, 915.

* **por estrategia**: TH 6, 124-125. TH 8, 191. TH 9, 214. TFR I, 12, 213-214. TFR II, 5, 325. *Ap. A*, 1047.

→ **ocultando la identidad**: TFR I, 2, 63. TFR I, 8, 148. TFR I, 9, 2, 156. TRK VI, 1, 915.

Humillación como castigo: TRK VI, 6, 983-984.

Iluminación por objeto mágico: TH 5, 82. TH 18, 336. TFR II, 5, 323. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK VI, 1, 902. TRK VI, 1, 915.

Impartición de justicia: TT III, 6, 508. TT III, 6, 510-511. TT III, 6, 516. TT III, 6, 518. TT III, 6, 520-521. TT III, 6, 522. TT III, 6, 523. TT III, 6, 524-525. TRK VI, 5, 968.

Imposición de

→ ***nombre:*** TFR I, 2, 63. TFR I, 8, 148. TFR I, 9, 2, 156. *Ap. A*, 1046.

Ap. A, 1050. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1058. *Ap. B*, 1096.

* ***simbólico:*** TH 8, 173. TH 8, 181. TH 12, 258-262. TH 18, 339. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 8, 375. TFR II, 9, 393. TT III, 2, 433. TT III, 5, 503. TT III, 5, 504. TT III, 7, 541. TT IV, 5, 670. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 847. TRK V, 8, 863. TRK V, 10, 885. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 976. *Ap. A*, 1038. *Ap. A*, 1044-1045. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1058. *Ap. A*, 1074. *Ap. B*, 1094. *Ap. B*, 1096.

Incumplimiento de un gobernante de las obligaciones con sus súbditos:

TH 14, 291. TH 17, 320. TH 19, 351. TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1069.

Inducción a levantar un asedio: TH 17, 321. TH 17, 324. TT III, 7, 541.

TRK V, 6, 839-849.

Informaciones

→ ***escritas de mago:*** TH 3, 63. TFR I, 10, 169-170. TFR II, 4, 304-306.

→ ***recibidas de sueño:*** TFR I, 5, 108. TFR I, 7, 127. TFR II, 2, 261. TFR II, 4, 318. TT IV, 5, 666.

* ***profético:*** TFR II, 2, 246.

→ ***sobre:***

* ***el cautiverio de los aliados:*** TH 9, 203-204. TFR I, 7, 127. TFR II, 2, 261. TT III, 1, 414. TT III, 1, 414. TRK V, 10, 889.

* ***el enemigo:*** TH 17, 323-324. TH 14, 289. TH 15, 300. TH 15, 303. TH 16, 313. TH 16, 314. TH 17, 324. TFR I, 2, 50-63. TFR I,

3, 83-84. TFR I, 10, 168. TFR I, 12, 210. TFR II, 1, 220-222. TFR II, 2, 240-264. TFR II, 3, 273-275. TFR II, 4, 318. TFR II, 5, 321-330. TFR II, 6, 345-346. TT III, 5, 496-500. TT III, 6, 516. TT III, 7, 528. TT IV, 5, 677. TRK V, 3, 798-799. TRK V, 5, 833-835.

*** la belleza de una mujer:** TFR I, 11, 193. TT III, 2, 432. TT III, 5, 503. TT III, 6, 515. TT III, 6, 524. TT III, 8, 547. TRK VI, 6, 976.

*** la causa de unas heridas:** TFR II, 1, 220. TT III, 1, 414. TT III, 8, 543. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867.

*** la fidelidad amorosa de un caballero:** TFR I, 11, 193. TRK V, 8, 864.

*** la huida del enemigo:** TH 6, 108. TH 6, 109-110. TFR I, 12, 210. TT III, 8, 542.

*** la liberación de un territorio:** TH 15, 300. TH 18, 339-340. TH 19, 343. TFR II, 2, 240. TT III, 8, 543-544. TRK V, 10, 885.

*** la usurpación de un territorio:** TH 1, 28. TFR II, 2, 240. TT III, 7, 527.

*** la vida de un caballero:** TFR II, 1, 232-233. TFR II, 2, 245-246. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 433. TT III, 4, 472. TT III, 6, 509. TT III, 8, 556-558. TT III, 10, 578-580. TT IV, 4, 657-658. TRK V, 1, 755-758. TRK V, 1, 766. TRK V, 1, 770. TRK V, 3, 797-798. TRK V, 4, 811-815. TRK V, 4, 818-819. TRK V, 8, 866-870. TRK V, 9, 874-878. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 7, 993-994.

*** las características de un monstruo:** TH 1, 28-29. TH 2, 41. TFR II, 5, 328. TFR II, 5, 330. TT III, 5, 501-502.

*** las hazañas de un caballero:** TH 7, 154. TH 8, 193. TFR I, 2, 58. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 2, 245-246. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 433. TT III, 4, 472. TT III, 6, 509. TT III, 8, 556-558. TT III, 10, 578-580. TT IV, 4, 657-658. TRK V, 1, 755-758. TRK V, 1, 766. TRK V, 1, 770. TRK V, 3, 797-798. TRK V, 4, 811-815. TRK V, 4, 818-819. TRK V, 8, 866-870. TRK V, 9, 874-878. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 7, 993-994.

*** un combate:** TH 6, 108. TFR II, 1, 222. TFR II, 7, 356. TT III, 7, 527. TT III, 7, 534-535. TT III, 7, 536-539. TT III, 8, 543. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867.

*** un rapto:** TH 7, 143. TH 10, 228. TT III, 1, 414.

*** un robo:** TH 6, 112. TH 16, 314. Prologue IV, 12. TFR I, 2, 56-58.

*** un secreto valioso:** TH 1, 30. TH 14, 289. TH 16, 313-314. TFR I, 2, 50-63. TFR I, 5, 104-105. TFR I, 7, 132-133. TFR I, 10, 163-173. TFR II, 2, 240-264. TFR II, 7, 366. TFR II, 9, 388. TT IV, 5, 680. TRK VI, 2, 925. Ap. A, 1057. Ap. A, 1058.

*** una maravilla:** TH 12, 268. TFR II, 4, 315-317. TFR II, 6, 334. TFR II, 6, 335. TFR II, 6, 335. TFR II, 6, 349. TFR II, 9, 392. TT III, 8, 548. TT III, 10, 586. TRK V, 1, 753.

*** una muerte:** TH 1, 30. TH 1, 31. TH 14, 292. TH 15, 299. TFR I, 2, 52. TFR II, 2, 243-244. TFR II, 7, 355. TT III, 1, 414. TT III, 1, 416. TT III, 2, 435. TT III, 2, 441. TT III, 4, 466. TT IV, 5, 664. TT IV, 5, 670. TRK V, 6, 844. TRK V, 7, 854. TRK V, 8, 869. Ap. A, 1073.

*** una traición:** TH 17, 318. TFR II, 2, 242. TT III, 6, 519-520.

*** unos festejos:** TH 8, 175. TFR II, 1, 224-225. TFR II, 8, 373.
TRK VI, 4, 952.

→ **verbales de mago:** TH 1, 24-26. TH 1, 30-31. TH 2, 52-53. TH 3, 55. TH 3, 63. TH 6, 112. TH 6, 127. TH 7, 133-135. TH 7, 138-145. TH 7, 162. TH 16, 315. TH 17, 323-324. TH 18, 335. TH 19, 343. TH 19, 346. TH 19, 351. TFR I, 1, 32. TFR I, 1, 35. TFR I, 1, 32. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 48. TFR I, 2, 49. TFR I, 2, 52. TFR I, 2, 55. TFR I, 2, 56. TFR I, 2, 59. TFR I, 2, 61. TFR I, 3, 80. TFR II, 1, 220-221. TFR II, 1, 222. TFR II, 1, 226. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 249. TFR II, 2, 250. TFR II, 2, 251. TFR II, 2, 254. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 259. TFR II, 2, 268. TFR II, 2, 269. TFR II, 2, 270. TFR II, 3, 276. TFR II, 3, 279. TFR II, 4, 297. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TFR II, 7, 356. TFR II, 7, 357. TT III, 4, 464-478. TT III, 4, 483. TT III, 5, 493-505. TT III, 6, 507-521. TT III, 7, 528. TT III, 7, 543-544. TT III, 8, 546. TT III, 8, 549-552. TT III, 8, 558. TT III, 9, 569. TT III, 9, 573. TT III, 10, 576-587. TT III, 11, 588-589. TT III, 11, 592-600. TRK V, 1, 747-760. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809-820. TRK V, 4, 822-824. TRK V, 4, 828-829. TRK V, 6, 840-842. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 860-870. TRK V, 9, 878-881. TRK V, 10, 883. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 970-972. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 989-996. TRK VI, 9, 1028-1030. Ap. A, 1050. Ap. A, 1057. Ap. A, 1059. Ap. A, 1061. Ap. A, 1062. Ap. A, 1063. Ap. A, 1073. Ap. A, 1078-1080. Ap. B, 1085.

Injusticia cometida por el gobernante: TH 17, 320. TT III, 6, 513. TT III, 6, 516. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 854.

Inspección de un territorio: TH 11, 236. TH 13, 277. TFR I, 11, 186-187.

TFR I, 12, 210. TFR II, 3, 274. TT IV, 1, 603-610. TRK V, 10, 884-886. TRK VI, 3, 939-946. *Ap. A*, 1060.

Intento fallido de evitar el cumplimiento de una profecía: TRK V, 1, 758.

TRK V, 7, 853.

Interpretación de

→ ***un sueño:*** TFR II, 2, 247. TT IV, 5, 666.

→ ***una profecía:*** TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. TT IV, 4, 658.

Interrogatorio de los prisioneros: TH 4, 74-75. TH 8, 196. TH 9, 201. TFR

I, 2, 58. TFR II, 2, 254. TT III, 3, 455-456.

Interrupción de un desplazamiento: TH 3, 61. TH 7, 150-154. TH 9, 202.

TH 10, 232. TH 11, 238. TH 19, 344. TFR I, 3, 72. TFR I, 3, 82. TFR I, 4, 92. TFR I, 5, 100. TFR I, 6, 116. TFR I, 8, 138. TFR I, 9, 151. TFR I, 11, 186. TFR II, 3, 294. TFR II, 4, 312. TFR II, 6, 344. TFR II, 9, 382. TFR II, 10, 395. TT III, 2, 426. TT III, 2, 428. TT III, 2, 440. TT III, 3, 453. TT III, 4, 470. TT III, 4, 479. TT III, 6, 508. TT III, 7, 531. TT III, 8, 553. TT III, 8, 556. TT III, 11, 589. TT IV, 1, 612. TT IV, 2, 622. TT IV, 2, 632. TT IV, 4, 651. TT IV, 5, 674. TT IV, 8, 704. TT IV, 8, 711. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 754. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 782. TRK V, 3, 795. TRK V, 5, 830. TRK V, 10, 887. TRK VI, 2, 918. TRK VI, 2, 920. TRK VI, 2, 922. TRK VI, 2, 924. TRK VI, 2, 918. TRK VI, 3, 933. TRK VI, 3, 935. TRK VI, 3, 940. TRK VI, 3, 947. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 980. TRK VI, 6, 985. TRK VI, 7, 990. TRK VI, 8, 998.

Intervención de mujer en asuntos de estado: TT III, 6, 523.

Juicio de

→ ***belleza:*** TT III, 2, 432. TT III, 6, 524. TRK VI, 6, 976.

→ **valentía:** TH 1, 22. TRK V, 8, 866-867. Ap. A, 1057.

Liberación de prisioneros: TH 4, 77. TH 9, 218. TFR II, 2, 256. TFR II, 2, 261. TT III, 2, 421-443. TT III, 3, 457. TRK V, 9, 876. TRK VI, 1, 915. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 9, 1021. Ap. B, 1090.

Luto por una muerte: TFR II, 6, 333. TFR II, 7, 359-360. TT III, 1, 416-417. TT III, 5, 513. TT III, 8, 546. TRK V, 6, 844. TRK V, 8, 869. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 977.

Maltrato de los prisioneros: TH 4, 72-73. TFR I, 2, 58. TFR II, 2, 254. TT III, 3, 444-456. TRK VI, 1, 909. Ap. A, 1043. Ap. A, 1077.

Mantenimiento de un nombre: TFR II, 1, 232-233. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 433. TT III, 5, 503. TT III, 5, 504. TT III, 7, 541. TT IV, 5, 670. TRK V, 2, 789. TRK V, 6, 847. TRK V, 8, 863. TRK V, 10, 885. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 976.

Matrimonio

→ **con una amazona:** TRK VI, 5, 958-965. TRK VI, 6, 977.

→ **personas de**

* **distinto rango social:** TFR I, 11, 204. TRK VI, 5, 972-973. Ap. A, 1034. Ap. A, 1046. Ap. A, 1062.

* **mismo rango social:** TRK VI, 6, 977. TRK VI, 9, 1024. Ap. A, 1056. Ap. A, 1062. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. B, 1085. Ap. B, 1089. Ap. B, 1095.

→ **pospuesto:** TRK VI, 9, 1024. Ap. A, 1061.

Muerte

→ **como**

* **agresión:** TH 18, 333. TFR I, 2, 52. TFR II, 2, 243. TFR II, 5, 331. TT III, 1, 414. TT III, 2, 434. TT III, 2, 440. TT III, 6, 506. TT III, 8, 545. TT III, 8, 551. TT III, 8, 553. TRK V, 6, 840. TRK

V, 6, 844. TRK V, 6, 849. *Ap. A*, 1038. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1066. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1074. *Ap. A*, 1075. *Ap. A*, 1078. *Ap. A*, 1080. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*, 1090. *Ap. B*, 1092. *Ap. B*, 1093. *Ap. B*, 1094.

*** castigo**

¬ **por crueldad:** TH 2, 50. TRK VI, 8, 1020. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1075.

¬ **por derrota en un combate:** TH 14, 290. TT III, 1, 414. TRK V, 6, 842. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1075. *Ap. B*, 1088.

¬ **por mal gobierno:** TH 18, 333. TRK VI, 8, 1020. *Ap. A*, 1047.

¬ **por rapto:** TH 2, 50. TH 4, 77.

¬ **por soberbia:** TH 18, 333. TT III, 1, 414. TRK V, 7, 854. TRK VI, 8, 1020. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1067. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1092.

¬ **por traición:** TRK VI, 8, 1020. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1067. *Ap. B*, 1088.

¬ **por usurpación de un territorio:** TH 14, 290. TRK V, 6, 842. TRK VI, 8, 1020. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1067. *Ap. B*, 1088.

→ **de:**

*** un animal:** TH 8, 165. TT III, 2, 437. TRK V, 6, 840. *Ap. A*, 1068.

*** un gobernante:** TH 4, 77. TH 18, 333. TFR I, 2, 52. TFR II, 2, 243. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 843. TRK V, 7, 854. Ap. A, 1035. Ap. A, 1038-1039. Ap. A, 1044. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1053. Ap. A, 1054. Ap. A, 1063. Ap. A, 1066. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1075. Ap. A, 1078. Ap. A, 1080. Ap. B, 1083. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089. Ap. B, 1090. Ap. B, 1093. Ap. B, 1094. Ap. B, 1098.

*** un monstruo:** TH 2, 50. TH 14, 290. TFR II, 5, 331. TT III, 5, 502. TRK V, 6, 841. Ap. A, 1064.

*** heredero:** TT III, 6, 513. TRK V, 1, 755. Ap. A, 1038. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1054. Ap. A, 1066. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1077. Ap. A, 1078. Ap. B, 1092.

→ **en combate:** TH 18, 335. TH 18, 336. TFR I, 2, 52. TFR II, 2, 243. TT III, 1, 414. TT III, 2, 437. TT III, 3, 459. TT III, 7, 542. TT III, 9, 566. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 844. TRK V, 6, 849. Ap. A, 1038. Ap. A, 1044. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1053. Ap. A, 1054. Ap. A, 1066. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1074. Ap. A, 1075. Ap. A, 1078. Ap. A, 1080. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089. Ap. B, 1090. Ap. B, 1093. Ap. B, 1094.

→ **evitada:** TH 10, 226. TH 18, 331. TT IV, 6, 689. Ap. A, 1080.

*** por engaño:** TH 5, 102. TH 12, 263.

*** por rescate:** TH 2, 50. TH 4, 77. TH 6, 125. TH 8, 188. TFR I, 6, 120. TFR I, 8, 142. TFR I, 12, 211. TFR II, 1, 224. TFR II, 5,

325. TT III, 7, 534. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948.

→ **por**

* **animal**: TH 18, 335. TRK V, 6, 842. Ap. A, 1065. Ap. A, 1069.

* **desamor evitada**: TRK V, 8, 868. TRK VI, 5, 965.

* **dolor**: TFR II, 1, 224. Ap. A, 1063. Ap. A, 1068.

Nacimiento

→ **ordinario de un hijo legítimo**: TRK VI, 9, 1023. Ap. B, 1085. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089. Ap. B, 1090. Ap. B, 1097.

→ **simultáneo**: Ap. B, 1085.

Negativa a

→ **acompañar alegando pretexto**: TH 7, 161. TFR II, 6, 338. TFR II, 10, 399. TT III, 2, 437-438. TRK V, 8, 861.

→ **conceder ayuda**: TT III, 2, 437-438.

Observación de

→ **mar**: TFR I, 5, 108. TFR II, 7, 364.

→ **las hazañas de un caballero en un combate**: TH 14, 289. TH 17, 328. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 324. TFR II, 5, 331. TT III, 7, 533-541. TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 841-842. TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 820. TRK V, 9, 876.

→ **un combate**: TH 17, 327-329. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 324. TFR II, 5, 331. TT III, 7, 533-541. TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 841-842. TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 820. TRK V, 9, 876.

→ **un rapto**: TH 4, 71.

Obsesión por un amor: TFR I, 11, 204. TFR II, 1, 245. TRK V, 2, 785. TRK V, 8, 866-868. TRK VI, 5, 964.

Ocultación de

→ **la identidad:** TH 8, 196. TH 12, 258. TFR I, 2, 63. TFR I, 8, 148. TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 164. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 432. TRK V, 3, 804. TRK V, 5, 830. TRK V, 6, 841. TRK V, 8, 862. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060.

→ **una información:** TH 5, 96-97. TH 6, 110. TH 8, 196. TH 9, 201. TH 16, 315. *Prologue IV*, 13. TFR I, 1, 32-35. TFR I, 2, 46-64. TFR I, 8, 148. TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 164. TFR II, 1, 219-225. TFR II, 2, 271. TFR II, 3, 287. TFR II, 7, 361-366. TFR II, 9, 388. TT III, 3, 471. TT III, 6, 516. TT III, 10, 581. TT III, 11, 593. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 663-679. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 759. TRK V, 2, 787. TRK V, 3, 804. TRK V, 7, 856. TRK VI, 5, 970. *Ap. A*, 1057.

→ **voluntaria de la sociedad:** TFR II, 2, 265. *Ap. A*, 1060.

Ofrecimiento de ayuda para llevar a cabo la

→ **liberación de prisioneros:** TH 9, 206. TT III, 2, 439.

→ **venganza por**

* **la usurpación de un territorio:** TH 10, 233. TT III, 6, 518. TRK V, 3, 799. TRK V, 9, 882. *Ap. A*, 1050-1051.

* **una muerte:** TT III, 6, 518.

* **un rapto:** TT III, 6, 518.

Oposición

→ **a la voluntad del gobernante:** TH 15, 308. TFR II, 2, 243. TT III, 6, 516. TRK V, 3, 792. TRK V, 4, 813. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 854.

→ **al matrimonio de un pariente:** TFR I, 11, 193. *Ap. A*, 1059. *Ap. A*, 1051.

Organización de estrategia militar: TH 17, 324. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 323. TT III, 7, 527-524. TT III, 8, 544-545. TT III, 9, 566-569. TT IV, 3, 646. TT IV, 8, 706. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 764-766. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876-882. TRK V, 10, 885-886. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 1, 905-906. TRK VI, 2, 919. TRK VI, 2, 925. TRK VI, 4, 948-949. TRK VI, 8, 1009-1012. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1050-1051. *Ap. A*, 1055.

Orientación del camino: TH 5, 100-101. TH 9, 198. TH 11, 236. TH 11, 241. TH 13, 278. TH 13, 282.

→ **por informaciones:** TH 1, 25. TH 3, 63. TH 7, 155. TH 7, 162. TFR I, 3, 66. TFR I, 4, 95. TFR I, 7, 133-134. TFR I, 11, 181. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 257. TFR II, 4, 297. TFR II, 4, 314. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 328. TFR II, 6, 347. TFR II, 8, 367-368. TFR II, 10, 398-399. TT III, 2, 437. TT III, 3, 485. TT III, 5, 500. TT III, 9, 573. TT III, 11, 595. TT IV, 7, 695. TRK V, 2, 775. TRK V, 5, 832-833.

→ **por luz:** TH 2, 40. TH 4, 79. TH 5, 82. TH 8, 175. TH 8, 177. TH 8, 179.

→ **por ruido:** TH 6, 106. TRK VI, 1, 909.

→ **por sonido de instrumento:** TH 8, 179.

Participación en un combate: TH 7, 181. TRK VI, 8, 1009. TRK VI, 8, 1014-1015. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1042. *Ap. A*, 1044-1051. *Ap. A*, 1053-1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1066-1067. *Ap. A*, 1068-1071. *Ap. A*, 1074-1075. *Ap. A*, 1078. *Ap. A*, 1080. *Ap. B*, 1082-1095.

→ **en inferioridad de condiciones:** TH 2, 46-48. TH 4, 78. TH 8, 189-190. TH 14, 289. TH 17, 324-330. TH 18, 334-335. TFR I, 11, 195. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 245. TFR II, 4, 298-299. TFR II, 5, 324-325. TFR II, 5, 330-331. TT III, 2, 437. TT III, 3, 459. TT III, 7, 533-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1074.

Paso obligatorio durante la búsqueda: TT IV, 6, 691-693.

Pérdida de

→ **animal:** TFR II, 4, 309. TT III, 2, 443. TRK V, 6, 840. *Ap. A*, 1065.

→ **joya:** TH 5, 96. TH 5, 95. *Prologue IV*, 11. TRK VI, 3, 946. *Ap. A*, 1033. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1077. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1088.

→ **parientes:** TFR I, 8, 142. TFR II, 10, 405. TRK V, 6, 840. TRK V, 8, 858. TRK VI, 1, 897-909. TRK VI, 4, 949-950. *Ap. A*, 1035. *Ap. A*, 1038. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1063. *Ap. A*, 1066. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1074-1075. *Ap. A*, 1080. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1092. *Ap. B*, 1094. *Ap. B*, 1095. *Ap. A*, 1098.

→ **prisioneros:** TH 10, 228. TFR II, 2, 256. TFR II, 2, 261. TT III, 3, 458-460. TRK V, 9, 876. TRK VI, 1, 915. *Ap. B*, 1091.

→ **ventaja en el transcurso de un combate:** TH 17, 330. TT III, 7, 534. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. *Ap. B*, 1092.

Perdón de la vida del vencido: TH 5, 102. TT III, 8, 545. TT IV, 1, 615. TT IV, 1, 618. TT IV, 6, 673. TRK VI, 3, 944. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 8, 1019.

Persecución

→ **de un animal:** TH 8, 170. *Ap. A*, 1065.

→ **de un enano:** TFR I, 12, 213-214. TT III, 1, 420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-500. TRK VI, 2, 924-925.

→ **del enemigo:** TH 4, 77. TH 8, 190. TH 18, 335. TFR I, 12, 210. TT III, 7, 542. TRK VI, 2, 924-925. Ap. A, 1043. Ap. A, 1049. Ap. A, 1051. Ap. A, 1053.

→ **para ayuda:** TFR II, 1, 223-224. TT III, 1, 420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-500. TRK V, 2, 774.

Petición de

→ **acompañamiento:** TH 1, 23. TH 2, 35. TFR II, 2, 271. TRK V, 2, 781. Ap. A, 1071. Ap. A, 1076.

***rechazada:** TH 7, 133. TH 7, 159. TFR I, 5, 104. TFR I, 10, 163. TFR II, 3, 273. TFR II, 6, 338. TFR II, 10, 399. TT III, 2, 437-438. TRK V, 2, 785.

→ **apertura de puertas:** TFR II, 4, 307-308. TRK V, 1, 748.

→ **ayuda:** TH 2, 52. TH 7, 139. TH 11, 232. Ap. A, 1047. Ap. A, 1049. Ap. A, 1050. Ap. A, 1053. Ap. A, 1054. Ap. A, 1055. Ap. A, 1064. Ap. A, 1069. Ap. A, 1071.

*** para desplazamiento:** TH 7, 139. TT III, 2, 437-438. TT III, 2, 434-437. TRK V, 2, 781.

*** por gritos:** TH 4, 71. TH 13, 276. TFR I, 6, 119. TFR I, 8, 142. TRK VI, 1, 909.

*** por relato:** TH 7, 139-146. TFR II, 2, 269. TRK V, 3, 798. TRK V, 7, 850. TRK V, 8, 862.

*** por ruegos:** TH 14, 294. TH 15, 300. TFR I, 10, 168. TT III, 2, 434-437. TT III, 7, 539. TT III, 8, 544. TRK V, 3, 798. TRK V, 7, 850. TRK V, 8, 862.

→ **cumplimiento de una promesa:** TH 17, 319. TT III, 2, 439. TT III, 4, 478. TT III, 6, 511. TT III, 6, 520. TT III, 8, 548. TT III, 9, 574. TT IV, 1, 618. TT IV, 6, 687. TT IV, 9, 723. TRK V, 2, 782. TRK V, 3, 799. TRK V, 5, 836. TRK V, 9, 876.

→ **hospitalidad:** TH 2, 52. TH 7, 139. TH 10, 228. TFR I, 9, 153. TRK V, 1, 754-758. Ap. A, 1060.

→ **licencia para**

* **desplazamiento:** TFR II, 3, 273. TRK VI, 5, 970.

* **prestar servicio caballeresco:** TFR I, 10, 163. TT III, 6, 518. TT III, 6, 522. TRK V, 1, 770. TRK V, 2, 777.

→ **permanencia en la corte:** TT III, 6, 519-520.

→ **un don:** TFR I, 10, 163. TFR II, 8, 376.

Planctus por una muerte: TH 18, 333. TFR II, 6, 333. TFR II, 7, 359-360. TT III, 1, 417-418. TT III, 8, 546. TT IV, 5, 668. TT IV, 10, 730-733. TRK V, 1, 755. TRK V, 6, 842-844. TRK V, 7, 854. TRK V, 7, 856. TRK V, 8, 869. Ap. A, 1063. Ap. A, 1068. Ap. A, 1070. Ap. A, 1074-1075. Ap. B, 1092.

Preferencia de un pariente sobre otro: TFR I, 1, 21. Ap. A, 1047. Ap. A, 1050. Ap. A, 1056.

Pregunta sobre la

→ **identidad de un caballero:** TH 5, 86. TFR I, 3, 80. TFR I, 7, 124. TFR I, 9, 151. TFR I, 9, 153. TFR I, 9, 156. TFR II, 6, 343. TT III, 2, 432. TT III, 2, 433. TT III, 5, 492. TT III, 6, 509. TT III, 7, 530. TT III, 8, 556. TT IV, 4, 657-658. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 760. TRK V, 1, 761. TRK V, 1, 768-769. TRK V, 2, 774. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 845. TRK VI, 4, 954.

→ **localización de un**

*** caballero:** TH 6, 107. TH 8, 196. TFR I, 2, 41. TFR I, 2, 69. TFR I, 5, 105. TFR I, 9, 161. TFR I, 10, 172. TFR I, 12, 197. TFR II, 1, 231. TFR II, 10, 404. TT IV, 4, 657-658. TT IV, 5, 664. TRK V, 2, 776. TRK V, 2, 778. TRK V, 4, 808. TRK V, 6, 843. TRK V, 7, 852. TRK V, 8, 858. TRK V, 8, 862.

*** don:** TH 16, 309. TFR I, 2, 33. TT IV, 4, 658. TRK V, 4, 812-813.

Preparación de un caballero para iniciar

→ **una aventura:** TH 2, 36. TFR II, 3, 279. TRK V, 10, 882. TRK V, 2, 778.

→ **un combate:** TH 13, 276. TH 15, 301. TFR I, 11, 194-195. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 323. TT III, 7, 532-533. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876-879. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948-949.

→ **un desplazamiento:** TH 2, 36. TFR I, 1, 35. TFR I, 3, 67-68. TFR I, 11, 178-180. TFR II, 3, 279. TFR II, 8, 369-370. TFR II, 10, 406. TT III, 1, 419-420. TT III, 5, 504-505. TT III, 6, 524-525. TT III, 8, 545. TT III, 11, 595. TRK V, 10, 882. TRK V, 2, 778.

Profecía

→ **desfavorable**

*** bélica:** TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1051.

*** simbólica:** TFR II, 4, 297. TFR II, 7, 357. TT III, 5, 503.

→ **enigmática**

*** bélica:** TT III, 5, 503. TT IV, 4, 658. TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1057.

*** desfavorable:** TFR II, 4, 297. TFR II, 7, 357. TT III, 5, 503. TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1051.

*** simbólica:** TFR I, 5, 108. TFR II, 2, 246.

→ **favorable**

*** amorosa:** Ap. A, 1051.

*** bélica:** TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. TT IV, 4, 658. TRK V, 2, 781. Ap. A, 1057. Ap. A, 1059.

*** enigmática**

¬ **amorosa:** Ap. A, 1059.

¬ **bélica:** TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. TT IV, 4, 658. TRK V, 2, 781. Ap. A, 1057. Ap. A, 1059.

¬ **simbólica:** TFR II, 8, 376. TT IV, 4, 658.

*** simbólica:** TT III, 5, 503. TT IV, 4, 658.

Prohibición de revelar una información: TFR I, 1, 36. TFR I, 1, 40. TFR I, 2, 64. TFR II, 2, 268. TFR II, 9, 388. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 759. TRK V, 2, 787. TRK V, 3, 804. TRK V, 7, 856. TRK VI, 5, 970.

Provocación de una tormenta: TFR II, 3, 289.

Quejas

→ **amorosas:** TRK V, 2, 783-785.

→ **de súbditos ante el gobernante:** TH 14, 241.

Quema del cadáver: TT III, 2, 434. TT III, 2, 440. TRK V, 6, 845. TRK V, 7, 850-854. Ap. A, 1076.

Rapto como agresión: TH 4, 71. TT III, 1, 414. TT III, 3, 444-458. Ap. A, 1043. Ap. A, 1077.

Realización de

→ **pacto de amistad:** TH 1, 20. TH 10, 226. TH 12, 251. TH 15, 307. TH 18, 337-338. TH 19, 351. TFR I, 10, 171-172. TFR II, 7, 355. TT III, 1, 416-418. TT III, 1, 419. TT III, 2, 433. TT III, 3, 457. TT III, 5, 495.

TT III, 6, 524. TT III, 7, 532. TT III, 7, 534. TT III, 8, 548. TT III, 9, 560-561. TT III, 10, 585-586. TT IV, 1, 615. TT IV, 2, 622. TT IV, 4, 653. TT IV, 5, 676. TT IV, 7, 694. TT IV, 10, 730-733. TT IV, 10, 741. TRK V, 2, 783-785. TRK V, 7, 851-852. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 866. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 9, 1024-1030. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1049-1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064. *Ap. B*, 1094. → **prueba de amistad**: TH 6, 117. TH 9, 202. TH 12, 247. *Prologue I*, 7. *Prologue IV*, 13. TFR I, 1, 21. TFR I, 1, 34. TFR I, 2, 42. TFR I, 2, 57. TFR I, 2, 59. TFR I, 3, 67. TFR I, 3, 84. TFR I, 4, 95. TFR I, 5, 99. TFR I, 5, 104-105. TFR I, 6, 121. TFR I, 8, 141. TFR I, 9, 149. TFR I, 9, 158. TFR II, 1, 229. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 262. TFR II, 4, 296. TFR II, 4, 303. TFR II, 5, 321. TFR II, 6, 343. TFR II, 7, 355. TFR II, 8, 372. TT III, 1, 416-418. TT III, 1, 419. TT III, 2, 433. TT III, 3, 457. TT III, 5, 495. TT III, 6, 524. TT III, 7, 532. TT III, 7, 534. TT III, 8, 548. TT III, 9, 560-561. TT III, 10, 585-586. TT IV, 1, 615. TT IV, 2, 622. TT IV, 4, 653. TT IV, 5, 676. TT IV, 7, 694. TT IV, 10, 730-733. TT IV, 10, 741. TRK V, 2, 783-785. TRK V, 7, 851-852. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 866. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 9, 1024-1030. *Ap. B*, 1095. → **promesa**: TH 2, 35. TH 10, 226. *Prologue IV*, 12. TFR I, 1, 34. TFR I, 2, 47. TFR I, 3, 69. TFR I, 9, 162. TFR I, 10, 163. TFR I, 10, 167. TFR II, 2, 264. TFR II, 9, 383. TT III, 2, 439. TT III, 4, 478. TT III, 6, 511. TT III, 6, 520. TT III, 8, 548. TT III, 9, 574. TT IV, 1, 618. TT IV, 6, 687. TT IV, 9, 723. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 756. TRK V, 2, 777. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 782. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 799. TRK V,

3, 803. TRK V, 5, 836. TRK V, 9, 876. TRK V, 10, 890. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 7, 995. *Ap. A*, 1061.

*** de amor sellada sobre un objeto:** TFR II, 8, 375. *Ap. B*, 1090.

→ **un voto caballeresco:** TRK V, 1, 770. TRK V, 2, 777. TRK VI, 6, 982. TRK V, 9, 882.

Reclutamiento de tropas: TH 15, 300. TH 17, 324. TT III, 5, 496-500. TT III, 6, 516. TT III, 7, 528. TT IV, 3, 646. TT IV, 5, 677. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 886. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1074.

Reconocimiento de un caballero por

→ **conocimiento de su linaje:** TH 4, 75. TH 7, 141. TH 10, 227. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TT IV, 4, 657-658. TRK V, 2, 780-781. TRK V, 8, 860. TRK V, 8, 871. TRK V, 9, 888. TRK V, 9, 876. TRK VI, 5, 966. *Ap. A*, 1058.

→ **decir su nombre:** TH 4, 75. TH 10, 227. TH 15, 306. TH 16, 312. TFR I, 3, 80. TFR I, 7, 124. TFR I, 9, 151. TFR I, 9, 153. TFR I, 9, 156. TFR II, 6, 343. TT III, 2, 432. TT III, 2, 433. TT III, 6, 509. TT III, 6, 510. TT III, 7, 530. TT III, 8, 556. TT IV, 4, 657-658. TRK V, 2, 789. TRK V, 6, 847. TRK V, 8, 863. TRK V, 10, 885. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 976. *Ap. A*, 1058.

→ **el reconocimiento de sus**

*** acompañantes:** TT III, 8, 556.

*** bienes:** TH 8, 187. TH 10, 224. TFR I, 10, 171. TT III, 2, 433. TT IV, 4, 657-658. TRK V, 9, 888. TRK V, 10, 889.

→ **quitarse el yelmo:** TRK V, 6, 841.

→ **sus habilidades en el combate:** TH 14, 291. TT III, 5, 494.

→ ***sus peculiaridades físicas***: TH 8, 183. TH 8, 187. TFR I, 10, 166. TT III, 5, 494. TT III, 8, 556. TT IV, 4, 657-658. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 769. TRK V, 4, 807. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1078.

→ ***un presentimiento***: TT IV, 4, 657-658. TRK V, 4, 807.

Recuerdo de una persona al ver a otra por su parecido: TFR II, 1, 227.

TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 810. *Ap. A*, 1055.

Recuperación de un

→ ***arma robada***: TH 2, 51.

→ ***pariente abandonado o perdido***: TH 9, 204. TFR I, 8, 142. TFR I, 10, 173. TFR II, 1, 230. TFR II, 10, 405. TRK V, 8, 858. *Ap. A*, 1043.

→ ***territorio***: TH 15, 300. TFR II, 2, 244. TFR II, 2, 250. TT III, 7, 541. TT IV, 5, 678-679. TRK V, 6, 839-849. TRK VI, 5, 968-969. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1053. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1093. *Ap. B*, 1094. *Ap. B*, 1095.

Refuerzo de

→ ***las murallas***: TFR II, 2, 244. TT III, 7, 532. TRK V, 1, 748-749. TRK V, 4, 824. TRK V, 4, 828. *Ap. A*, 1040. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1088.

→ ***los accesos a un territorio***: TH 15, 301. TFR II, 2, 244. TRK V, 1, 748-749. *Ap. B*, 1083.

Refugio en construcciones: TH 15, 301. TH 15, 308. TFR II, 2, 244. TT III,

7, 532. TT III, 9, 568. TRK V, 1, 752. TRK V, 4, 810. TRK V, 4, 820. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1051. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1094. *Ap. B*, 1095.

Rendición: TH 18, 335. TT III, 8, 545. TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1037.

Resolución de un enigma: TH 5, 87. TH 5, 88. TH 5, 89. TH 5, 89. TH 5, 90. TH 5, 91. TH 5, 92. TFR II, 4, 308. TT III, 1, 419. TT III, 5, 496. TT III, 8, 544. TRK VI, 5, 964.

Respuesta insatisfactoria a una pregunta sobre una información: TH 8, 196. TH 9, 201. TFR I, 9, 151. TT III, 2, 432. TT III, 10, 581. TT III, 11, 593. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 663-679. TRK V, 1, 761. TRK V, 2, 780. TRK V, 3, 804. TRK V, 8, 861. TRK V, 10, 885. TRK V, 10, 889.

Retirada de la vida caballeresca: TH 19, 349. TFR I, 1, 32. TFR II, 1, 231-232. TFR II, 2, 269-270. TRK VI, 5, 965. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 6, 987. TRK VI, 9, 1029. *Ap. B*, 1096. *Ap. B*, 1097.

Reto

→ **durante la guerra:** TRK V, 6, 841. TRK V, 10, 885. *Ap. A*, 1052.

→ **por usurpación:** TT III, 6, 518. TRK V, 10, 885.

Reunión de

→ **amantes:** TFR II, 1, 238. TFR II, 2, 238. TRK VI, 5, 960-965. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 8, 1008. *Ap. A*, 1060-1061.

→ **caballeros:** TH 1, 14. TH 19, 349. TFR II, 2, 240. TFR II, 7, 355. TT III, 6, 512-524. TT III, 7, 532. TT III, 11, 589-595. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 770. TRK V, 2, 775-779. TRK V, 5, 830-833. TRK V, 4, 811. TRK V, 4, 820. TRK V, 8, 861-862. TRK V, 9, 873. TRK VI, 4, 951-957. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985.

→ **consejeros:** TFR II, 2, 240. TT III, 6, 512-524. TRK V, 1, 749. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 814. TRK V, 4, 818. TRK V, 4, 822. TRK V, 5, 832-835.

TRK V, 5, 836. TRK V, 9, 876-882. TRK V, 10, 885-886. TRK VI, 8, 1009-1012.

→ **sabios**: TH 19, 343. TFR I, 2, 44. TFR I, 2, 48. TFR II, 2, 239-271. TFR II, 7, 357. TT III, 10, 578-583. TRK VI, 6, 974-975. TRK VI, 6, 983. TRK VI, 9, 1028-1030.

Robo de un objeto: TH 12, 252. *Prologue IV*, 12. TFR I, 2, 56-58. TT III, 6, 519.

Ruptura de

→ **arma durante el combate**: TFR II, 2, 243. TT III, 4, 414. TRK V, 6, 842.

→ **promesa**: TH 5, 97. TT IV, 5, 680. TRK V, 1, 756. TRK V, 2, 782. TRK V, 6, 843.

Salida

→ **a recibir al gobernante**: TRK VI, 5, 976.

→ **a ver al caballero vencedor**: TT III, 8, 543. TRK VI, 5, 976.

→ **al encuentro de un caballero**: TH 16, 312. TFR I, 12, 209. TFR II, 2, 257. TT III, 5, 503. TT III, 8, 543. TRK V, 2, 774-775.

→ **de la corte**: TH 4, 65. TFR II, 3, 281. TFR II, 8, 378. TT III, 6, 525. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 988. *Ap. A*, 1060.

Separación de

→ **amantes**: TRK VI, 5, 969. *Ap. A*, 1061.

→ **caballeros**: TH 7, 162. TH 8, 193. TH 17, 320. TH 18, 337. TFR I, 4, 97. TFR I, 8, 136. TFR I, 8, 148. TFR I, 12, 213. TFR II, 10, 407. TT III, 11, 595. TT IV, 7, 695. TRK V, 2, 779. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 982. TRK VI, 6, 985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 996. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1055.

Síntomas de

→ **amor:** TFR II, 1, 233. TFR II, 6, 352. TT III, 6, 523. TRK V, 2, 783-785. TRK V, 8, 866-868. TRK VI, 8, 1008. *Ap. A*, 1058-1059.

→ **dolor:** TFR I, 11, 198. TFR I, 11, 200. TFR I, 11, 203. TFR II, 6, 333. TFR II, 6, 335. TFR II, 7, 359-360. TFR II, 9, 387. TT III, 3, 445. TT III, 3, 450. TT III, 5, 501. TT IV, 1, 618. TT IV, 8, 706. TT IV, 8, 714. TT IV, 9, 722. TT IV, 9, 726. TT IV, 10, 729. TT IV, 10, 730. TRK V, 1, 755. TRK V, 2, 785. TRK V, 6, 842-844. TRK V, 7, 854. TRK V, 7, 856. TRK V, 8, 866-868. TRK VI, 5, 964. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1063. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1074-1075.

Sometimiento

→ **a prueba de sufrimiento:** TFR II, 7, 362-363. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950. *Ap. A*, 1060.

→ **a una tentación:** TFR I, 2, 61. TFR II, 7, 365-366. TFR II, 10, 399. TT IV, 6, 693. TRK VI, 3, 945-946.

→ **del vencido a la voluntad del vencedor:** TT IV, 1, 615-619. TT IV, 2, 620-635. TT IV, 3, 636-647. TT IV, 4, 648-655. TT IV, 6, 686-693. TT IV, 7, 694-702. TT IV, 8, 703-716. TT IV, 9, 717-719. TRK VI, 5, 968.

Sucesión en el poder: TH 18, 336. TT III, 6, 523. TRK V, 4, 827. TRK V, 6, 843. TRK V, 8, 855. TRK VI, 5, 967. *Ap. A*, 1035. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1038-1039. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1079. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1090. *Ap. B*, 1095.

Sueño mágico por encantamiento: TH 8, 170. TH 8, 178. TH 8, 193. TFR II, 1, 233.

Suicidio: TRK V, 7, 854. Ap. B, 1093.

Supervisión militar: TH 17, 324. TT III, 3, 453. TT III, 7, 532-533. TRK V, 1, 748-749. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876-879. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948-949.

Sustitución de un arma: TFR II, 4, 277. TRK VI, 1, 913. TRK VI, 4, 955.

Tortura

→ **como agresión:** Ap. A, 1043. Ap. A, 1052. Ap. A, 1077.

→ **para conseguir un secreto:** TFR I, 2, 58. TFR II, 2, 254. Ap. A, 1077.

Traducción de un escrito: TH 1. Prologue IV, 14-15. TFR I, 11, 186. TFR I, 11, 193. TFR II, 4, 306. TFR II, 4, 320. TFR II, 5, 321-322. TRK VI, 9, 1027. Ap. F, 1133-1138.

Transcurso del tiempo en el mundo sobrenatural: TFR II, 9, 388.

Transferencia de los derechos del trono: TT III, 6, 523. TRK V, 6, 843. TRK VI, 5, 967. Ap. A, 1062. Ap. A, 1073.

Traslado de prisioneros: TH 4, 72. TH 8, 195. TH 9, 198-199. TFR II, 2, 255. TT III, 3, 444-453. Ap. A, 1043. Ap. A, 1077.

Triunfo

→ **en combate:** TH 4, 77. TRK VI, 8, 1020. Ap. A, 1040. Ap. A, 1043. Ap. A, 1044. Ap. A, 1045. Ap. A, 1046. Ap. A, 1047. Ap. A, 1049. Ap. A, 1051. Ap. A, 1054. Ap. A, 1055. Ap. A, 1057. Ap. A, 1060. Ap. A, 1062. Ap. A, 1064. Ap. A, 1067. Ap. A, 1069. Ap. A, 1071. Ap. A, 1075. Ap. A, 1078. Ap. B, 1082. Ap. B, 1084-1089. Ap. B, 1092-1095.

***sobre fuerza superior:** TH 8, 189-190. TH 14, 289. TH 17, 324-330. TFR I, 2, 52. TFR II, 2, 242-245. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TT III, 2, 437. TT III, 3, 444. TT III, 5,

502. TT III, 7, 534-536. TT III, 7, 538. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 849. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 861. TRK VI, 4, 949. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1074.

→ **sobre monstruo**: TH 2, 50. TH 14, 289. TT III, 5, 502. TRK V, 6, 841-842. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1078. *Ap. B*, 1092.

Usurpación de territorio: TH 1, 26. TFR I, 2, 52. TFR II, 2, 242-245. TT III, 6, 522. TT III, 7, 543-544. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK V, 6, 839-849. TRK VI, 5, 969. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1078. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089.

Venganza por

→ **derrota**: TH 17, 324. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 844. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1075.

→ **enemistad**: TH 12, 261. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1075.

→ **rapto**: *Ap. A*, 1043.

Vida solitaria: TH 1, 4. TFR I, 2, 42. TFR I, 7, 123-134. TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 2, 248. TFR II, 2, 265. TT III, 4, 464-484. TRK VI, 6, 980-981. *Ap. A*, 1060.

Visita durante la convalecencia: TH 18, 333. TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 230. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952.

Vuelta del mundo de la magia: TFR II, 8, 378.

Índice alfabético-morfológico de motivos paradigmáticos simples

ABANDONAR (ABANDONAR, ABANDONADO)

Recuperación de un pariente abandonado o perdido.

ABANDONO

Abandono de las armas. Abandono del aliado a merced del enemigo.
Dolor por abandono.

ABDICACIÓN

Abdicación.

ACCESOS

Refuerzo de los accesos a un territorio.

ACCIDENTAL

Adquisición de un don extraordinario por la pérdida accidental de su dueño. Encuentro accidental con persona buscada. Encuentro accidental con persona no buscada. Encuentro accidental con un animal. Encuentro accidental con un cadáver. Encuentro accidental de parientes. Encuentro accidental de un objeto.

ACECHO

Acecho al enemigo.

ACEPTACIÓN

Aceptación de un consejo sobre las estrategias. Aceptación de un consejo sobre las estrategias en el gobierno de un territorio. Aceptación de un consejo sobre las estrategias en un combate. Aceptación de un desafío para luchar en un combate. Aceptación del amor de un pretendiente rechazado previamente. Aceptación del nuevo gobernante por los súbditos. Aceptación del servicio caballeresco ofrecido por un caballero.

ACOMPAÑAMIENTO

Acompañamiento durante el desplazamiento. Acompañamiento a un caballero durante el desplazamiento. Petición de acompañamiento. Petición de acompañamiento rechazada.

ACOMPAÑANTES

Reconocimiento de un caballero por el reconocimiento de sus acompañantes.

ACOMPAÑAR

Negativa a acompañar alegando pretexto.

ACUSACIÓN

Acusación. Acusación de ruptura de una promesa.

ADQUISICIÓN

Adquisición de un don como premio. Adquisición de un don extraordinario como regalo. Adquisición de un don extraordinario por extracción. Adquisición de un don extraordinario por la pérdida accidental de su dueño. Adquisición de un don extraordinario predestinado. Adquisición imposible de don extraordinario por caballero no predestinado.

AFICIÓN

Canto y baile como afición cortesana. Caza como afición cortesana.

AGRADECIMIENTO

Entrega de un premio por agradecimiento.

AGRESIÓN

Amenaza de usurpación de un territorio como agresión. Captura como agresión. Cautiverio como agresión. Comportamiento descortés como agresión. Destrucción de la propiedad como agresión. Golpes como agresión. Heridas como agresión. Muerte como agresión. Rapto como agresión. Tortura como agresión.

AGRESIVO

Comportamiento agresivo para inspirar miedo al enemigo

ALEJADO

Crianza de niño alejado de los padres.

ALIADO(S)

Abandono del aliado a merced del enemigo. Ayuda militar dada al aliado desde dentro del territorio enemigo. Búsqueda de aliados. Combate entre aliados. Embajada para buscar aliados. Envío de ayuda militar al aliado. Informaciones sobre el cautiverio de los aliados.

AMANTE(S)

Comunicación entre los amantes. Reunión de los amantes. Separación de los amantes.

AMAZONA

Matrimonio con una amazona.

AMBICIÓN

Caída como castigo por ambición.

AMENAZA

Amenaza de llevar a cabo una venganza. Amenaza de muerte. Amenaza de usurpación de un territorio como agresión.

AMISTAD

Comprobación de la amistad por prueba. Establecimiento de relaciones de amistad entre personas de distinta clase social. Realización de un pacto de amistad. Realización de una prueba de amistad.

AMOR

Aceptación del amor de un pretendiente rechazado previamente. Amor a primera vista. Amor imposible entre personas de distinto rango social. Amor imposible entre personas del mismo rango social. Amor por la misma persona. Amor provocado por un comportamiento valiente. Atención distraída por amor. Declaración de amor. Dolor por amor. Enfermedad por amor. Entrega de símbolo de amor. Muerte por amor. Obsesión por un amor. Realización de una promesa de amor sellada sobre un objeto. Síntomas de amor.

AMOROSA(S)

Informaciones sobre la fidelidad amorosa de un caballero. Profecía favorable amorosa. Profecía favorable enigmática amorosa. Quejas amorosas.

ANIMAL(ES)

Ataque recibido de un animal. Ayuda prestada durante el combate por un animal. Búsqueda de un animal peligroso. Combate contra un animal. Combate entre animales.

Elección del camino por animal. Encuentro accidental con un animal. Espantada de animales. Muerte de un animal. Muerte por animal. Pérdida de animal. Persecución de un animal.

APARIENCIA

Cambio de apariencia corporal.

APERTURA

Petición de apertura de puertas.

APRENDIZAJE

Aprendizaje. Aprendizaje sobre hierbas. Aprendizaje sobre magia.

APROPIACIÓN

Apropiación de un territorio del enemigo. Apropiación de un territorio estratégico del enemigo.

ARENKA

Arenga antes de un combate peligroso.

ARMA(S)

Abandono de las armas. Comprobación de la valía de un arma por las hazañas llevadas a cabo con ella. Comprobación de la violencia en un combate por estado de las armas de los contendientes. Empleo de divisas en armas. Recuperación de un arma robada. Ruptura de un arma durante el combate. Sustitución de un arma.

ARQUITECTURAS MÁGICAS

Construcción de arquitecturas mágicas.

ASCENSO

Ascenso militar como premio.

ASEDIO

Asedio de un territorio. Combate en un territorio con asedio. Inducción a levantar un asedio.

ASIGNACIÓN

Asignación de una tarea.

ASUNTOS

Intervención de mujer en asuntos de estado.

ATAQUE

Ataque imprevisto. Ataque recibido de un animal.

ATENCIÓN

Atención distraída por amor. Atención distraída por distracción.
Atención distraída por mirar un combate. Atención distraída por oír una voz.
Atención distraída por sueño.

AUSENCIA

Ausencia del gobernante. Dolor por la ausencia de un caballero.

AUTOPROCLAMACIÓN

Autoproclamación de servicio caballeresco.

AVENTURA(S)

Aventura múltiple simultánea. Búsqueda de aventuras. Entrada triunfal por victoria en una aventura. Preparación de un caballero para iniciar una aventura.

AVISO

Aviso de la llegada de un caballero por gritos. Aviso de la llegada de un caballero por sonido de instrumento. Aviso del comienzo de un combate por ruido. Aviso del descubrimiento de un rapto. Aviso del descubrimiento de una emboscada.

AYUDA

Ayuda militar dada al aliado desde dentro del territorio enemigo. Ayuda prestada durante el combate. Ayuda prestada durante el combate por un animal. Entrega de un premio por ayuda. Envío de ayuda militar al aliado. Negativa a conceder ayuda. Ofrecimiento de ayuda para llevar a cabo la liberación de prisioneros. Ofrecimiento de ayuda para llevar a cabo la venganza por la usurpación de un territorio. Persecución para ayuda. Petición de ayuda. Petición de ayuda para desplazamiento. Petición de ayuda por gritos. Petición de ayuda por relato. Petición de ayuda por ruegos.

AZAR

Elección del camino por azar.

BAILE

Canto y baile como afición cortesana.

BÉLICO(S)

Profecía desfavorable bélica. Profecía favorable bélica. Profecía favorable enigmática bélica.

BELLEZA

Informaciones sobre la belleza de una mujer. Juicio de belleza.

BENDICIONES

Bendiciones.

BESO

Beso.

BIENES

Conocimiento de la identidad de un caballero por el reconocimiento de sus bienes. Demanda de bienes por pariente hostil. Reconocimiento de un caballero por el reconocimiento de sus bienes.

BODA

Boda.

BORDADO

Bordado de un tejido.

BUSCAR (BUSCADA, BUSCANDO)

Embajada para buscar aliados. Encuentro accidental con persona buscada. Encuentro accidental con persona no buscada. Encuentro con persona buscada.

BÚSQUEDA

Búsqueda de aliados. Búsqueda de aventuras. Búsqueda de persona perdida. Búsqueda del enemigo. Búsqueda de remedio mágico. Búsqueda de una determinada persona. Búsqueda de un animal peligroso. Paso obligatorio por un territorio durante la búsqueda. Paso peligroso durante la búsqueda.

CABALLERESCA(O)

Aceptación del servicio caballeresco ofrecido por un caballero. Autoproclamación de servicio caballeresco. Realización de un voto caballeresco. Retirada de la vida caballeresca.

CABALLERO(S)

Aceptación del servicio caballeresco ofrecido por un caballero. Acompañamiento a un caballero durante su desplazamiento. Adquisición imposible de don extraordinario por caballero no predestinado. Aviso de la llegada de un caballero por gritos. Aviso de la llegada de un caballero por sonido de instrumento. Comprobación de las habilidades de un caballero por los riesgos que asume. Comprobación de las habilidades de un caballero por los riesgos que asume en un combate. Comprobación de las habilidades de un caballero por la observación de sus hazañas. Concierto del matrimonio entre caballero y doncella. Confusión en la identificación de un caballero. Conocimiento de la identidad de un caballero por el reconocimiento de sus bienes. Conocimiento de la identidad de un caballero por las informaciones dadas por quien lo conoce. Conocimiento de la identidad de un caballero por reconocimiento. Dishonra de caballero. Dolor por la ausencia de un caballero. Escritura de libro sobre hazañas de caballero por cronista. Falsa información sobre la muerte de un caballero. Informaciones sobre la fidelidad amorosa de un caballero. Informaciones sobre la vida de un caballero. Informaciones sobre las hazañas de un caballero. Observación de las hazañas de un caballero en un combate. Pregunta sobre la identidad de un caballero. Pregunta sobre la localización de un caballero. Preparación de un caballero para iniciar un combate. Preparación de un caballero para iniciar un desplazamiento. Preparación de un caballero para iniciar una aventura. Reconocimiento de un caballero por conocimiento de su linaje. Reconocimiento de un caballero por decir su nombre. Reconocimiento de un caballero por el reconocimiento de sus acompañantes. Reconocimiento de un caballero por el reconocimiento de sus bienes. Reconocimiento de un caballero por quitarse el yelmo. Reconocimiento de un caballero por sus

habilidades en el combate. Reconocimiento de un caballero por sus peculiaridades físicas. Reconocimiento de un caballero por un presentimiento. Reunión de caballeros. Salida a ver al caballero vencedor. Salida al encuentro de un caballero. Separación de caballeros.

CADÁVER

Encuentro accidental con un cadáver. Quema del cadáver.

CAÍDA

Caída como castigo por ambición. Caída como castigo por soberbia. Caída sobre el enemigo.

CAMBIO

Cambio de apariencia corporal. Cambio del nombre de una persona. Cambio del nombre de un territorio. Cambio en la dirección de un desplazamiento previsto.

CAMINO

Elección del camino. Elección del camino en una encrucijada. Elección del camino por animal. Elección del camino por azar. Elección errónea del camino. Orientación del camino por informaciones. Orientación del camino por luz. Orientación del camino por ruido. Orientación del camino por sonido de instrumento.

CAMPAMENTO

Escucha de ruido por la noche en el campamento rival. Festejos en un campamento antes de la celebración de un combate.

CANTO

Canto y baile como afición cortesana.

CAPITÁN(ES)

Combate entre los dos capitanes de los ejércitos.

CAPTURA

Captura como agresión. Captura como estrategia. Captura evitada. Captura por emboscada. Captura por engaño. Captura por trampa.

CARACTERÍSTICAS

Informaciones sobre las características de un monstruo.

CASTIGO

Caída como castigo por ambición. Caída como castigo por soberbia. Castigo por soberbia. Cautiverio como castigo por derrota en un combate.

Exilio como castigo por traición. Humillación como castigo. Muerte como castigo. Muerte como castigo por crueldad. Muerte como castigo por derrota en un combate. Muerte como castigo por mal gobierno. Muerte como castigo por raptó. Muerte como castigo por soberbia. Muerte como castigo por usurpación de un territorio.

CASTILLO

Entrada a un castillo.

CAUSA

Informaciones sobre la causa de unas heridas.

CAUTIVERIO

Cautiverio benevolente. Cautiverio como agresión. Cautiverio como castigo por derrota en un combate. Cautiverio como castigo por soberbia. Cautiverio como castigo por traición. Cautiverio como estrategia. Dolor por cautiverio. Informaciones sobre el cautiverio de los aliados.

CAZA

Caza como afición cortesana.

CELEBRACIÓN

Festejos en un campamento antes de la celebración de un combate.

CLASE

Establecimiento de relaciones de amistad entre personas de distinta clase social.

COLECTIVO

Combate colectivo.

COMBATE

Aceptación de un consejo sobre las estrategias en un combate. Aceptación de un desafío para luchar en un combate. Arenga antes de un combate peligroso. Atención distraída por mirar un combate. Aviso del comienzo de un combate por ruido. Ayuda prestada durante el combate. Ayuda prestada durante el combate por un animal. Cautiverio como castigo por derrota en un combate. Combate a pie. Combate colectivo. Combate contra el guardián. Combate contra un animal. Combate contra un gigante. Combate contra un monstruo. Combate contra una mujer. Combate en un espacio rural. Combate en un espacio subterráneo. Combate en un espacio urbano. Combate en un puente. Combate en un territorio con asedio. Combate en una playa. Combate entre aliados. Combate entre animales. Combate entre los dos capitanes de los ejércitos. Combate evitado. Combate mágico. Combate naval. Comprobación de la violencia en un combate por estado de las armas de los contendientes. Comprobación de las habilidades de

un caballero por los riesgos que asume en un combate. Confusión, desorden durante un combate. Derrota posible en un combate por inferioridad de condiciones de uno de los contendientes. Desafío a un combate. Deseo de continuar con un combate por uno de los contendientes. Desplazamiento para participar en un combate. Duración excesiva de un combate. Entrada triunfal por victoria en un combate. Festejos en un campamento antes de la celebración de un combate. Heridas como castigo por derrota en un combate. Informaciones sobre un combate. Muerte como castigo por derrota en un combate. Muerte en combate. Observación de las hazañas de un caballero en un combate. Observación de un combate. Participación en un combate. Participación en un combate en inferioridad de condiciones. Pérdida de ventaja en el transcurso de un combate. Preparación de un caballero para iniciar un combate. Quema del cadáver como castigo por derrota en combate. Reconocimiento de un caballero por sus habilidades en el combate. Ruptura de un arma durante el combate. Triunfo en un combate. Triunfo en combate sobre fuerza superior.

COMETER (COMETIDA)

Injusticia cometida por el gobernante.

COMIENZO

Aviso del comienzo de un combate por ruido.

COMPORTAMIENTO

Amor provocado por un comportamiento valiente. Comportamiento agresivo para inspirar miedo al enemigo. Comportamiento curioso, curiosidad. Comportamiento descortés como agresión. Comprobación de la generosidad por el comportamiento. Comprobación de la soberbia por comportamiento traidor.

COMPROBACIÓN

Comprobación de la amistad por prueba. Comprobación de la generosidad por el comportamiento. Comprobación de la soberbia por comportamiento traidor. Comprobación de la valía de un arma por las hazañas llevadas a cabo con ella. Comprobación de la violencia en un combate por estado de las armas de los contendientes. Comprobación de las habilidades de un caballero por los riesgos que asume. Comprobación de las habilidades de un caballero por los riesgos que asume en un combate. Comprobación de las habilidades de un caballero por la observación de sus hazañas.

COMUNICACIÓN

Comunicación entre los amantes.

CONCERTAR

Embajada para concertar la paz.

CONCESIÓN

Concesión de licencia para un desplazamiento.

CONDICIONES

Derrota posible en un combate por inferioridad de condiciones de uno de los contendientes. Participación en un combate en inferioridad de condiciones.

CONFUSIÓN

Confusión en la identificación de un caballero. Confusión en la identificación de un enano. Confusión, desorden durante un combate.

CONOCIMIENTO

Conocimiento de la identidad de un caballero por el reconocimiento de sus bienes. Conocimiento de la identidad de un caballero por las informaciones dadas por quien lo conoce. Conocimiento de la identidad de un caballero por reconocimiento. Reconocimiento de un caballero por conocimiento de su linaje.

CONSEGUIR

Desplazamiento para conseguir fama. Tortura para conseguir un secreto.

CONSEJERO

Desacuerdo entre los consejeros. Reunión de consejeros.

CONSEJO

Aceptación de un consejo sobre las estrategias. Aceptación de un consejo sobre las estrategias en el gobierno de un territorio. Aceptación de un consejo sobre las estrategias en un combate. Consejo dado por moribundo. Deliberación, sometimiento a consejo de una decisión.

CONSTRUCCIÓN(ES)

Construcción de arquitecturas mágicas. Construcción de un monumento como recuerdo. Construcción militar como protección. Refugio en construcciones.

CONSUELO

Consuelo en la desgracia.

CONTRATO

Contrato de mercenarios.

CONTENDIENTES

Comprobación de la violencia en un combate por estado de las armas de los contendientes. Derrota posible en un combate por inferioridad de condiciones de uno de los contendientes. Deseo de continuar con un combate por uno de los contendientes.

CONTINUAR

Deseo de continuar con un combate por uno de los contendientes.

CONTROLADA, CONTROLADO

Desencantamiento de una persona controlada por un encantamiento.
Desplazamiento a un espacio controlado por magia.

CONVALECENCIA

Visita durante la convalecencia.

CONVERSACIÓN

Conversación secreta.

CORPORAL

Cambio de apariencia corporal.

CORTE

Desplazamiento para visitar una corte. Salida de la corte.

CORTEJO

Galanteo, cortejo.

CORTESANA, CORTESANO

Desplazamiento a espacio cortesano. Festejos cortesanos.

CORTESÍA

Entrega de un premio por cortesía.

CRONISTA

Escritura de libro sobre hazañas de caballero por cronista.

CRUELDAD

Muerte como castigo por crueldad.

CUMPLIMIENTO

Cumplimiento de una profecía. Cumplimiento de una promesa. Intento fallido de evitar el cumplimiento de una profecía. Petición del cumplimiento de una promesa.

CURACIÓN

Curación de las heridas. Curación por magia.

CURIOSIDAD, CURIOSO

Caída como castigo por curiosidad. Comportamiento curioso, curiosidad. Muerte como castigo por curiosidad.

DECIR

Reconocimiento de un caballero por decir su nombre.

DECISIÓN

Deliberación, sometimiento a consejo de una decisión.

DECLARACIÓN

Declaración de amor.

DELIBERACIÓN

Deliberación, sometimiento a consejo de una decisión.

DEMANDA

Demanda de bienes por pariente hostil.

DEPOSICIÓN

Deposición del gobernante.

DERECHOS

Transferencia de los derechos del trono.

DERROTA

Captura como castigo por derrota en un combate. Cautiverio como castigo por derrota en un combate. Derrota. Derrota de un mago. Derrota posible en un combate por inferioridad de condiciones de uno de los contendientes. Heridas como castigo por derrota en un combate. Muerte como castigo por derrota en un combate. Venganza por derrota.

DESACUERDO

Desacuerdo. Desacuerdo entre los consejeros.

DESAFÍO

Aceptación de un desafío para luchar en un combate. Desafío a un combate.

DESAMOR

Dolor por desamor. Muerte por desamor evitada.

DESCORTÉS

Comportamiento descortés como agresión.

DESCUBRIMIENTO

Aviso del descubrimiento de un rapto. Aviso del descubrimiento de una emboscada.

DESDOBLAMIENTO

Desdoblamiento de la identidad.

DESEMBARCO

Desembarco.

DESENCANTAMIENTO

Desencantamiento de una persona controlada por un encantamiento.

DESEO

Deseo de continuar con un combate por uno de los contendientes. Deseo de hacer efectiva una profecía por voluntad de mágico. Deseo de llevar a cabo la venganza por la muerte de un ser querido. Deseo de matar a un gigante.

DESGRACIA

Consuelo en la desgracia.

DESHONRA

Deshonra de caballero.

DESORDEN

Confusión, desorden durante un combate.

DESPLAZAMIENTO

Acompañamiento a un caballero durante su desplazamiento. Cambio en la dirección de un desplazamiento previsto. Concesión de licencia para un desplazamiento. Desplazamiento a espacio cortesano. Desplazamiento a un espacio controlado por magia. Desplazamiento mágico marítimo.

Desplazamiento marítimo. Desplazamiento militar nocturno. Desplazamiento para conseguir fama. Desplazamiento para llevar a cabo la liberación de los prisioneros. Desplazamiento para participar en un combate. Desplazamiento para transmitir informaciones. Desplazamiento para visitar una corte. Desplazamiento terrestre. Interrupción de un desplazamiento. Petición de ayuda para desplazamiento. Petición de licencia para desplazamiento. Preparación de un caballero para iniciar un desplazamiento.

DESTRUCCIÓN, DESTRUIDO

Destrucción de la propiedad como agresión. Destrucción de un territorio por monstruo.

Huida de un territorio destruido.

DETERMINADA

Búsqueda de una determinada persona.

DEVOLUCIÓN

Devolución de un objeto ganado. Devolución de un objeto prestado. Devolución de un objeto rescatado.

DIRECCIÓN

Cambio en la dirección de un desplazamiento previsto.

DISTRACCIÓN

Atención distraída por distracción.

DIVISAS

Empleo de divisas en armas.

DOLOR

Dolor por abandono. Dolor por amor. Dolor por cautiverio. Dolor por desamor. Dolor por la ausencia de un caballero. Dolor por la muerte de un ser querido. Dolor por rapto. Muerte por dolor.

DON

Adquisición de un don como premio. Adquisición de un don extraordinario como regalo. Adquisición de un don extraordinario por extracción. Adquisición de un don extraordinario por la pérdida accidental de su dueño. Adquisición de un don extraordinario predestinado. Adquisición imposible de don extraordinario por caballero no predestinado. Petición de un don. Pregunta sobre la localización de un don.

DONCELLA

Concierto del matrimonio entre caballero y doncella.

DUEÑO

Adquisición de un don extraordinario por la pérdida accidental de su dueño.

DURACIÓN

Duración excesiva de un combate.

EJÉRCITOS

Combate entre los dos capitanes de los ejércitos.

ELECCIÓN

Elección del camino. Elección del camino en una encrucijada. Elección del camino por animal. Elección del camino por azar. Elección entre males. Elección errónea del camino.

EMBAJADA

Embajada para buscar aliados. Embajada para concertar la paz. Embajada para transmitir informaciones.

EMBOSCADA

Aviso del descubrimiento de una emboscada. Captura por emboscada.
Emboscada. Emboscada por engaño.

EMPLEO

Empleo de divisas en armas.

ENANO

Confusión en la identificación de un enano. Persecución de un enano.

ENCANTAMIENTO

Desencantamiento de una persona controlada por un encantamiento.
Sueño mágico por encantamiento.

ENCRUCIJADA

Elección del camino en una encrucijada.

ENCUENTRO

Encuentro accidental con persona buscada. Encuentro accidental con persona no buscada. Encuentro accidental con un animal. Encuentro accidental con un cadáver. Encuentro accidental de parientes. Encuentro accidental de un objeto. Encuentro con persona buscada. Salida al encuentro de un caballero.

ENEMIGO(S)

Abandono del aliado a merced del enemigo. Acecho al enemigo. Apropiación de un territorio del enemigo. Apropiación de un territorio estratégico del enemigo. Ayuda militar dada al aliado desde dentro del territorio enemigo. Búsqueda del enemigo. Caída sobre el enemigo. Comportamiento agresivo para inspirar miedo al enemigo. Entrada en el territorio del enemigo. Falsa información dada al enemigo. Hostilidad para inspirar miedo al enemigo. Huida del enemigo. Huida del enemigo por engaño. Huida del enemigo por estrategia. Informaciones sobre el enemigo. Informaciones sobre la huida del enemigo. Persecución del enemigo.

ENEMISTAD

Enemistad entre un súbdito y su gobernante. Venganza por enemistad.

ENFERMEDAD

Enfermedad. Enfermedad por amor. Enfermedad por dolor. Enfermedad por envenenamiento.

ENGAÑO

Captura por engaño. Captura por engaño evitada. Emboscada por engaño. Engaño por mentira. Engaño por treta. Huida del enemigo por engaño. Muerte evitada por engaño.

ENIGMA

Resolución de un enigma.

ENIGMÁTICA

Profecía enigmática bélica. Profecía enigmática desfavorable. Profecía enigmática simbólica.

ENTIERRO

Entierro.

ENTRADA

Entrada a un castillo. Entrada en el territorio del enemigo. Entrada en un espacio extraordinario. Entrada triunfal por victoria en una aventura. Entrada triunfal por victoria en un combate. Guarda de la entrada a un espacio.

ENTREGA

Entrega de niño. Entrega de símbolo de amor. Entrega de un premio por agradecimiento. Entrega de un premio por ayuda. Entrega de un premio por cortesía. Entrega de un premio por servicio. Entrega de un recuerdo. Entrega de un regalo.

ENVEJECIMIENTO

Envejecimiento del gobernante.

ENVENENAMIENTO

Enfermedad por envenenamiento.

ENVÍO

Envío de ayuda militar al aliado.

ERRÓNEA

Elección errónea del camino.

ESCALADA

Escalada de un muro.

ESCARAMUZA

Escaramuza.

ESCONDITE

Escondite como protección.

ESCRITAS, ESCRITO, ESCRITURA

Escritura de libro sobre hazañas de caballero por cronista. Éxito en la lectura de un escrito. Informaciones escritas de mago. Traducción de un escrito.

ESCUCHA

Escucha de gritos. Escucha de ruido. Escucha de ruido por la noche en el campamento rival.

ESPACIO

Combate en un espacio cortesano. Combate en un espacio rural. Combate en un espacio subterráneo. Combate en un espacio urbano. Desplazamiento a espacio cortesano. Desplazamiento a un espacio controlado por magia. Entrada en un espacio extraordinario. Guarda de la entrada a un espacio.

ESPANTADA

Espantada de animales.

ESTABLECIMIENTO

Establecimiento de relaciones de amistad entre personas de distinta clase social.

ESTADO

Comprobación de la violencia en un combate por estado de las armas de los contendientes. Intervención de mujer en asuntos de estado.

ESTRATEGIA(S)

Aceptación de un consejo sobre las estrategias. Aceptación de un consejo sobre las estrategias en el gobierno de un territorio. Aceptación de un consejo sobre las estrategias en un combate. Captura como estrategia. Cautiverio como estrategia. Huida del enemigo por estrategia. Organización de estrategia militar.

ESTRATÉGICO

Apropiación de un territorio estratégico del enemigo.

EVITAR (EVITADA, EVITADO)

Captura evitada. Captura por engaño evitada. Combate evitado. Intento fallido de evitar el cumplimiento de una profecía. Muerte evitada. Muerte evitada por engaño. Muerte evitada por rescate. Muerte por desamor evitada.

EXCESIVA(O)

Duración excesiva de un combate.

EXILIO

Exilio voluntario. Exilio como castigo por traición.

ÉXITO

Éxito en la lectura de un escrito.

EXTINCIÓN

Extinción de fuego.

EXTRACCIÓN

Adquisición de un don extraordinario por extracción.

EXTRAORDINARIO

Adquisición de un don extraordinario como regalo. Adquisición de un don extraordinario por extracción. Adquisición de un don extraordinario por la pérdida accidental de su dueño. Adquisición de un don extraordinario predestinado. Adquisición imposible de don extraordinario por caballero no predestinado. Entrada en un espacio extraordinario.

FABRICACIÓN

Fabricación de un objeto mágico.

FALSA

Falsa información dada al enemigo. Falsa información sobre la muerte de un caballero.

FAMA

Desplazamiento para conseguir fama.

FAVORABLE

Profecía favorable amorosa. Profecía favorable bélica. Profecía favorable enigmática amorosa. Profecía favorable enigmática bélica. Profecía favorable enigmática simbólica.

FESTEJOS

Festejos. Festejos cortesanos. Festejos en un campamento antes de la celebración de un combate. Informaciones sobre unos festejos.

FIDELIDAD

Informaciones sobre la fidelidad amorosa de un caballero.

FIRMA

Firma de paz.

FÍSICAS

Reconocimiento de un caballero por sus peculiaridades físicas.

FRACASO

Fracaso en el reconocimiento. Fracaso en una tarea.

FUEGO

Extinción de fuego.

FUERZA

Triunfo en combate sobre fuerza superior.

GALANTEO

Galanteo, cortejo.

GANADO

Devolución de un objeto ganado.

GENEROSIDAD

Comprobación de la generosidad por el comportamiento.

GIGANTE(S)

Combate contra un gigante. Deseo de matar a un gigante.

GOBERNANTE

Aceptación del nuevo gobernante por los súbditos. Ausencia del gobernante. Deposición del gobernante. Enemistad entre un súbdito y su gobernante. Enfado del gobernante con un súbdito. Envejecimiento del gobernante. Incumplimiento de un gobernante de las obligaciones con sus súbditos. Injusticia cometida por el gobernante. Muerte de un gobernante. Oposición a la voluntad del gobernante. Quejas de súbditos ante el gobernante. Salida a recibir al gobernante.

GOBIERNO

Aceptación de un consejo sobre las estrategias en el gobierno de un territorio. Gobierno de un territorio. Muerte como castigo por mal gobierno.

GOLPE(S)

Golpes como agresión.

GRAVEDAD

Heridas de gravedad.

GRITOS

Aviso de la llegada de un caballero por gritos. Escucha de gritos.
Petición de ayuda por gritos.

GUARDA

Guarda de la entrada a un espacio.

GUARDIÁN

Combate contra el guardián.

GUERRA

Guerra evitada. Guerra como venganza por usurpación de territorio.
Reto durante la guerra.

HABILIDAD(ES)

Comprobación de las habilidades de un caballero por los riesgos que asume. Comprobación de las habilidades de un caballero por los riesgos que asume en un combate. Comprobación de las habilidades de un caballero por la observación de sus hazañas. Reconocimiento de un caballero por sus habilidades en el combate.

HACER

Deseo de hacer efectiva una profecía por voluntad de mágico.

HAZAÑAS

Comprobación de la valía de un arma por las hazañas llevadas a cabo con ella. Comprobación de las habilidades de un caballero por la observación de sus hazañas. Escritura de libro sobre hazañas de caballero por cronista. Informaciones sobre las hazañas de un caballero. Observación de las hazañas de un caballero en un combate.

HEREDERO

Muerte del heredero.

HERIDAS

Curación de las heridas. Heridas como castigo por derrota en un combate. Heridas como agresión. Heridas de gravedad. Heridas de muerte. Informaciones sobre la causa de unas heridas.

HIERBAS

Aprendizaje sobre hierbas.

HIJO(S)

Nacimiento ordinario de un hijo legítimo.

HOSPITALIDAD

Hospitalidad. Hospitalidad premiada. Petición de hospitalidad.

HOSTIL, HOSTILIDAD

Demanda de bienes por pariente hostil. Hostilidad para inspirar miedo al enemigo.

Huida de un pariente hostil.

HUIDA

Huida de los prisioneros. Huida de un pariente hostil. Huida de un territorio destruido. Huida del enemigo. Huida del enemigo por engaño. Huida del enemigo por estrategia. Huida ocultando la identidad. Informaciones sobre la huida del enemigo.

HUMILLANTE, HUMILLACIÓN

Castigo humillante como castigo por soberbia. Humillación como castigo.

IDENTIDAD

Conocimiento de la identidad de un caballero por el reconocimiento de sus bienes. Conocimiento de la identidad de un caballero por las informaciones dadas por quien lo conoce. Conocimiento de la identidad de un caballero por reconocimiento. Desdoblamiento de la identidad. Huida ocultando la identidad. Ocultación de la identidad. Pregunta sobre la identidad de un caballero.

IDENTIFICACIÓN

Confusión en la identificación de un caballero. Confusión en la identificación de un enano.

ILUMINACIÓN

Iluminación por objeto mágico.

IMPARTICIÓN

Impartición de justicia.

IMPOSIBLE

Adquisición imposible de don extraordinario por caballero no predestinado. Amor imposible entre personas de distinto rango social. Amor imposible entre personas del mismo rango social.

IMPOSICIÓN

Imposición de un nombre. Imposición de un nombre simbólico.

IMPREVISTO

Ataque imprevisto.

INCUMPLIMIENTO

Incumplimiento de un gobernante de las obligaciones con sus súbditos.

INDUCCIÓN

Inducción a levantar un asedio.

INFERIORIDAD

Derrota posible en un combate por inferioridad de condiciones de uno de los contendientes. Participación en un combate en inferioridad de condiciones.

INFORMACIÓN(ES)

Conocimiento de la identidad de un caballero por las informaciones dadas por quien lo conoce. Desplazamiento para transmitir informaciones. Embajada para transmitir informaciones. Falsa información dada al enemigo. Falsa información sobre la muerte de un caballero. Informaciones escritas de mago. Informaciones recibidas de sueño. Informaciones recibidas de sueño profético. Informaciones sobre el cautiverio de los aliados. Informaciones sobre el enemigo. Informaciones sobre la belleza de una mujer. Informaciones sobre la causa de unas heridas. Informaciones sobre la fidelidad amorosa de un caballero. Informaciones sobre la huida del enemigo. Informaciones sobre la liberación de un territorio. Informaciones sobre la usurpación de un territorio. Informaciones sobre la vida de un caballero. Informaciones sobre las características de un monstruo. Informaciones sobre las hazañas de un caballero. Informaciones sobre un combate. Informaciones sobre un rapto. Informaciones sobre un robo. Informaciones sobre un secreto valioso. Informaciones sobre una maravilla. Informaciones sobre una muerte. Informaciones sobre una traición. Informaciones sobre unos festejos. Informaciones verbales de mago. Ocultación de una información. Orientación del camino por informaciones. Prohibición de revelar una información. Respuesta insatisfactoria a una pregunta sobre una información.

INICIAR

Preparación de un caballero para iniciar un combate. Preparación de un caballero para iniciar un desplazamiento. Preparación de un caballero para iniciar una aventura.

INJUSTICIA

Injusticia cometida por el gobernante.

INSATISFACTORIA

Respuesta insatisfactoria a una pregunta sobre una información.

INSPECCIÓN

Inspección de un territorio.

INSPIRAR

Comportamiento agresivo para inspirar miedo al enemigo. Hostilidad para inspirar miedo al enemigo.

INSTRUMENTO

Aviso de la llegada de un caballero por sonido de instrumento.
Orientación del camino por sonido de instrumento.

INTENTO

Intento fallido de evitar el cumplimiento de una profecía.

INTERPRETACIÓN

Interpretación de un sueño. Interpretación de una profecía.

INTERROGATORIO

Interrogatorio de los prisioneros.

INTERRUPCIÓN

Interrupción de un desplazamiento.

INTERVENCIÓN

Intervención de mujer en asuntos de estado.

JOYA

Pérdida de una joya.

JUICIO

Juicio de belleza. Juicio de valentía.

JUSTICIA

Impartición de justicia.

LECTURA

Éxito en la lectura de un escrito.

LEGÍTIMO

Nacimiento ordinario de un hijo legítimo.

LEVANTAR

Inducción a levantar un asedio.

LIBERACIÓN

Desplazamiento para llevar a cabo la liberación de los prisioneros.
Informaciones sobre la liberación de un territorio. Liberación de prisioneros.
Ofrecimiento de ayuda para llevar a cabo la liberación de prisioneros.

LIBRO

Escritura de libro sobre hazañas de caballero por cronista.

LICENCIA

Concesión de licencia para un desplazamiento. Petición de licencia para desplazamiento. Petición de licencia para prestar servicio caballeresco.

LINAJE

Reconocimiento de un caballero por conocimiento de su linaje.

LOCALIZACIÓN

Pregunta sobre la localización de un caballero. Pregunta sobre la localización de un don.

LUCHAR

Aceptación de un desafío para luchar en un combate.

LUTO

Luto por una muerte.

LUZ

Orientación del camino por luz.

LLEGADA

Aviso de la llegada de un caballero por gritos. Aviso de la llegada de un caballero por sonido de instrumento.

LLEVAR (LLEVANDO, LLEVADAS)

Comprobación de la valía de un arma por las hazañas llevadas a cabo con ella. Deseo de llevar a cabo la venganza por la muerte de un ser querido. Desplazamiento para llevar a cabo la liberación de los prisioneros. Ofrecimiento de ayuda para llevar a cabo la liberación de prisioneros. Ofrecimiento de ayuda para llevar a cabo la venganza por la usurpación de un territorio.

MAGIA

Aprendizaje sobre magia. Curación por magia. Desplazamiento a un espacio controlado por magia. Vuelta del mundo de la magia.

MÁGICA, MÁGICO

Búsqueda de remedio mágico. Combate mágico. Construcción de arquitecturas mágicas. Deseo de hacer efectiva una profecía por voluntad de mágico. Desplazamiento mágico marítimo. Fabricación de un objeto mágico. Iluminación por objeto mágico. Sueño mágico por encantamiento.

MAGO(S)

Derrota de un mago. Informaciones escritas de mago. Informaciones verbales de mago.

MAL(ES)

Elección entre males. Muerte como castigo por mal gobierno.

MALTRATO

Maltrato de los prisioneros.

MANTENIMIENTO

Mantenimiento de un nombre.

MARAVILLA

Informaciones sobre una maravilla.

MAR, MARÍTIMO

Desplazamiento mágico marítimo. Desplazamiento marítimo.
Observación del mar.

MATAR

Deseo de matar a un gigante.

MATRIMONIO

Concierto del matrimonio entre caballero y doncella. Matrimonio con una amazona. Matrimonio entre personas del mismo rango social. Matrimonio pospuesto. Oposición al matrimonio de un pariente.

MERCED

Abandono del aliado a merced del enemigo.

MERCENARIO(S)

Contrato de mercenarios.

MIEDO

Comportamiento agresivo para inspirar miedo al enemigo. Hostilidad para inspirar miedo al enemigo.

MILITAR

Ascenso militar como premio. Construcción militar como protección. Desplazamiento militar nocturno. Envío de ayuda militar al aliado. Organización de estrategia militar. Supervisión militar.

MIRAR

Atención distraída por mirar un combate.

MONSTRUO

Combate contra un monstruo. Destrucción de un territorio por monstruo. Informaciones sobre las características de un monstruo. Muerte de un monstruo. Triunfo sobre monstruo.

MONUMENTO

Construcción de un monumento como recuerdo.

MORIBUNDO

Consejo dado por moribundo.

MUERTE

Amenaza de muerte. Deseo de llevar a cabo la venganza por la muerte de un ser querido. Dolor por la muerte de un ser querido. Falsa información sobre la muerte de un caballero. Guerra como venganza por muerte. Heridas de muerte. Informaciones sobre una muerte. Luto por una muerte. Muerte como agresión. Muerte como castigo. Muerte como castigo por crueldad. Muerte como castigo por derrota en un combate. Muerte como castigo por mal gobierno. Muerte como castigo por rapto. Muerte como castigo por soberbia. Muerte como castigo por usurpación de un territorio. Muerte de un animal. Muerte de un gobernante. Muerte de un monstruo. Muerte del heredero. Muerte en combate. Muerte evitada. Muerte evitada por engaño.

Muerte evitada por rescate. Muerte por animal. Muerte por desamor evitada.
Muerte por dolor. Planctus por una muerte.

MUJER(ES)

Combate contra una mujer. Informaciones sobre la belleza de una mujer. Intervención de mujer en asuntos de estado.

MUNDO

Transcurso del tiempo en el mundo sobrenatural. Vuelta del mundo de la magia.

MURALLAS

Refuerzo de las murallas.

MURO

Escalada de un muro.

NACIMIENTO

Nacimiento ordinario de un hijo legítimo. Nacimiento simultáneo.

NAVAL

Combate naval.

NEGATIVA

Negativa a acompañar alegando pretexto. Negativa a conceder ayuda.

NIÑO(S)

Crianza de niño alejado de los padres. Entrega de niño.

NOCTURNO(A)

Desplazamiento militar nocturno.

NOCHE

Escucha de ruido por la noche en el campamento rival.

NOMBRE

Cambio del nombre de un territorio. Cambio del nombre de una persona. Imposición de un nombre. Imposición de un nombre simbólico. Mantenimiento de un nombre. Reconocimiento de un caballero por decir su nombre.

OBJETO

Devolución de un objeto ganado. Devolución de un objeto prestado. Devolución de un objeto rescatado. Encuentro accidental de un objeto. Fabricación de un objeto mágico. Iluminación por objeto mágico. Realización de una promesa de amor sellada sobre un objeto. Robo de un objeto.

OBLIGACIÓN(ES), OBLIGATORIO

Incumplimiento de un gobernante de las obligaciones con sus súbditos. Paso obligatorio por un territorio durante la búsqueda.

OBSERVACIÓN

Comprobación de las habilidades de un caballero por la observación de sus hazañas. Observación de las hazañas de un caballero en un combate. Observación de un combate.

Observación de un rapto. Observación del mar.

OBSESIÓN

Obsesión por un amor.

OCULTACIÓN, OCULTANDO

Huida ocultando la identidad. Ocultación de la identidad. Ocultación de una información. Ocultación voluntaria de la sociedad por retiro.

OFRECER (OFRECIDA, OFRECIDO), OFRECIMIENTO

Aceptación del servicio caballeresco ofrecido por un caballero.
Ofrecimiento de ayuda para llevar a cabo la liberación de prisioneros.
Ofrecimiento de ayuda para llevar a cabo la venganza por la usurpación de un territorio.

OÍR

Atención distraída por oír una voz.

OPOSICIÓN

Oposición a la voluntad del gobernante. Oposición al matrimonio de un pariente.

ORDINARIO

Nacimiento ordinario de un hijo legítimo.

ORGANIZACIÓN

Organización de estrategia militar.

ORIENTACIÓN

Orientación del camino por informaciones. Orientación del camino por luz. Orientación del camino por ruido. Orientación del camino por sonido de instrumento.

PACTO

Realización de un pacto de amistad.

PADRE(S)

Crianza de niño alejado de los padres.

PARECIDO

Recuerdo de una persona al ver a otra por su parecido.

PARIENTE(S)

Demanda de bienes por pariente hostil. Encuentro accidental de parientes. Huida de un pariente hostil. Oposición al matrimonio de un pariente. Pérdida de parientes. Preferencia de un pariente sobre otro. Recuperación de un pariente abandonado o perdido.

PARTICIPACIÓN

Participación en un combate. Participación en un combate en inferioridad de condiciones.

PARTICIPAR

Desplazamiento para participar en un combate.

PASO

Paso obligatorio por un territorio durante la búsqueda. Paso peligroso durante la búsqueda.

PAZ

Embajada para concertar la paz. Firma de paz.

PECULIARIDADES

Reconocimiento de un caballero por sus peculiaridades físicas.

PELIGRO

Arenga antes de un combate peligroso. Búsqueda de un animal peligroso. Paso peligroso durante la búsqueda.

PERDIDA, PERDIDO

Búsqueda de persona perdida. Recuperación de un pariente abandonado o perdido.

PÉRDIDA

Adquisición de un don extraordinario por la pérdida accidental de su dueño. Pérdida de parientes. Pérdida de prisioneros. Pérdida de animal. Pérdida de una joya. Pérdida de ventaja en el transcurso de un combate.

PERDÓN

Perdón de la vida del vencido.

PERSECUCIÓN

Persecución de un animal. Persecución de un enano. Persecución del enemigo. Persecución para ayuda.

PERSONA(S)

Amor imposible entre personas de distinto rango social. Amor imposible entre personas del mismo rango social. Amor por la misma persona. Búsqueda de persona perdida. Búsqueda de una determinada persona. Cambio del nombre de una persona. Desencantamiento de una persona controlada por un encantamiento. Encuentro accidental con persona buscada. Encuentro accidental con persona no buscada. Encuentro con persona buscada. Establecimiento de relaciones de amistad entre personas de distinta clase social. Matrimonio entre personas de distinto rango social.

Matrimonio entre personas del mismo rango social. Recuerdo de una persona al ver a otra por su parecido.

PETICIÓN

Petición de acompañamiento. Petición de acompañamiento rechazada. Petición de apertura de puertas. Petición de ayuda. Petición de ayuda para desplazamiento. Petición de ayuda por gritos. Petición de ayuda por relato. Petición de ayuda por ruegos. Petición de hospitalidad. Petición de licencia para desplazamiento. Petición de licencia para prestar servicio caballeresco. Petición de un don. Petición del cumplimiento de una promesa.

PIE

Combate a pie.

PLANCTUS

Planctus por una muerte.

PLAYA

Combate en una playa.

PODER

Sucesión en el poder.

POSPUESTO

Matrimonio pospuesto.

PREDESTINADO

Adquisición de un don extraordinario predestinado. Adquisición imposible de don extraordinario por caballero no predestinado.

PREFERENCIA

Preferencia de un pariente sobre otro.

PREGUNTA(S)

Pregunta sobre la identidad de un caballero. Pregunta sobre la localización de un caballero. Pregunta sobre la localización de un don. Respuesta insatisfactoria a una pregunta sobre una información.

PREMIADA

Hospitalidad premiada.

PREMIO

Adquisición de un don como premio. Ascenso militar como premio.
Entrega de un premio por agradecimiento. Entrega de un premio por ayuda.
Entrega de un premio por cortesía. Entrega de un premio por servicio.

PREPARACIÓN

Preparación de un caballero para iniciar un combate. Preparación de un caballero para iniciar un desplazamiento. Preparación de un caballero para iniciar una aventura.

PRESENTIMIENTO

Reconocimiento de un caballero por un presentimiento.

PRESTAR (PRESTADA, PRESTADO)

Devolución de un objeto prestado. Petición de licencia para prestar servicio caballeresco.

PRETENDIENTE

Aceptación del amor de un pretendiente rechazado previamente.

PRETEXTO

Negativa a acompañar alegando pretexto.

PRIMERA

Amor a primera vista.

PRISIONEROS

Desplazamiento para llevar a cabo la liberación de los prisioneros. Huida de los prisioneros. Interrogatorio de los prisioneros. Liberación de prisioneros. Maltrato de los prisioneros. Ofrecimiento de ayuda para llevar a cabo la liberación de prisioneros. Pérdida de prisioneros. Traslado de prisioneros.

PROFECÍA

Cumplimiento de una profecía. Deseo de hacer efectiva una profecía por voluntad de mágico. Intento fallido de evitar el cumplimiento de una profecía. Interpretación de una profecía. Profecía desfavorable bélica. Profecía desfavorable simbólica. Profecía enigmática bélica. Profecía enigmática desfavorable. Profecía enigmática simbólica. Profecía favorable amorosa. Profecía favorable bélica. Profecía favorable enigmática amorosa. Profecía favorable enigmática bélica. Profecía favorable enigmática simbólica.

PROHIBICIÓN

Prohibición de revelar una información.

PROMESA

Acusación de ruptura de una promesa. Cumplimiento de una promesa. Petición del cumplimiento de una promesa. Realización de una promesa. Realización de una promesa de amor sellada sobre un objeto. Ruptura de promesa.

PROTECCIÓN

Construcción militar como protección. Escondite como protección.

PROVOCACIÓN, PROVOCADO

Amor provocado por un comportamiento valiente. Provocación de una tormenta.

PRUEBA

Comprobación de la amistad por prueba. Realización de una prueba de amistad.

Sometimiento a prueba de sufrimiento.

PUENTE

Combate en un puente.

PUERTAS

Petición de apertura de puertas.

REMEDIO

Búsqueda de remedio mágico.

QUEJAS

Quejas amorosas. Quejas de súbditos ante el gobernante.

QUEMA

Quema del cadáver.

QUERIDO

Deseo de llevar a cabo la venganza por la muerte de un ser querido.
Dolor por la muerte de un ser querido.

QUITAR

Reconocimiento de un caballero por quitarse el yelmo.

RANGO

Amor imposible entre personas de distinto rango social. Amor imposible entre personas del mismo rango social. Matrimonio entre personas de distinto rango social. Matrimonio entre personas del mismo rango social.

RAPTO

Aviso del descubrimiento de un rapto. Dolor por rapto. Informaciones sobre un rapto. Muerte como castigo por rapto. Observación de un rapto. Ofrecimiento de ayuda para llevar a cabo la venganza por un rapto. Rapto como agresión. Venganza por rapto.

REALIZACIÓN

Realización de un pacto de amistad. Realización de un voto caballeresco. Realización de una promesa. Realización de una promesa de amor sellada sobre un objeto. Realización de una prueba de amistad.

RECIBIR (RECIBIR, RECIBIDAS, RECIBIDO)

Ataque recibido de un animal. Informaciones recibidas de sueño. Informaciones recibidas de sueño profético. Salida a recibir al gobernante.

RECLUTAMIENTO

Reclutamiento de tropas.

RECONOCIMIENTO

Conocimiento de la identidad de un caballero por el reconocimiento de sus bienes. Conocimiento de la identidad de un caballero por reconocimiento. Fracaso en el reconocimiento. Reconocimiento de un caballero por conocimiento de su linaje. Reconocimiento de un caballero por decir su nombre. Reconocimiento de un caballero por el reconocimiento de sus acompañantes. Reconocimiento de un caballero por el reconocimiento de sus bienes. Reconocimiento de un caballero por quitarse el yelmo. Reconocimiento de un caballero por sus habilidades en el combate. Reconocimiento de un caballero por sus peculiaridades físicas. Reconocimiento de un caballero por un presentimiento.

RECUERDO

Construcción de un monumento como recuerdo. Entrega de un recuerdo. Recuerdo de una persona al ver a otra por su parecido.

RECUPERACIÓN

Recuperación de un arma robada. Recuperación de un territorio. Recuperación de un pariente abandonado o perdido.

RECHAZADA(O)

Aceptación del amor de un pretendiente rechazado previamente. Petición de acompañamiento rechazada.

REFUERZO

Refuerzo de las murallas. Refuerzo de los accesos a un territorio.

REFUGIO

Refugio en construcciones.

REGALO(S)

Adquisición de un don extraordinario como regalo. Entrega de un regalo.

RELACIONES

Establecimiento de relaciones de amistad entre personas de distinta clase social.

RELATO

Petición de ayuda por relato.

RENDICIÓN

Rendición.

RESCATE

Muerte evitada por rescate.

RESOLUCIÓN

Resolución de un enigma.

RESPUESTA

Respuesta insatisfactoria a una pregunta sobre una información.

RETIRADA, RETIRO

Retirada de la vida caballeresca. Ocultación voluntaria de la sociedad por retiro.

RETO

Reto durante la guerra. Reto por usurpación.

REUNIÓN

Reunión de caballeros. Reunión de consejeros. Reunión de los amantes.
Reunión de sabios.

REVELAR

Prohibición de revelar una información.

RIESGOS

Comprobación de las habilidades de un caballero por los riesgos que asume. Comprobación de las habilidades de un caballero por los riesgos que asume en un combate.

RIVAL(ES)

Escucha de ruido por la noche en el campamento rival.

ROBADA

Recuperación de un arma robada.

ROBO

Informaciones sobre un robo. Robo de un objeto.

RUEGOS

Petición de ayuda por ruegos.

RUIDO

Aviso del comienzo de un combate por ruido. Escucha de ruido. Escucha de ruido por la noche en el campamento rival. Orientación del camino por ruido.

RUPTURA

Acusación de ruptura de una promesa. Ruptura de promesa. Ruptura de un arma durante el combate.

RURAL

Combate en un espacio rural.

SABIO(S)

Reunión de sabios.

SALIDA

Salida a recibir al gobernante. Salida a ver al caballero vencedor. Salida al encuentro de un caballero. Salida de la corte.

SECRETA

Conversación secreta.

SECRETO

Informaciones sobre un secreto valioso. Tortura para conseguir un secreto.

SELLADA

Realización de una promesa de amor sellada sobre un objeto.

SEPARACIÓN

Separación de caballeros. Separación de los amantes.

SERVICIO

Aceptación del servicio caballeresco ofrecido por un caballero. Autoproclamación de servicio caballeresco. Entrega de un premio por servicio. Petición de licencia para prestar servicio caballeresco.

SIMBÓLICA(O)

Imposición de un nombre simbólico. Profecía desfavorable simbólica. Profecía enigmática simbólica. Profecía favorable enigmática simbólica. Profecía simbólica.

SÍMBOLO

Entrega de símbolo de amor.

SIMULTÁNEA(O)

Aventura múltiple simultánea. Nacimiento simultáneo.

SÍNTOMAS

Síntomas de amor.

SOBERBIA

Caída como castigo por soberbia. Castigo por soberbia. Castigo humillante como castigo por soberbia. Cautiverio como castigo por soberbia. Comprobación de la soberbia por comportamiento traidor. Muerte como castigo por soberbia.

SOBRENATURAL

Transcurso del tiempo en el mundo sobrenatural.

SOCIAL

Amor imposible entre personas de distinto rango social. Amor imposible entre personas del mismo rango social. Establecimiento de relaciones de amistad entre personas de distinta clase social. Matrimonio entre personas de distinto rango social. Matrimonio entre personas del mismo rango social.

SOCIEDAD

Ocultación voluntaria de la sociedad por retiro.

SOLITARIA

Vida solitaria.

SOMETIMIENTO

Deliberación, sometimiento a consejo de una decisión. Sometimiento a prueba de sufrimiento. Sometimiento a una tentación. Sometimiento del vencido a la voluntad del vencedor.

SONIDO

Aviso de la llegada de un caballero por sonido de instrumento.
Orientación del camino por sonido de instrumento.

SÚBDITO(S)

Aceptación del nuevo gobernante por los súbditos. Enemistad entre un súbdito y su gobernante. Enfado del gobernante con un súbdito. Incumplimiento de un gobernante de las obligaciones con sus súbditos. Quejas de súbditos ante el gobernante.

SUBTERRÁNEO

Combate en un espacio subterráneo.

SUCESIÓN

Sucesión en el poder.

SUEÑO

Atención distraída por sueño. Informaciones recibidas de sueño.
Informaciones recibidas de sueño profético. Interpretación de un sueño.
Sueño mágico por encantamiento.

SUFRIMIENTO

Sometimiento a prueba de sufrimiento.

SUICIDIO

Suicidio.

SUPERIOR

Triunfo en combate sobre fuerza superior.

SUPERVISIÓN

Supervisión militar.

SUSTITUCIÓN

Sustitución de un arma.

TAREA

Asignación de una tarea. Fracaso en una tarea.

TEJIDO

Bordado de un tejido.

TENTACIÓN

Sometimiento a una tentación.

TERRESTRE

Desplazamiento terrestre.

TERRITORIO

Aceptación de un consejo sobre las estrategias en el gobierno de un territorio. Amenaza de usurpación de un territorio como agresión. Apropiación de un territorio del enemigo. Apropiación de un territorio

estratégico del enemigo. Asedio de un territorio. Ayuda militar dada al aliado desde dentro del territorio enemigo. Cambio del nombre de un territorio. Combate en un territorio con asedio. Destrucción de un territorio por monstruo. Entrada en el territorio del enemigo. Gobierno de un territorio. Guerra como venganza por usurpación de territorio. Huida de un territorio destruido. Informaciones sobre la liberación de un territorio. Informaciones sobre la usurpación de un territorio. Inspección de un territorio. Muerte como castigo por usurpación de un territorio. Ofrecimiento de ayuda para llevar a cabo la venganza por la usurpación de un territorio. Paso obligatorio por un territorio durante la búsqueda. Recuperación de un territorio. Refuerzo de los accesos a un territorio. Usurpación de territorio.

TIEMPO

Transcurso del tiempo en el mundo sobrenatural.

TORMENTA

Provocación de una tormenta.

TORTURA

Tortura como agresión. Tortura para conseguir un secreto.

TRADUCCIÓN

Traducción de un escrito.

TRAICIÓN

Captura como castigo por traición. Castigo humillante como castigo por traición. Cautiverio como castigo por traición. Exilio como castigo por traición. Informaciones sobre una traición. Muerte como castigo por traición.

TRAIADOR

Comprobación de la soberbia por comportamiento traidor.

TRAMPA

Captura por trampa.

TRANSCURSO

Pérdida de ventaja en el transcurso de un combate. Transcurso del tiempo en el mundo sobrenatural.

TRANSFERENCIA

Transferencia de los derechos del trono.

TRANSMITIR

Desplazamiento para transmitir informaciones. Embajada para transmitir informaciones.

TRASLADO

Traslado de prisioneros.

TRIUNFAL

Entrada triunfal por victoria en un combate. Entrada triunfal por victoria en una aventura.

TRIUNFO

Triunfo en un combate. Triunfo en combate sobre fuerza superior. Triunfo sobre monstruo.

TRONO

Transferencia de los derechos del trono.

TROPAS

Reclutamiento de tropas.

URBANO

Combate en un espacio urbano.

USURPACIÓN

Amenaza de usurpación de un territorio como agresión. Guerra como venganza por usurpación de territorio. Informaciones sobre la usurpación de un territorio. Muerte como castigo por usurpación de un territorio. Ofrecimiento de ayuda para llevar a cabo la venganza por la usurpación de un territorio. Reto por usurpación. Usurpación de territorio.

VALENTÍA

Juicio de valentía.

VALÍA

Comprobación de la valía de un arma por las hazañas llevadas a cabo con ella.

VALIENTE

Amor provocado por un comportamiento valiente.

VALIOSO

Informaciones sobre un secreto valioso.

VENCEDOR

Salida a ver al caballero vencedor. Sometimiento del vencido a la voluntad del vencedor.

VENCIDO

Perdón de la vida del vencido. Sometimiento del vencido a la voluntad del vencedor.

VENGANZA

Amenaza de llevar a cabo una venganza. Deseo de llevar a cabo la venganza por la muerte de un ser querido. Guerra como venganza por muerte. Guerra como venganza por usurpación de territorio. Ofrecimiento de ayuda para llevar a cabo la venganza por la usurpación de un territorio. Venganza por derrota. Venganza por enemistad. Venganza por rapto.

VENTAJA

Pérdida de ventaja en el transcurso de un combate.

VER

Recuerdo de una persona al ver a otra por su parecido. Salida a ver al caballero vencedor.

VERBALES

Informaciones verbales de mago.

VICTORIA

Entrada triunfal por victoria en un combate. Entrada triunfal por victoria en una aventura.

VIDA

Informaciones sobre la vida de un caballero. Perdón de la vida del vencido. Retirada de la vida caballeresca. Vida solitaria.

VIOLENCIA

Comprobación de la violencia en un combate por estado de las armas de los contendientes.

VISITAR, VISITA

Desplazamiento para visitar una corte. Visita durante la convalecencia.

VISTA

Amor a primera vista.

VOLUNTAD

Deseo de hacer efectiva una profecía por voluntad de mágico. Oposición a la voluntad del gobernante. Sometimiento del vencido a la voluntad del vencedor.

VOLUNTARIA, VOLUNTARIO

Exilio voluntario. Ocultación voluntaria de la sociedad por retiro.

VOTO

Realización de un voto caballeresco.

VOZ

Atención distraída por oír una voz.

VUELTA

Vuelta del mundo de la magia.

YELMO

Reconocimiento de un caballero por quitarse el yelmo.

12.3. Índice alfabético de motivos paradigmáticos compuestos

Abandono de un territorio por

→ ***consejo recibido durante sueño profético:*** TFR II, 2, 246.

→ ***miedo a los actos destructivos de un monstruo:*** TH 1, 30. *Ap. A*, 1072. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088.

→ ***rechazo del nuevo gobernante:*** *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1069.

Aceptación

→ ***del consejo de uno de los caballeros que interviene en una deliberación:*** TFR II, 2, 265-270. TFR II, 5, 194. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 330-331. TT III, 2, 435. TT III, 6, 514-522. TT III, 7, 528. TT III, 8, 544. TT III, 11, 595. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 813. TRK V, 5, 835. TRK V, 7, 857. TRK V, 9, 878-882. TRK VI, 8, 1006-1007. TRK VI, 8, 1010. *Ap. A*, 1075.

→ ***del nuevo gobernante***

**** a la muerte del gobernante anterior:*** TRK V, 6, 843.

TRK V, 7, 855. TRK VI, 5, 967-968. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1052.

**** al renunciar a sus derechos dinásticos el anterior:***

Ap. A, 1062. *Ap. A*, 1073.

→ ***del pretendiente rechazado:*** TRK VI, 5, 965.

→ ***de un combate singular:*** TRK V, 6, 841. TT III, 3, 459. *Ap. A*, 1052.

Acompañamiento por

→ ***animal durante los desplazamientos:*** TH 2, 36. TH 7, 157. TFR I, 11, 179-186. TFR I, 12, 199-215. TFR II, 2, 261. TFR II, 2, 262. TFR II, 3, 279-294. TFR II, 3, 295-307. TT III, 2, 439-440. TT III, 5, 502. TT

III, 5, 504-505. TT III, 6, 506-509. TT III, 6, 512. TT III, 6, 522. TT III, 6, 524-525. TT III, 7, 526-531. TT III, 7, 540-542. TT III, 8, 543-556. TT III, 11, 588-589. TT III, 11, 595-600. TRK V, 1, 747. TRK V, 1, 748. TRK V, 1, 751. TRK V, 1, 762. TRK V, 1, 752. TRK V, 3, 793. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 7, 850. TRK V, 7, 851. TRK V, 8, 864. TRK VI, 4, 949-950. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 7, 995. TRK VI, 7, 996. *Ap. A*, 1065.

→ **los mejores caballeros en el exilio**: TT III, 2, 437. TRK V, 2, 774.

Amenazas

→ **como venganza por una muerte**: TT IV, 10, 731. TRK VI, 3, 944. TRK VI, 8, 1019.

→ **de muerte como agresión**: TH 4, 72. TH 5, 87. TH 17, 320. TFR II, 10, 399. TT III, 3, 456. TT IV, 1, 613. TT IV, 2, 634. TT IV, 10, 731. TRK V, 6, 841.

Amor

→ **hacia una persona**

* **capturada en emboscada**: TH 6, 107. TT IV, 10, 741-742. TRK VI, 1, 908. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1077.

* **demostrado por**

¬ **morir de dolor tras su muerte**: *Ap. A*, 1063. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1070.

¬ **mostrar dolor ante su**

+ **muerte**: TFR I, 7, 123. TFR II, 6, 333. TFR II, 7, 359-360. TT IV, 10, 730-731. TRK V, 1, 755. TRK V, 6, 842-844. TRK V, 7, 854. TRK V, 7, 856. TRK V, 8, 869. *Ap. A*, 1063. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1074-1075. *Ap. B*, 1092.

+ rapto: TT IV, 10, 741-742. TRK VI, 1, 908. *Ap. A*, 1077.

*** por tener noticias sobre**

¬ su belleza: TFR I, 7, 123. TT III, 6, 515. TRK VI, 5, 964-965. *Ap. A*, 1058. *Ap. A*, 1060.

¬ sus hazañas: TRK VI, 5, 964-965.

→ imposible por

*** distinto rango social:** TFR I, 7, 123. *Ap. A*, 1059.

*** existencia de un compromiso anterior con otro pretendiente:** TT III, 6, 523. TRK V, 8, 866-868.

Apropiación de un territorio estratégico como estrategia militar: TH 15, 301. TFR II, 2, 244-245. TT III, 5, 500. TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1094. *Ap. B*, 1095.

Arrepentimiento en trance de muerte: TH 18, 333. TT III, 1, 414.

Asedio como estrategia militar: TH 15, 308. TT III, 7, 533-541. TT III, 9, 566-569. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 6, 839-849. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1051. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1094. *Ap. B*, 1095.

Asentamiento de las armas como preparación para iniciar un combate: TFR I, 11, 194-195. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 323. TT III, 7, 532-533. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876-879. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948-949.

Asignación de un cargo como agradecimiento: TH 14, 291. TT III, 6, 524-525. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 969. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1070. *Ap. B*, 1097.

Ataque

→ **imprevisto como estrategia militar:** TH 4, 77. TH 8, 180. TH 17, 324. TFR I, 11, 194-15. TFR II, 4, 299. TT III, 7, 540. TT III, 9, 565. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 838. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 891. TRK VI, 8, 1015. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1066. *Ap. A*, 1067. *Ap. B*, 1092.

→ **nocturno e imprevisto como estrategia militar:** TFR I, 11, 194-15. TFR II, 4, 299. TT III, 9, 565. TRK V, 6, 839. *Ap. A*, 1055.

Aviso de desafío a combate por sonido: TH 17, 328. TT III, 1, 413. TT III, 7, 528. TT III, 7, 533. TT III, 7, 537. TT III, 7, 540. TT III, 8, 543. TT IV, 5, 666. TT IV, 9, 720. TRK V, 6, 844. TRK V, 10, 885. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1066. *Ap. B*, 1092.

Ayuda

→ **como venganza por una agresión:** TT III, 6, 518. TRK V, 3, 799. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 882. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. TRK VI, 8, 1007-1013.

→ **de animal en combate:** TH 6, 118. TH 17, 324. TH 17, 330. TH 18, 334. TT III, 2, 439-440. TT III, 7, 540-542. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 6, 839-840. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 949-950. *Ap. A*, 1068.

→ **militar**

* **a causa de un cerco:** TH 17, 321. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839-849. *Ap. A*, 1044-1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064.

* **como venganza por una muerte:** *Ap. A*, 1074.

* **para evitar la derrota en un combate en inferioridad de condiciones:** TH 17, 321. TH 17, 330. TH 18, 334. TT III, 7,

541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948.

Ap. A, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1074.

→ **para evitar una agresión:** TH 2, 48. TH 4, 77. TH 8, 184. TH 17, 318. TFR I, 12, 210-213.

→ **por:**

*** amenazas de muerte como agresión:** TH 2, 48. TH 6, 124. TRK VI, 1, 909. TRK V, 10, 893.

*** cautiverio:** TH 9, 204. TFR I, 6, 119. TFR I, 8, 142. TFR II, 2, 261. TT III, 1, 420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-500. TT IV, 10, 741-742. TRK V, 9, 876. TRK VI, 1, 909. TRK VI, 9, 1021. *Ap. A*, 1043.

*** heridas de muerte:** TFR I, 12, 198-199. TT I, 1, 741-414. TRK V, 6, 839.

*** muerte como agresión:** TRK V, 6, 847. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1075.

*** rapto como agresión:** TH 2, 48. TH 4, 77. TT III, 1, 420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-500. TRK VI, 1, 909.

Boda tras largo tiempo de separación de los amantes: TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1062.

Búsqueda

→ **de aliados**

*** como estrategia militar:** TH 14, 294. TH 17, 321. TFR II, 2, 246. TT III, 7, 532-541. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK V, 3, 798. TRK V, 4, 827. TRK V, 8, 862. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1074.

*** que se marchan sin descubrir su identidad:** TRK V, 8, 861. *Ap. A*, 1055.

→ *de ayuda*

** para*

¬ participar en combate: TH 17, 321. TT III, 6, 514. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK V, 3, 798. TRK V, 4, 827. TRK V, 8, 862. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1074.

¬ vengar

- *una derrota:* TH 1, 23. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 844. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1075.

- *una muerte:* TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 844. *Ap. A*, 1074.

** por indicaciones de mago:* TH 1, 23. TFR II, 2, 257. TT III, 6, 514. TRK V, 2, 776. TRK V, 4, 813. *Ap. B*, 1090.

→ *de don mágico para curar una enfermedad:* TFR I, 12, 198. TFR I, 12, 203. TFR I, 12, 211. TFR II, 1, 221. TRK V, 8, 862-865.

→ *de pareja por enamoramiento:* TFR I, 11, 193. TRK V, 2, 783-785. TRK VI, 5, 959-965. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1024.

→ *de un mago:* TFR II, 2, 257. *Ap. A*, 1078.

** para curar enfermedad:* TFR I, 12, 210. TT III, 6, 514.

** para desencantamiento:* TT III, 6, 514.

→ *del caballero que triunfará en una aventura a partir de la información recibida*

** de mago:* TH 1, 23. TFR II, 2, 246. TT III, 6, 514. TRK V, 2, 776.

** sobre sus hazañas:* TT III, 6, 514.

→ *iniciada para*

** cumplir una promesa:* *Ap. B*, 1090.

*** indicar el cumplimiento de una profecía:** TH 1, 23.

TFR II, 2, 246. TRK V, 2, 776.

*** transmitir**

↯ **informaciones:** TH 15, 300. TFR II, 2, 246. TT III, 5, 503. TT III, 7, 527. TRK V, 2, 776. TRK V, 3, 798-799.

↯ **una orden:** TFR II, 2, 246.

Caída al suelo como castigo: TFR II, 10, 399.

Cambio

→ **de apariencia para entrar en el campo enemigo:** TRK V, 3, 804.

TRK V, 6, 841. TRK VI, 1, 913. TRK VI, 2, 930.

→ **en la dirección de un desplazamiento:** TH 4, 71.

*** por el relato de un suceso:** TRK V, 5, 833.

*** por elección de otro camino:** TH 10, 220. TFR II, 3, 288-294. TFR II, 5, 328. TT III, 11, 595. TRK V, 2, 779. TRK V, 5, 833.

*** por pérdida en tierra a causa de la oscuridad de la noche:** TH 8, 175. TFR I, 8, 138.

→ **temporal en la dirección de un desplazamiento por encuentro casual:** TH 6, 124. TFR I, 3, 76. TFR I, 4, 88. TFR I, 6, 114. TT IV, 5, 669. TRK V, 2, 779. TRK V, 5, 833. *Ap. A*, 1078.

Castigo humillante por soberbia: TT III, 10, 583. TRK V, 7, 854.

Cautiverio como

→ **castigo por**

*** derrota en combate:** TFR II, 2, 260. TT III, 8, 545. TRK VI, 5, 968.

*** traición:** TT III, 10, 584.

→ **prueba de sufrimiento:** TRK VI, 1, 909.

Combate

→ **a pie como estrategia militar:** TH 2, 46. TH 4, 77. TH 6, 108. TH 8, 181. TH 8, 189. TH 14, 288. TH 17, 326-329. TH 18, 334-335. TFR I, 11, 195. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 245. TFR II, 4, 298-299. TFR II, 5, 324-325. TFR II, 5, 330-331. TT III, 3, 444. TT III, 7, 540-541. TT III, 9, 567-569. TT IV, 4, 661. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. TRK VI, 8, 1009. TRK VI, 8, 1014-1015.

→ **como**

* **tarea:** TH 14, 288. TT III, 3, 444. TT IV, 4, 661. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. TRK VI, 8, 1009. TRK VI, 8, 1014-1015. *Ap. A*, 1055.

* **estrategia militar en distintos lugares:** TH 14, 288. TH 17, 326-329. TH 18, 334-335. TRK V, 10, 891-893.

* **venganza por una muerte:** TT III, 9, 567-569. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 844. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1074-1075.

→ **ganado por emboscada:** TT III, 1, 414. TRK VI, 8, 1015. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1066. *Ap. A*, 1067.

Concesión de

→ **ayuda militar:** TH 14, 294. TH 17, 321. TT III, 2, 437. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 886. *Ap. A*, 1044-1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1071. *Ap. A*, 1074.

→ **compañía:** TH 2, 36. TH 12, 248. *Prologue IV*, 11-12. TFR I, 1, 35. TFR I, 3, 70-85. TFR I, 4, 86-97. TFR I, 6, 109. TFR I, 8, 135. TFR I, 11, 181-188. TFR I, 12, 199-213. TFR II, 3, 281-294. TFR II, 4, 295-320.

TFR II, 5, 321-332. TFR II, 6, 333-352. TFR II, 9, 380-394. TFR II, 10, 395-407. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-505. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TT III, 8, 546-556. TT III, 11, 588-589. TT IV, 5, 669-674. TRK V, 1, 747-753. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 9, 872-878. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 950-947. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1027-1030. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070-1071. *Ap. A*, 1074. *Ap. A*, 1081. *Ap. B*, 1084.
→ **don:** TH 13, 277. TFR I, 2, 51. TFR II, 2, 241. TFR II, 3, 277. TFR II, 8, 375. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 978. *Ap. A*, 1057.

→ **informaciones:** TH 1, 24-26. TH 1, 27-30. TH 1, 30-31. TH 2, 44. TH 2, 52-53. TH 3, 55. TH 3, 63. TH 4, 75. TH 5, 86. TH 6, 112. TH 6, 127. TH 7, 133-135. TH 7, 138-145. TH 7, 154. TH 7, 162. TH 10, 227. TH 12, 257-262. TH 12, 264-265. TH 12, 268. TH 14, 289. TH 15, 299-300. TH 15, 306. TH 16, 313. TH 16, 315. TH 17, 318. TH 17, 323-324. TH 17, 330. TH 18, 335. TH 19, 343. TH 19, 346. TH 19, 351. TFR I, 2, 46-64. TFR I, 3, 83-84. TFR I, 7, 130. TFR I, 8, 146. TFR I, 10, 165. TFR I, 11, 191-194. TFR I, 12, 210. TFR II, 1, 219-224. TFR II, 1, 228-229. TFR II, 1, 230-233. TFR II, 2, 240-270. TFR II, 3, 275. TFR II, 4, 295-296. TFR II, 4, 317. TFR II, 6, 343-344. TFR II, 7, 355-357. TFR II, 7, 361-366. TFR II, 8, 367-368. TFR II, 8, 371-375. TFR II, 9, 389. TT III, 1, 414. TT III, 2, 432-438. TT III, 4, 464-478. TT III, 4, 483. TT III, 5, 493-505. TT III, 6, 507-521. TT III, 7, 528. TT III, 7, 543-544. TT III, 8, 546. TT III, 8, 549-552. TT III, 8, 558. TT III, 9, 569. TT III, 9, 573. TT III, 10, 576-587. TT III, 11, 588-589. TT III, 11, 592-600. TT

IV, 5, 663-664. TT IV, 5, 670. TT IV, 5, 677-678. TT IV, 8, 711-712. TRK V, 1, 755-758. TRK V, 1, 766. TRK V, 1, 770. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 776. TRK V, 3, 797-799. TRK V, 4, 811-815. TRK V, 4, 818-819. TRK V, 7, 853. TRK V, 8, 866-870. TRK V, 9, 874-878. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 6, 979-981. TRK VI, 6, 983. TRK VI, 7, 993-994. Ap. A, 1050. Ap. A, 1057. Ap. A, 1058. Ap. A, 1059. Ap. A, 1061. Ap. A, 1062. Ap. A, 1063. Ap. A, 1073. Ap. A, 1078-1080. Ap. B, 1085.

→ **licencia para**

* **iniciar un desplazamiento:** TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 271. TFR II, 3, 276. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 974.

* **participar en un combate:** TRK V, 10, 883.

* **realizar de un voto caballeresco:** TFR I, 10, 163. TRK V, 1, 770. TRK V, 2, 777.

* **seguir a una persona:** TRK V, 2, 775. TRK VI, 4, 963.

* **servicio caballeresco:** TT III, 6, 518. TT III, 6, 522. TRK V, 1, 770. TRK V, 2, 777.

Confusión en

→ **el camino por distracción:** TH 9, 198. TT IV, 1, 612.

→ **el combate**

* **como estrategia militar:** TT III, 7, 542. TT III, 9, 568.

* **por oscuridad:** TH 6, 108.

→ **la identificación:** TH 2, 49. TH 8, 187. TRK V, 3, 804.

* **aprovechada como estrategia militar:** TRK V, 6, 847. TRK VI, 2, 930.

Conocimiento

→ **de la identidad**

*** al ser preguntada:** TH 4, 75. TH 10, 227. TH 15, 306. TH 16, 312. TFR I, 3, 80. TFR I, 7, 124. TFR I, 9, 151. TFR I, 9, 153. TFR I, 9, 156. TFR II, 6, 343. TT III, 2, 432. TT III, 2, 433. TT III, 3, 446. TT III, 4, 464. TT III, 4, 465. TT III, 4, 482. TT III, 4, 465. TT III, 6, 509. TT III, 6, 510. TT III, 7, 530. TT III, 8, 556. TT III, 10, 578-580. TT IV, 4, 657-658. TT IV, 5, 666. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 760. TRK V, 1, 761. TRK V, 1, 768-769. TRK V, 2, 774. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 845. TRK VI, 4, 954. *Ap. A*, 1058.

*** en combate:** TH 17, 328. TT III, 5, 494. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 847.

*** por armas:** TH 4, 75-76. TFR I, 10, 171. TT III, 2, 433. TT III, 6, 511. TRK V, 1, 753. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 802. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 843. TRK V, 6, 847. TRK V, 8, 871. TRK V, 10, 888. TRK V, 10, 891. TRK VI, 4, 953.

*** por el relato de una historia:** TH 7, 141. TT IV, 4, 657-658. TRK V, 1, 757.

*** por grito de guerra:** TH 17, 328. TT III, 1, 413. TT III, 2, 433. TT III, 7, 533. TT III, 7, 537. TT IV, 4, 661. TT IV, 9, 720. TT IV, 10, 729. TRK V, 3, 838. TRK V, 4, 843-844.

*** por información directa:** TH 4, 75. TH 10, 227. TH 15, 306. TH 16, 312. TFR I, 10, 170-171. TT III, 6, 513-514. TT IV, 4, 657-658. TRK V, 1, 755-758. TRK V, 1, 766. TRK V, 3, 797-798. TRK V, 4, 811-815. TRK V, 4, 818-819. TRK V, 8, 866-870. TRK V, 9, 874-878. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 7, 993-994. *Ap. A*, 1057.

*** por información indirecta:** TH 8, 187. TH 10, 224. TT IV, 4, 657-658. TRK V, 1, 770.

*** por peculiaridades personales:** TH 8, 183. TH 8, 187. TH 10, 224. TFR I, 10, 166. TT IV, 4, 657-658. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 769. TRK V, 4, 807. *Ap. A*, 1056.

***por secreto escuchado:** TFR I, 10, 164.

→ **de un secreto en conversación apartada:** TH 16, 313. TFR I, 10, 164. TT IV, 5, 680. TRK VI, 2, 925.

Construcciones defensivas como estrategia militar: TH 15, 302. TFR I, 2, 44. TFR II, 2, 244. TT III, 7, 528. TT III, 8, 555. TT III, 9, 568. TT III, 10, 577. TT IV, 3, 636. TRK V, 1, 751. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 6, 839-849. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1068. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088.

Consuelo

→ **afirmando la correspondencia en el amor:** TRK VI, 5, 965. *Ap. A*, 1061.

→ **desmintiendo una información:** TH 15, 299. TT III, 6, 514-516. TRK V, 6, 845. TRK V, 8, 862.

Cortejo amoroso a través de

→ **declaración de amor:** *Ap. A*, 1061.

→ **petición de matrimonio:** *Ap. A*, 1061.

Curación de las heridas en espacio extraordinario: TFR II, 1, 221. TT III, 5, 503. *Ap. A*, 1043.

Decisión

→ **de acometer una aventura por informaciones de relato:** TH 2, 36. TH 7, 153. TFR I, 2, 62. TFR II, 2, 270.

→ **de ir a un lugar por señales emitidas desde él:** TFR I, 11, 183.

→ **del triunfo en guerra por combate parcial:** TRK VI, 4, 949.

Demostración de

→ **amistad manteniendo un secreto:** TFR I, 5, 105. TT III, 3, 471. TT III, 6, 516. TT III, 10, 581. TT III, 11, 593. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 663-679. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 759. TRK V, 2, 787. TRK V, 3, 804. TRK V, 7, 856. TRK VI, 5, 970.

→ **generosidad con el enemigo**

* **concediéndole el perdón de su vida:** TH 5, 102. TT III, 8, 545. TT III, 10, 583-584. TT IV, 1, 615. TT IV, 1, 618. TT IV, 6, 673. TRK VI, 3, 944. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 6, 980. TRK VI, 6, 984. TRK VI, 8, 1019.

* **por cautiverio benevolente:** TH 8, 196. TH 9, 201. TFR II, 2, 255. TT IV, 1, 615-619. TT IV, 2, 620-635. TT IV, 3, 636-647. TT IV, 4, 648-655. TT IV, 6, 686-693. TT IV, 7, 694-702. TT IV, 8, 703-716. TT IV, 9, 717-719. TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1037.

* **por invitación a comer:** TT IV, 2, 622. TT IV, 4, 653.

* **por liberación:** TT III, 8, 545. TT IV, 8, 715-716.

→ **soberbia del enemigo:** TH 15, 305-307. TH 15, 308. TH 16, 311. TH 17, 317-320. TFR II, 2, 258-260. TFR II, 10, 397-399. TT III, 10, 584. TRK V, 6, 841. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 6, 983-984. TRK VI, 8, 1018-1020. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1074-1075.

→ **valentía de un caballero en combate:** TH 2, 46. TH 7, 154. TH 8, 181. TH 8, 190-191. TH 14, 289. TH 17, 328. TH 18, 334. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 324. TFR II, 5, 331. TT III, 3, 459. TT III, 7, 533-541. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 841-842. TRK V, 6, 848. TRK V, 9, 876-877. TRK V, 10, 892. *Ap. A*, 1055.

→ *violencia de un combate singular indicada en el estado de un arma*: TFR II, 5, 325. TT III, 4, 414. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 848.

Desafío a combate

→ *como venganza por*

* *derrota en un combate*: TRK V, 6, 841. Ap. A, 1052. Ap. B, 1087.

* *heridas*: TRK V, 6, 841.

* *muerte*: TRK V, 6, 841.

* *usurpación de un territorio*: TH 17, 321-322. TT III, 7, 533. TT III, 7, 534. TT III, 7, 535. TRK V, 10, 885. Ap. A, 1052. Ap. B, 1087.

→ *para el cumplimiento de*

* *un voto caballeresco*: TT III, 6, 518. TRK V, 10, 885.

* *una tarea asignada*: TH 17, 321-322. TT III, 7, 533.

→ *por bando*: TH 17, 321-322. TH 17, 324. Ap. A, 1051.

→ *por gritos de aviso*: TH 17, 324. TFR I, 11, 195. TFR II, 5, 324. TFR II, 5, 331. TT III, 7, 533. TT III, 7, 534. TT III, 7, 535. TRK V, 6, 841. TRK V, 10, 885.

→ *por mostrar la lealtad al gobernante*: TH 17, 321-322. TT III, 7, 533. TT III, 7, 534. TT III, 7, 535. TRK V, 6, 841.

Desaparición mágica al cumplir una tarea: TRK VI, 9, 1030.

Desdoblamiento de la identidad: TT IV, 2, 633. TRK V, 6, 841.

Desencantamiento de

→ *espacio por*

* *ausencia de mago*: TRK VI, 4, 969. Ap. B, 1094.

*** derrota de mago:** TRK VI, 4, 969.

→ **un ser humano:** TT III, 6, 515-518. *Ap. A*, 1069.

Deshonra por

→ **fracaso en una tarea asignada:** TT III, 1, 414. TT III, 9, 567. TRK V, 7, 854.

→ **incumplimiento de promesa:** TFR II, 10, 399. TT III, 1, 414. TT III, 9, 567.

Desplazamiento

→ **acompañado**

*** para acometer la liberación de un prisionero:** TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. *Ap. A*, 1043.

*** para ir a un castillo:** TT III, 5, 504-505. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TT III, 8, 546-556. TT III, 11, 588-589. TRK V, 1, 747-753. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 830-837.

*** para ofrecer ayuda:** TH 17, 321. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TT III, 11, 588-589. TRK V, 1, 747-753. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 830-837.

*** para participar en un combate:** TH 17, 321. TH 17, 325. TT III, 2, 437. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TRK V, 1, 747-753. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 9, 872-878. TRK V, 10, 883-888. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1071. *Ap. A*, 1074. *Ap. B*, 1090. *Ap. B*, 1093. *Ap. B*, 1094.

→ **con**

*** mensaje:** TFR II, 2, 257. TT III, 5, 503. TRK V, 2, 775.

↯ **de amor:** TRK V, 2, 775.

*** señales identificadoras:** TT III, 5, 503. TRK V, 1, 753.

TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 802. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 843. TRK V, 6, 847. TRK V, 8, 871. TRK V, 10, 888. TRK V, 10, 891. TRK VI, 4, 953.

→ **nocturno como estrategia militar:** TH 17, 321. TH 17, 325. TT III, 7, 527. TT III, 7, 532. TT III, 11, 595. TRK V, 5, 836-837.

→ **para:**

*** ayudar contra una usurpación como agresión:** TH 17, 321. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 833-838. TRK V, 9, 874-877. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 8, 1003-1007. Ap. A, 1040. Ap. A, 1044. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1051. Ap. A, 1054. Ap. A, 1067. Ap. A, 1078. Ap. B, 1086. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089.

*** buscar**

¬ **aventuras:** TH 2, 37. Ap. A, 1060.

¬ **curación de una enfermedad:** TFR I, 12, 199-213.

¬ **enemigo como estrategia militar:** TH 17, 321. TH 17, 325. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527. TRK V, 10, 883-888. Ap. A, 1060.

¬ **persona perdida:** TH 9, 198. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TRK V, 8, 858. TRK VI, 1, 897-909. TRK VI, 4, 949-950. Ap. A, 1043. Ap. A, 1077.

¬ **persona determinada:** TH 1, 23. TFR II, 2, 257. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TRK V, 8, 858. TRK VI, 1, 897-909. TRK VI, 4, 949-950. Ap. A, 1043. Ap. A, 1077.

*** *cumplir una***

→ **orden:** TFR II, 2, 257.

→ **promesa:** TFR II, 3, 281-294. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-332. TFR II, 6, 333-352. TFR II, 9, 380-394. TFR II, 10, 395-407. TT III, 6, 509. TT IV, 1, 604-619. TT IV, 2, 620-635. TT IV, 3, 636-647. TT IV, 4, 648-662. TT IV, 5, 663-682. TT IV, 6, 683-693. TT IV, 7, 694-702. TT IV, 8, 703-716. TT IV, 9, 717-727. TRK V, 1, 759. TRK V, 6, 848. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 980. *Ap. A*, 1050.

*** desencantamiento:** TT III, 5, 504-505. TT III, 6, 506-507.

*** transmitir informaciones:** TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 257. TT III, 5, 504-503. TRK V, 3, 798-799. TRK V, 5, 833-835.

*** ver maravillas:** TT III, 8, 548. TT III, 10, 586. TRK V, 1, 753. TRK VI, 6, 978-979. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1060.

Desposorio de los amantes tras largo tiempo de separación: TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1062.

Destrucción de la propiedad del enemigo como estrategia militar: TH 11, 235. TH 15, 287. TT III, 7, 537. TT III, 9, 567-568.

Devolución de un

→ **don dado para guardar como condición de una promesa:** *Ap. A*, 1057.

→ **territorio a su dueño como regalo del conquistador:** TRK VI, 5, 968. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 979. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1078. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089.

Discusión

→ **entre los consejeros zanjada con la aceptación del consejo de uno de ellos sobre la estrategia:** TFR II, 2, 267. TFR II, 4, 297. TFR II, 5, 323. TT III, 6, 513-520. TRK V, 1, 749. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 814. TRK V, 4, 818. TRK V, 4, 822. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 9, 876-882. TRK V, 10, 885-886. TRK VI, 8, 1009-1012.

→ **zanjada por conocimiento de identidad por información directa:** TFR II, 2, 247.

Dolor

→ **por cautiverio de un caballero:** TH 8, 193. TRK VI, 1, 908. *Ap. A*, 1077.

→ **por falsa información de muerte:** TH 6, 107. TFR II, 6, 333. TFR II, 7, 359-360. TT III, 1, 416. TT III, 2, 435. TT III, 2, 441. TT III, 4, 466. TT III, 6, 513. TT IV, 5, 670. TT IV, 10, 730-731. TRK V, 6, 842-844. TRK V, 8, 869.

→ **síntoma de amor:** TFR II, 1, 233. TFR II, 6, 352. TT III, 6, 523. *Ap. A*, 1059. *Ap. A*, 1061.

Elección del camino en la búsqueda de aventuras: TH 5, 100-101. TH 6, 112. TH 7, 133. TH 10, 226. TH 11, 239. TH 13, 278. TH 13, 282.

→ **errónea:** TFR I, 4, 88. TT IV, 1, 603.

→ **por animal:** TH 6, 125. TH 6, 129.

→ **por fortuna:** TH 9, 198. TRK V, 2, 779.

→ **por informaciones:** TH 2, 53. TH 7, 161. TFR I, 3, 66. TFR I, 4, 95. TFR I, 7, 133-134. TFR I, 11, 181. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 257. TFR II, 4, 297. TFR II, 4, 314. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 328. TFR II, 6, 347. TFR II, 8, 367-368. TFR II, 10, 398-399. TT III, 2,

437. TT III, 3, 485. TT III, 5, 500. TT III, 9, 573. TT III, 11, 595. TT IV, 7, 695. TRK V, 2, 775. TRK V, 5, 832-833.

Embajada para

→ ***buscar aliados por usurpación de territorio:*** TH 14, 294. TH 15, 300. TFR II, 2, 257. TT III, 7, 527. TRK V, 3, 798. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1074.

→ ***concertar la paz como estrategia militar:*** TH 15, 305-307. TH 17, 317-318. TFR II, 2, 240-241. TT III, 10, 576-578. TRK VI, 5, 968.

→ ***quejarse por agresión:*** TH 17, 321. TRK V, 10, 888-891.

→ ***desafiar por usurpación de territorio:*** TH 17, 321. *Ap. A*, 1052.

Emboscada como estrategia militar: TH 4, 71. TH 9, 198. TFR I, 11, 194-15. TFR II, 4, 299. TT IV, 1, 613. TT IV, 4, 657. TT IV, 5, 671. TRK V, 1, 765. TRK V, 10, 885-886. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1077.

Empleo de armas para evitar la escalada de un muro protector por el enemigo: TT III, 7, 532-537.

Encantamiento

→ ***de ser humano:*** TH 8, 170. TH 8, 178. TH 8, 193. TT III, 6, 515-518. *Ap. A*, 1069.

→ ***diseñado por conocimientos de mago:*** *Ap. A*, 1069.

Encuentro casual

→ ***durante***

* ***desplazamiento:*** TH 5, 82. TFR I, 4, 97. TFR I, 8, 119. TFR I, 12, 209. TFR II, 6, 342. TT III, 2, 442-443. TT III, 5, 492. TRK V, 2, 774. TRK VI, 3, 943. TRK VI, 5, 961. *Ap. A*, 1078.

* ***una patrulla de reconocimiento nocturna:*** TH 6, 120. TRK V, 5, 832.

→ **evitado por desvío:** TFR I, 3, 74.

→ **por confusión en la elección del camino:** TH 2, 40. TH 4, 79. TH 5, 82. TH 8, 175. TH 8, 177. TH 8, 179. TFR I, 8, 119.

Engaño como estrategia militar: TRK V, 9, 882.

Entierro

→ **con construcción de un monumento como recuerdo:** TH 18, 336. TFR II, 4, 319-320. TT III, 6, 506. TT III, 8, 545. TT III, 8, 551. TT III, 8, 553. TT IV, 5, 678. TRK V, 4, 825. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 977. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1054.

→ **de gobernante muerto:** TH 18, 336. TFR II, 4, 319-320. TRK V, 4, 825. TRK VI, 6, 977. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1062-1063. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1070-1071. *Ap. A*, 1076.

→ **de los muertos durante la tregua:** TT III, 8, 545. TT III, 8, 551. TT III, 8, 553.

Entrada

→ **a espacio**

* **aliado cercado por ser reconocido como amigo:** TT III, 7, 532. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 5, 833-838.

* **enemigo engañando al enemigo:** TH 12, 257. TRK VI, 1, 902.

* **extraordinario a través de pasos difíciles:** TH 3, 56. TFR II, 4, 306.

→ **triumfal en la corte tras una hazaña:** TRK VI, 5, 966.

Envío de refuerzos como ayuda militar: TH 16, 309. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 886. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1069.

Escalada de muros como estrategia militar: TH 15, 302. TT III, 7, 532-537.

Escritura de un libro sobre hazañas de caballero a partir de distintas fuentes: Prologue IV, 14-15. TFR I, 4, 105. TFR II, 2, 249. TFR II, 3, 278. TFR II, 3, 290. TRK VI, 9, 1027. *Ap. A*, 1033.

Espera en formación como estrategia militar: TFR I, 11, 194-195. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 323. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876-879. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948-949.

Exilio voluntario por estar en desacuerdo con la voluntad del gobernante: TT III, 2, 437. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1069.

Falsa información

→ **como treta para huir:** TH 5, 97.

→ **dada por un caballero para poder participar en una guerra:** TRK V, 3, 804.

Festejos cortesanos por

→ **llegada de un mensajero:** TFR II, 1, 225-238.

→ **regreso triunfal de un caballero:** TRK VI, 4, 955. TRK VI, 6, 977.

→ **sucesión en el trono:** TRK VI, 5, 966-968.

Fiestas antes del combate: TH 15, 303-305. TFR II, 1, 225-238. TFR II, 8, 373-378.

Fracaso en

→ **el reconocimiento por**

* **cambio de apariencia:** TT III, 5, 494. TRK V, 3, 804.

* **confusión de la identidad:** TT III, 5, 494. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 841.

* **ocultación de la identidad:** TH 8, 196. TFR I, 2, 63. TFR I, 8, 148. TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 164. TFR I, 10, 170. TFR II, 1,

232-233. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 433. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 841. Ap. A, 1055. Ap. A, 1060.

→ **la interpretación de un sueño:** TFR II, 2, 246. TT IV, 4, 658

Guerra para vengar

→ **una muerte:** TH 17, 324. Ap. A, 1057. Ap. A, 1074-1075.

→ **la usurpación de un territorio:** TFR I, 2, 52. TFR II, 2, 242-245. TT III, 3, 485-487. TT III, 7, 527-524. TT III, 8, 544-545. TT III, 9, 566-569. TT III, 11, 595. TT IV, 3, 646. TT IV, 8, 706. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 764-766. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 787-790. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 874-882. TRK V, 10, 885-886. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 1, 905-906. TRK VI, 2, 919. TRK VI, 2, 925. TRK VI, 4, 948-949. Ap. A, 1047.

Heridas como castigo por soberbia en combate: TFR I, 11, 195-196. TT III, 1, 414.

Hospitalidad

→ **como cortesía por conocimiento previo:** TH 3, 55. TH 10, 230. TT III, 9, 561-563. TRK V, 1, 754-758. TRK V, 1, 760-767. TRK V, 1, 768-771. TRK VI, 7, 990-995.

→ **como premio por ayuda:** TT III, 6, 522-523. TRK VI, 4, 951-956. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985-988. Ap. A, 1055.

→ **ofrecida por lástima:** TH 7, 146. TFR I, 3, 82-85. TT III, 4, 466-471.

Hostilidad para inspirar miedo al enemigo como estrategia militar: TH 15, 308. TT III, 7, 539-540. . TRK V, 10, 885-886. TRK VI, 8, 1004.

Huida

→ **de espacio enemigo aprovechando la confusión del combate:** TH 6, 108. TFR II, 2, 261. TFR II, 5, 325. TT III, 3, 459. TT III, 7, 542. Ap. B, 1091.

→ **del enemigo**

* **en busca de refuerzos:** TFR I, 12, 197. Ap. A, 1047.

* **por miedo al vencedor:** TH 18, 335. TFR II, 5, 331. TT III, 7, 542. TRK VI, 4, 949. Ap. A, 1047. Ap. A, 1049. Ap. A, 1051. Ap. A, 1053. Ap. A, 1075.

Imposición de nombre simbólico

→ **en ausencia de uno propio:** TH 8, 181. TT IV, 5, 670. Ap. A, 1050.

→ **por peculiaridades físicas:** TH 8, 173. TFR II, 1, 227. TFR I, 10, 170. TT III, 2, 433. TT III, 5, 504. TT III, 7, 541. Ap. B, 1096.

Incorporación de refuerzos como ayuda en un combate: TH 17, 328. TH 17, 330. TH 18, 334. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948.

Información

→ **conocida por secreto escuchado:** TH 16, 313. TFR I, 10, 164. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 680. TRK VI, 2, 925.

→ **conseguida de interrogatorio:** TH 7, 153. TFR I, 2, 58. TFR II, 2, 254. TT IV, 4, 658.

→ **mágica recibida de mago:** TH 3, 63.

→ **sobre caballero conocidas por observación de sus hazañas:** TH 7, 154. TH 8, 193. TFR I, 9, 157. TFR II, 2, 239-264. TT III, 1, 414. TT III, 2, 437. TT III, 4, 472. TT III, 6, 513. TT III, 6, 518. TT III, 6, 521. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 677-678. TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 841-842. TRK V, 9, 876.

→ **sobre el enemigo conseguidas**

*** al aplicarle una tortura:** TFR I, 2, 58. TFR II, 2, 254.

*** a través de relato:** TFR I, 2, 48-60. TFR II, 2, 240-264. TT III, 4, 437. TT III, 4, 472-473. TT III, 5, 497-498. TT III, 7, 527. TT III, 9, 566-568. TT III, 11, 593. TT IV, 3, 641-643. TT IV, 5, 677-678. TT IV, 6, 691-692. TT IV, 7, 677. TRK V, 3, 798.

*** como agradecimiento:** TT IV, 3, 641-643.

*** de encuentro casual:** TH 2, 53. TH 14, 289. TT III, 4, 437. TT III, 4, 472-473. TT III, 5, 497-498. TT III, 7, 527. TT III, 9, 566-568. TT IV, 5, 677-678. TT IV, 6, 691-692. TT IV, 7, 677.

*** por captura:** TH 7, 153. TFR I, 2, 58. TFR II, 2, 254. TT III, 3, 444-458.

*** por inspirarle miedo:** TFR I, 2, 58. TFR II, 2, 254.

→ **sobre una muerte conocidas a través de relato:** TH 7, 154. TFR II, 7, 355. TT III, 1, 414. TT IV, 5, 666-668. TRK V, 1, 755. *Ap. A*, 1073.

Inspección de un territorio al que se accede por desplazamiento: TH 11, 236. TFR I, 12, 210. TFR II, 3, 274. TT IV, 1, 603-610. TRK V, 10, 884-886. TRK VI, 3, 939-946.

Incorporación a la corte de pariente recuperado: TFR II, 1, 230. TRK V, 8, 858.

Interpretación de

→ **un sueño profético como resolución de un enigma:** TFR II, 2, 247. TT IV, 4, 658.

→ **una profecía para indicar su cumplimiento:** TFR II, 2, 247. TT IV, 4, 658.

Intuición de la identidad por visión de un caballero: TH 8, 183. TH 8, 187. TH 10, 224. TT III, 5, 494. TT IV, 4, 658. TRK V, 3, 804.

Liberación de prisioneros

→ ***durante su traslado:*** TT III, 3, 458. *Ap. A*, 1043.

→ ***por abordaje:*** TRK V, 9, 876.

→ ***por cambio de vestidos:*** TRK VI, 1, 915.

→ ***por victoria en combate:*** TH 4, 77. TT III, 3, 458-459. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 9, 1021. *Ap. A*, 1043.

Llanto como síntoma de amor: TRK V, 6, 842.

Marcha rápida sin descubrir la identidad: TRK V, 8, 861. *Ap. A*, 1055.

Matrimonio

→ ***como premio para el libertador:*** TRK VI, 5, 972-973. *Ap. A*, 1061.

→ ***comprometido para cumplir una promesa:*** TFR I, 11, 204. TRK VI, 5, 972-973. *Ap. A*, 1062.

→ ***con el pretendiente antes rechazado:*** TRK VI, 5, 958-965. TRK VI, 6, 977.

→ ***de caballero con amazona por decisión del caballero:*** TRK VI, 5, 958-965. TRK VI, 6, 977.

→ ***entre personas de mismo rango social por decisión del caballero:*** TRK VI, 6, 977. TRK VI, 9, 1024

→ ***por amor a primera vista:*** TFR I, 11, 204. TRK VI, 5, 958. *Ap. A*, 1061.

Modificaciones lingüísticas de un libro en lengua antigua encontrado casualmente: *Prologue IV*, 14-15. TFR I, 11, 186. *Ap. F*, 1133-1138.

Monumento como recuerdo de

→ **caballero**: TH 18, 336. TFR II, 4, 319-320. TT III, 6, 506. TT III, 8, 545. TT III, 8, 551. TT III, 8, 553. TT IV, 5, 678. TRK VI, 6, 977.

→ **un combate**: TT III, 8, 551. TT III, 8, 553. TRK V, 6, 845. Ap. A, 1047. Ap. A, 1054.

Muerte

→ **como castigo por**

* **crueldad**: TH 2, 50. TT III, 2, 437. TT III, 3, 447. TT III, 3, 459. TRK VI, 8, 1020. Ap. A, 1047. Ap. A, 1075.

* **derrota en combate**: TT III, 1, 414. TT III, 2, 437. TT III, 3, 459. TT III, 7, 542. TT III, 9, 566. TRK V, 6, 842. Ap. A, 1047. Ap. A, 1067. Ap. A, 1075. Ap. B, 1088.

* **devastación**: TH 14, 290. TT III, 9, 566. TRK VI, 8, 1020.

* **mal gobierno**: TH 18, 333. TT III, 9, 566. TRK VI, 8, 1020. Ap. A, 1047.

* **maltrato**: TRK VI, 8, 1020.

* **rapto**: TH 4, 77. TH 2, 50. TT III, 2, 437. TT III, 3, 459.

* **soberbia**: TH 18, 333. TT III, 1, 414. TRK V, 6, 842. TRK V, 7, 854. TRK VI, 8, 1020. Ap. A, 1047.

* **traición**: TT III, 1, 414. TT III, 3, 447. TRK VI, 8, 1020. Ap. A, 1047.

→ **de animal por caballero**: TH 14, 290. TFR II, 4, 298-299. TRK V, 6, 840. Ap. A, 1069. Ap. A, 1064.

→ **de dolor por disgusto**: Ap. A, 1063. Ap. A, 1068.

→ **de un caballo en combate**: TT III, 2, 437. TRK V, 6, 840. Ap. A, 1068.

→ **de un hijo como prueba de sufrimiento:** TT III, 1, 414. TT III, 6, 513. TT IV, 5, 668. TT IV, 5, 671. TRK V, 1, 755. Ap. A, 1038. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1054. Ap. A, 1066. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1077. Ap. A, 1078. Ap. B, 1092.

→ **del capitán a manos de otro capitán en guerra:** TH 18, 335. TFR I, 2, 52. TFR II, 2, 243. TT III, 3, 444. TRK V, 6, 842. Ap. A, 1047. Ap. A, 1075.

→ **dolor por la muerte de un pariente:** TRK V, 7, 856. Ap. A, 1063. Ap. A, 1068.

→ **evitada**

* **en el último minuto:** TH 4, 77. TH 6, 125. TFR I, 8, 142. TT III, 7, 534. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948.

* **huyendo con ayudante:** TH 4, 77. TH 6, 125. TFR I, 12, 197. TRK VI, 1, 915.

* **por:**

↯ **llegada de refuerzos:** TH 18, 335. TT III, 7, 534. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948.

↯ **magia:** TH 2, 50.

↯ **solicitud de perdón:** TRK VI, 3, 944.

↯ **un desconocido en un combate:** TH 18, 335.

Obtención de

→ **don extraordinario**

*** con el que participar en un combate:** TH 2, 51. TH 13, 277. TFR I, 8, 145. TFR II, 4, 277. TFR II, 8, 375-376. Ap. A, 1057. Ap. B, 1089.

*** encontrado casualmente:** TH 2, 51. TH 5, 81. TFR I, 2, 51. Prologue IV, 11. TT III, 2, 422.

*** por entrada en un espacio encantado:** TFR I, 8, 145. TFR II, 8, 375-376.

→ **un territorio por**

*** ayuda militar interna:** TT III, 7, 541-542. TRK VI, 5, 969. Ap. A, 1053. Ap. A, 1064.

*** combate:** TFR I, 2, 52. TFR II, 2, 242-245. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK V, 6, 839-849. TRK VI, 5, 969. Ap. A, 1040. Ap. A, 1041. Ap. A, 1044. Ap. A, 1045. Ap. A, 1046. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048.

*** decisión del gobernante:** TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK V, 6, 839-849. TRK VI, 5, 969. Ap. A, 1044. Ap. A, 1054.

*** huida del enemigo:** TT III, 7, 542. TRK V, 6, 839-849. TRK VI, 5, 969. Ap. A, 1051.

Ocultación de la identidad

→ **como estrategia militar:** TFR I, 2, 63. TFR I, 8, 148. TFR I, 9, 2, 156. TT III, 2, 432. TRK V, 3, 804. TRK V, 5, 830. TRK V, 6, 841. TRK V, 8, 862.

→ **cuando es preguntada:** TH 8, 196. TH 12, 258. TFR I, 9, 2, 156. TT III, 2, 432. TRK V, 3, 804.

→ **durante un desplazamiento:** TFR I, 2, 63. TFR I, 8, 148. TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 164. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233.

TFR II, 2, 248. TT III, 2, 432. TRK V, 3, 804. TRK V, 5, 830. TRK V, 6, 841. Ap. A, 1055. Ap. A, 1060.

→ **en ayuda militar:** TRK V, 3, 804. TRK V, 5, 830. TRK V, 6, 841. TRK V, 8, 862. Ap. A, 1055.

→ **hasta la obtención de fama:** TRK V, 8, 862. Ap. A, 1060.

→ **para evitar la muerte:** TT III, 2, 432. Ap. A, 1057.

→ **por cambio de**

* **apariencia:** TT III, 5, 494. TRK V, 3, 804. TRK V, 5, 830. TRK V, 6, 841.

* **nombre:** TFR I, 2, 63. TFR I, 8, 148. TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 164. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 432. TRK V, 3, 804. TRK V, 5, 830. TRK V, 6, 841. Ap. A, 1057. Ap. A, 1055. Ap. A, 1060.

→ **por imposición de nombre simbólico:** TH 12, 258. TFR I, 2, 63. TFR I, 8, 148. TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 164. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 432. TRK V, 3, 804. TRK V, 5, 830. TRK V, 6, 841. Ap. A, 1055. Ap. A, 1057.

→ **por marcha rápida:** TRK V, 8, 862. Ap. A, 1055.

Oposición del padre al matrimonio de su hija: TFR I, 11, 204. Ap. A, 1059. Ap. A, 1051.

Pacto de amistad fingido para evitar la muerte: TT IV, 1, 615. TT IV, 1, 619. Ap. A, 1037.

Participación en combate impedida por enfermedad: TRK V, 10, 884. TRK VI, 4, 958.

Pérdida de la

→ **familia como prueba de sufrimiento:** TFR II, 2, 243. TT III, 6, 513. TT IV, 5, 666-668. TT IV, 5, 671. Ap. A, 1061.

→ **propiedad por distracción:** TH 5, 95. *Prologue IV*, 11.

Perdón de la vida del enemigo por

→ **cautiverio:** TT III, 8, 545. TT IV, 1, 615. TT IV, 1, 618-619. TT IV, 7, 689. TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1037.

→ **petición:** TRK VI, 3, 944.

→ **rendición:** TT III, 8, 545. TT IV, 1, 615. TT IV, 1, 618-619. TRK VI, 3, 944. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 8, 1019. *Ap. A*, 1037.

Persecución

→ **como venganza por una muerte:** TH 4, 77.

→ **del enemigo tras combate:** TH 18, 335. TFR I, 12, 210. TFR I, 12, 213-214. TFR II, 5, 328-330. TT III, 7, 542. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1053.

→ **para ofrecer ayuda:** TFR I, 12, 209. TT III, 1, 420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-500. TRK V, 2, 774. *Ap. A*, 1043.

Petición

→ **de ayuda**

* **a gritos por rapto como agresión:** TH 2, 52. TFR I, 8, 142. TRK VI, 1, 909.

* **para:**

¬ **evitar la derrota en combate:** TH 15, 300. TT III, 7, 539. TRK V, 3, 798. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053.

¬ **interpretar una profecía:** TFR II, 2, 246. TT IV, 4, 658.

* **por:**

¬ **ataque de animal:** TH 14, 294.

¬ **cautiverio como agresión:** TH 2, 52. TFR I, 6, 119. TFR I, 8, 142. TT III, 2, 434-437. TRK VI, 1, 909.

¬ **combate en inferioridad de condiciones:** TH 15, 300. TT III, 7, 539. TRK V, 3, 798. Ap. A, 1049. Ap. A, 1050. Ap. A, 1053. Ap. A, 1074.

¬ **emboscada como estrategia militar:** TH 6, 125.

¬ **muerte por agresión:** Ap. A, 1074.

¬ **persecución como agresión:** TFR II, 2, 258.

¬ **rapto como agresión:** TH 2, 52. TT III, 2, 434-437. TRK VI, 1, 909.

¬ **usurpación de territorio:** TT III, 7, 539. TRK V, 3, 798. Ap. A, 1049. Ap. A, 1050. Ap. A, 1053

* **militar por búsqueda de refuerzos:** TH 15, 300. TT III, 7, 539. TRK V, 3, 798. Ap. A, 1049. Ap. A, 1050. Ap. A, 1053. Ap. A, 1074.

→ **de consejo en conversación apartada:** TFR I, 9, 156-157. TFR I, 9, 161. TFR I, 12, 203. TFR II, 3, 287. TFR II, 6, 343. TFR II, 10, 397-399. TT IV, 6, 689-693. TRK V, 4, 813. TRK V, 5, 835. TRK V, 7, 857. TRK V, 9, 878-882.

Planctus por muerte de caballero: TH 18, 333. TFR II, 6, 333. TFR II, 7, 359-360. TT III, 1, 417-418. TT III, 8, 546. TT IV, 5, 668. TT IV, 10, 730-733. TRK V, 1, 755. TRK V, 6, 842-844. TRK V, 7, 854. TRK V, 7, 856. TRK V, 8, 869. Ap. A, 1063. Ap. A, 1068. Ap. A, 1070. Ap. A, 1074-1075. Ap. B, 1092.

Preparación de caballero para iniciar un combate

→ **al confundir al aliado con el enemigo:** TH 17, 321. TFR I, 12, 197. TT III, 5, 494.

→ **por oír el sonido de una trompa:** TH 17, 328. TH 17, 321. TT III, 6, 525. TT III, 7, 529. TT III, 7, 533. TT III, 7, 540. TT III, 9, 566. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 838. TRK V, 10, 891.

→ **por oír gritos:** TH 13, 276. TT III, 7, 533. TRK V, 5, 838. TRK V, 6, 844.

→ **reforzando las instalaciones:** TH 15, 301. TFR II, 5, 323. TT III, 7, 531. TRK V, 1, 748-749. TRK V, 4, 824. TRK V, 4, 828. Ap. A, 1040. Ap. B, 1083. Ap. B, 1085. Ap. B, 1088.

Profecía conseguida de

→ **mago:** TFR I, 10, 170. TT III, 5, 503. Ap. A, 1050. Ap. A, 1057. Ap. A, 1059.

→ **presentimiento:** TFR II, 8, 376. Ap. A, 1051.

→ **un escrito:** TFR I, 10, 170.

Promesa de

→ **amor sellada sobre un objeto:** Ap. B, 1090.

→ **ayuda**

* **como venganza por una muerte:** TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 756. Ap. A, 1074.

* **en una usurpación como agresión:** TH 14, 294. TT III, 2, 439. TRK V, 2, 777. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 782. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 799. TRK V, 3, 803. TRK V, 5, 836. TRK V, 9, 876. TRK V, 10, 890. Ap. A, 1050.

→ **fidelidad en el amor por enamoramiento a primera vista:** Ap. A, 1061.

→ **honrar a una doncella por enamoramiento a primera vista:** Ap. A, 1058.

→ **matrimonio por amor a primera vista:** Ap. A, 1061.

→ **regresar a un lugar como consecuencia de un voto caballeresco:** TT III, 2, 439. TT III, 8, 548. TT III, 10, 585-586. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 982.

Protección

→ **de entrada como estrategia militar:** TH 15, 301. TFR II, 2, 244. TT III, 7, 532. TRK V, 1, 748-749. TRK V, 4, 824. TRK V, 4, 828. Ap. A, 1040. Ap. B, 1083. Ap. B, 1085. Ap. B, 1088.

→ **por objeto que funciona como talismán:** TFR I, 8, 141. TFR II, 7, 365. TFR II, 8, 375-376. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 9, 1024.

Quema de cadáver como venganza por una muerte: TT III, 2, 434. TT III, 2, 440.

Reacciones por dolor excesivo: TFR II, 6, 333. TFR II, 7, 359-360. TT IV, 10, 729. TT IV, 10, 730. TRK V, 4, 825-826. TRK V, 6, 842-844. TRK V, 7, 852-854. Ap. A, 1063. Ap. A, 1068. Ap. A, 1070. Ap. A, 1074-1075. Ap. B, 1092.

Reclutamiento de tropas como estrategia militar: TH 15, 300. TH 17, 324. TT III, 5, 496-500. TT III, 6, 516. TT III, 7, 528. TT IV, 3, 646. TT IV, 5, 677. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 886. Ap. A, 1037. Ap. A, 1055. Ap. A, 1074.

Reconocimiento por elementos de común conocimiento: TH 7, 141. TH 10, 229. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 2, 248. TT III, 5, 494. TT III, 8, 556. TT IV, 4, 657-658. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 769. TRK V, 4, 807. TRK V, 2, 780-781. TRK V, 8, 860. TRK V, 8, 871. TRK V, 9, 876. TRK V, 9, 888. TRK V, 10, 889. TRK VI, 5, 966.

Recuperación de un territorio por

→ **combate:** TFR I, 2, 52. TFR II, 2, 242-245. TT III, 7, 541. TT IV, 5, 678-679. TRK V, 6, 839-849. TRK VI, 5, 968-969. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1053. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1093. *Ap. B*, 1094. *Ap. B*, 1095.

→ **decisión del gobernante:** TH 15, 299. TRK VI, 5, 968-969.

Rechazo

→ **a conceder tregua al enemigo:** TT III, 7, 540.

→ **del gobernante por incumplimiento de tareas:** TH 14, 291. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1068.

Refuerzos interiores como estrategia militar: TH 15, 302. TT III, 7, 531-533. TRK V, 1, 748-749. TRK V, 4, 824. TRK V, 4, 828. *Ap. A*, 1040. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1088.

Refugio en lugar sagrado como estrategia militar: TFR II, 6, 335-352. TFR II, 7, 353-366. TFR II, 6, 367-379.

Regalo

→ **de territorios por coronación:** TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 979. *Ap. A*, 1044.

→ **de un don como agradecimiento por amistad:** TFR I, 2, 51. TFR I, 8, 145. TFR II, 2, 241. TFR II, 8, 375-376. TT III, 5, 503. TT III, 6, 522. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 978.

→ **en señal de servicio:** TH 13, 277. TT III, 6, 522. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TT IV, 6, 692. TT IV, 9, 724.

Rendición tras

→ **combate:** TT III, 8, 545. TT IV, 1, 614. TRK VI, 5, 968.

→ **la muerte del capitán:** TH 18, 335. TRK VI, 5, 968.

Rescate de pariente: TFR I, 6, 120. TFR I, 8, 142. TRK VI, 9, 1021. *Ap. A*, 1043.

Retirada de la vida caballeresca siguiendo el consejo de un mago: TFR

II, 1, 231-232. TFR II, 2, 269-270. TRK VI, 6, 987. TRK VI, 9, 1029.

Retiro del mundo como síntoma de amor: *Ap. A*, 1058.

Reto no evitado a pesar de consejo: TT IV, 6, 692-693. TRK VI, 3, 792. *Ap. A*, 1052.

Reunión de

→ ***amantes por desplazamiento a la corte:*** TFR II, 2, 238. TRK VI, 5, 960-965. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 6, 977. *Ap. A*, 1060. *Ap. B*, 1090.

→ ***caballeros***

**** para***

↯ ***ayudar a un gobernante atacado:*** TT III, 6, 515-523. TT III, 7, 532. TT III, 11, 589-595. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 770. TRK V, 2, 775-779. TRK V, 5, 830-833. TRK V, 4, 811. TRK V, 4, 820. TRK V, 8, 861-862. TRK V, 9, 873. TRK VI, 4, 951-957. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985. *Ap. A*, 1044-1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1071. *Ap. A*, 1074.

↯ ***buscar a una persona determinada:*** TH 1, 14. TFR II, 2, 240. TT III, 1, 420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-500. TRK V, 2, 782. *Ap. A*, 1049.

↯ ***cumplir una promesa:*** TFR II, 2, 240. TFR II, 7, 355. TT III, 6, 515-523. TT III, 7, 532. TRK V, 2, 782. TRK V, 3, 799. TRK V, 5, 836. TRK V, 9, 876.

↯ **desplazamiento a la corte:** TFR II, 2, 240. TFR II, 7, 355. TT III, 5, 500. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 5, 833-838.

↯ **diseñar estrategia:** TH 1, 14. TFR II, 2, 240. TT III, 6, 515-523. TT III, 7, 532. TT III, 11, 589-595. TRK V, 1, 749. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 814. TRK V, 4, 818. TRK V, 4, 822. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 9, 876-882. TRK V, 10, 885-886. TRK VI, 8, 1009-1012.

↯ **festejos:** TFR II, 1, 226-238. TFR II, 8, 373-374. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 6, 977.

↯ **ver maravillas:** TT III, 8, 548. TT III, 10, 586. . TRK VI, 6, 978-979. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 9, 1030.

*** por distribución de informaciones sobre una**

↯ **muerte:** TRK V, 6, 844. TRK V, 7, 854. TRK V, 8, 869. Ap. A, 1074.

↯ **traición:** TT III, 5, 500. TT III, 10, 576-577.

Revelación de un secreto en conversación apartada: TH 16, 313. TFR I, 10, 164. TFR II, 6, 343. TFR II, 10, 397-399. TT IV, 5, 680. TRK VI, 2, 925.

Salida al encuentro para transmitir orden de acercarse para hablar: TFR II, 2, 257. TRK V, 10, 888.

Separación

→ **de caballeros** TRK VI, 7, 996. TRK VI, 9, 1030.

*** para**

↯ **avisar de un combate:** TT III, 7, 528.

↯ **buscar**

+ aventuras: TH 7, 162. TRK V, 2, 779. Ap. A, 1055.

+ un animal: TH 12, 248. TH 12, 248. TH 12, 257. TH 13, 272.

+ una persona perdida: TFR II, 10, 404. TT III, 7, 528.

¬ inspeccionar un territorio al que se accede por desplazamiento: TH 11, 236. TT III, 7, 528. TRK VI, 6, 981.

¬ ir a gobernar sus territorios: TRK VI, 6, 982. TRK VI, 6, 985.

¬ perseguir al enemigo: TFR I, 12, 213.

¬ visita a la corte: TRK VI, 6, 985.

***por**

¬ abandono de un lugar: TH 6, 107. TFR I, 6, 109. TFR II, 10, 407. TT III, 7, 528. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 988. Ap. A, 1055.

¬ aventura múltiple: TH 5, 81-105 y TH 6, 106-108. TH 13, 271-284 y TH 14, 285-296. TFR II, 2, 261. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 3, 444-460. TT III, 4, 461-487. TT III, 5, 488-505. TT III, 6, 506-525. TT III, 7, 527-531. TT III, 8, 546-556. TT III, 2, 564-572. TT III, 11, 588-600. TT IV, 1, 604-619. TT IV, 2, 620-635. TT IV, 3, 636-647. TT IV, 4, 648-662. TT IV, 5, 663-682. TT IV, 6, 683-693. TT IV, 7, 694-702. TT IV, 8, 703-716. TT IV, 9, 717-727. TRK V, 1, 747-772. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-805. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 830-838. TRK

V, 6, 839-849. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 858-871. TRK V, 9, 872-882. TRK V, 10, 883-893. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 948-957. TRK VI, 5, 958-965.

↯ **captura:** TH 8, 195. TT III, 1, 414. Ap. A, 1077.

↯ **exilio a causa de desacuerdos con el gobernante:** TT III, 2, 437. Ap. A, 1047. Ap. A, 1069.

↯ **treta, engaño de los enemigos:** TH 6, 107. TT III, 7, 528.

→ **de los amantes**

* **bajo promesa de matrimonio:** TFR I, 11, 204. TFR II, 6, 339-341. TRK VI, 5, 969. Ap. A, 1061.

* **para buscar**

↯ **aventuras:** TFR I, 11, 204. TFR II, 6, 339-341. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1024. Ap. A, 1061.

* **por guerra:** TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1024. Ap. A, 1061.

Sucesión al trono de descendiente legítimo

→ **al ser eliminado el usurpador:** Ap. A, 1047. Ap. A, 1067.

→ **por la abdicación del gobernante:** Ap. A, 1062. Ap. A, 1073.

→ **por muerte del gobernante:** TFR II, 2, 243. TRK V, 6, 843. TRK VI, 5, 967. Ap. A, 1035. Ap. A, 1036. Ap. A, 1038-1039. Ap. A, 1040. Ap. A, 1041. Ap. A, 1044. Ap. A, 1045. Ap. A, 1046. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1079. Ap. B, 1083. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1090. Ap. B, 1095.

Sueño mágico por encantamiento: TH 8, 170. TH 8, 178. TH 8, 193.
TFR II, 1, 233.

Suicidio por

→ **arrepentimiento por traición:** Ap. B, 1093.

→ **dolor por la muerte de un ser querido:** TRK V, 7, 854. Ap. B, 1093.

→ **orgullo:** TRK V, 7, 854. Ap. B, 1093.

Sustitución de arma por otra cuya valía se ha comprobado anteriormente: TFR II, 4, 277. TRK VI, 1, 913. TRK VI, 4, 955.

Traducción a una lengua moderna de un libro en lengua antigua

→ **encontrado casualmente:** Ap. F, 1133-1138.

→ **escrito por un sabio:** Prologue IV, 14-15. TFR I, 11, 186. TRK VI, 9, 1027. Ap. F, 1133-1138.

Transformaciones mágicas por desencantamiento: TT III, 6, 515-517.
TRK VI, 4, 949.

Triunfo

→ **de animal en combate contra hombre:** Ap. A, 1043. Ap. A, 1065.

→ **de hombre en combate contra animal:** TFR II, 4, 299. TRK V, 6, 841-842.

→ **sobre encantamientos diseñados por conocimientos de mago:**
TT III, 6, 515-517. TRK VI, 4, 949. Ap. A, 1069.

→ **sobre los enemigos en ausencia del capitán:** TRK VI, 4, 949.

Usurpación de territorio

→ **como venganza por una muerte:** Ap. A, 1047.

→ **con gobernante envejecido:** TT III, 6, 522. TT III, 7, 543-544. Ap. A, 1072. Ap. B, 1088.

→ **por ataque sorpresa como estrategia militar:** TH 1, 26. TFR II, 2, 245. TT III, 7, 543-544. TRK V, 6, 839-849. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1072. *Ap. B*, 1088.

→ **sin gobernante por**

* **su ausencia:** TRK VI, 5, 969. *Ap. A*, 1060.

* **su encantamiento:** TT III, 6, 522. TT III, 7, 543-544.

* **su muerte:** TFR II, 2, 245. TRK VI, 5, 969. *Ap. A*, 1040.

Valentía premiada con hospitalidad: TH 7, 154. TFR II, 1, 219. TFR II, 7, 355. TT III, 4, 464-484. TT III, 6, 522-523. TT III, 9, 561-563. TRK V, 1, 754-758. TRK V, 1, 760-767. TRK V, 1, 768-771. TRK V, 2, 782-785. TRK VI, 4, 951-956. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985-988. TRK VI, 7, 990-995. *Ap. A*, 1060.

Venganza

→ **por muerte del capitán:** TH 17, 324. TRK V, 6, 844. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1075.

→ **pospuesta durante un tiempo preciso:** TH 12, 261.

Victoria en combate

→ **a pesar de inferioridad numérica de tropas:** TH 8, 191. TH 18, 335. TFR I, 11, 195. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 245. TFR II, 4, 298-299. TFR II, 5, 324-325. TFR II, 5, 330-331. TT III, 2, 437. TT III, 3, 459. TT III, 7, 541. TT IV, 5, 678. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 849. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 861. TRK VI, 4, 949. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1053.

→ **por inteligencia tras combate:** TH 8, 191.

Visitas durante la curación de las heridas: TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 230. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952.

Vivificación por encantamiento: TT III, 6, 515-517. TRK VI, 9, 1023.

Voto caballeresco

→ ***por informaciones sobre el linaje:*** TRK V, 1, 770. TRK V, 2, 777.

→ ***por relato:*** TRK V, 9, 882.

Vuelta del mundo mágico por desplazamiento: TFR II, 8, 378.

Índice alfabético-morfológico de motivos paradigmáticos compuestos

ABANDONO

Abandono de un territorio por consejo recibido durante sueño profético. Abandono de un territorio por miedo a los actos destructivos de un monstruo. Abandono de un territorio por rechazo del nuevo gobernante. Separación de caballeros por abandono de un lugar.

ABDICACIÓN

Sucesión al trono de descendiente legítimo por la abdicación del gobernante.

ABORDAJE

Liberación de prisioneros por abordaje.

ACCEDE

Inspección de un territorio al que se accede por desplazamiento. Separación de caballeros para inspeccionar de un territorio al que se accede por desplazamiento.

ACEPTACIÓN

Aceptación del consejo de uno de los caballeros que interviene en una deliberación. Aceptación del nuevo gobernante a la muerte del gobernante anterior. Aceptación del nuevo gobernante al renunciar a sus derechos

dinásticos el anterior. Aceptación del pretendiente rechazado. Aceptación de un combate singular. Discusión entre los consejeros zanjada con la aceptación del consejo de uno de ellos sobre la estrategia en combate.

ACERCARSE

Salida al encuentro para transmitir orden de acercarse para hablar.

ACOMETER

Decisión de acometer una aventura por informaciones de relato. Desplazamiento acompañado para acometer la liberación de un prisionero.

ACOMPAÑADO, ACOMPAÑAMIENTO

Acompañamiento por los mejores caballeros en el exilio. Acompañamiento por animal durante los desplazamientos. Desplazamiento acompañado. Desplazamiento acompañado para acometer la liberación de un prisionero. Desplazamiento acompañado para ir a un castillo. Desplazamiento acompañado para ofrecer ayuda. Desplazamiento acompañado para participar en un combate.

ACTOS

Abandono de un territorio por miedo a los actos destructivos de un monstruo.

AGRADECIMIENTO

Asignación de un cargo como agradecimiento. Regalo de un don como agradecimiento por amistad.

AGRESIÓN

Amenazas de muerte como agresión. Ayuda como venganza por una agresión. Ayuda para evitar una agresión. Ayuda por amenazas de muerte como agresión. Ayuda por cautiverio como agresión. Ayuda por heridas de muerte como agresión. Ayuda por muerte como agresión. Ayuda por rapto como agresión. Desplazamiento para ayudar contra una usurpación como agresión. Embajada para quejarse por agresión. Petición de ayuda a gritos por rapto como agresión. Petición de ayuda por cautiverio como agresión. Petición de ayuda por muerte por agresión. Petición de ayuda por persecución como agresión. Petición de ayuda por rapto como agresión. Promesa de ayuda en una usurpación como agresión.

ALIADO(S)

Búsqueda de aliados como estrategia militar. Búsqueda de aliados que se marchan sin descubrir su identidad. Embajada para buscar aliados por usurpación de territorio. Entrada a espacio aliado cercado por ser reconocido como amigo. Preparación de caballero para iniciar un combate al confundir al aliado con el enemigo.

AMANTE(S)

Boda tras largo tiempo de separación de los amantes. Desposorio de los amantes tras largo tiempo de separación. Reunión de amantes por desplazamiento a la corte. Separación de los amantes bajo promesa de matrimonio. Separación de los amantes para buscar aventuras. Separación de los amantes por guerra.

AMAZONA

Matrimonio de caballero con amazona por decisión del caballero.

AMENAZA(S)

Amenazas como venganza por una muerte. Amenazas de muerte como agresión. Ayuda por amenazas de muerte como agresión.

AMIGO

Entrada a espacio aliado cercado por ser reconocido como amigo.

AMISTAD

Demostración de amistad manteniendo un secreto. Regalo de un don como agradecimiento por amistad.

AMOR(ES)

Amor hacia una persona capturada en emboscada. Amor hacia una persona demostrado por morir de dolor tras su muerte. Amor hacia una persona demostrado por mostrar dolor ante su muerte. Amor hacia una persona por tener noticias sobre su belleza. Amor hacia una persona por tener noticias sobre sus hazañas. Amor imposible por distinto rango social. Amor imposible por existencia de un compromiso anterior con otro pretendiente. Consuelo afirmando la correspondencia en el amor. Cortejo amoroso a través de declaración de amor. Desplazamiento con mensaje de amor. Dolor como síntoma de amor. Llanto como síntoma de amor. Matrimonio por amor a primera vista. Promesa de amor sellada sobre un objeto. Promesa de fidelidad en el amor por enamoramiento a primera vista. Promesa de matrimonio por amor a primera vista. Retiro del mundo como síntoma de amor.

AMOROSA(O)

Cortejo amoroso a través de declaración de amor. Cortejo amoroso a través de petición de matrimonio.

ANIMAL(ES)

Acompañamiento por animal durante los desplazamientos. Ayuda de animal en combate. Elección del camino en la búsqueda de aventuras por animal. Muerte de animal por caballero. Petición de ayuda por ataque de animal. Separación de caballeros para buscar un animal. Triunfo de animal en combate contra hombre. Triunfo de hombre en combate contra animal.

ANTERIOR, ANTERIORMENTE

Aceptación del nuevo gobernante al renunciar a sus derechos dinásticos el anterior. Sustitución de arma por otra cuya valía se ha comprobado anteriormente.

ANTIGUA

Modificaciones lingüísticas de un libro en lengua antigua encontrado casualmente. Traducción a una lengua moderna de un libro en lengua antigua encontrado casualmente. Traducción a una lengua moderna de un libro en lengua antigua escrito por un sabio.

APARIENCIA

Cambio de apariencia para entrar en el campo enemigo. Fracaso en el reconocimiento por cambio de apariencia. Ocultación de la identidad por cambio de apariencia.

APARTADA

Conocimiento de un secreto en conversación apartada. Petición de consejo en conversación apartada. Revelación de un secreto en conversación apartada.

APLICARLE

Informaciones sobre el enemigo conseguidas al aplicarle una tortura.

APROPIACIÓN

Apropiación de un territorio estratégico como estrategia militar.

APROVECHAR (APROVECHADA, APROVECHANDO)

Confusión en la identificación aprovechada como estrategia militar.
Huida de espacio enemigo aprovechando la confusión del combate.

ARMA(S)

Asentamiento de las armas como preparación para iniciar un combate.
Conocimiento de la identidad por armas. Demostración de la violencia de un combate singular indicada en el estado de un arma. Sustitución de arma por otra cuya valía se ha comprobado anteriormente. Empleo de armas para evitar la escalada de un muro protector por el enemigo.

ARREPENTIMIENTO

Arrepentimiento en trance de muerte. Suicidio por arrepentimiento por traición.

ASEDIO

Asedio como estrategia militar.

ASENTAMIENTO

Asentamiento de las armas como preparación para iniciar un combate.

ASIGNAR (ASIGNADA, ASIGNACIÓN)

Asignación de un cargo como agradecimiento. Desafío a combate para el cumplimiento de una tarea asignada. Dishonra por fracaso en una tarea asignada.

ATACADO

Reunión de caballeros para ayudar a un gobernante atacado.

ATAQUE

Ataque imprevisto como estrategia militar. Ataque nocturno e imprevisto como estrategia militar. Petición de ayuda por ataque de animal. Usurpación de un territorio por ataque sorpresa como estrategia militar.

AUSENCIA

Desencantamiento de espacio por ausencia de mago. Imposición de nombre simbólico en ausencia de uno propio. Triunfo sobre los enemigos en ausencia del capitán. Usurpación de territorio sin gobernante por su ausencia.

AVENTURA(S)

Búsqueda del caballero que triunfará en una aventura a partir de la información recibida de mago. Búsqueda del caballero que triunfará en una aventura a partir de la información recibida sobre sus hazañas. Decisión de acometer una aventura por informaciones de relato. Desplazamiento para buscar aventuras. Elección del camino en la búsqueda de aventuras por animal. Elección errónea del camino en la búsqueda de aventuras. Separación de caballeros para buscar aventuras. Separación de caballeros por aventura múltiple. Separación de los amantes para buscar aventuras.

AVISAR (AVISO)

Aviso de desafío a combate por sonido. Desafío a combate por gritos de aviso. Separación de caballeros para avisar de un combate.

AYUDA

Ayuda como venganza por una agresión. Ayuda de animal en combate. Ayuda militar a causa de un cerco. Ayuda militar como venganza por una muerte. Ayuda militar para evitar la derrota en un combate en inferioridad de condiciones. Ayuda para evitar una agresión. Ayuda por amenazas de muerte como agresión. Ayuda por cautiverio como agresión. Ayuda por heridas de muerte como agresión. Ayuda por muerte como agresión. Ayuda por rapto como agresión. Búsqueda de ayuda para participar en combate. Búsqueda de ayuda para vengar una derrota. Búsqueda de ayuda para vengar una muerte. Búsqueda de ayuda por indicaciones de mago. Concesión de ayuda militar.

Desplazamiento acompañado para ofrecer ayuda. Envío de refuerzos como ayuda militar. Hospitalidad como premio por ayuda. Incorporación de refuerzos como ayuda en un combate. Obtención de un territorio por ayuda militar interna. Ocultación de la identidad en ayuda militar. Persecución para ofrecer ayuda. Petición de ayuda a gritos por raptos como agresión. Petición de ayuda militar por búsqueda de refuerzos. Petición de ayuda para evitar la derrota en combate. Petición de ayuda para interpretar una profecía. Petición de ayuda por ataque de animal. Petición de ayuda por cautiverio como agresión. Petición de ayuda por combate en inferioridad de condiciones. Petición de ayuda por emboscada como estrategia militar. Petición de ayuda por muerte por agresión. Petición de ayuda por persecución como agresión. Petición de ayuda por raptos como agresión. Petición de ayuda por usurpación de territorio. Promesa de ayuda como venganza por una muerte. Promesa de ayuda en una usurpación como agresión.

AYUDAR, AYUDANTE

Desplazamiento para ayudar contra una usurpación como agresión. Reunión de caballeros para ayudar a un gobernante atacado. Muerte evitada huyendo con ayudante.

AZAR

Elección del camino en una búsqueda por azar.

BANDO

Desafío a combate por bando.

BELLEZA

Amor hacia una persona por tener noticias sobre su belleza.

BENEVOLENTE

Demostración de generosidad con el enemigo por cautiverio benevolente.

BODA

Boda tras largo tiempo de separación de los amantes.

BUSCAR

Desplazamiento para buscar aventuras. Desplazamiento para buscar curación para una enfermedad. Desplazamiento para buscar enemigo como estrategia militar. Desplazamiento para buscar persona perdida. Desplazamiento para buscar una persona determinada. Embajada para buscar aliados por usurpación de territorio. Reunión de caballeros para buscar a una persona determinada. Separación de caballeros para buscar aventuras. Separación de caballeros para buscar un animal. Separación de caballeros para buscar una persona perdida. Separación de los amantes para buscar aventuras.

BÚSQUEDA

Búsqueda de aliados como estrategia militar. Búsqueda de aliados que se marchan sin descubrir su identidad. Búsqueda de ayuda para participar en combate. Búsqueda de ayuda para vengar una derrota. Búsqueda de ayuda para vengar una muerte. Búsqueda de ayuda por indicaciones de mago. Búsqueda de don mágico para curar una enfermedad. Búsqueda de pareja por enamoramiento. Búsqueda de un mago. Búsqueda de un mago para curar enfermedad. Búsqueda de un mago para desencantamiento. Búsqueda del caballero que triunfará en una aventura a partir de la información recibida de mago. Búsqueda del caballero que triunfará en una aventura a partir de la información recibida sobre sus hazañas. Búsqueda iniciada para cumplir una promesa. Búsqueda iniciada para indicar el cumplimiento de una profecía. Búsqueda iniciada para transmitir informaciones. Búsqueda iniciada para transmitir una orden. Elección del camino en la búsqueda de aventuras por animal. Elección del camino en una búsqueda por fortuna. Elección errónea del camino en la búsqueda de aventuras. Petición de ayuda militar por búsqueda de refuerzos.

CABALLERESCA(O)

Concesión de licencia para realizar un voto caballeresco. Concesión de licencia para servicio caballeresco. Concesión de servicio caballeresco. Desafío a combate para el cumplimiento de un voto caballeresco. Promesa de regresar a un lugar como consecuencia de un voto caballeresco. Retirada de la vida caballeresca siguiendo el consejo de un mago. Voto caballeresco por informaciones sobre el linaje. Voto caballeresco por relato.

CABALLERO(S)

Aceptación del consejo de uno de los caballeros que interviene en una deliberación. Acompañamiento por los mejores caballeros en el exilio. Búsqueda del caballero que triunfará en una aventura a partir de la información recibida de mago. Búsqueda del caballero que triunfará en una aventura a partir de la información recibida sobre sus hazañas. Demostración de la valentía de un caballero en un combate. Dolor por cautiverio de un caballero. Escritura de un libro sobre hazañas de caballero a partir de distintas fuentes. Falsa información dada por un caballero para poder participar en una guerra. Festejos cortesanos por regreso triunfal de un caballero. Informaciones sobre caballero conocidas por observación de sus hazañas. Intuición de la identidad por visión de un caballero. Matrimonio de caballero con amazona por decisión del caballero. Matrimonio entre personas del mismo rango social por decisión del caballero. Monumento como recuerdo de caballero. Muerte de animal por caballero. Planctus por muerte de caballero. Preparación de caballero para iniciar un combate al confundir al aliado con el enemigo. Preparación de caballero para iniciar un combate por oír el sonido de una trompa. Preparación de caballero para iniciar un combate por oír gritos. Preparación de caballero para iniciar un combate reforzando las instalaciones. Reunión de caballeros para cumplir una promesa. Reunión de caballeros para diseñar estrategia. Reunión de caballeros para ver maravillas. Reunión de caballeros para ayudar a un gobernante atacado. Reunión de caballeros para buscar a una persona determinada. Reunión de caballeros para desplazamiento a la corte. Reunión de caballeros para festejos. Reunión de caballeros por distribución de informaciones sobre una muerte. Reunión de caballeros por distribución de informaciones sobre una traición. Separación

de caballeros para avisar de un combate. Separación de caballeros para buscar aventuras. Separación de caballeros para buscar un animal. Separación de caballeros para buscar una persona perdida. Separación de caballeros para inspeccionar de un territorio al que se accede por desplazamiento. Separación de caballeros para ir a gobernar sus territorios. Separación de caballeros para perseguir al enemigo. Separación de caballeros para visitar la corte. Separación de caballeros por abandono de un lugar. Separación de caballeros por aventura múltiple. Separación de caballeros por captura. Separación de caballeros por exilio a causa de desacuerdos con el gobernante. Separación de caballeros por treta, engaño de los enemigos.

CABALLO

Muerte de un caballo en un combate.

CADÁVER

Quema de cadáver como venganza por una muerte.

CAMBIO

Cambio de apariencia para entrar en el campo enemigo. Cambio en la dirección de un desplazamiento. Cambio en la dirección de un desplazamiento por el relato de un suceso. Cambio en la dirección de un desplazamiento por elección de otro camino. Cambio en la dirección de un desplazamiento por pérdida en tierra a causa de la oscuridad de la noche. Cambio en la dirección de un desplazamiento por saber que va a celebrarse un combate. Cambio

temporal en la dirección de un desplazamiento por encuentro casual. Fracaso en el reconocimiento por cambio de apariencia. Liberación de prisioneros por cambio de vestidos. Ocultación de la identidad por cambio de apariencia. Ocultación de la identidad por cambio de nombre.

CAMINO

Cambio en la dirección de un desplazamiento por elección de otro camino. Confusión en el camino por distracción. Elección del camino en la búsqueda de aventuras por animal. Elección del camino en una búsqueda por fortuna. Elección del camino en la búsqueda de aventuras por informaciones. Elección errónea del camino en la búsqueda de aventuras. Encuentro casual por confusión en la elección del camino.

CAMPO

Cambio de apariencia para entrar en el campo enemigo.

CAPITÁN(ES)

Muerte del capitán a manos de otro capitán en guerra. Rendición tras la muerte del capitán. Triunfo sobre los enemigos en ausencia del capitán. Venganza por muerte del capitán.

CAPTURA, CAPTURADA

Amor hacia una persona capturada en emboscada. Informaciones sobre el enemigo conseguidas por captura. Separación de caballeros por captura.

CARGO

Asignación de un cargo como agradecimiento.

CASTIGO(S)

Castigo humillante por soberbia. Cautiverio como castigo por derrota en combate. Cautiverio como castigo por traición. Heridas como castigo por soberbia en combate. Muerte como castigo por crueldad. Muerte como castigo por derrota en combate. Muerte como castigo por devastación. Muerte como castigo por mal gobierno. Muerte como castigo por maltrato. Muerte como castigo por rapto. Muerte como castigo por soberbia. Muerte como castigo por traición.

CASTILLO

Desplazamiento acompañado para ir a un castillo.

CASUAL, CASUALMENTE

Cambio temporal en la dirección de un desplazamiento por encuentro casual. Encuentro casual durante un desplazamiento. Encuentro casual durante una patrulla de reconocimiento nocturna. Encuentro casual evitado por desvío. Encuentro casual por confusión en la elección del camino.

Informaciones sobre el enemigo conseguidas de encuentro casual.
Modificaciones lingüísticas de un libro en lengua antigua encontrado casualmente. Obtención de don extraordinario encontrado casualmente.
Traducción a una lengua moderna de un libro en lengua antigua encontrado casualmente.

CAUTIVERIO

Ayuda por cautiverio como agresión. Cautiverio como castigo por derrota en combate. Cautiverio como castigo por traición. Cautiverio como prueba de sufrimiento. Demostración de generosidad con el enemigo por cautiverio benevolente. Dolor por cautiverio de un caballero. Perdón de la vida del enemigo por cautiverio. Petición de ayuda por cautiverio como agresión.

CELEBRAR (CELEBRARSE)

Cambio en la dirección de un desplazamiento por saber que va a celebrarse un combate.

CERCADO

Entrada a espacio aliado cercado por ser reconocido como amigo.

CERCO

Ayuda militar a causa de un cerco.

COMBATE

Aceptación de un combate singular. Asentamiento de las armas como preparación para iniciar un combate. Aviso de desafío a combate por sonido. Ayuda de animal en combate. Ayuda militar para evitar la derrota en un combate en inferioridad de condiciones. Búsqueda de ayuda para participar en combate. Cambio en la dirección de un desplazamiento por saber que va a celebrarse un combate. Cautiverio como castigo por derrota en combate. Combate a pie como estrategia militar. Combate como tarea. Combate como estrategia militar en distintos lugares. Combate como venganza por una muerte. Combate ganado por emboscada. Concesión de licencia para participar en un combate. Confusión en el combate como estrategia militar. Confusión en el combate por oscuridad. Conocimiento de la identidad en combate. Decisión del triunfo en guerra por combate parcial. Demostración de la valentía de un caballero en un combate. Demostración de la violencia de un combate singular indicada en el estado de un arma. Desafío a combate como venganza por heridas. Desafío a combate como venganza por la derrota en un combate. Desafío a combate como venganza por muerte. Desafío a combate como venganza por usurpación de un territorio. Desafío a combate para el cumplimiento de un voto caballeresco. Desafío a combate para el cumplimiento de una tarea asignada. Desafío a combate para mostrar la lealtad al gobernante. Desafío a combate por bando. Desafío a combate por gritos de aviso. Desplazamiento acompañado para participar en un combate. Desplazamiento acompañado para ver un combate. Discusión entre los consejeros zanjada con la aceptación del consejo de uno de ellos sobre la estrategia en combate. Fiestas antes del combate. Heridas como castigo por

soberbia en combate. Huida de espacio enemigo aprovechando la confusión del combate. Incorporación de refuerzos como ayuda en un combate. Liberación de prisioneros por victoria en combate. Monumento como recuerdo de combate. Muerte como castigo por derrota en combate. Muerte de un caballo en un combate. Muerte evitada por un desconocido en un combate. Obtención de don extraordinario con el que participar en un combate. Obtención de un territorio por combate. Participación en combate impedida por enfermedad. Persecución del enemigo tras combate. Petición de ayuda para evitar la derrota en combate. Petición de ayuda por combate en inferioridad de condiciones. Preparación de caballero para iniciar un combate al confundir al aliado con el enemigo. Preparación de caballero para iniciar un combate por oír el sonido de una trompa. Preparación de caballero para iniciar un combate por oír gritos. Preparación de caballero para iniciar un combate reforzando las instalaciones. Recuperación de un territorio por combate. Rendición tras combate. Separación de caballeros para avisar de un combate. Triunfo de animal en combate contra hombre. Triunfo de hombre en combate contra animal. Victoria en combate a pesar de inferioridad numérica de tropas. Victoria por inteligencia tras combate.

COMER

Demostración de generosidad con el enemigo por invitación a comer.

COMPAÑÍA

Concesión de compañía.

COMPROBAR (COMPROBADO)

Sustitución de arma por otra cuya valía se ha comprobado anteriormente.

COMPROMETIDO

Matrimonio comprometido para cumplir una promesa.

COMPROMISO

Amor imposible por existencia de un compromiso anterior con otro pretendiente.

COMÚN

Reconocimiento por elementos de común conocimiento.

CONCEDER (CONCEDIÉNDOLE)

Demostración de generosidad con el enemigo concediéndole el perdón de su vida. Rechazo a conceder tregua al enemigo.

CONCERTAR

Embajada para concertar la paz como estrategia militar.

CONCESIÓN

Concesión de ayuda militar. Concesión de compañía. Concesión de don. Concesión de informaciones. Concesión de licencia para participar en un combate. Concesión de licencia para realizar un voto caballeresco. Concesión de licencia para seguir a una persona. Concesión de licencia para servicio caballeresco.

CONDICIÓN(ES)

Ayuda militar para evitar la derrota en un combate en inferioridad de condiciones. Devolución de un don dado para guardar como condición de una promesa. Petición de ayuda por combate en inferioridad de condiciones.

CONFUNDIR

Preparación de caballero para iniciar un combate al confundir al aliado con el enemigo.

CONFUSIÓN

Confusión en el camino por distracción. Confusión en el combate por oscuridad. Confusión en la identificación. Confusión en la identificación aprovechada como estrategia militar. Confusión en el combate como estrategia militar. Encuentro casual por confusión en la elección del camino. Fracaso en el reconocimiento por confusión de la identidad. Huida de espacio enemigo aprovechando la confusión del combate.

CONOCER (CONOCIDA, CONOCIDAS)

Información conocida por secreto escuchado. Informaciones sobre caballero conocidas por observación de sus hazañas. Informaciones sobre una muerte conocidas a través de relato.

CONOCIMIENTO(S)

Conocimiento de la identidad al ser preguntada. Conocimiento de la identidad en combate. Conocimiento de la identidad por armas. Conocimiento de la identidad por el relato de una historia. Conocimiento de la identidad por grito de guerra. Conocimiento de la identidad por información directa. Conocimiento de la identidad por información indirecta. Conocimiento de la identidad por peculiaridades personales. Conocimiento de la identidad por secreto escuchado. Conocimiento de un secreto en conversación apartada. Discusión zanjada por conocimiento de identidad por información directa. Encantamientos diseñados por conocimientos de mago. Hospitalidad como cortesía por conocimiento previo. Reconocimiento por elementos de común conocimiento. Triunfo sobre encantamientos diseñados por conocimientos de mago.

CONQUISTADOR

Devolución de un territorio a su dueño como regalo del conquistador.

CONSECUENCIA

Promesa de regresar a un lugar como consecuencia de un voto caballeresco.

CONSEGUIR (CONSEGUIDA, CONSEGUIDAS)

Información conseguida de interrogatorio. Informaciones sobre el enemigo conseguidas a través de relato. Informaciones sobre el enemigo conseguidas al aplicarle una tortura. Informaciones sobre el enemigo conseguidas como agradecimiento. Informaciones sobre el enemigo conseguidas de encuentro casual. Informaciones sobre el enemigo conseguidas por captura. Informaciones sobre el enemigo conseguidas por inspirarle miedo. Profecía conseguida de mago. Profecía conseguida de presentimiento. Profecía conseguida de un escrito.

CONSEJERO(S)

Discusión entre los consejeros zanjada con la aceptación del consejo de uno de ellos sobre la estrategia en combate.

CONSEJO

Abandono de un territorio por consejo recibido durante sueño profético. Aceptación del consejo de uno de los caballeros que interviene en una deliberación. Discusión entre los consejeros zanjada con la aceptación del consejo de uno de ellos sobre la estrategia en combate. Petición de consejo en

conversación apartada. Retirada de la vida caballeresca siguiendo el consejo de un mago. Reto no evitado a pesar de consejo.

CONSTRUCCIÓN(ES)

Construcciones defensivas como estrategia militar. Entierro con construcción de un monumento como recuerdo.

CONSUELO

Consuelo afirmando la correspondencia en el amor. Consuelo desmintiendo una información.

CONVERSACIÓN

Conocimiento de un secreto en conversación apartada. Petición de consejo en conversación apartada. Revelación de un secreto en conversación apartada.

CORONACIÓN

Regalo de territorios por coronación.

CORRESPONDENCIA

Consuelo afirmando la correspondencia en el amor.

CORTE

Entrada triunfal en la corte tras una hazaña. Incorporación a la corte de pariente recuperado. Reunión de amantes por desplazamiento a la corte. Reunión de caballeros para desplazamiento a la corte. Separación de caballeros para visitar la corte.

CORTEJO

Cortejo amoroso a través de declaración de amor. Cortejo amoroso a través de petición de matrimonio.

CORTESANOS

Festejos cortesanos por llegada de mensajero. Festejos cortesanos por regreso triunfal de un caballero. Festejos cortesanos por sucesión en el trono.

CORTESÍA

Hospitalidad como cortesía por conocimiento previo.

CRUELDAD

Muerte como castigo por crueldad.

CUMPLIR, CUMPLIMIENTO

Búsqueda iniciada para cumplir una promesa. Búsqueda iniciada para indicar el cumplimiento de una profecía. Desafío a combate para el cumplimiento de un voto caballeresco. Desafío a combate para el cumplimiento de una tarea asignada. Desaparición mágica al cumplir una tarea. Desplazamiento acompañado para cumplir un don. Desplazamiento para cumplir una orden. Desplazamiento para cumplir una promesa. Interpretación de una profecía para indicar su cumplimiento. Matrimonio comprometido para cumplir una promesa. Reunión de caballeros para cumplir una promesa.

CURAR, CURACIÓN

Búsqueda de don mágico para curar una enfermedad. Búsqueda de un mago para curar enfermedad. Curación de las heridas en espacio extraordinario. Desplazamiento para buscar curación para una enfermedad. Visitas durante la curación de las heridas.

DAR (DADA, DADO)

Devolución de un don dado para guardar como condición de una promesa. Falsa información dada por un caballero para poder participar en una guerra.

DECISIÓN

Decisión de acometer una aventura por informaciones de relato. Decisión de ir a un lugar por señales emitidas desde él. Decisión del triunfo en

guerra por combate parcial. Matrimonio de caballero con amazona por decisión del caballero. Matrimonio entre personas del mismo rango social por decisión del caballero. Obtención de un territorio por decisión del gobernante. Recuperación de un territorio por decisión del gobernante.

DECLARACIÓN

Cortejo amoroso a través de declaración de amor.

DEFENSIVAS

Construcciones defensivas como estrategia militar.

DELIBERACIÓN

Aceptación del consejo de uno de los caballeros que interviene en una deliberación.

DEMOSTRAR (DEMOSTRACIÓN, DEMOSTRADA, DEMOSTRADO)

Amor hacia una persona demostrado por morir de dolor tras su muerte. Amor hacia una persona demostrado por mostrar dolor ante su muerte. Amor hacia una persona demostrado por mostrar dolor ante su rapto. Demostración de amistad manteniendo un secreto. Demostración de generosidad con el enemigo concediéndole el perdón de su vida. Demostración de generosidad con el enemigo por cautiverio benevolente. Demostración de generosidad con

el enemigo por invitación a comer. Demostración de generosidad con el enemigo por liberación. Demostración de soberbia del enemigo. Demostración de la valentía de un caballero en un combate. Demostración de la violencia de un combate singular indicada en el estado de un arma.

DERECHOS

Aceptación del nuevo gobernante al renunciar a sus derechos dinásticos el anterior.

DERROTA

Ayuda militar para evitar la derrota en un combate en inferioridad de condiciones. Búsqueda de ayuda para vengar una derrota. Cautiverio como castigo por derrota en combate. Desafío a combate como venganza por la derrota en un combate. Desencantamiento de espacio por derrota de mago. Muerte como castigo por derrota en combate. Petición de ayuda para evitar la derrota en combate.

DESACUERDO(S)

Exilio voluntario por estar en desacuerdo con la voluntad del gobernante. Separación de caballeros por exilio a causa de desacuerdos con el gobernante.

DESAFIAR (DESAFÍO)

Aviso de desafío a combate por sonido. Desafío a combate como venganza por heridas. Desafío a combate como venganza por la derrota en un combate. Desafío a combate como venganza por muerte. Desafío a combate como venganza por usurpación de un territorio. Desafío a combate para el cumplimiento de un voto caballeresco. Desafío a combate para el cumplimiento de una tarea asignada. Desafío a combate para mostrar la lealtad al gobernante. Desafío a combate por bando. Desafío a combate por gritos de aviso. Embajada para desafiar por usurpación de territorio.

DESAPARICIÓN

Desaparición mágica al cumplir una tarea.

DESCENDIENTE

Sucesión al trono de descendiente legítimo al ser eliminado el usurpador. Sucesión al trono de descendiente legítimo por la abdicación del gobernante. Sucesión al trono de descendiente legítimo por muerte del gobernante.

DESCONOCIDO

Muerte evitada por un desconocido en un combate.

DESCUBRIR, DESCUBRIMIENTO

Búsqueda de aliados que se marchan sin descubrir su identidad. Marcha rápida sin descubrir la identidad. Descubrimiento de huida por gritos.

DESDOBLAMIENTO

Desdoblamiento de la identidad.

DESENCANTAMIENTO

Búsqueda de un mago para desencantamiento. Desencantamiento de espacio por ausencia de mago. Desencantamiento de espacio por derrota de mago. Desencantamiento de un ser humano. Desplazamiento para desencantamiento. Transformaciones mágicas por desencantamiento.

DESHONRA

Deshonra por fracaso en una tarea asignada. Deshonra por incumplimiento de promesa.

DESMINTIENDO

Consuelo desmintiendo una información.

DESPLAZAMIENTO(S)

Acompañamiento por animal durante los desplazamientos. Cambio en la dirección de un desplazamiento. Cambio en la dirección de un

desplazamiento por el relato de un suceso. Cambio en la dirección de un desplazamiento por elección de otro camino. Cambio en la dirección de un desplazamiento por pérdida en tierra a causa de la oscuridad de la noche. Cambio en la dirección de un desplazamiento por saber que va a celebrarse un combate. Cambio temporal en la dirección de un desplazamiento por encuentro casual. Concesión de licencia para iniciar un desplazamiento. Desplazamiento acompañado. Desplazamiento acompañado para acometer la liberación de un prisionero. Desplazamiento acompañado para ir a un castillo. Desplazamiento acompañado para ofrecer ayuda. Desplazamiento acompañado para participar en un combate. Desplazamiento con mensaje de amor. Desplazamiento con señales identificadoras. Desplazamiento interrumpido por llegada de mensaje. Desplazamiento nocturno como estrategia militar. Desplazamiento para ayudar contra una usurpación como agresión. Desplazamiento para buscar aventuras. Desplazamiento para buscar curación para una enfermedad. Desplazamiento para buscar enemigo como estrategia militar. Desplazamiento para buscar persona perdida. Desplazamiento para buscar una persona determinada. Desplazamiento para buscar al enemigo como estrategia militar. Desplazamiento para cumplir una orden. Desplazamiento para cumplir una promesa. Desplazamiento para desencantamiento. Desplazamiento para transmitir informaciones. Desplazamiento para ver maravillas. Encuentro casual durante un desplazamiento. Inspección de un territorio al que se accede por desplazamiento. Ocultación de la identidad durante un desplazamiento. Reunión de amantes por desplazamiento a la corte. Reunión de caballeros para desplazamiento a la corte. Separación de caballeros para inspeccionar de un territorio al que se accede por desplazamiento. Vuelta del mundo mágico por desplazamiento.

DESPOSORIO

Desposorio de los amantes tras largo tiempo de separación.

DESTRUCCIÓN, DESTRUCTIVO(S)

Abandono de un territorio por miedo a los actos destructivos de un monstruo. Destrucción de la propiedad del enemigo como estrategia militar.

DESVÍO

Encuentro casual evitado por desvío.

DETERMINADA

Desplazamiento para buscar una persona determinada. Reunión de caballeros para buscar a una persona determinada.

DEVASTACIÓN

Muerte como castigo por devastación.

DEVOLUCIÓN

Devolución de un don dado para guardar como condición de una promesa. Devolución de un territorio a su dueño como regalo del conquistador.

DINÁSTICOS

Aceptación del nuevo gobernante al renunciar a sus derechos dinásticos el anterior.

DIRECCIÓN

Cambio en la dirección de un desplazamiento. Cambio en la dirección de un desplazamiento por el relato de un suceso. Cambio en la dirección de un desplazamiento por elección de otro camino. Cambio en la dirección de un desplazamiento por pérdida en tierra a causa de la oscuridad de la noche. Cambio en la dirección de un desplazamiento por saber que va a celebrarse un combate. Cambio temporal en la dirección de un desplazamiento por encuentro casual.

DISCUSIÓN

Discusión entre los consejeros zanjada con la aceptación del consejo de uno de ellos sobre la estrategia en combate. Discusión zanjada por conocimiento de identidad por información directa.

DISEÑAR (DISEÑADA, DISEÑADOS)

Encantamientos diseñados por conocimientos de mago. Reunión de caballeros para diseñar estrategia. Triunfo sobre encantamientos diseñados por conocimientos de mago.

DISGUSTO

Muerte de dolor por disgusto.

DISTINTA(O, S)

Amor imposible por distinto rango social. Combate como estrategia militar en distintos lugares. Escritura de un libro sobre hazañas de caballero a partir de distintas fuentes. Matrimonio entre personas del mismo rango social por decisión del caballero.

DISTRACCIÓN

Confusión en el camino por distracción. Pérdida de la propiedad por distracción.

DISTRIBUCIÓN

Reunión de caballeros por distribución de informaciones sobre una muerte. Reunión de caballeros por distribución de informaciones sobre una traición.

DOLOR

Amor hacia una persona demostrado por morir de dolor tras su muerte. Amor hacia una persona demostrado por mostrar dolor ante su muerte. Amor hacia una persona demostrado por mostrar dolor ante su rapto. Dolor como síntoma de amor. Dolor por cautiverio de un caballero. Dolor por falsa información de muerte. Reacciones por dolor excesivo. Suicidio por dolor por la muerte de un ser querido. Muerte de dolor por disgusto. Muerte por dolor por la muerte de un pariente.

DON

Búsqueda de don mágico para curar una enfermedad. Desplazamiento acompañado para cumplir un don. Devolución de un don dado para guardar como condición de una promesa. Obtención de don extraordinario con el que participar en un combate. Obtención de don extraordinario encontrado casualmente. Obtención de don extraordinario por entrada en un espacio encantado. Regalo de un don como agradecimiento por amistad.

DONCELLA

Promesa de honrar a una doncella por enamoramiento a primera vista.

DUEÑO

Devolución de un territorio a su dueño como regalo del conquistador.

ELECCIÓN

Cambio en la dirección de un desplazamiento por elección de otro camino. Elección del camino en la búsqueda de aventuras por animal. Elección del camino en una búsqueda por fortuna. Elección del camino en la búsqueda de aventuras por informaciones. Elección errónea del camino en la búsqueda de aventuras. Encuentro casual por confusión en la elección del camino.

ELEMENTOS

Reconocimiento por elementos de común conocimiento.

ELIMINADO

Sucesión al trono de descendiente legítimo al ser eliminado el usurpador.

EMBAJADA

Embajada para buscar aliados por usurpación de territorio. Embajada para concertar la paz como estrategia militar. Embajada para quejarse por agresión. Embajada para desafiar por usurpación de territorio.

EMBOSCADA

Amor hacia una persona capturada en emboscada. Combate ganado por emboscada. Emboscada como estrategia militar. Petición de ayuda por emboscada como estrategia militar.

EMPLEO

Empleo de armas para evitar la escalada de un muro protector por el enemigo.

ENAMORAMIENTO

Búsqueda de pareja por enamoramiento. Promesa de fidelidad en el amor por enamoramiento a primera vista. Promesa de honrar a una doncella por enamoramiento a primera vista.

ENCANTADO

Obtención de don extraordinario por entrada en un espacio encantado.

ENCANTAMIENTO(S)

Encantamiento de ser humano. Encantamientos diseñados por conocimientos de mago. Sueño mágico por encantamiento. Triunfo sobre encantamientos diseñados por conocimientos de mago. Usurpación de territorio sin gobernante por su encantamiento. Vivificación por encantamiento.

ENCUENTRO, ENCONTRADA(O)

Cambio temporal en la dirección de un desplazamiento por encuentro casual. Encuentro casual durante un desplazamiento. Encuentro casual durante una patrulla de reconocimiento nocturna. Encuentro casual evitado por desvío. Encuentro casual por confusión en la elección del camino. Informaciones sobre el enemigo conseguidas de encuentro casual. Modificaciones lingüísticas de un libro en lengua antigua encontrado casualmente. Obtención de don extraordinario encontrado casualmente. Salida al encuentro para transmitir orden de acercarse para hablar. Traducción a una lengua moderna de un libro en lengua antigua encontrado casualmente.

ENEMIGO(S)

Cambio de apariencia para entrar en el campo enemigo. Demostración de generosidad con el enemigo concediéndole el perdón de su vida. Demostración de generosidad con el enemigo por cautiverio benevolente. Demostración de generosidad con el enemigo por invitación a comer. Demostración de generosidad con el enemigo por liberación. Demostración de soberbia del enemigo. Desplazamiento para buscar al enemigo como estrategia militar. Destrucción de la propiedad del enemigo como estrategia militar. Empleo de armas para evitar la escalada de un muro protector por el enemigo. Entrada a espacio enemigo engañando al enemigo. Hostilidad para inspirar miedo al enemigo como estrategia militar. Huida de espacio enemigo aprovechando la confusión del combate. Huida del enemigo en busca de refuerzos. Huida del enemigo por miedo al vencedor. Informaciones sobre el enemigo conseguidas a través de relato. Informaciones sobre el enemigo

conseguidas al aplicarle una tortura. Informaciones sobre el enemigo conseguidas como agradecimiento. Informaciones sobre el enemigo conseguidas de encuentro casual. Informaciones sobre el enemigo conseguidas por captura. Informaciones sobre el enemigo conseguidas por inspirarle miedo. Obtención de un territorio por huida del enemigo. Perdón de la vida del enemigo por cautiverio. Perdón de la vida del enemigo por petición. Perdón de la vida del enemigo por rendición. Persecución del enemigo tras combate. Preparación de caballero para iniciar un combate al confundir al aliado con el enemigo. Rechazo a conceder tregua al enemigo. Separación de caballeros para perseguir al enemigo. Separación de caballeros por treta, engaño de los enemigos. Triunfo sobre los enemigos en ausencia del capitán.

ENFERMEDAD

Búsqueda de don mágico para curar una enfermedad. Búsqueda de un mago para curar enfermedad. Desplazamiento para buscar curación para una enfermedad. Participación en combate impedida por enfermedad.

ENGAÑANDO

Entrada a espacio enemigo engañando al enemigo.

ENGAÑO(S)

Engaño como estrategia militar. Separación de caballeros por engaño para buscar aventuras. Separación de caballeros por treta, engaño de los enemigos.

ENIGMA

Interpretación de un sueño profético como resolución de un enigma.

ENTIERRO

Entierro con construcción de un monumento como recuerdo. Entierro de gobernante muerto. Entierro de los muertos durante la tregua.

ENTRAR, ENTRADA

Cambio de apariencia para entrar en el campo enemigo. Entrada a espacio aliado cercado por ser reconocido como amigo. Entrada a espacio enemigo engañando al enemigo. Entrada a espacio extraordinario a través de pasos difíciles. Entrada triunfal en la corte tras una hazaña. Obtención de don extraordinario por entrada en un espacio encantado. Protección de entrada como estrategia militar.

ENVEJECIDO

Usurpación de un territorio con gobernante envejecido.

ENVÍO

Envío de refuerzos como ayuda militar.

ERRÓNEA

Elección errónea del camino en la búsqueda de aventuras.

ESCALADA

Empleo de armas para evitar la escalada de un muro protector por el enemigo. Escalada de muros como estrategia militar.

ESCRITO, ESCRITURA

Escritura de un libro sobre hazañas de caballero a partir de distintas fuentes. Profecía conseguida de un escrito. Traducción a una lengua moderna de un libro en lengua antigua escrito por un sabio.

ESCUCHADO

Conocimiento de la identidad por secreto escuchado. Información conocida por secreto escuchado.

ESPACIO

Curación de las heridas en espacio extraordinario. Desencantamiento de espacio por ausencia de mago. Desencantamiento de espacio por derrota de

magos. Entrada a espacio aliado cercado por ser reconocido como amigo. Entrada a espacio enemigo engañando al enemigo. Entrada a espacio extraordinario a través de pasos difíciles. Huida de espacio enemigo aprovechando la confusión del combate. Obtención de don extraordinario por entrada en un espacio encantado.

ESPERA

Espera en formación como estrategia militar.

ESTADO

Demostración de la violencia de un combate singular indicada en el estado de un arma.

ESTRATEGIA

Apropiación de un territorio estratégico como estrategia militar. Asedio como estrategia militar. Ataque imprevisto como estrategia militar. Ataque nocturno e imprevisto como estrategia militar. Búsqueda de aliados como estrategia militar. Combate a pie como estrategia militar. Combate como estrategia militar en distintos lugares. Confusión en la identificación aprovechada como estrategia militar. Construcciones defensivas como estrategia militar. Confusión en el combate como estrategia militar. Desplazamiento nocturno como estrategia militar. Desplazamiento para buscar al enemigo como estrategia militar. Destrucción de la propiedad del enemigo como estrategia militar. Discusión entre los consejeros zanjada con la

aceptación del consejo de uno de ellos sobre la estrategia en combate. Embajada para concertar la paz como estrategia militar. Emboscada como estrategia militar. Engaño como estrategia militar. Escalada de muros como estrategia militar. Espera en formación como estrategia militar. Hostilidad para inspirar miedo al enemigo como estrategia militar. Ocultación de la identidad como estrategia militar. Petición de ayuda por emboscada como estrategia militar. Protección de entrada como estrategia militar. Reclutamiento de tropas como estrategia militar. Refuerzos interiores como estrategia militar. Refugio en lugar sagrado como estrategia militar. Reunión de caballeros para diseñar estrategia. Usurpación de un territorio por ataque sorpresa como estrategia militar.

ESTRATÉGICO

Apropiación de un territorio estratégico como estrategia militar.

EVITAR (EVITADA, EVITADO, EVITANDO)

Ayuda militar para evitar la derrota en un combate en inferioridad de condiciones. Ayuda para evitar una agresión. Empleo de armas para evitar la escalada de un muro protector por el enemigo. Encuentro casual evitado por desvío. Muerte evitada en el último minuto. Muerte evitada por llegada de refuerzos. Muerte evitada por magia. Muerte evitada por solicitud de perdón. Muerte evitada por un desconocido en un combate. Ocultación de la identidad para evitar la muerte. Pacto de amistad fingido para evitar la muerte. Petición de ayuda para evitar la derrota en combate. Reto no evitado a pesar de consejo.

EXILIO

Acompañamiento por los mejores caballeros en el exilio. Exilio voluntario por estar en desacuerdo con la voluntad del gobernante. Separación de caballeros por exilio a causa de desacuerdos con el gobernante.

EXTRAORDINARIO

Curación de las heridas en espacio extraordinario. Entrada a espacio extraordinario a través de pasos difíciles. Obtención de don extraordinario con el que participar en un combate. Obtención de don extraordinario encontrado casualmente. Obtención de don extraordinario por entrada en un espacio encantado.

FALSA

Dolor por falsa información de muerte. Falsa información como treta para huir. Falsa información dada por un caballero para poder participar en una guerra.

FAMA

Ocultación de la identidad hasta la obtención de fama.

FAMILIA

Pérdida de la familia como prueba de sufrimiento.

FESTEJOS

Festejos cortesanos por llegada de mensajero. Festejos cortesanos por regreso triunfal de un caballero. Festejos cortesanos por sucesión en el trono. Reunión de caballeros para festejos.

FIDELIDAD

Promesa de fidelidad en el amor por enamoramiento a primera vista.

FIESTA(S)

Fiestas antes del combate.

FINGIR (FINGIDO)

Pacto de amistad fingido para evitar la muerte.

FÍSICAS

Imposición de nombre simbólico por peculiaridades físicas.

FORMACIÓN

Espera en formación como estrategia militar.

FORTUNA

Elección del camino en una búsqueda por fortuna.

FRACASO

Deshonra por fracaso en una tarea asignada. Fracaso en el reconocimiento por cambio de apariencia. Fracaso en el reconocimiento por confusión de la identidad. Fracaso en el reconocimiento por ocultación de la identidad. Fracaso en la interpretación de un sueño.

FUENTES

Escritura de un libro sobre hazañas de caballero a partir de distintas fuentes.

FUNCIONA

Protección por objeto que funciona como talismán.

GANAR (GANADO)

Combate ganado por emboscada.

GENEROSIDAD

Demostración de generosidad con el enemigo concediéndole el perdón de su vida. Demostración de generosidad con el enemigo por cautiverio benevolente. Demostración de generosidad con el enemigo por invitación a comer. Demostración de generosidad con el enemigo por liberación.

GOBERNANTE

Abandono de un territorio por rechazo del nuevo gobernante. Aceptación del nuevo gobernante a la muerte del gobernante anterior. Aceptación del nuevo gobernante al renunciar a sus derechos dinásticos el anterior. Desafío a combate para mostrar la lealtad al gobernante. Entierro de gobernante muerto. Exilio voluntario por estar en desacuerdo con la voluntad del gobernante. Obtención de un territorio por decisión del gobernante. Recuperación de un territorio por decisión del gobernante. Rechazo del gobernante por incumplimiento de tareas. Reunión de caballeros para ayudar a un gobernante atacado. Separación de caballeros por exilio a causa de desacuerdos con el gobernante. Sucesión al trono de descendiente legítimo por la abdicación del gobernante. Sucesión al trono de descendiente legítimo por muerte del gobernante. Usurpación de territorio sin gobernante por su ausencia. Usurpación de territorio sin gobernante por su encantamiento. Usurpación de territorio sin gobernante por su muerte. Usurpación de un territorio con gobernante envejecido.

GOBERNAR, GOBIERNO

Separación de caballeros para ir a gobernar sus territorios. Muerte como castigo por mal gobierno.

GRITO(S)

Conocimiento de la identidad por grito de guerra. Desafío a combate por gritos de aviso.

Descubrimiento de huida por gritos. Peticion de ayuda a gritos por rpto como agresion.

Preparacion de caballero para iniciar un combate por oír gritos.

GUARDAR

Devolucion de un don dado para guardar como condicion de una promesa.

GUERRA

Conocimiento de la identidad por grito de guerra. Decision del triunfo en guerra por combate parcial. Falsa informacion dada por un caballero para poder participar en una guerra. Guerra para vengar una muerte. Guerra para vengar la usurpacion de un territorio. Muerte del capitán a manos de otro capitán en guerra. Separacion de los amantes por guerra.

HABLAR

Salida al encuentro para transmitir orden de acercarse para hablar.

HAZAÑA(S)

Amor hacia una persona por tener noticias sobre sus hazañas. Búsqueda del caballero que triunfará en una aventura a partir de la información recibida sobre sus hazañas. Entrada triunfal en la corte tras una hazaña. Escritura de un libro sobre hazañas de caballero a partir de distintas fuentes. Informaciones sobre caballero conocidas por observación de sus hazañas.

HERIDAS

Ayuda por heridas de muerte como agresión. Curación de las heridas en espacio extraordinario. Desafío a combate como venganza por heridas. Heridas como castigo por soberbia en combate. Visitas durante la curación de las heridas.

HIJA(O)

Muerte de un hijo como prueba de sufrimiento. Oposición del padre al matrimonio de su hija.

HISTORIA

Conocimiento de la identidad por el relato de una historia.

HOMBRE

Triunfo de animal en combate contra hombre. Triunfo de hombre en combate contra animal.

HONRAR

Promesa de honrar a una doncella por enamoramiento a primera vista.

HOSPITALIDAD

Hospitalidad como cortesía por conocimiento previo. Hospitalidad como premio por ayuda. Hospitalidad ofrecida por lástima. Valentía premiada con hospitalidad

HOSTILIDAD

Hostilidad para inspirar miedo al enemigo como estrategia militar.

HUIDA

Descubrimiento de huida por gritos. Huida de espacio enemigo aprovechando la confusión del combate. Huida del enemigo en busca de refuerzos. Huida del enemigo por miedo al vencedor. Obtención de un territorio por huida del enemigo.

HUIR (HUYENDO)

Falsa información como treta para huir. Muerte evitada huyendo con ayudante.

HUMANO

Desencantamiento de un ser humano. Encantamiento de ser humano.

HUMILLANTE

Castigo humillante por soberbia.

IDENTIDAD

Búsqueda de aliados que se marchan sin descubrir su identidad. Conocimiento de la identidad al ser preguntada. Conocimiento de la identidad en combate. Conocimiento de la identidad por armas. Conocimiento de la identidad por el relato de una historia. Conocimiento de la identidad por grito de guerra. Conocimiento de la identidad por información directa. Conocimiento de la identidad por información indirecta. Conocimiento de la identidad por peculiaridades personales. Conocimiento de la identidad por secreto escuchado. Desdoblamiento de la identidad. Discusión zanjada por conocimiento de identidad por información directa. Fracaso en el reconocimiento por confusión de la identidad. Fracaso en el reconocimiento por ocultación de la identidad. Intuición de la identidad por visión de un caballero. Marcha rápida sin descubrir la identidad. Ocultación de la identidad cuando es preguntada. Ocultación de la identidad como estrategia militar. Ocultación de la identidad durante un desplazamiento. Ocultación de la

identidad en ayuda militar. Ocultación de la identidad hasta la obtención de fama. Ocultación de la identidad para evitar la muerte. Ocultación de la identidad por cambio de apariencia. Ocultación de la identidad por cambio de nombre. Ocultación de la identidad por imposición de nombre simbólico. Ocultación de la identidad por marcha rápida.

IDENTIFICACIÓN, IDENTIFICADORAS

Confusión en la identificación. Confusión en la identificación aprovechada como estrategia militar. Desplazamiento con señales identificadoras.

IMPEDIDA

Participación en combate impedida por enfermedad.

IMPOSIBLE

Amor imposible por distinto rango social.

IMPOSICIÓN

Imposición de nombre simbólico en ausencia de uno propio. Imposición de nombre simbólico por peculiaridades físicas. Ocultación de la identidad por imposición de nombre simbólico.

IMPREVISTO

Ataque imprevisto como estrategia militar. Ataque nocturno e imprevisto como estrategia militar.

INCORPORACIÓN

Incorporación a la corte de pariente recuperado. Incorporación de refuerzos como ayuda en un combate.

INCUMPLIMIENTO

Deshonra por incumplimiento de promesa. Rechazo del gobernante por incumplimiento de tareas.

INDICACIONES

Búsqueda de ayuda por indicaciones de mago.

INDICAR (INDICADA)

Búsqueda iniciada para indicar el cumplimiento de una profecía. Demostración de la violencia de un combate singular indicada en el estado de un arma. Interpretación de una profecía para indicar su cumplimiento.

INDIRECTA

Conocimiento de la identidad por información indirecta.

INFERIORIDAD

Ayuda militar para evitar la derrota en un combate en inferioridad de condiciones. Petición de ayuda por combate en inferioridad de condiciones. Victoria en combate a pesar de inferioridad numérica de tropas.

INFORMACIÓN(ES)

Búsqueda del caballero que triunfará en una aventura a partir de la información recibida de mago. Búsqueda del caballero que triunfará en una aventura a partir de la información recibida sobre sus hazañas. Búsqueda iniciada para transmitir informaciones. Concesión de informaciones. Conocimiento de la identidad por información directa. Conocimiento de la identidad por información indirecta. Consuelo desmintiendo una información. Decisión de acometer una aventura por informaciones de relato. Desplazamiento para transmitir informaciones. Discusión zanjada por conocimiento de identidad por información directa. Dolor por falsa información de muerte. Elección del camino en la búsqueda de aventuras por informaciones. Información conocida por secreto escuchado. Información conseguida de interrogatorio. Información mágica recibida de mago. Informaciones sobre caballero conocidas por observación de sus hazañas. Informaciones sobre el enemigo conseguidas a través de relato. Informaciones sobre el enemigo conseguidas al aplicarle tortura. Informaciones sobre el enemigo conseguidas como agradecimiento. Informaciones sobre el enemigo conseguidas de encuentro casual. Informaciones sobre el enemigo conseguidas por captura. Informaciones sobre el enemigo conseguidas por

inspirarle miedo. Informaciones sobre una muerte conocidas a través de relato. Voto caballeresco por informaciones sobre el linaje. Reunión de caballeros por distribución de informaciones sobre una muerte. Reunión de caballeros por distribución de informaciones sobre una traición.

INICIAR (INICIADA)

Asentamiento de las armas como preparación para iniciar un combate. Búsqueda iniciada para cumplir una promesa. Búsqueda iniciada para indicar el cumplimiento de una profecía. Búsqueda iniciada para transmitir informaciones. Búsqueda iniciada para transmitir una orden. Concesión de licencia para iniciar un desplazamiento. Preparación de caballero para iniciar un combate al confundir al aliado con el enemigo. Preparación de caballero para iniciar un combate por oír el sonido de una trompa. Preparación de caballero para iniciar un combate por oír gritos. Preparación de caballero para iniciar un combate reforzando las instalaciones.

INSPECCIONAR, INSPECCIÓN

Inspección de un territorio al que se accede por desplazamiento. Separación de caballeros para inspeccionar un territorio al que se accede por desplazamiento.

INSPIRAR (INSPIRARLE)

Hostilidad para inspirar miedo al enemigo como estrategia militar. Informaciones sobre el enemigo conseguidas por inspirarle miedo.

INSTALACIÓN(ES)

Preparación de caballero para iniciar un combate reforzando las instalaciones.

INTELIGENCIA

Victoria por inteligencia tras combate.

INTERIOR(ES)

Refuerzos interiores como estrategia militar.

INTERPRETACIÓN

Fracaso en la interpretación de un sueño. Interpretación de un sueño profético como resolución de un enigma. Interpretación de una profecía para indicar su cumplimiento.

INTERPRETAR

Petición de ayuda para interpretar una profecía.

INTERROGATORIO

Información conseguida de interrogatorio.

INTERRUMPIR (INTERRUMPIDO)

Desplazamiento interrumpido por llegada de mensaje.

INTERVENIR (INTERVIENE)

Aceptación del consejo de uno de los caballeros que interviene en una deliberación.

INTUICIÓN

Intuición de la identidad por visión de un caballero.

LARGO

Boda tras largo tiempo de separación de los amantes. Desposorio de los amantes tras largo tiempo de separación.

LÁSTIMA

Hospitalidad ofrecida por lástima.

LEALTAD

Desafío a combate para mostrar la lealtad al gobernante

LEGÍTIMO

Sucesión al trono de descendiente legítimo al ser eliminado el usurpador. Sucesión al trono de descendiente legítimo por la abdicación del gobernante. Sucesión al trono de descendiente legítimo por muerte del gobernante.

LENGUA

Modificaciones lingüísticas de un libro en lengua antigua encontrado casualmente. Traducción a una lengua moderna de un libro en lengua antigua encontrado casualmente. Traducción a una lengua moderna de un libro en lengua antigua escrito por un sabio.

LIBERACIÓN

Demostración de generosidad con el enemigo por liberación. Desplazamiento acompañado para acometer la liberación de un prisionero. Liberación de prisioneros durante su traslado. Liberación de prisioneros por abordaje. Liberación de prisioneros por cambio de vestidos. Liberación de prisioneros por victoria en combate.

LIBERTADOR

Matrimonio como premio para el libertador.

LIBRO

Escritura de un libro sobre hazañas de caballero a partir de distintas fuentes. Modificaciones lingüísticas de un libro en lengua antigua encontrado casualmente. Traducción a una lengua moderna de un libro en lengua antigua encontrado casualmente. Traducción a una lengua moderna de un libro en lengua antigua escrito por un sabio.

LICENCIA

Concesión de licencia para iniciar un desplazamiento. Concesión de licencia para participar en un combate. Concesión de licencia para realizar un voto caballeresco. Concesión de licencia para seguir a una persona. Concesión de licencia para servicio caballeresco.

LINAJE

Voto caballeresco por informaciones sobre el linaje.

LINGÜÍSTICAS

Modificaciones lingüísticas de un libro en lengua antigua encontrado casualmente.

LLANTO

Llanto como síntoma de amor.

LLEGADA

Desplazamiento interrumpido por llegada de mensaje. Festejos cortesanos por llegada de mensajero. Muerte evitada por llegada de refuerzos.

LUGAR

Combate como estrategia militar en distintos lugares. Decisión de ir a un lugar por señales emitidas desde él. Promesa de regresar a un lugar como consecuencia de un voto caballeresco. Refugio en lugar sagrado como estrategia militar. Separación de caballeros por abandono de un lugar.

MAGO

Búsqueda de ayuda por indicaciones de mago. Búsqueda de un mago para curar enfermedad. Búsqueda de un mago. Búsqueda de un mago para desencantamiento. Búsqueda del caballero que triunfará en una aventura a partir de la información recibida de mago. Desencantamiento de espacio por ausencia de mago. Desencantamiento de espacio por derrota de mago. Encantamientos diseñados por conocimientos de mago. Información mágica recibida de mago. Profecía conseguida de mago. Retirada de la vida caballeresca siguiendo el consejo de un mago. Triunfo sobre encantamientos diseñados por conocimientos de mago.

MAGIA

Muerte evitada por magia.

MÁGICA(O, S)

Búsqueda de don mágico para curar una enfermedad. Desaparición mágica al cumplir una tarea. Información mágica recibida de mago. Vuelta del mundo mágico por desplazamiento. Transformaciones mágicas por desencantamiento.

MALTRATO

Muerte como castigo por maltrato.

MANTENER (MANTENIENDO)

Demostración de amistad manteniendo un secreto.

MARAVILLAS

Desplazamiento para ver maravillas. Reunión de caballeros para ver maravillas.

MARCHA, MARCHAR (MARCHAN)

Búsqueda de aliados que se marchan sin descubrir su identidad. Marcha rápida sin descubrir la identidad. Ocultación de la identidad por marcha rápida.

MATRIMONIO

Matrimonio como permio para el libertador. Matrimonio comprometido para cumplir una promesa. Matrimonio con el pretendiente antes rechazado. Matrimonio de caballero con amazona por decisión del caballero. Matrimonio entre personas del mismo rango social por decisión del caballero. Matrimonio por amor a primera vista. Oposición del padre al matrimonio de su hija. Promesa de matrimonio por amor a primera vista. Separación de los amantes bajo promesa de matrimonio.

MENSAJE

Desplazamiento con mensaje de amor. Desplazamiento interrumpido por llegada de mensaje. Mensaje premiado con hospitalidad.

MENSAJERO

Festejos cortesanos por llegada de mensajero.

MENTIRA

Mentira para participar en un combate.

MIEDO

Abandono de un territorio por miedo a los actos destructivos de un monstruo. Hostilidad para inspirar miedo al enemigo como estrategia militar.

Huida del enemigo por miedo al vencedor. Informaciones sobre el enemigo conseguidas por inspirarle miedo.

MILITAR

Apropiación de un territorio estratégico como estrategia militar. Asedio como estrategia militar. Ataque imprevisto como estrategia militar. Ataque nocturno e imprevisto como estrategia militar. Ayuda militar a causa de un cerco. Ayuda militar como venganza por una muerte. Ayuda militar para evitar la derrota en un combate en inferioridad de condiciones. Búsqueda de aliados como estrategia militar. Combate a pie como estrategia militar. Concesión de ayuda militar. Confusión en la identificación aprovechada como estrategia militar. Construcciones defensivas como estrategia militar. Confusión en el combate como estrategia militar. Desplazamiento nocturno como estrategia militar. Desplazamiento para buscar al enemigo como estrategia militar. Destrucción de la propiedad del enemigo como estrategia militar. Discusión entre los consejeros zanjada con la aceptación del consejo de uno de ellos sobre la estrategia en combate. Embajada para concertar la paz como estrategia militar. Emboscada como estrategia militar. Engaño como estrategia militar. Envío de refuerzos como ayuda militar. Escalada de muros como estrategia militar. Espera en formación como estrategia militar. Hostilidad para inspirar miedo al enemigo como estrategia militar. Obtención de un territorio por ayuda militar interna. Ocultación de la identidad en ayuda militar. Ocultación de la identidad como estrategia militar. Petición de ayuda por emboscada como estrategia militar. Petición de ayuda militar por búsqueda de refuerzos. Protección de entrada como estrategia militar. Reclutamiento de tropas como estrategia militar. Refuerzos interiores como

estrategia militar. Refugio en lugar sagrado como estrategia militar. Reunión de caballeros para diseñar estrategia. Usurpación de un territorio por ataque sorpresa como estrategia militar.

MINUTO

Muerte evitada en el último minuto.

MODERNA

Traducción a una lengua moderna de un libro en lengua antigua encontrado casualmente. Traducción a una lengua moderna de un libro en lengua antigua escrito por un sabio.

MODIFICACIÓN(ES)

Modificaciones lingüísticas de un libro en lengua antigua encontrado casualmente.

MONSTRUO

Abandono de un territorio por miedo a los actos destructivos de un monstruo.

MONUMENTO

Entierro con construcción de un monumento como recuerdo. Monumento como recuerdo de caballero. Monumento como recuerdo de combate.

MORIR

Amor hacia una persona demostrado por morir de dolor tras su muerte.

MOSTRAR

Amor hacia una persona demostrado por mostrar dolor ante su muerte. Amor hacia una persona demostrado por mostrar dolor ante su rapto. Desafío a combate para mostrar la lealtad al gobernante.

MUERTE

Aceptación del nuevo gobernante a la muerte del gobernante anterior. Amenazas como venganza por una muerte. Amenazas de muerte como agresión. Amor hacia una persona demostrado por morir de dolor tras su muerte. Amor hacia una persona demostrado por mostrar dolor ante su muerte. Arrepentimiento en trance de muerte. Ayuda por amenazas de muerte como agresión. Ayuda por heridas de muerte como agresión. Ayuda por muerte como agresión. Ayuda militar como venganza por una muerte. Búsqueda de ayuda para vengar una muerte. Combate como venganza por una muerte. Desafío a combate como venganza por muerte. Dolor por falsa información de muerte. Guerra para vengar una muerte. Informaciones sobre una muerte conocidas a través de relato. Muerte como castigo por derrota en

combate. Muerte de animal por caballero. Muerte de un hijo como prueba de sufrimiento. Muerte del capitán a manos de otro capitán en guerra. Muerte como castigo por devastación. Muerte como castigo por mal gobierno. Muerte como castigo por maltrato. Muerte como castigo por raptó. Muerte como castigo por soberbia. Muerte como castigo por traición. Muerte de dolor por disgusto. Muerte de un caballo en un combate. Muerte evitada en el último minuto. Muerte evitada huyendo con ayudante. Muerte evitada por llegada de refuerzos. Muerte evitada por magia. Muerte evitada por solicitud de perdón. Muerte evitada por un desconocido en un combate. Muerte por dolor por la muerte de un pariente. Ocultación de la identidad para evitar la muerte. Pacto de amistad fingido para evitar la muerte. Persecución como venganza por una muerte. Petición de ayuda por muerte por agresión. Planctus por muerte de caballero. Promesa de ayuda como venganza por una muerte. Quema de cadáver como venganza por una muerte. Rendición tras la muerte del capitán. Reunión de caballeros por distribución de informaciones sobre una muerte. Sucesión al trono de descendiente legítimo por muerte del gobernante. Suicidio por dolor por la muerte de un ser querido. Usurpación de territorio como venganza por una muerte. Usurpación de territorio sin gobernante por su muerte. Venganza por muerte del capitán.

MUERTO(S)

Entierro de gobernante muerto. Entierro de los muertos durante la tregua.

MÚLTIPLE

Separación de caballeros por aventura múltiple.

MUNDO

Retiro del mundo como síntoma de amor. Vuelta del mundo mágico por desplazamiento.

MUROS

Empleo de armas para evitar la escalada de un muro protector por el enemigo. Escalada de muros como estrategia militar.

NOCTURNA(O)

Ataque nocturno e imprevisto como estrategia militar. Desplazamiento nocturno como estrategia militar. Encuentro casual durante una patrulla de reconocimiento nocturna.

NOCHE

Cambio en la dirección de un desplazamiento por pérdida en tierra a causa de la oscuridad de la noche.

NOMBRE

Imposición de nombre simbólico en ausencia de uno propio. Imposición de nombre simbólico por peculiaridades físicas. Ocultación de la

identidad por cambio de nombre. Ocultación de la identidad por imposición de nombre simbólico.

NOTICIAS

Amor hacia una persona por tener noticias sobre su belleza. Amor hacia una persona por tener noticias sobre sus hazañas.

NUEVO

Abandono de un territorio por rechazo del nuevo gobernante. Abandono de un territorio por rechazo del nuevo gobernante. Aceptación del nuevo gobernante al renunciar a sus derechos dinásticos el anterior.

OBJETO

Promesa de amor sellada sobre un objeto. Protección por objeto que funciona como talismán.

OBSERVACIÓN

Informaciones sobre caballero conocidas por observación de sus hazañas.

OBTENCIÓN

Obtención de don extraordinario con el que participar en un combate. Obtención de don extraordinario encontrado casualmente. Obtención de don extraordinario por entrada en un espacio encantado. Obtención de un territorio por ayuda militar interna. Obtención de un territorio por combate. Obtención de un territorio por decisión del gobernante. Obtención de un territorio por huida del enemigo. Ocultación de la identidad hasta la obtención de fama.

OCULTACIÓN

Fracaso en el reconocimiento por ocultación de la identidad. Ocultación de la identidad cuando es preguntada. Ocultación de la identidad como estrategia militar. Ocultación de la identidad durante un desplazamiento. Ocultación de la identidad en ayuda militar. Ocultación de la identidad hasta la obtención de fama. Ocultación de la identidad para evitar la muerte. Ocultación de la identidad por cambio de apariencia. Ocultación de la identidad por cambio de nombre. Ocultación de la identidad por imposición de nombre simbólico. Ocultación de la identidad por marcha rápida.

OFRECER (OFRECIDA)

Desplazamiento acompañado para ofrecer ayuda. Hospitalidad ofrecida por lástima. Persecución para ofrecer ayuda.

OÍR

Preparación de caballero para iniciar un combate por oír el sonido de una trompa. Preparación de caballero para iniciar un combate por oír gritos.

OPOSICIÓN

Oposición del padre al matrimonio de su hija.

ORDEN

Búsqueda iniciada para transmitir una orden. Desplazamiento para cumplir una orden. Salida al encuentro para transmitir orden de acercarse para hablar.

ORGULLO

Suicidio por orgullo.

OSCURIDAD

Cambio en la dirección de un desplazamiento por pérdida en tierra a causa de la oscuridad de la noche. Confusión en el combate por oscuridad.

PACTO

Pacto de amistad fingido para evitar la muerte.

PADRE

Oposición del padre al matrimonio de su hija.

PAREJA

Búsqueda de pareja por enamoramiento.

PARIENTE

Incorporación a la corte de pariente recuperado. Muerte por dolor por la muerte de un pariente. Rescate de pariente.

PARTICIPAR, PARTICIPACIÓN

Búsqueda de ayuda para participar en combate. Concesión de licencia para participar en un combate. Desplazamiento acompañado para participar en un combate. Falsa información dada por un caballero para poder participar en una guerra. Mentira para participar en un combate. Obtención de don extraordinario con el que participar en un combate. Participación en combate impedida por enfermedad.

PASO(S)

Entrada a espacio extraordinario a través de pasos difíciles.

PATRULLA

Encuentro casual durante una patrulla de reconocimiento nocturna.

PAZ

Embajada para concertar la paz como estrategia militar.

PERDIDA

Desplazamiento para buscar persona perdida. Separación de caballeros para buscar una persona perdida.

PÉRDIDA

Cambio en la dirección de un desplazamiento por pérdida en tierra a causa de la oscuridad de la noche. Pérdida de la familia como prueba de sufrimiento. Pérdida de la propiedad por distracción.

PERDÓN

Muerte evitada por solicitud de perdón. Perdón de la vida del enemigo por cautiverio. Perdón de la vida del enemigo por petición. Perdón de la vida del enemigo por rendición.

PERSECUCIÓN

Petición de ayuda por persecución como agresión. Persecución como venganza por una muerte. Persecución del enemigo tras combate. Persecución para ofrecer ayuda.

PERSEGUIR

Separación de caballeros para perseguir al enemigo.

PERSONA(S)

Amor hacia una persona capturada en emboscada. Amor hacia una persona demostrado por morir de dolor tras su muerte. Amor hacia una persona demostrado por mostrar dolor ante su muerte. Amor hacia una persona demostrado por mostrar dolor ante su rapto. Amor hacia una persona por tener noticias sobre su belleza. Amor hacia una persona por tener noticias sobre sus hazañas. Concesión de licencia para seguir a una persona. Desplazamiento para buscar una persona determinada. Desplazamiento para buscar persona perdida. Matrimonio entre personas del mismo rango social por decisión del caballero. Reunión de caballeros para buscar a una persona determinada. Separación de caballeros para buscar una persona perdida.

PERSONALES

Conocimiento de la identidad por peculiaridades personales.

PETICIÓN

Perdón de la vida del enemigo por petición. Petición de ayuda a gritos por raptó como agresión. Petición de ayuda para evitar la derrota en combate. Petición de ayuda para interpretar una profecía. Petición de ayuda por ataque de animal. Petición de ayuda por cautiverio como agresión. Petición de ayuda por combate en inferioridad de condiciones. Petición de ayuda por emboscada como estrategia militar. Petición de ayuda por muerte por agresión. Petición de ayuda por persecución como agresión. Petición de ayuda por raptó como agresión. Petición de ayuda por usurpación de territorio. Petición de ayuda militar por búsqueda de refuerzos. Petición de consejo en conversación apartada.

PIE

Combate a pie como estrategia militar.

PLANCTUS

Planctus por muerte de caballero.

POSPUESTA

Venganza pospuesta durante un tiempo preciso.

PRECISO

Venganza pospuesta durante un tiempo preciso.

PREGUNTADA

Conocimiento de la identidad al ser preguntada. Ocultación de la identidad cuando es preguntada.

PREMIADA

Valentía premiada con hospitalidad.

PREMIO

Hospitalidad como premio por ayuda. Matrimonio como premio para el libertador.

PRETENDIENTE

Aceptación del pretendiente rechazado. Matrimonio con el pretendiente antes rechazado.

PREPARACIÓN

Asentamiento de las armas como preparación para iniciar un combate. Preparación de caballero para iniciar un combate al confundir al aliado con el enemigo. Preparación de caballero para iniciar un combate por oír el sonido de una trompa. Preparación de caballero para iniciar un combate por oír gritos. Preparación de caballero para iniciar un combate reforzando las instalaciones.

PRESENTIMIENTO

Profecía conseguida de presentimiento.

PRIMERA

Matrimonio por amor a primera vista. Promesa de fidelidad en el amor por enamoramiento a primera vista. Promesa de honrar a una doncella por enamoramiento a primera vista. Promesa de matrimonio por amor a primera vista.

PRISIONERO(S)

Desplazamiento acompañado para acometer la liberación de un prisionero. Liberación de prisioneros durante su traslado. Liberación de prisioneros por abordaje. Liberación de prisioneros por cambio de vestidos. Liberación de prisioneros por victoria en combate.

PROFECÍA

Búsqueda iniciada para indicar el cumplimiento de una profecía. Interpretación de una profecía para indicar su cumplimiento. Petición de ayuda para interpretar una profecía. Profecía conseguida de mago. Profecía conseguida de presentimiento. Profecía conseguida de un escrito.

PROFÉTICO

Abandono de un territorio por consejo recibido durante sueño profético.

PROMESA

Búsqueda iniciada para cumplir una promesa. Dishonra por incumplimiento de promesa. Desplazamiento para cumplir una promesa. Devolución de un don dado para guardar como condición de una promesa. Matrimonio comprometido para cumplir una promesa. Promesa de amor sellada sobre un objeto. Promesa de ayuda como venganza por una muerte. Promesa de ayuda en el amor como premio por amistad. Promesa de ayuda en una usurpación como agresión. Promesa de fidelidad en el amor por enamoramiento a primera vista. Promesa de honrar a una doncella por enamoramiento a primera vista. Promesa de matrimonio por amor a primera vista. Promesa de regresar a un lugar como consecuencia de un voto caballeresco. Reunión de caballeros para cumplir una promesa. Separación de los amantes bajo promesa de matrimonio.

PROPIEDAD

Destrucción de la propiedad del enemigo como estrategia militar. Pérdida de la propiedad por distracción.

PROTECCIÓN, PROTECTOR

Empleo de armas para evitar la escalada de un muro protector por el enemigo. Protección de entrada como estrategia militar. Protección por objeto que funciona como talismán.

PRUEBA

Cautiverio como prueba de sufrimiento. Muerte de un hijo como prueba de sufrimiento.

Pérdida de la familia como prueba de sufrimiento.

QUEJARSE

Embajada para quejarse por agresión.

QUEMA

Quema de cadáver como venganza por una muerte.

QUERER (QUERIDO)

Suicidio por dolor por la muerte de un ser querido.

RANGO

Amor imposible por distinto rango social. Matrimonio entre personas del mismo rango social por decisión del caballero.

RÁPIDA

Marcha rápida sin descubrir la identidad. Ocultación de la identidad por marcha rápida.

RAPTO

Amor hacia una persona demostrado por mostrar dolor ante su rapto. Ayuda por rapto como agresión. Desafío a combate como venganza por un rapto. Muerte como castigo por rapto. Petición de ayuda a gritos por rapto como agresión. Petición de ayuda por rapto como agresión.

REACCIONES

Reacciones por dolor excesivo.

RECHAZO, RECHAZADO

Abandono de un territorio por rechazo del nuevo gobernante. Aceptación del pretendiente rechazado. Matrimonio con el pretendiente antes rechazado. Rechazo a conceder tregua al enemigo. Rechazo del gobernante por incumplimiento de tareas.

RECIBIDA(O)

Abandono de un territorio por consejo recibido durante sueño profético. Búsqueda del caballero que triunfará en una aventura a partir de la

información recibida de mago. Búsqueda del caballero que triunfará en una aventura a partir de la información recibida sobre sus hazañas. Información mágica recibida de mago.

RECLUTAMIENTO

Reclutamiento de tropas como estrategia militar.

RECONOCIDO

Entrada a espacio aliado cercado por ser reconocido como amigo.

RECONOCIMIENTO

Encuentro casual durante una patrulla de reconocimiento nocturna. Fracaso en el reconocimiento por cambio de apariencia. Fracaso en el reconocimiento por confusión de la identidad. Fracaso en el reconocimiento por ocultación de la identidad. Reconocimiento por elementos de común conocimiento.

RECUERDO

Entierro con construcción de un monumento como recuerdo. Monumento como recuerdo de caballero. Monumento como recuerdo de combate.

RECUPERACIÓN

Recuperación de un territorio por combate. Recuperación de un territorio por decisión del gobernante.

RECUPERAR (RECUPERADO)

Combate evitado para recuperar un territorio. Incorporación a la corte de pariente recuperado.

REFORZANDO

Preparación de caballero para iniciar un combate reforzando las instalaciones.

REFUERZOS

Envío de refuerzos como ayuda militar. Huida del enemigo en busca de refuerzos. Incorporación de refuerzos como ayuda en un combate. Muerte evitada por llegada de refuerzos. Petición de ayuda militar por búsqueda de refuerzos. Refuerzos interiores como estrategia militar.

REFUGIO

Refugio en lugar sagrado como estrategia militar.

REGALO(S)

Devolución de un territorio a su dueño como regalo del conquistador. Regalo de un don como agradecimiento por amistad. Regalo en señal de servicio. Regalo de territorios por coronación.

REGRESAR (REGRESO)

Festejos cortesanos por regreso triunfal de un caballero. Promesa de regresar a un lugar como consecuencia de un voto caballeresco.

RELATO

Cambio en la dirección de un desplazamiento por el relato de un suceso. Conocimiento de la identidad por el relato de una historia. Decisión de acometer una aventura por informaciones de relato. Informaciones sobre el enemigo conseguidas a través de relato. Informaciones sobre una muerte conocidas a través de relato. Voto caballeresco por relato.

RENDICIÓN

Perdón de la vida del enemigo por rendición. Rendición tras combate. Rendición tras la muerte del capitán.

RENUNCIAR

Aceptación del nuevo gobernante al renunciar a sus derechos dinásticos el anterior.

RESCATE

Rescate de pariente.

RESOLUCIÓN

Interpretación de un sueño profético como resolución de un enigma.

RETIRADA, RETIRO

Retirada de la vida caballeresca siguiendo el consejo de un mago. Retiro del mundo como síntoma de amor.

RETO

Desafío a combate como venganza por reto. Reto no evitado a pesar de consejo.

REUNIÓN

Reunión de amantes por desplazamiento a la corte. Reunión de caballeros para cumplir una promesa. Reunión de caballeros para diseñar estrategia. Reunión de caballeros para ver maravillas. Reunión de caballeros para ayudar a un gobernante atacado. Reunión de caballeros para buscar a una persona determinada. Reunión de caballeros para desplazamiento a la corte. Reunión de caballeros para festejos. Reunión de caballeros por distribución de

informaciones sobre una muerte. Reunión de caballeros por distribución de informaciones sobre una traición.

REVELACIÓN

Revelación de un secreto en conversación apartada.

SABER

Cambio en la dirección de un desplazamiento por saber que va a celebrarse un combate.

SABIO

Traducción a una lengua moderna de un libro en lengua antigua escrito por un sabio.

SAGRADO

Refugio en lugar sagrado como estrategia militar.

SALIDA

Salida al encuentro para transmitir orden de acercarse para hablar.

SECRETO

Conocimiento de la identidad por secreto escuchado. Conocimiento de un secreto en conversación apartada. Demostración de amistad manteniendo un secreto. Información conocida por secreto escuchado. Revelación de un secreto en conversación apartada.

SELLADA

Promesa de amor sellada sobre un objeto.

SEÑAL(ES)

Decisión de ir a un lugar por señales emitidas desde él. Desplazamiento con señales identificadoras. Regalo en señal de servicio.

SEPARACIÓN

Boda tras largo tiempo de separación de los amantes. Desposorio de los amantes tras largo tiempo de separación. Separación de caballeros para avisar de un combate. Separación de caballeros para buscar aventuras. Separación de caballeros para buscar un animal. Separación de caballeros para buscar una persona perdida. Separación de caballeros para inspeccionar de un territorio al que se accede por desplazamiento. Separación de caballeros para ir a gobernar sus territorios. Separación de caballeros para perseguir al enemigo. Separación de caballeros para visitar la corte. Separación de caballeros por abandono de un lugar. Separación de caballeros por aventura múltiple. Separación de caballeros por captura. Separación de caballeros por exilio a causa de desacuerdos con el gobernante. Separación de caballeros por treta, engaño de

los enemigos. Separación de los amantes bajo promesa de matrimonio. Separación de los amantes para buscar aventuras. Separación de los amantes por guerra.

SERVICIO

Concesión de servicio caballeresco. Concesión de licencia para servicio caballeresco. Regalo en señal de servicio.

SIMBÓLICO

Imposición de nombre simbólico en ausencia de uno propio. Imposición de nombre simbólico por peculiaridades físicas. Ocultación de la identidad por imposición de nombre simbólico.

SINGULAR

Aceptación de un combate singular. Demostración de la violencia de un combate singular indicada en el estado de un arma.

SÍNTOMA

Dolor como síntoma de amor. Llanto como síntoma de amor. Retiro del mundo como síntoma de amor.

SOBERBIA

Demostración de soberbia del enemigo. Castigo humillante por soberbia. Heridas como castigo por soberbia en combate. Muerte como castigo por soberbia.

SOCIAL

Amor imposible por distinto rango social. Matrimonio entre personas del mismo rango social por decisión del caballero.

SOLICITUD

Muerte evitada por solicitud de perdón.

SONIDO

Aviso de desafío a combate por sonido. Preparación de caballero para iniciar un combate por oír el sonido de una trompa.

SORPRESA

Usurpación de un territorio por ataque sorpresa como estrategia militar.

SUCESIÓN

Festejos cortesanos por sucesión en el trono. Sucesión al trono de descendiente legítimo al ser eliminado el usurpador. Sucesión al trono de

descendiente legítimo por la abdicación del gobernante. Sucesión al trono de descendiente legítimo por muerte del gobernante.

SUCESO

Cambio en la dirección de un desplazamiento por el relato de un suceso.

SUEÑO

Abandono de un territorio por consejo recibido durante sueño profético. Fracaso en la interpretación de un sueño. Interpretación de un sueño profético como resolución de un enigma. Rapto durante un sueño mágico. Sueño mágico por encantamiento. Sueño profético.

SUFRIMIENTO

Cautiverio como prueba de sufrimiento. Muerte de un hijo como prueba de sufrimiento. Pérdida de la familia como prueba de sufrimiento.

SUICIDIO

Suicidio por arrepentimiento por traición. Suicidio por dolor por la muerte de un ser querido. Suicidio por orgullo.

SUSTITUCIÓN

Sustitución de arma por otra cuya valía se ha comprobado anteriormente.

TALISMÁN

Protección por objeto que funciona como talismán.

TAREA(S)

Combate como tarea. Desafío a combate para el cumplimiento de una tarea asignada. Desaparición mágica al cumplir una tarea. Dishonra por fracaso en una tarea asignada. Rechazo del gobernante por incumplimiento de tareas.

TEMPORAL

Cambio temporal en la dirección de un desplazamiento por encuentro casual.

TENER

Amor hacia una persona por tener noticias sobre su belleza. Amor hacia una persona por tener noticias sobre sus hazañas.

TERRITORIO(S)

Abandono de un territorio por consejo recibido durante sueño profético. Abandono de un territorio por miedo a los actos destructivos de un monstruo. Abandono de un territorio por rechazo del nuevo gobernante. Apropiación de un territorio estratégico como estrategia militar. Desafío a combate como venganza por usurpación de un territorio. Devolución de un territorio a su dueño como regalo del conquistador. Embajada para buscar aliados por usurpación de territorio. Embajada para desafiar por usurpación de territorio. Guerra para vengar la usurpación de un territorio. Inspección de un territorio al que se accede por desplazamiento. Obtención de un territorio por ayuda militar interna. Obtención de un territorio por combate. Obtención de un territorio por decisión del gobernante. Obtención de un territorio por huida del enemigo. Petición de ayuda por usurpación de territorio. Recuperación de un territorio por combate. Recuperación de un territorio por decisión del gobernante. Regalo de territorios por coronación. Separación de caballeros para inspeccionar de un territorio al que se accede por desplazamiento. Separación de caballeros para ir a gobernar sus territorios. Usurpación de territorio como venganza por una muerte. Usurpación de territorio sin gobernante por su ausencia. Usurpación de territorio sin gobernante por su encantamiento. Usurpación de territorio sin gobernante por su muerte. Usurpación de un territorio con gobernante envejecido. Usurpación de un territorio por ataque sorpresa como estrategia militar.

TIEMPO

Boda tras largo tiempo de separación de los amantes. Desposorio de los amantes tras largo tiempo de separación. Venganza pospuesta durante un tiempo preciso.

TIERRA

Cambio en la dirección de un desplazamiento por pérdida en tierra a causa de la oscuridad de la noche.

TOMAR (TOMADAS)

Decisiones tomadas por deliberación.

TORTURA

Informaciones sobre el enemigo conseguidas al aplicarle una tortura.

TRADUCCIÓN

Traducción a una lengua moderna de un libro en lengua antigua encontrado casualmente. Traducción a una lengua moderna de un libro en lengua antigua escrito por un sabio.

TRAICIÓN

Cautiverio como castigo por traición. Desafío a combate como venganza por traición.

Muerte como castigo por traición. Reunión de caballeros por distribución de informaciones sobre una traición. Suicidio por arrepentimiento por traición.

TRANCE

Arrepentimiento en trance de muerte.

TRANSFORMACIÓN(ES)

Transformaciones mágicas por desencantamiento.

TRANSMITIR

Búsqueda iniciada para transmitir informaciones. Búsqueda iniciada para transmitir una orden. Desplazamiento para transmitir informaciones. Salida al encuentro para transmitir orden de acercarse para hablar.

TRASLADO

Liberación de prisioneros durante su traslado.

TREGUA

Entierro de los muertos durante la tregua. Rechazo a conceder tregua al enemigo.

TRETA

Falsa información como treta para huir. Separación de caballeros por treta, engaño de los enemigos.

TRIUNFAL

Entrada triunfal en la corte tras una hazaña. Festejos cortesanos por regreso triunfal de un caballero.

TRIUNFAR (TRIUNFARÁ)

Búsqueda del caballero que triunfará en una aventura a partir de la información recibida de mago. Búsqueda del caballero que triunfará en una aventura a partir de la información recibida sobre sus hazañas.

TRIUNFO

Decisión del triunfo en guerra por combate parcial. Triunfo de animal en combate contra hombre. Triunfo de hombre en combate contra animal. Triunfo sobre monstruo. Triunfo sobre encantamientos diseñados por conocimientos de mago. Triunfo sobre los enemigos en ausencia del capitán.

TROMPA

Preparación de caballero para iniciar un combate por oír el sonido de una trompa.

TRONO

Festejos cortesanos por sucesión en el trono. Sucesión al trono de descendiente legítimo al ser eliminado el usurpador. Sucesión al trono de descendiente legítimo por la abdicación del gobernante. Sucesión al trono de descendiente legítimo por muerte del gobernante.

TROPAS

Reclutamiento de tropas como estrategia militar. Victoria en combate a pesar de inferioridad numérica de tropas.

ÚLTIMO

Muerte evitada en el último minuto.

USURPACIÓN

Desafío a combate como venganza por usurpación de un territorio. Desplazamiento para ayudar contra una usurpación como agresión. Embajada para desafiar por usurpación de territorio. Embajada para buscar aliados por usurpación de territorio. Guerra para vengar la usurpación de un territorio. Petición de ayuda por usurpación de territorio. Promesa de ayuda en una usurpación como agresión. Usurpación de territorio como venganza por una muerte. Usurpación de territorio sin gobernante por su ausencia. Usurpación de territorio sin gobernante por su muerte. Usurpación de territorio sin gobernante por su encantamiento. Usurpación de un territorio con

gobernante envejecido. Usurpación de un territorio por ataque sorpresa como estrategia militar.

USURPADOR

Sucesión al trono de descendiente legítimo al ser eliminado el usurpador.

VALENTÍA

Demostración de la valentía de un caballero en un combate. Valentía premiada con hospitalidad.

VALÍA

Sustitución de arma por otra cuya valía se ha comprobado anteriormente.

VENCEDOR

Huida del enemigo por miedo al vencedor.

VENGANZA

Amenazas como venganza por una muerte. Ayuda como venganza por una agresión. Ayuda militar como venganza por una muerte. Combate como venganza por una muerte. Desafío a combate como venganza por cautiverio.

Desafío a combate como venganza por heridas. Desafío a combate como venganza por la derrota en un combate. Desafío a combate como venganza por muerte. Desafío a combate como venganza por raptó. Desafío a combate como venganza por traición. Desafío a combate como venganza por usurpación de un territorio. Persecución como venganza por una muerte. Promesa de ayuda como venganza por una muerte. Quema de cadáver como venganza por una muerte. Usurpación de territorio como venganza por una muerte. Venganza por muerte del capitán. Venganza pospuesta durante un tiempo preciso.

VENGAR

Búsqueda de ayuda para vengar una derrota. Búsqueda de ayuda para vengar una muerte. Guerra para vengar una muerte. Guerra para vengar la usurpación de un territorio.

VER

Desplazamiento para ver maravillas. Reunión de caballeros para ver maravillas.

VESTIDOS

Liberación de prisioneros por cambio de vestidos.

VICTORIA

Liberación de prisioneros por victoria en combate. Victoria en combate a pesar de inferioridad numérica de tropas. Victoria por inteligencia tras combate.

VIDA

Demostración de generosidad con el enemigo concediéndole el perdón de su vida. Perdón de la vida del enemigo por cautiverio. Perdón de la vida del enemigo por petición. Perdón de la vida del enemigo por rendición. Retirada de la vida caballeresca siguiendo el consejo de un mago.

VIOLENCIA

Demostración de la violencia de un combate singular indicada en el estado de un arma.

VISIÓN

Intuición de la identidad por visión de un caballero.

VISITAR, VISITAS

Separación de caballeros para visitar la corte. Visitas durante la curación de las heridas.

VISTA

Matrimonio por amor a primera vista. Promesa de fidelidad en el amor por enamoramiento a primera vista. Promesa de honrar a una doncella por enamoramiento a primera vista. Promesa de matrimonio por amor a primera vista.

VIVIFICACIÓN

Vivificación por encantamiento.

VOLUNTAD

Exilio voluntario por estar en desacuerdo con la voluntad del gobernante.

VOLUNTARIO

Exilio voluntario por estar en desacuerdo con la voluntad del gobernante.

VOTO

Concesión de licencia para realizar un voto caballeresco. Desafío a combate para el cumplimiento de un voto caballeresco. Promesa de regresar a un lugar como consecuencia de un voto caballeresco. Voto caballeresco por informaciones sobre el linaje. Voto caballeresco por relato.

VUELTA

Vuelta del mundo mágico por desplazamiento.

ZANJAR (ZANJADA)

Discusión entre los consejeros zanjada con la aceptación del consejo de uno de ellos sobre la estrategia en combate. Discusión zanjada por conocimiento de identidad por información directa.

12.4. Índice alfabético-morfológico de motivos sintagmáticos simples

ABANDONAR, ABANDONO

Abandono de un lugar por habitantes por estar siendo destruida por monstruo: TH 1, 30. Ap. A, 1072. Ap. B, 1087. Ap. B, 1087. Ap. B, 1088.

Inducción al enemigo a abandonar el asedio por combates en otros focos: TH 17, 321. TH 17, 324. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839-849.

Dolor por abandono del enamorado: TFR II, 7, 356. TRK V, 2, 785.

ABDICACIÓN

Abdicación de rey por vejez: Ap. A, 1062. Ap. A, 1073.

ABORDAJE

Abordaje, combate naval en costa: TRK V, 9, 876. Ap. A, 1044-1045. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1054.

Abordaje, combate naval en puerto: Ap. A, 1044-1045. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1055. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086.

ACCESO

Imposibilidad de acceso a una isla por barreras mágicas: Ap. A, 1037.

ACEPTAR, ACEPTACIÓN

Aceptación de súbditos al nuevo señor: TH 19, 349. TRK V, 6, 843. TRK V, 7, 855. TRK VI, 5, 967-968. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1050.

Aceptación de súbditos al nuevo señor por aclamación popular: TH 14, 291. TH 19, 349. TRK V, 6, 843. TRK VI, 5, 967-968.

Aceptación de súbditos al nuevo rey: TH 19, 351. TRK V, 6, 843. TRK VI, 5, 967-968. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1050.

Aceptación de desafío a combate singular entre caballeros: TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1052. *Ap. B*, 1087.

Aceptación del amor de una doncella voluntariamente: TFR I, 11, 204. TFR II, 6, 339-341. TRK VI, 5, 964-965. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1060.

Aceptación del consejo de un caballero para el combate: TH 17, 324. TFR II, 5, 194. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 330-331. TT III, 2, 435. TT III, 6, 514-522. TT III, 7, 528. TT III, 8, 544. TT III, 11, 595. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 813. TRK V, 5, 835. TRK V, 7, 857. TRK V, 9, 878-882. TRK VI, 8, 1006-1007. TRK VI, 8, 1010. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1075.

Aceptación del consejo de un caballero viejo para el combate: TH 17, 324. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 330-331. TT III, 2, 435. TT III, 6, 514-522. TT III, 7, 528. TT III, 8, 544. TT III, 11, 595. TRK V, 4, 813. TRK V, 5, 835. TRK V, 7, 857. TRK V, 9, 878-882.

Aceptación del consejo de un mago para el combate: TH 17, 324. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 330-331. TT III, 2, 435. TT III, 6, 514-

522. TT III, 7, 528. TT III, 8, 544. TT III, 11, 595. TRK V, 7, 857. TRK V, 9, 878-882.

Aceptación de un desafío a combate singular entre dos reyes: *Ap. A*, 1052. *Ap. B*, 1087.

Aceptación por princesa del servicio caballeresco ofrecido por caballero: TRK VI, 5, 965. *Ap. A*, 1061.

Aceptación por rey del servicio caballeresco ofrecido por caballero: TT III, 6, 518. TT III, 6, 522. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 777. TRK V, 4, 806-807. *Ap. A*, 1055.

Negativa, rechazo a aceptar tregua del enemigo: TH 17, 317. TT III, 7, 540. TRK V, 10, 891.

ACLAMACIÓN

Aceptación de súbditos al nuevo señor por aclamación popular: TH 14, 291. TH 19, 349. TRK V, 6, 843. TRK VI, 5, 967-968.

ACOMPAÑAR, ACOMPAÑAMIENTO

Acompañamiento en el viaje por caballeros para participar en combate: TH 14, 227. TT III, 2, 437. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 833-838. TRK V, 9, 874-877. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 8, 1003-1007. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070-1071. *Ap. A*, 1074.

Acompañamiento en el viaje por doncella: TRK V, 5, 804. TRK V, 5, 833-838. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 5, 975-978. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*, 1095.

Acompañamiento en el viaje por enano: TH 2, 36. *Prologue IV*, 11-12. TFR I, 1, 35. TFR I, 3, 70-85. TFR I, 4, 86-97. TFR I, 6, 109. TFR I, 8, 135. TFR I, 11, 181-188. TFR I, 12, 199-213. TFR II, 3, 281-294. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-332. TFR II, 6, 333-352. TFR II, 9, 380-394. TFR II, 10, 395-407. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-505. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TT III, 8, 546-556. TT III, 11, 588-589. TT III, 11, 595-600. TT IV, 1, 604-619. TT IV, 2, 620-635. TT IV, 3, 636-647. TT IV, 4, 648-662. TT IV, 5, 663-682. TT IV, 6, 683-693. TT IV, 7, 694-702. TT IV, 8, 703-716. TT IV, 9, 717-727. TRK V, 1, 747-753. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 9, 872-878. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 950-947. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1027-1030. *Ap. A*, 1073. *Ap. A*, 1074. *Ap. A*, 1081.

Acompañamiento en el viaje por otros caballeros: TH 2, 36. TH 18, 339. *Prologue IV*, 11-12. TFR I, 1, 35. TFR I, 3, 70-85. TFR I, 4, 86-97. TFR I, 6, 109. TFR I, 8, 135. TFR I, 11, 181-188. TFR I, 12, 199-213. TFR II, 3, 281-294. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-332. TFR II, 6, 333-352. TFR II, 9, 380-394. TFR II, 10, 395-407. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-505. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TT III, 8, 546-556. TT III, 11, 588-589. TT IV, 5, 669-674. TRK V, 1, 747-753. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 9, 872-878. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 950-947. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1027-

1030. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070-1071. *Ap. A*, 1074. *Ap. A*, 1081. *Ap. B*, 1084.

Acompañamiento en el viaje por primo: TH 2, 36. *Prologue IV*, 11-12. TFR I, 1, 35. TFR I, 3, 70-85. TFR I, 4, 86-97. TFR I, 6, 109. TFR I, 8, 135. TFR I, 11, 181-188. TFR I, 12, 199-213. TFR II, 3, 281-294. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-332. TFR II, 6, 333-352. TFR II, 9, 380-394. TFR II, 10, 395-396. TT III, 3, 444-459. TT III, 4, 461-470. TT III, 4, 478-479. TT III, 4, 486-487. TT III, 11, 588-589. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1030.

Acompañamiento en el viaje por primo y enano: *Prologue IV*, 11-12. TFR I, 1, 35. TFR I, 3, 70-85. TFR I, 4, 86-97. TFR I, 6, 109. TFR I, 8, 135. TFR I, 11, 181-188. TFR I, 12, 199-213. TFR II, 3, 281-294. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-332. TFR II, 6, 333-352. TFR II, 9, 380-394. TFR II, 10, 395-396. TT III, 3, 444-459. TT III, 4, 461-470. TT III, 4, 478-479. TT III, 4, 486-487. TT III, 11, 588-589. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1030.

Acompañamiento y ayuda en el viaje por caballero: TH 2, 36. TH 18, 339. TFR I, 8, 135. TFR I, 11, 181-188. TFR I, 12, 199-213. TFR II, 3, 281-294. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-332. TFR II, 6, 333-352. TFR II, 9, 380-394. TFR II, 10, 395-396. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-505. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TT III, 8, 546-556. TT III, 11, 588-589. TRK V, 1, 747-753. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 9, 872-878. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 950-947. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997.

TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1027-1030. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1073.

Negativa a acompañar a un caballero a la corte: TFR II, 6, 338. TFR II, 10, 399. TT III, 2, 437-438. TRK V, 8, 861.

ACONTECIMIENTO

Profecía enigmática desfavorable sobre acontecimiento triste: TH 18, 3. TFR II, 4, 297. TFR II, 7, 357. TT III, 5, 503. *Ap. A*, 1050.

Profecía sobre un venturoso acontecimiento: TH 10, 229-230. TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. TRK V, 2, 779. TRK V, 8, 860. *Ap. A*, 1057.

ACORRALAMIENTO

Emboscada, celada por acorralamiento del enemigo rodeado por tres frentes: TH 17, 324-325. TFR I, 11, 194-195. TFR I, 12, 212-214. TFR II, 4, 298-299. TFR II, 5, 323-324. TT III, 7, 533-541. TT III, 9, 566-569. TT IV, 1, 613. TT IV, 4, 657. TT IV, 5, 671. TRK V, 1, 765. TRK V, 10, 885-886. *Ap. A*, 1053.

ACTO

Promesa de caballero de realizar acto de proeza para conseguir fama o morir: *Ap. A*, 1061.

ACUERDO

Acuerdo, convenio de amistad entre dos caballeros: TH 1, 20. TH 10, 226. TH 12, 251. TH 15, 307. TH 18, 337-338. TH 19, 351. *Prologue I*, 7. *Prologue IV*, 13. TFR I, 1, 21. TFR I, 1, 34. TFR I, 2, 42. TFR I, 2, 57. TFR I, 2, 59. TFR I, 3, 67. TFR I, 3, 84. TFR I, 4, 95. TFR I, 5, 99. TFR I, 5, 104-105. TFR I, 6, 121. TFR I, 8, 141. TFR I, 9, 149. TFR I, 9, 158. TFR II, 1, 229. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 262. TFR II, 4, 296. TFR II, 4, 303. TFR II, 5, 321. TFR II, 6, 343. TFR II, 7, 355. TFR II, 8, 372. TT III, 1, 416-418. TT III, 1, 419. TT III, 2, 433. TT III, 3, 457. TT III, 5, 495. TT III, 6, 524. TT III, 7, 532. TT III, 7, 534. TT III, 8, 548. TT III, 9, 560-561. TT III, 10, 585-586. TT IV, 1, 615. TT IV, 2, 622. TT IV, 4, 653. TT IV, 5, 676. TT IV, 7, 694. TT IV, 10, 730-733. TT IV, 10, 741. TRK V, 2, 783-785. TRK V, 7, 851-852. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 866. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 9, 1024-1030. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1049-1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064. *Ap. B*, 1094. *Ap. B*, 1095.

Firma de paz, acuerdo de amistad entre dos enemigos: TH 17, 325. TRK VI, 4, 949. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 9, 1021. *Ap. A*, 1045.

Firma de acuerdo de paz entre los dos frentes: TH 17, 325. TRK VI, 4, 949. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 9, 1021. *Ap. A*, 1045.

AFICIÓN

Afición de doncella por la artesanía: TFR II, 8, 370. TT IV, 1, 611. TRK V, 2, 775. *Ap. A*, 1061.

Afición de dueña por la artesanía: TFR II, 8, 370. TT IV, 1, 611.

AGRADECIMIENTO

Agradecimiento por ayuda en combate a rey: TH 18, 335. TH 18, 336. TT III, 6, 522. TT III, 7, 543-544. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 980. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1069.

Servicio de enano a caballero como agradecimiento: TH 7, 155. TH 10, 226. TH 12, 251. TT IV, 1, 619. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 777. TRK V, 4, 806-807.

AGUA

Curación de las heridas de un caballero con agua mágica: TFR I, 12, 198. TFR II, 6, 336. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869.

ALEGRÍA

Gritos por alegría de súbditos al ver al caballero triunfador: TH 14, 291. TT III, 7, 541. TRK V, 4, 820. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 967.

ALIADO(S)

Engaño por hacerse pasar por aliados para entrar en la fortaleza del enemigo: TRK VI, 1, 913.

Entierro de los aliados: TH 18, 338. TFR II, 4, 319-320. TT III, 1, 416-417. TT III, 6, 506. TT III, 8, 545. TT III, 8, 551. TT III, 8, 553. TT IV, 5, 678. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 850-854. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 976. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1062-1063. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1070-1071. *Ap. A*, 1076.

Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey: TH 17, 324-330. TH 18, 334-335. TFR I, 2, 52. TFR I, 7, 130. TFR I, 11, 185. TFR I, 11, 193. TFR II, 2, 242-243. TT III, 7, 532-541. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876. TRK VI, 4, 948-949. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1064.

Rescate de una ciudad cercada por aliados: TRK V, 6, 839-849. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1053. *Ap. B*, 1086.

Venganza de caballero por la derrota de aliados en combate: TH 18, 335. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 844. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1075.

ALMENA(S)

Observación de un combate desde almenas: TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 820.

AMANECER

Ataque imprevisto al amanecer: TH 17, 324. TFR II, 4, 299. TT III, 7, 540. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 838. *Ap. B*, 1092.

Ataque imprevisto al amanecer, escaramuza: TFR II, 4, 299. *Ap. B*, 1092.

AMANTE(S)

Reunión de amantes tras largo tiempo de separación y muchas aventuras: TFR II, 2, 238. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1062. *Ap. B*, 1095.

Reunión de los amantes en corte: TFR II, 2, 238. TRK VI, 5, 960-965. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 6, 977. *Ap. A*, 1060.

AMAR

Enfermedad de doncella por dolor excesivo al amar a un caballero: TRK V, 8, 866-868.

AMAZONA

Amor de amazona por caballero a primera vista: TT III, 6, 515.

Combate singular entre amazona y caballero: TRK V, 6, 841-842. *Ap. A*, 1070.

Identificación de una amazona quitándose el yelmo: TRK V, 6, 841.

Matrimonio de doncella amazona con caballero, a pesar de que antes rechazaba casarse: TRK VI, 5, 958-965. TRK VI, 6, 977.

AMBICIÓN

Decisión inhumana de rey por ambición: TH 17, 319. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 854. *Ap. A*, 1047.

AMBICIOSO

Liberación de un caballero cautivo en poder de caballero ambicioso: TH 9, 218. TFR II, 2, 261.

AMENAZA

Amenaza de doncella de suicidio por dolor: TRK V, 8, 868. TRK VI, 5, 961. TRK VI, 5, 964.

Amenaza de usurpación de tierras de un rey por otro rey: TRK V, 10, 890. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1045.

AMIGO(S)

Búsqueda de amigo perdido: TH 6, 107. TFR I, 10, 172. TFR I, 8, 140. TFR I, 8, 142. TFR II, 10, 405. TT III, 1, 420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-500. TRK V, 8, 858. TRK VI, 1, 897-909. TRK VI, 4, 949-950. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1077.

Búsqueda de caballero amigo capturado: TH 8, 193. TFR I, 8, 140. TFR I, 8, 142. TT III, 1, 420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-500. TRK VI, 1, 897-909. *Ap. A*, 1077.

Comprobación de la generosidad de un caballero con el amigo por su comportamiento: TH 3, 60. TH 7, 146. TH 7, 154. TH 10, 230. TH 14, 294. TH 16, 315. TH 18, 337. TH 19, 346. TFR I, 1, 26. TFR I, 1,

33. TFR I, 1, 37. TFR II, 2, 270. TFR II, 3, 277. TFR II, 8, 374-376. TT III, 1, 419. TT III, 2, 441. TT III, 3, 457. TT III, 4, 470. TT III, 9, 560-561. TT IV, 1, 615. TT IV, 2, 622. TT IV, 4, 653. TT IV, 5, 676. TT IV, 7, 694. TRK VI, 1, 914. TRK VI, 2, 920. TRK VI, 2, 921. TRK VI, 3, 936. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 984. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1059. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1080-1081. *Ap. B*, 1095. *Ap. B*, 1097. *Ap. B*, 1097.

Comprobación del amor de un caballero por su amigo: TH 18, 333. TFR I, 2, 63. TFR I, 4, 87. TFR I, 5, 105. TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 227. TFR II, 2, 270. TFR II, 10, 405-407. TT III, 1, 419. TT III, 3, 457. TT III, 2, 438. TT III, 3, 457. TT III, 6, 519. TT IV, 1, 617. TT IV, 2, 633. TT IV, 5, 665. TT IV, 9, 725. TT IV, 10, 730-733. TT IV, 10, 741. TRK V, 2, 783-785. TRK V, 7, 851-852. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 866. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 9, 1024-1030.

Concesión de la victoria de un combate al amigo: TFR II, 5, 325. TT III, 7, 538. TT III, 7, 538. TT III, 8, 543. TRK VI, 4, 953.

Deseo de venganza de caballero por la muerte de caballero amigo: TH 18, 335. TFR II, 5, 321. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 844. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1074-1075.

Encuentro casual con amigos en combate: TH 18, 335. TT III, 8, 543. TRK V, 6, 848.

Entrega de nave y comida para el viaje por amigos como regalo: TFR II, 8, 367-369.

Entrega de tierras (señoríos) por el héroe a amigos como premio por fidelidad: TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 980. *Ap. A*, 1044.

Identificación de un caballero amigo por caída de yelmo en combate:
TRK V, 6, 841.

Petición de licencia a caballero amigo para viaje: TRK VI, 5, 970.

Planctus ante el cadáver de amigo muerto: TH 18, 333. TT III, 1, 417-418. TT III, 8, 546. TT IV, 10, 730-733. TRK V, 6, 842. TRK VI, 5, 977.

Venganza por la muerte de un amigo: TH 18, 335. TFR II, 5, 321. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 844. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1074-1075.

AMISTAD

Acuerdo, convenio de amistad entre dos caballeros: TH 1, 20. TH 10, 226. TH 12, 251. TH 15, 307. TH 18, 337-338. *Prologue I*, 7. *Prologue IV*, 13. TFR I, 1, 21. TFR I, 1, 34. TFR I, 2, 42. TFR I, 2, 57. TFR I, 2, 59. TFR I, 3, 67. TFR I, 3, 84. TFR I, 4, 95. TFR I, 5, 99. TFR I, 5, 104-105. TFR I, 6, 121. TFR I, 8, 141. TFR I, 9, 149. TFR I, 9, 158. TFR II, 1, 229. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 262. TFR II, 4, 296. TFR II, 4, 303. TFR II, 5, 321. TFR II, 6, 343. TFR II, 7, 355. TFR II, 8, 372. TT III, 1, 416-418. TT III, 1, 419. TT III, 2, 433. TT III, 3, 457. TT III, 5, 495. TT III, 6, 524. TT III, 7, 532. TT III, 7, 534. TT III, 8, 548. TT III, 9, 560-561. TT III, 10, 585-586. TT IV, 1, 615. TT IV, 2, 622. TT IV, 4, 653. TT IV, 5, 676. TT IV, 7, 694. TT IV, 10, 730-733. TT IV, 10, 741. TRK V, 2, 783-785. TRK V, 7, 851-852. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 866. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 5, 967.

TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 9, 1024-1030. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1049-1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064. *Ap. B*, 1094. *Ap. B*, 1095.

Firma de paz, acuerdo de amistad entre dos enemigos: TH 17, 325. TRK VI, 4, 949. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 9, 1021. *Ap. A*, 1045.

Olvido de la amistad entre caballeros: TH 17, 320. TRK V, 4, 815.

Relación de amistad entre caballeros puesta a prueba: TH 17, 320. TFR I, 3, 33. TFR I, 2, 63-64. TFR I, 5, 105. TFR II, 6, 347-348. TFR II, 10, 397-399. TFR II, 10, 406. TT III, 1, 419. TT III, 3, 457. TT IV, 10, 730-733. TT IV, 10, 741. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950.

AMOR

Aceptación del amor de una doncella voluntariamente: TFR I, 11, 204. TFR II, 6, 339-341. TRK VI, 5, 964-965. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1060.

Amor de amazona por caballero a primera vista: TT III, 6, 515.

Amor de caballero feo por dueña hermosa a primera vista: TFR II, 7, 356. *Ap. A*, 1080-1081.

Amor de caballero por doncella: TFR I, 7, 123. TFR I, 11, 204. TFR II, 6, 339-341. TT III, 2, 432. TT III, 5, 503. TT III, 6, 524. TT III, 8, 547. TRK VI, 5, 959-965. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1058-1061. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070. *Ap. B*, 1095. *Ap. B*, 1096. *Ap. B*, 1097.

Amor de caballero por doncella a primera vista: TFR I, 7, 123. TFR I, 11, 204. TRK VI, 5, 959. *Ap. A*, 1058.

Amor de caballero por doncella a primera vista en corte: TFR II, 7, 356. TRK VI, 5, 959. *Ap. A*, 1058.

Amor de caballero por doncella hermosa: TFR I, 7, 123. TFR I, 11, 204.

TFR II, 6, 339-341. TT III, 2, 432. TT III, 5, 503. TT III, 6, 524. TT III, 8, 547. TRK VI, 5, 959-965. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1058. *Ap. A*, 1062-1063. *Ap. A*, 1080-1081. *Ap. B*, 1095. *Ap. B*, 1096. *Ap. B*, 1097.

Amor de doncella por caballero a primera vista: TT III, 6, 515. *Ap. A*, 1060.

Amor de doncella por caballero por sus hazañas: TRK VI, 5, 959-965.

Amor de dos doncellas por el mismo caballero: TRK V, 8, 866. TRK VI, 5, 964. *Ap. A*, 1060.

Amor imposible entre caballero y doncella: TFR I, 11, 204. TFR II, 6, 339-341. TT III, 6, 523. TRK V, 8, 866. TRK VI, 5, 964. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1059.

Amor imposible entre caballero y doncella por pertenecer a distinta clase social: TFR I, 11, 204. *Ap. A*, 1059.

Comprobación del amor de un caballero por su amigo: TH 18, 333. TFR I, 2, 63. TFR I, 4, 87. TFR I, 5, 105. TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 227. TFR II, 2, 270. TFR II, 10, 405-407. TT III, 1, 419. TT III, 3, 457. TT III, 2, 438. TT III, 3, 457. TT III, 6, 519. TT IV, 1, 617. TT IV, 2, 633. TT IV, 5, 665. TT IV, 9, 725. TT IV, 10, 730-733. TT IV, 10, 741. TRK V, 2, 783-785. TRK V, 7, 851-852. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 866. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 9, 1024-1030.

Comprobación del amor de una doncella por un caballero por su comportamiento: TFR I, 11, 204. TFR II, 1, 245. TFR II, 6, 339-341. TT III, 6, 515. TT III, 6, 523. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 783-785. TRK

V, 8, 866-868. TRK VI, 5, 959-965. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1024-1026. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A*, 1060-1061.

Comprobación del amor de una esposa por su marido por su comportamiento: TFR I, 7, 124. TFR I, 11, 204. TFR II, 1, 245. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A*, 1062-1063. *Ap. A*, 1070.

Comprobación del amor de una hermana por su hermano por su comportamiento: TRK V, 8, 867.

Comprobación del amor de un hermano por su otro por su comportamiento: TT III, 6, 520. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 663-671. TT IV, 5, 677-681. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 866-867. TRK VI, 6, 977. *Ap. A*, 1056-1057.

Comprobación del amor de una madre por su hijo por su comportamiento: *Ap. A*, 1061.

Comprobación del amor de un marido por su esposa por su comportamiento: TFR I, 6, 122. TFR I, 8, 145. TFR I, 8, 148. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 9, 1024. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1070.

Comprobación del amor de un padre por su hija por su comportamiento: TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1026. TRK VI, 9, 1029. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A*, 1059. *Ap. A*, 1061.

Comprobación del amor de un padre por su hijo por su comportamiento: TT IV, 5, 668. TT IV, 5, 671. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 759. TRK V, 1, 769. TRK V, 2, 775-776. TRK V, 4, 811-817. TRK V, 4, 821. TRK V, 4, 825-827. TRK V, 7, 851-

854. TRK V, 9, 880. TRK VI, 8, 1007-1008. TRK VI, 8, 1009. TRK VI, 8, 1014. TRK VI, 9, 1029. *Ap. A*, 1056.

Cumplimiento de una profecía sobre el amor entre doncella y caballero:

TRK VI, 5, 972. *Ap. A*, 1061.

Declaración de amor de caballero a doncella: TFR I, 11, 203. TRK VI, 5,

964-965. *Ap. A*, 1061.

Declaración de amor de caballero a doncella por petición de matrimonio: TRK VI, 5, 964-965.

Declaración de amor de doncella a caballero: TFR I, 7, 123. TRK V, 2, 783-785. TRK VI, 5, 965. *Ap. A*, 1061.

Dolor de caballero por amor: TFR II, 1, 233. TFR II, 6, 352. TT III, 6, 523. *Ap. A*, 1059.

Dolor de caballero por amor imposible: TT III, 6, 523. *Ap. A*, 1059.

Dolor de princesa por amor: TRK V, 2, 785. TRK V, 8, 866-868. TRK VI, 5, 964.

Enfermedad de doncella por amor: TRK V, 8, 866-868.

Entrega por caballero de anillo como símbolo de su amor por una doncella: *Ap. B*, 1090.

Profecía de amor de un caballero con una doncella: *Ap. A*, 1059.

Profecía de amor y matrimonio de un caballero con una doncella: *Ap. A*, 1059.

Profecía sobre el amor de una doncella por un caballero: *Ap. A*, 1059.

Revelación de un secreto relacionado con el amor de un caballero por doncella: *Ap. A*, 1059.

Síntomas de amor: TFR II, 6, 352. TT III, 6, 523. TRK V, 2, 783-785. TRK V, 8, 866-868. TRK VI, 8, 1008. *Ap. A*, 1059.

ANILLO

Entrega de anillo por mago como regalo: TFR I, 2, 51. TFR II, 2, 241. TT IV, 6, 692. TT IV, 9, 724. *Ap. A*, 1076. *Ap. B*, 1085.

Entrega por caballero de anillo como símbolo de su amor por una doncella: *Ap. B*, 1090.

Identificación de parentesco por anillo como regalo: *Ap. A*, 1057.

Inmunidad, protección frente a los encantamientos por anillo mágico:
TFR I, 8, 141. TFR II, 7, 365.

Obtención de un anillo mágico por caballero: TH 5, 81. Prologue IV, 11.
TT IV, 6, 692. TT IV, 9, 724.

Pérdida casual de un anillo: TH 5, 95. Prologue IV, 11.

ANUNCIADO

Conocimiento secreto anunciado por sonrisa enigmática: TFR II, 1, 230.
TT IV, 4, 658.

Cumplimiento de una profecía anunciado por maga: TT III, 5, 503. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 848. TRK V, 9, 873. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 972.

APARTADA

Conocimiento de un secreto valioso escuchado casualmente en conversación apartada: TH 16, 315. TFR I, 10, 164. TT IV, 5, 680.
TRK VI, 2, 925.

Conversación apartada bajo unos árboles: TT IV, 5, 669-672. TRK V, 2, 787. TRK V, 3, 804.

Conversación apartada del grupo: TH 16, 315. TFR I, 9, 156-157. TFR I, 9, 161. TFR I, 12, 203. TFR II, 3, 287. TFR II, 6, 343. TFR II, 10, 397-399. TFR II, 10, 405-406. TT III, 2, 435-439. TT III, 3, 453-456. TT III, 6, 516. TT III, 7, 538-539. TT IV, 5, 669-672. TT IV, 5, 677-682. TT IV, 6, 683-685. TT IV, 6, 689-693. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 759. TRK V, 3, 804. TRK V, 7, 856. TRK VI, 5, 970.

Conversación apartada del grupo con escudero: TFR II, 10, 405-406. TT IV, 5, 669-672. TT IV, 5, 677-682. TT IV, 6, 683-685. TT IV, 6, 689-693.

Conversación apartada del grupo entre caballeros: TH16, 315. TFR I, 9, 156-157. TFR I, 9, 161. TFR I, 12, 203. TFR II, 3, 287. TFR II, 6, 343. TFR II, 10, 397-399. TT III, 2, 435-439. TT III, 3, 453-456. TT III, 6, 516. TT III, 7, 538-539. TT IV, 5, 669-672. TT IV, 5, 677-682. TT IV, 6, 683-685. TT IV, 6, 689-693. TRK V, 3, 804. TRK V, 3, 842. TRK V, 7, 856. TRK VI, 5, 970.

Conversación apartada del grupo entre caballero y rey: TT III, 6, 516. TT III, 7, 538-539. TRK V, 3, 842. TRK VI, 5, 970.

APROPIACIÓN

Apropiación de castillo por caballero: TH 15, 301. Ap. A, 1041. Ap. A, 1051. Ap. A, 1066. Ap. A, 1078. Ap. B, 1086. Ap. B, 1094.

Apropiación de ciudad por caballeros: Ap. A, 1041. Ap. A, 1046. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1051. Ap. B, 1085.

Apropiación de fortaleza: TH 15, 299. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1072. *Ap. A*, 1078. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1094.

Disposición de estrategia militar para la apropiación de una ciudad: TRK V, 4, 806-829. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1051.

ÁRBOL(ES)

Conversación apartada bajo unos árboles: TT IV, 5, 669-672. TRK V, 2, 787. TRK V, 3, 804.

Encuentro casual con un caballero bajo un árbol: TFR I, 8, 119. TT III, 2, 442-443. TT III, 5, 492.

ARCOS

Uso de pólvora, ballestas, piedras, garfios de hierro y arcos en guerra: TT III, 7, 532-537.

ARENGA

Arenga de caballero ante las tropas para combate: TRK V, 3, 838. TRK V, 4, 843-844. TRK V, 9, 876.

Arenga de caballero viejo ante las tropas para combate: TRK V, 3, 838.

Arenga de capitán ante las tropas para combate: TRK V, 3, 838. TRK V, 4, 843-844. TRK V, 9, 876.

Arenga por grito de guerra: TH 17, 328. TFR I, 11, 195. TFR II, 5, 324. TFR II, 5, 331. TT III, 1, 413. TT III, 2, 433. TT III, 7, 533. TT III, 7, 537. TT III, 8, 543. TT III, 7, 540. TT IV, 4, 661. TT IV, 9, 720. TT IV, 10, 729. TRK V, 3, 838. TRK V, 4, 843-844. *Ap. F*, 1132.

ARMAS

Cambio de las armas de un caballero por otras: TH 2, 51. TFR II, 4, 277. TRK VI, 4, 955.

Cambio de las armas de un caballero por otras armas viejas: TH 2, 51. TFR II, 4, 277. TRK VI, 4, 955.

Cambio de las armas de un caballero por un manto pobre: TFR II, 2, 239. TRK V, 8, 862.

Entrega de armas de caballero como prueba de verdad: TT III, 6, 511.

Entrega de armas mágicas a caballero por dueña: TFR II, 8, 375.

Entrega de armas para doncel por ermitaño: TFR I, 8, 145.

Entrega de las armas del capitán enemigo: TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1036-1037.

Entrega de vestidos y armas: TFR II, 3, 277. TFR II, 8, 370-375. TT III, 5, 503. TT III, 6, 522. TRK VI, 4, 952. TRK VI, 4, 954. *Ap. A*, 1060.

Exhibición de soldados y de sus armas para inspirar miedo al enemigo: TT III, 7, 533. TRK V, 4, 822. TRK V, 10, 885. TRK VI, 8, 1011.

Imposición de armas por rey: TRK V, 1, 770-771. TRK V, 4, 806-807.

Imposición de un nombre simbólico a un caballero por sus armas: TRK V, 3, 804.

Obtención de unas armas extraordinarias de una dueña: TFR II, 8, 375.

Profecía enigmática sobre la grandeza en armas de un caballero: TFR I, 10, 170-171. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. TT IV, 4, 658. Ap. A, 1057.

Violencia de un combate marcada por el estado de las armas: TFR II, 5, 325. TT III, 1, 414. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 848.

ARQUEROS

Lanzamiento de flechas de fuego por arqueros: TFR II, 4, 299.

ARREPENTIMIENTO

Arrepentimiento de caballero en trance de muerte: TH 18, 333. TT III, 1, 414.

ARTESANÍA

Afición de doncella por la artesanía: TFR II, 8, 370. TT IV, 1, 611. TRK V, 2, 775. Ap. A, 1061.

Afición de dueña por la artesanía: TFR II, 8, 370. TT IV, 1, 611.

ASALTO

Entrada de caballero en primer lugar en el asalto de una ciudad: TRK V, 4, 829.

ASCENSO

Inspección de una peña deshabitada por ascenso de caballero y escudero: TT IV, 1, 603-610. TRK VI, 3, 939-946.

Inspección de una peña deshabitada por ascenso de caballeros: TH 11, 236. TFR I, 11, 186-187.

Paso, ascenso de caballeros por una montaña de niebla, truenos y relámpagos, lluvia muy espesa de granizo: TFR II, 4, 288-293.

ASEDIO

Asedio, cerco de un castillo: TH 15, 308. TT III, 7, 533-541. TT III, 9, 566-569. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 6, 839-849. Ap. A, 1044. Ap. A, 1053. Ap. B, 1084. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1094. Ap. B, 1095.

Asedio, cerco de una ciudad: TRK V, 4, 806-829. TRK V, 6, 839-849. Ap. A, 1040. Ap. A, 1044. Ap. A, 1046. Ap. A, 1053. Ap. B, 1086.

Cerco, asedio de un castillo: TH 15, 308. TT III, 7, 533-541. TT III, 9, 566-569. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 6, 839-849. Ap. A, 1044. *ppendix A*, 1053. Ap. B, 1084. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1094. Ap. B, 1095.

Cerco, asedio de una ciudad: TRK V, 4, 806-829. TRK V, 6, 839-849. Ap. A, 1040. Ap. A, 1044. Ap. A, 1046. Ap. A, 1053. Ap. B, 1086.

Inducción al enemigo a abandonar el asedio por combates en otros focos: TH 17, 321. TH 17, 324. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839-849.

ASIGNACIÓN

Asignación de tarea por rey de buscar a caballeros ayudantes en combate: TRK V, 3, 801.

Comprobación de la valentía, inteligencia y hermosura de un niño por asignación de tarea, prueba: Ap. A, 1057.

ATACADO(A)

Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada: TH 17, 328. TH 17, 330. TH 18, 334. TT III, 8, 543. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. Ap. A, 1050. Ap. A, 1053. Ap. A, 1064.

Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica: TH 4, 77. TH 6, 124. TH 8, 183. TH 17, 328. TH 17, 330. TH 18, 334. TT III, 8, 543. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. Ap. A, 1053. Ap. A, 1064.

Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado: TH 2, 48. TH 4, 77. TH 6, 124. TH 8, 183. TH 17, 328. TH 17, 330. TH 18, 334. TFR I, 8, 142. TFR I, 12, 211. TT III, 8, 543. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 3, 943. TRK VI, 4, 948. Ap. A, 1041. Ap. A, 1050.

ATAQUE

Ataque de una serpiente que lanza fuego: TH 12, 263. TH 14, 286-289.

Ataque imprevisto al amanecer: TH 17, 324. TFR II, 4, 299. TT III, 7, 540. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 838. Ap. B, 1092.

Ataque imprevisto al amanecer, escaramuza: TFR II, 4, 299. *Ap. B*, 1092.

Ataque imprevisto durante la noche: TFR I, 11, 194-15. TFR II, 4, 299. TT III, 9, 565. TRK V, 6, 839. *Ap. A*, 1055.

Ataque imprevisto durante la noche de caballeros a las afueras de una ciudad en inferioridad numérica: TRK V, 6, 839.

Ataque imprevisto durante la noche, escaramuza: TH 4, 71. TFR I, 11, 194-15. TFR II, 4, 299. *Ap. A*, 1055.

Ataque imprevisto en una ribera: TFR II, 10, 308-309.

Ataque imprevisto, emboscada al ser rodeado: TH 17, 324. TFR I, 11, 194-15. TFR II, 4, 299. TT IV, 1, 613. TT IV, 4, 657. TT IV, 5, 671. TRK V, 10, 891. TRK VI, 8, 1015. *Ap. A*, 1043.

Ataque imprevisto, escaramuza: TH 4, 71. TFR I, 11, 194-15. TFR II, 4, 299. TRK VI, 8, 1015. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1066. *Ap. A*, 1067.

Ataque imprevisto por caballero: TH 4, 77. TFR II, 5, 331. TT III, 7, 540. TRK V, 4, 817. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 847. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1066.

Ataque imprevisto saliendo del interior de un castillo: TH 17, 328. TT III, 7, 540. TRK V, 4, 817.

Vano intento de evitar el ataque del enemigo con uso de dardos, piedras y saetas: TT III, 7, 532-533.

ATURDIMIENTO

Aturdimiento por caída de caballo en combate: TRK V, 6, 840.

AUMENTO

Aumento de la impetuosidad de caballero en el combate por cuerno encantado: TFR II, 2, 279. TT III, 1, 413. TT III, 7, 528. TT III, 7, 540.

Aumento de la impetuosidad del caballero por estar enamorado de una doncella: Ap. A, 1061.

AUSENCIA

Ausencia del rey de su reino: TH 1, 30. TH 10, 229. TT III, 6, 523. TRK V, 1, 777-779. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 832-838. TRK V, 6, 839-840. Ap. A, 1041. Ap. A, 1052. Ap. A, 1072.

Dolor por ausencia del amado: TFR II, 7, 356. TRK V, 2, 785.

Dolor por la ausencia de un caballero hermano: TT IV, 5, 666-668. TRK V, 4, 813.

AUTOPROCLAMACIÓN

Autoproclamación de caballero de servicio caballeresco a una doncella: TRK VI, 5, 965. Ap. A, 1061.

AUTOR

Traducción de un libro por autor: Prologue IV, 14-15. TFR I, 11, 186. TRK VI, 9, 1027. Ap. F, 1133-1138.

AUXILIARES

Llegada en el último minuto de tropas auxiliares, de refresco: TH 17, 330. TH 18, 334. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1053.

AVENTURA(S)

Aventura surgida para caballeros en distintos lugares: TT III, 5, 500.

Búsqueda de aventuras por caballero para la obtención de fama: TRK V, 2, 782-785. TRK V, 3, 795-797. TRK V, 3, 802. TRK V, 3, 804. TRK V, 5, 837. TRK V, 6, 841-844. *Ap. A*, 1060.

Consuelo de escudero encareciendo la fama que recibirá de una aventura: TT IV, 8, 711-713. TRK VI, 4, 950.

Cumplimiento de una profecía sobre el éxito en la aventura: TH 19, 351. TRK V, 9, 873. TRK VI, 4, 947. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 972.

Festejos al comienzo de una aventura o a la llegada de los buscadores: TH 1, 14. TH 4, 57. TH 10, 229. TH 19, 341. TFR II, 1, 225-238. TFR II, 8, 373-378. TRK VI, 4, 955.

Posposición de la respuesta a un matrimonio hasta el final de las aventuras de un caballero: TRK VI, 5, 972. *Ap. A*, 1059.

Profecía sobre el éxito en la aventura: TH 10, 229-230. TFR I, 10, 170-171. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 502-503. TT IV, 10, 731. *Ap. A*, 1057.

Reunión de amantes tras largo tiempo de separación y muchas aventuras: TFR II, 2, 238. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1062. *Ap. B*, 1095.

AVISO

Aviso de comienzo de combate por trompas: TT III, 7, 533. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 838. TRK V, 10, 891.

Aviso de emboscada: TH 4, 71. TFR II, 5, 323. TT IV, 4, 657. TRK V, 1, 765. TRK V, 10, 885.

Aviso de la llegada de un caballero a una floresta por sonido de cuerno tocado por un caballero: TFR II, 2, 279.

Aviso de llegada de un caballero para un combate por gritos: TH 17, 328. TFR II, 5, 331. TT III, 1, 413. TT III, 7, 533. TT III, 7, 537. TT III, 8, 543. TT III, 7, 540. TT IV, 9, 720. TRK V, 5, 838. TRK V, 6, 844.

Aviso de un caballero por la muerte de otro: TH 18, 332. TT III, 1, 414. TT III, 1, 416. TT III, 2, 435. TT III, 2, 441. TT III, 4, 466. TT IV, 5, 664. TT IV, 5, 670. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 755. *Ap. A*, 1073.

AYUDA

Acompañamiento y ayuda en el viaje por caballero: TH 2, 37. TH 2, 52. TFR I, 8, 135. TFR I, 11, 181-188. TFR I, 12, 199-213. TFR II, 3, 281-294. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-332. TFR II, 6, 333-352. TFR II, 9, 380-394. TFR II, 10, 395-396. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-505. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TT III, 8, 546-556. TT III, 11, 588-589. TRK V, 1, 747-753. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 9, 872-878. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 950-947. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997.

TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1027-1030. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1073.

Agradecimiento por ayuda en combate a rey: TH 18, 335. TH 18, 336. TT III, 6, 522. TT III, 7, 543-544. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 980. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1069.

Ayuda de caballero para combatir a otro caballero: TT III, 1, 414. TT III, 2, 433. TT III, 7, 533-535. TT III, 7, 540-541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1050.

Ayuda de caballero para liberar a un caballero cautivo: TH 9, 208. TFR I, 8, 142. TT III, 1, 420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-500.

Ayuda de caballero para liberar un territorio a rey: TH 17, 321. TT III, 6, 522. TT III, 7, 543-544. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK V, 3, 799. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 882. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1044-1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1071.

Ayuda de caballero para vengar el rapto de enano: TH 4, 77. TT III, 1, 420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-500.

Ayuda de caballeros para combatir: TH 17, 321. TFR I, 11, 196. TT III, 1, 414. TT III, 2, 433. TT III, 7, 533-535. TT III, 7, 540-541. TRK V, 3, 799. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 882. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1044-1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1071. *Ap. A*, 1074.

Ayuda de caballeros para combatir dada a rey: TH 17, 321. TT III, 6, 522. TT III, 7, 540-541. TT III, 7, 543-544. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679.

TRK V, 3, 799. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 882. TRK V, 10, 893.
TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1044-1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*,
1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*,
1069. *Ap. A*, 1071.

Ayuda de ermitaño: TFR I, 6, 119-122. TFR I, 7, 123-134. TFR I, 8, 142. TT
III, 4, 464-484. TT III, 10, 585- 587. TRK VI, 6, 979-981.

Ayuda de gigante para combatir: TT III, 9, 565-574.

Ayuda de sobrina para combatir dada a tío: TRK V, 6, 841.

Búsqueda de ayuda militar a un rey extranjero: TH 15, 300. TRK V, 3,
798. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1050.

Búsqueda de ayuda militar por enano para sí mismo: TH 15, 300. *Ap. A*,
1074.

Búsqueda de ayuda militar por rey a una corte extranjera: TH 15, 300.
TRK V, 3, 798. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053.

Búsqueda de caballero como ayuda: TH 1, 23. TT III, 7, 528. TRK V, 3,
798. TRK V, 4, 827. TRK V, 8, 862. *Ap. A*, 1044-1046. *Ap. A*, 1047.
Ap. A, 1049. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055.
Ap. A, 1064. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1071.

**Cumplimiento de una profecía sobre la necesidad de ayuda en un
combate:** TRK V, 2, 789.

Embajada de mensajero buscando ayuda para la guerra: TH 15, 300.
TFR II, 2, 246. TT III, 7, 527. TRK V, 3, 798. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*,
1053. *Ap. A*, 1074.

Embajada de mensajero para conseguir ayuda militar: TH 15, 300. TT
III, 7, 527. TRK V, 3, 798. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1074.

Embajada de rey a una corte extranjera buscando ayuda militar: TH 15,
300. TRK V, 3, 798. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1074.

Embajada para conseguir ayuda militar: TH 14, 294. TH 15, 300. TT III, 7, 527. TRK V, 3, 798. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1074.

Ocultación de la identidad del caballero que ayuda a la victoria de un combate: TRK V, 8, 861. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060.

Petición de ayuda de cautivos por gritos: TFR I, 6, 119. TFR I, 8, 142. TRK VI, 1, 909.

Petición de ayuda de rey en persona a los mejores caballeros: TT III, 7, 539. *Ap. A*, 1055.

Petición de ayuda de un caballero en persona a otro: TH 1, 20. TH 7, 139. TFR I, 1, 40. TFR I, 8, 143. TFR I, 10, 168. TFR II, 1, 233. TFR II, 2, 251. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 258. TFR II, 10, 405. TT III, 2, 434-437. TT III, 7, 539. TT III, 8, 544. TRK V, 3, 798. TRK V, 7, 850. TRK V, 8, 862. *Ap. A*, 1078.

Profecía sobre la necesidad de ayuda en un combate: TT III, 5, 503. TRK V, 2, 781.

Rescate en el último minuto por ayuda voluntariamente ofrecida: TH 2, 48. TH 4, 77. TH 6, 124. TH 8, 183. TFR I, 6, 119. TFR I, 6, 120. TFR I, 8, 142. TFR II, 1, 224. TT III, 8, 543. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 1, 909. TRK VI, 4, 948. TRK VI, 4, 951. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064.

Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada: TH 17, 328. TH 17, 330. TH 18, 334. TT III, 8, 543. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064.

Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica: TH 4, 77. TH 6, 124. TH 8, 183. TH 17, 328. TH 17, 330. TH 18, 334. TT III, 8, 543. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839.

TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064.

Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado: TH 2, 48. TH 4, 77. TH 6, 124. TH 8, 183. TH 17, 328. TH 17, 330. TH 18, 334. TFR I, 8, 142. TFR I, 12, 211. TT III, 8, 543. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 3, 943. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1050.

AYUDANTE(S)

Asignación de tarea por rey de buscar a caballeros ayudantes en combate: TRK V, 3, 801.

Búsqueda de caballeros ayudantes asignada por el rey: TRK V, 3, 801.

Marcha de los caballeros ayudantes del campo de batalla: TFR II, 2, 243. TT III, 8, 544. TRK V, 8, 861. *Ap. A*, 1076.

Ocultación de la identidad de los caballeros ayudantes en un combate: TRK V, 6, 842. TRK V, 8, 861. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060.

BAILE(S)

Festejos en honor de un caballero con bailes y música: TH 4, 57. TH 19, 341. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 5, 966-968.

BALLESTAS

Uso de ballestas y piedras en guerra: TT III, 7, 532-537.

Uso de pólvora, ballestas, piedras, garfios de hierro y arcos en guerra:

TT III, 7, 532-537.

BARCA(O)

Confusión al identificar unos barcos en la costa con los del enemigo por sus divisas: TRK V, 6, 847.

Liberación de prisioneros de un barco: TRK V, 9, 876.

Viaje de caballeros en barca mágica construida por mago: TFR II, 1, 233-236. TFR II, 8, 378-379. TFR II, 9, 380-393. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1081. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1096. *Ap. B*, 1097. *Ap. B*, 1098.

Viaje de caballeros en barca mágica construida por mago a una velocidad extraordinaria a una isla: TFR II, 1, 233-236. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1081. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1096. *Ap. B*, 1097. *Ap. B*, 1098.

BARRERAS

Imposibilidad de acceso a una isla por barreras mágicas: *Ap. A*, 1037.

BATALLA

Combate colectivo en campo de batalla: TH 17, 326-330. TH 18, 334-335. TT III, 3, 444. TT III, 7, 540-541. TT III, 9, 567-569. TT IV, 4, 661. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. TRK V, 8, 1015-1016. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1044-1045. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*,

1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1068-1071. *Ap. A*, 1075. *Ap. B*, 1085-1089. *Ap. B*, 1093-1095.

Combate colectivo en campo de batalla con espadas y lanzas: TH 17, 326-330. TH 18, 334-335. TFR II, 2, 243. TT III, 3, 444. TT III, 7, 540-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948.

Combate colectivo en campo de batalla en inferioridad numérica: TH 17, 326-330. TH 18, 334-335. TFR II, 2, 243. TT III, 3, 444. TT III, 7, 540-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1053.

Combate singular entre caballeros en campo de batalla: TH 18, 335. TFR II, 2, 243. TRK V, 6, 841-842. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1075.

Combate singular entre capitanes en campo de batalla: TFR II, 2, 243. TT III, 3, 444. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1074-1075.

Marcha de caballero del campo de batalla: TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 245. TFR II, 5, 331. TT III, 8, 544. TRK V, 8, 861.

Marcha de los caballeros ayudantes del campo de batalla: TFR II, 2, 243. TT III, 8, 544. TRK V, 8, 861. *Ap. A*, 1076.

Marcha del vencedor del campo de batalla rápidamente: TFR II, 5, 331. TT III, 8, 544. *Ap. A*, 1076.

BEBIDA

Comida y bebida a caballeros por caballero compasivo: TH 3, 59. TH 7, 146. TH 7, 154. TFR I, 7, 125. TFR I, 7, 131-132. TT IV, 5, 676. TT IV, 7, 694. *Ap. A*, 1041.

BELLEZA

Defensa de la belleza de una doncella por caballero: TRK VI, 6, 976.

Defensa de la belleza de una dueña por un caballero: TT III, 2, 432. TT III, 6, 524. TT III, 8, 547. TRK VI, 6, 976.

Distribución de informaciones sobre la belleza de una dueña: TT III, 2, 432. TT III, 6, 524. TT III, 8, 547. TT IV, 6, 679-680. TRK VI, 6, 976.

Revelación voluntaria de un secreto relacionado con una contienda de belleza: TRK VI, 6, 976.

BESTIA(S)

Combate singular entre bestia y caballero: TH 14, 289. TFR II, 5, 329-330. TT III, 5, 501-502. TT IV, 8, 704. *Ap. A*, 1064. *Ap. B*, 1092.

Preparación de caballero para combate contra bestia: TH 14, 289. TFR II, 4, 299.

BLANCO

Cambio del nombre de un caballero por otro basado en el color blanco: TT III, 5, 500.

BODA

Boda: TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 9, 1024. *Ap. B*, 1095. *Ap. B*, 1096. *Ap. B*, 1097.

BUENO

Curación de las heridas de caballero por hombre bueno: TFR I, 12, 198-199. TFR I, 12, 211. TFR II, 1, 221. TFR II, 6, 336. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952.

Hospitalidad de caballero por hombre bueno: TH 1, 20. TH 19, 349. TFR I, 4, 93-96. TFR I, 9, 153-154. TFR I, 10, 168-169. TT III, 4, 464-484. TRK V, 1, 754-758. TRK V, 1, 760-767. TRK V, 1, 768-771. TRK VI, 4, 951-956. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985-988. TRK VI, 7, 990-995.

BUSCAR, BÚSQUEDA

Asignación de tarea por rey de buscar a caballeros ayudantes en combate: TRK V, 3, 801.

Búsqueda de amigo perdido: TH 6, 107. TFR I, 10, 172. TFR I, 8, 140. TFR I, 8, 142. TFR II, 10, 405. TT III, 1, 420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-500. TRK V, 8, 858. TRK VI, 1, 897-909. TRK VI, 4, 949-950. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1077.

Búsqueda de aventuras por caballero para la obtención de fama: TRK V, 2, 782-785. TRK V, 3, 795-797. TRK V, 3, 802. TRK V, 3, 804. TRK V, 5, 837. TRK V, 6, 841-844. *Ap. A*, 1060.

Búsqueda de ayuda militar a un rey extranjero: TH 15, 300. TRK V, 3, 798. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1050.

Búsqueda de ayuda militar por enano para sí mismo: TH 15, 300. *Ap. A*, 1074.

Búsqueda de ayuda militar por rey a una corte extranjera: TH 15, 300.

TRK V, 3, 798. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053.

Búsqueda de caballero amigo capturado: TH 8, 193. TFR I, 8, 140. TFR I,

8, 142. TT III, 1, 420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-500. TRK VI, 1, 897-909. *Ap. A*, 1077.

Búsqueda de caballero como ayuda: TH 1, 23. TT III, 7, 528. TRK V, 3,

798. TRK V, 4, 827. TRK V, 8, 862. *Ap. A*, 1044-1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1071.

Búsqueda de caballero como sucesor en el trono: TRK VI, 5, 967. *Ap. A*,

1050. *Ap. A*, 1052.

Búsqueda de caballero perdido: TH 6, 107. TH 8, 193. TH 14, 291. TH 18,

332. TFR I, 8, 140. TFR I, 10, 172. TFR II, 10, 405. TT III, 1, 420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-500. TRK V, 8, 858. TRK VI, 1, 897-909. TRK VI, 4, 949-950. *Ap. A*, 1041.

Búsqueda de caballero por enano: TH 1, 23. TH 8, 193. TFR I, 10, 172.

TFR II, 10, 405. TRK V, 8, 858. TRK VI, 1, 897-909.

Búsqueda de caballero por ermitaño: TFR I, 8, 142.

Búsqueda de caballero por escudero: TFR II, 10, 405. TT IV, 10, 741-742.

TRK VI, 1, 897-909.

Búsqueda de caballeros ayudantes asignada por el rey: TRK V, 3, 801.

Búsqueda de caballeros para participar en un combate con límite de

tiempo: TH 15, 300. TT III, 7, 528. TRK V, 3, 801.

Búsqueda de cura para una enfermedad: TFR I, 12, 198. TFR I, 12, 203.

TFR I, 12, 211. TFR II, 1, 221. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952. *Ap. A*, 1041.

Búsqueda de enemigos por caballero: TH 7, 152. TH 8, 182. TH 12, 249. TH 12, 256. TH 13, 272. TH 18, 334. TT III, 2, 437. TT III, 7, 533-540. TRK V, 10, 883-886. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1066. *Ap. A*, 1074.

Búsqueda de hermano perdido: TT IV, 5, 666.

Búsqueda de hierba extraordinaria: TFR I, 12, 198. TRK V, 8, 863-865.

Búsqueda de rey como señor por caballero: TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 777. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060.

Búsqueda de rey perdido: TRK V, 1, 758. *Ap. A*, 1041.

Búsqueda de sabio por caballero: TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 257. TRK V, 4, 825-829. *Ap. A*, 1078.

Búsqueda de caballero por mensajero: TH 14, 294. TH 15, 300. TFR II, 2, 257. TT III, 5, 503. TT III, 7, 527. TRK V, 3, 798-799.

Búsqueda de un monstruo extraordinario por caballero: TH 12, 249. TH 12, 256. TH 13, 272. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1069.

Decisión de caballero de buscar un monstruo: TH 1, 30. TH 12, 247. TH 12, 256. TH 13, 272. *Ap. A*, 1069.

BUSCADOR(ES)

Festejos al comienzo de una aventura o a la llegada de los buscadores: TH 1, 14. TH 4, 57. TH 10, 229. TH 19, 341. TFR II, 1, 225-238. TFR II, 8, 373-378. TRK VI, 4, 955.

CABALLERESCO(A)

Aceptación por princesa del servicio caballeresco ofrecido por caballero: TRK VI, 5, 965. *Ap. A*, 1061

Aceptación por rey del servicio caballeresco ofrecido por caballero: TT III, 6, 518. TT III, 6, 522. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 777. TRK V, 4, 806-807. *Ap. A*, 1055.

Autoproclamación de caballero de servicio caballeresco a una doncella: TRK VI, 5, 965. *Ap. A*, 1061.

Retiro de la vida caballeresca de caballero: TH 19, 349. TFR II, 1, 231-232. TRK VI, 5, 965. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 987-988. TRK VI, 9, 1024-1025.

Retiro de la vida caballeresca de caballero por matrimonio: TRK VI, 5, 965.

CABALLERO(S)

Aceptación de desafío a combate singular entre caballeros: TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1052. *Ap. B*, 1087.

Aceptación del consejo de un caballero para el combate: TH 17, 324. TFR II, 5, 194. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 330-331. TT III, 2, 435. TT III, 6, 514-522. TT III, 7, 528. TT III, 8, 544. TT III, 11, 595. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 813. TRK V, 5, 835. TRK V, 7, 857. TRK V, 9, 878-882. TRK VI, 8, 1006-1007. TRK VI, 8, 1010. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1075.

Aceptación del consejo de un caballero viejo para el combate: TH 17, 324. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 330-331. TT III, 2, 435. TT III, 6, 514-522. TT III, 7, 528. TT III, 8, 544. TT III, 11, 595. TRK V, 4, 813. TRK V, 5, 835. TRK V, 7, 857. TRK V, 9, 878-882.

Aceptación por princesa del servicio caballeresco ofrecido por caballero: TRK VI, 5, 965. *Ap. A*, 1061

Aceptación por rey del servicio caballeresco ofrecido por caballero: TT III, 6, 518. TT III, 6, 522. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 777. TRK V, 4, 806-807. *Ap. A*, 1055.

Acompañamiento en el viaje por caballeros para participar en combate: TH 14, 227. TT III, 2, 437. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 833-838. TRK V, 9, 874-877. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 8, 1003-1007. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070-1071. *Ap. A*, 1074.

Acompañamiento en el viaje por otros caballeros: TH 2, 36. TH 18, 339. *Prologue IV*, 11-12. TFR I, 1, 35. TFR I, 3, 70-85. TFR I, 4, 86-97. TFR I, 6, 109. TFR I, 8, 135. TFR I, 11, 181-188. TFR I, 12, 199-213. TFR II, 3, 281-294. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-332. TFR II, 6, 333-352. TFR II, 9, 380-394. TFR II, 10, 395-407. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-505. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TT III, 8, 546-556. TT III, 11, 588-589. TT IV, 5, 669-674. TRK V, 1, 747-753. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 9, 872-878. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 950-947. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1027-1030. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070-1071. *Ap. A*, 1074. *Ap. A*, 1081. *Ap. B*, 1084.

Acompañamiento y ayuda en el viaje por caballero: TH 2, 36. TH 18, 339. TFR I, 8, 135. TFR I, 11, 181-188. TFR I, 12, 199-213. TFR II, 3, 281-294. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-332. TFR II, 6, 333-352. TFR II, 9, 380-394. TFR II, 10, 395-396. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-505. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TT III, 8, 546-556. TT III, 11, 588-589. TRK V, 1, 747-753. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 9, 872-878. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 950-947. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1027-1030. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1073.

Acuerdo, convenio de amistad entre dos caballeros: TH 1, 20. TH 10, 226. TH 12, 251. TH 15, 307. TH 18, 337-338. *Prologue I*, 7. *Prologue IV*, 13. TFR I, 1, 21. TFR I, 1, 34. TFR I, 2, 42. TFR I, 2, 57. TFR I, 2, 59. TFR I, 3, 67. TFR I, 3, 84. TFR I, 4, 95. TFR I, 5, 99. TFR I, 5, 104-105. TFR I, 6, 121. TFR I, 8, 141. TFR I, 9, 149. TFR I, 9, 158. TFR II, 1, 229. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 262. TFR II, 4, 296. TFR II, 4, 303. TFR II, 5, 321. TFR II, 6, 343. TFR II, 7, 355. TFR II, 8, 372. TT III, 1, 416-418. TT III, 1, 419. TT III, 2, 433. TT III, 3, 457. TT III, 5, 495. TT III, 6, 524. TT III, 7, 532. TT III, 7, 534. TT III, 8, 548. TT III, 9, 560-561. TT III, 10, 585-586. TT IV, 1, 615. TT IV, 2, 622. TT IV, 4, 653. TT IV, 5, 676. TT IV, 7, 694. TT IV, 10, 730-733. TT IV, 10, 741. TRK V, 2, 783-785. TRK V, 7, 851-852. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 866. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 9, 1024-1030. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1049-1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064. *Ap. B*, 1094. *Ap. B*, 1095.

Amor de amazona por caballero a primera vista: TT III, 6, 515.

Amor de caballero feo por dueña hermosa a primera vista: TFR II, 7, 356.

Ap. A, 1080-1081.

Amor de caballero por doncella: TFR I, 7, 123. TFR I, 11, 204. TFR II, 6,

339-341. TT III, 2, 432. TT III, 5, 503. TT III, 6, 524. TT III, 8, 547.

TRK VI, 5, 959-965. *Ap. A, 1046. Ap. A, 1058-1061. Ap. A, 1069.*

Ap. A, 1070. Ap. B, 1095. Ap. B, 1096. Ap. B, 1097.

Amor de caballero por doncella a primera vista: TFR I, 7, 123. TFR I, 11,

204. TRK VI, 5, 959. *Ap. A, 1058.*

Amor de caballero por doncella a primera vista en corte: TRK VI, 5, 959.

Ap. A, 1058.

Amor de caballero por doncella hermosa: TFR I, 7, 123. TFR I, 11, 204.

TFR II, 6, 339-341. TT III, 2, 432. TT III, 5, 503. TT III, 6, 524. TT

III, 8, 547. TRK VI, 5, 959-965. *Ap. A, 1034. Ap. A, 1056. Ap. A,*

1058. Ap. A, 1062-1063. Ap. A, 1080-1081. Ap. B, 1095. Ap. B, 1096.

Ap. B, 1097.

Amor de doncella por caballero a primera vista: TT III, 6, 515. *Ap. A,*

1060.

Amor de doncella por caballero por sus hazañas: TRK VI, 5, 959-965.

Amor de dos doncellas por el mismo caballero: TRK V, 8, 866. TRK VI,

5, 964. *Ap. A, 1060.*

Amor imposible entre caballero y doncella: TFR I, 11, 204. TFR II, 6, 339-

341. TT III, 6, 523. TRK V, 8, 866. TRK VI, 5, 964. *Ap. A, 1034. Ap.*

A, 1059.

Amor imposible entre caballero y doncella por pertenecer a distinta

clase social: TFR I, 11, 204. *Ap. A, 1059.*

Apropiación de castillo por caballero: TH 15, 301. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1066. *Ap. A*, 1078. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1094.

Apropiación de ciudad por caballeros: *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1051. *Ap. B*, 1085.

Arenga de caballero ante las tropas para combate: TRK V, 3, 838. TRK V, 4, 843-844. TRK V, 9, 876.

Arrepentimiento de caballero en trance de muerte: TH 18, 333. TT III, 1, 414.

Asignación de tarea por rey de buscar a caballeros ayudantes en combate: TRK V, 3, 801.

Ataque imprevisto durante la noche de caballeros a las afueras de una ciudad en inferioridad numérica: TRK V, 6, 839.

Ataque imprevisto por caballero: TH 4, 77. TFR II, 5, 331. TT III, 7, 540. TRK V, 4, 817. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 847. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1066.

Aumento de la impetuosidad de caballero en el combate por cuerno encantado: TFR II, 2, 279. TT III, 1, 413. TT III, 7, 528. TT III, 7, 540.

Aumento de la impetuosidad del caballero por estar enamorado de una doncella: *Ap. A*, 1061.

Autoproclamación de caballero de servicio caballeresco a una doncella: TRK VI, 5, 965. *Ap. A*, 1061.

Aventura surgida para caballeros en distintos lugares: TT III, 5, 500.

Aviso de la llegada de un caballero a una floresta por sonido de cuerno tocado por un caballero: TFR II, 2, 279.

Aviso de llegada de un caballero para un combate por gritos: TH 17, 328. TFR II, 5, 331. TT III, 1, 413. TT III, 7, 533. TT III, 7, 537. TT

III, 8, 543. TT III, 7, 540. TT IV, 9, 720. TRK V, 5, 838. TRK V, 6, 844.

Aviso de un caballero por la muerte de otro: TH 18, 332. TT III, 1, 414. TT III, 1, 416. TT III, 2, 435. TT III, 2, 441. TT III, 4, 466. TT IV, 5, 664. TT IV, 5, 670. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 755. *Ap. A*, 1073.

Ayuda de caballero para combatir a otro caballero: TT III, 1, 414. TT III, 2, 433. TT III, 7, 533-535. TT III, 7, 540-541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1050.

Ayuda de caballero para liberar a un caballero cautivo: TH 9, 208. TFR I, 8, 142. TT III, 1, 420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-500.

Ayuda de caballero para liberar un territorio a rey: TH 17, 321. TT III, 6, 522. TT III, 7, 543-544. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK V, 3, 799. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 882. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1044-1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1071.

Ayuda de caballero para vengar el rapto de enano: TH 4, 77. TT III, 1, 420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-500.

Ayuda de caballeros para combatir: TH 17, 321. TH 17, 321. TFR I, 11, 196. TT III, 1, 414. TT III, 2, 433. TT III, 7, 533-535. TT III, 7, 540-541. TRK V, 3, 799. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 882. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1044-1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1071. *Ap. A*, 1074.

Ayuda de caballeros para combatir dada a rey: TH 17, 321. TT III, 6, 522. TT III, 7, 540-541. TT III, 7, 543-544. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK V, 3, 799. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 882. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1044-1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*,

1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1071.

Búsqueda de aventuras por caballero para la obtención de fama: TRK V, 2, 782-785. TRK V, 3, 795-797. TRK V, 3, 802. TRK V, 3, 804. TRK V, 5, 837. TRK V, 6, 841-844. *Ap. A*, 1060.

Búsqueda de caballero amigo capturado: TH 8, 193. TFR I, 8, 140. TFR I, 8, 142. TT III, 1, 420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-500. TRK VI, 1, 897-909. *Ap. A*, 1077.

Búsqueda de caballero como ayuda: TH 1, 23. TT III, 7, 528. TRK V, 3, 798. TRK V, 4, 827. TRK V, 8, 862. *Ap. A*, 1044-1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1071.

Búsqueda de caballero como sucesor en el trono: TRK VI, 5, 967. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1052.

Búsqueda de caballero perdido: TH 6, 107. TH 8, 193. TH 14, 291. TH 18, 332. TFR I, 8, 140. TFR I, 10, 172. TFR II, 10, 405. TT III, 1, 420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-500. TRK V, 8, 858. TRK VI, 1, 897-909. TRK VI, 4, 949-950. *Ap. A*, 1041.

Búsqueda de caballero por enano: TH 1, 23. TH 8, 193. TFR I, 10, 172. TFR II, 10, 405. TRK V, 8, 858. TRK VI, 1, 897-909.

Búsqueda de caballero por ermitaño: TFR I, 8, 142.

Búsqueda de caballero por escudero: TFR II, 10, 405. TT IV, 10, 741-742. TRK VI, 1, 897-909.

Búsqueda de caballeros para participar en un combate con límite de tiempo: TH 15, 300. TT III, 7, 528. TRK V, 3, 801.

Búsqueda de enemigos por caballero: TH 7, 152. TH 8, 182. TH 12, 249. TH 12, 256. TH 13, 272. TH 18, 334. TT III, 2, 437. TT III, 7, 533-

540. TRK V, 10, 883-886. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1066.
Ap. A, 1074.

Búsqueda de caballero por mensajero: TH 14, 294. TH 15, 300. TFR II, 2, 257. TT III, 5, 503. TT III, 7, 527. TRK V, 3, 798-799.

Búsqueda de caballeros ayudantes asignada por el rey: TRK V, 3, 801.

Búsqueda de un monstruo extraordinario por caballero: TH 12, 249. TH 12, 256. TH 13, 272. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1069.

Búsqueda de rey como señor por caballero: TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 777. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060.

Búsqueda de sabio por caballero: TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 257. TRK V, 4, 825-829. *Ap. A*, 1078.

Caída de enemigo muerto encima de caballero: TRK VI, 5, 970.

Cambio de las armas de un caballero por otras: TH 2, 51. TFR II, 4, 277. TRK VI, 4, 955.

Cambio de las armas de un caballero por otras armas viejas: TH 2, 51. TFR II, 4, 277. TRK VI, 4, 955.

Cambio de las armas de un caballero por un manto pobre: TFR II, 2, 239. TRK V, 8, 862.

Cambio de nombre de caballero: TH 12, 258. TFR I, 2, 63. TFR I, 8, 148. TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 164. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 2, 248. TFR II, 8, 375. TFR II, 9, 393. TT III, 2, 433. TT III, 5, 501. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1090.

Cambio de nombre de caballero por otro basado en sus viajes en solitario: TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 433. TRK V, 8, 863. *Ap. B*, 1085.

Cambio del nombre de un caballero por otro basado en el color blanco:

TT III, 5, 500.

Cambio del nombre de un caballero por otro basado en sus viajes por el

desierto: TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 433. TRK V, 8, 863.

Captura de caballero en cámara encantada por mago encantador: TFR

II, 2, 260.

Cautiverio de caballero por señor de un castillo: TH 8, 196. TH 9, 201.

TFR II, 2, 260. TRK VI, 1, 909. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1077.

Cautiverio de caballeros en combate: TT III, 8, 545. TRK VI, 5, 968.

Celebración de festejos en una corte por la llegada de un caballero: TH

3, 59. TH 19, 341. TFR II, 1, 225-238. TRK VI, 6, 977.

Combate de caballero y doncella guerrera: TRK V, 6, 841.

Combate de inteligencia entre dos caballeros: TFR II, 2, 258-260. TFR II,

10, 397-399. TT III, 10, 578-583. *Ap. A*, 1056.

Combate de un caballero contra varios con espadas y lanzas: TH 18,

335.

Combate de un caballero viejo contra varios en una floresta: TT III, 5,

494.

Combate de un solo caballero contra varios en momentos distintos en

un castillo: TT III, 7, 533-536.

Combate entre caballeros en floresta: TT III, 5, 494.

Combate entre caballero y serpiente, guardián de la puerta de entrada

al tesoro: TH 14, 289.

Combate entre caballero y varios en castillo: TFR II, 5, 324. TT III, 7, 533-

536.

Combate singular entre amazona y caballero: TRK V, 6, 841-842. *Ap. A*, 1070.

Combate singular entre bestia y caballero: TH 14, 289. TFR II, 5, 329-330. TT III, 5, 501-502. TT IV, 8, 704. *Ap. A*, 1064. *Ap. B*, 1092.

Combate singular entre caballeros: TH 18, 335. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1075.

Combate singular entre caballeros en campo de batalla: TH 18, 335. TFR II, 2, 243. TRK V, 6, 841-842. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1075.

Comida y bebida a caballeros por caballero compasivo: TH 3, 59. TH 7, 146. TH 7, 154. TT IV, 5, 676. TT IV, 7, 694. *Ap. A*, 1041.

Comprobación de la generosidad de un caballero con el amigo por su comportamiento: TH 3, 60. TH 7, 146. TH 7, 154. TH 10, 230. TH 14, 294. TH 16, 315. TH 18, 337. TH 19, 346. TFR I, 1, 26. TFR I, 1, 33. TFR I, 1, 37. TFR II, 2, 270. TFR II, 3, 277. TFR II, 8, 374-376. TT III, 1, 419. TT III, 2, 441. TT III, 3, 457. TT III, 4, 470. TT III, 9, 560-561. TT IV, 1, 615. TT IV, 2, 622. TT IV, 4, 653. TT IV, 5, 676. TT IV, 7, 694. TRK VI, 1, 914. TRK VI, 2, 920. TRK VI, 2, 921. TRK VI, 3, 936. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 984. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1059. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1080-1081. *Ap. B*, 1095. *Ap. B*, 1097. *Ap. B*, 1097.

Comprobación de la generosidad de un caballero con el enemigo por su comportamiento: TH 5, 102. *Prologue IV*, 12. TFR I, 2, 59. TT III, 8, 545. TT III, 10, 583-584. TT IV, 1, 615. TT IV, 1, 618. TT IV, 2, 622. TRK V, 1, 762. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 6, 976. *Ap. A*, 1037.

Comprobación de la valentía de un caballero por observación de combate: TH 2, 46. TH 8, 190-191. TH 14, 291. TH 17, 328. TH 18, 335. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 324. TFR II, 5, 331. TT III, 3, 459. TT

III, 7, 533-541. TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 841-842. TRK V, 9, 876.

Comprobación del amor de un caballero por su amigo: TH 18, 333. TFR I, 2, 63. TFR I, 4, 87. TFR I, 5, 105. TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 227. TFR II, 2, 270. TFR II, 10, 405-407. TT III, 1, 419. TT III, 3, 457. TT III, 2, 438. TT III, 3, 457. TT III, 6, 519. TT IV, 1, 617. TT IV, 2, 633. TT IV, 5, 665. TT IV, 9, 725. TT IV, 10, 730-733. TT IV, 10, 741. TRK V, 2, 783-785. TRK V, 7, 851-852. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 866. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 9, 1024-1030.

Concesión de licencia para viaje por caballero: TRK VI, 6, 974.

Confusión al identificar una doncella por caballero: TRK V, 3, 804

Confusión en la elección de camino por caballero: TH 8, 175. TFR I, 8, 138. TFR I, 6, 115. TT IV, 1, 612.

Confusión en la elección del camino de caballero y escudero en un monte por ser de noche: TT IV, 1, 612.

Consuelo desmintiendo la muerte de un caballero: TH 14, 291. TT III, 5, 495. TRK V, 6, 845. TRK V, 8, 862.

Control por maga del destino de un caballero (maga madrina): TFR II, 8, 375. TT III, 5, 502. TRK V, 2, 774. TRK V, 2, 775.

Conversación apartada del grupo entre caballeros: TH 16, 315. TFR I, 9, 156-157. TFR I, 9, 161. TFR I, 12, 203. TFR II, 3, 287. TFR II, 6, 343. TFR II, 10, 397-399. TT III, 2, 435-439. TT III, 3, 453-456. TT III, 6, 516. TT III, 7, 538-539. TT IV, 5, 669-672. TT IV, 5, 677-682. TT IV, 6, 683-685. TT IV, 6, 689-693. TRK V, 3, 804. TRK V, 3, 842. TRK V, 7, 856. TRK VI, 5, 970.

Conversación apartada del grupo entre caballero y rey: TT III, 6, 516. TT III, 7, 538-539. TRK V, 3, 842. TRK VI, 5, 970.

Crianza y educación de niño por caballero: TFR I, 1, 23. TFR II, 2, 244. Ap. A, 1057. Ap. A, 1070. Ap. B, 1086.

Cumplimiento de la promesa de caballeros de ir a la corte: TT III, 6, 509. TRK V, 3, 799.

Cumplimiento de una profecía sobre el amor entre doncella y caballero: TRK VI, 5, 972. Ap. A, 1061.

Cumplimiento de una profecía sobre el valor de caballero en combate: TH 8, 192.

Cumplimiento de una profecía sobre la liberación de un reino por caballero: TH 15, 299. TRK VI, 5, 968.

Cumplimiento de una profecía sobre la llegada de un caballero a una tierra: TH 10, 229. TFR II, 2, 246. TT IV, 4, 658.

Cumplimiento de una profecía sobre la obtención de una espada por un caballero: TFR II, 3, 277. TT IV, 4, 658.

Curación de las heridas de caballero por hombre bueno: TFR I, 12, 198-199. TFR I, 12, 211. TFR II, 1, 221. TFR II, 6, 336. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952.

Curación de las heridas de caballeros: TFR I, 12, 198-199. TFR I, 12, 211. TFR II, 1, 221. TFR II, 6, 336. TT III, 5, 503. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952.

Curación de las heridas de un caballero con agua mágica: TFR I, 12, 198. TFR II, 6, 336. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869.

Curación de las heridas de un caballero en castillo: TFR I, 12, 211. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869.

Decisión de caballero de buscar un monstruo: TH 1, 30. TH 12, 247. TH 12, 256. TH 13, 272. *Ap. A*, 1069.

Declaración de amor de caballero a doncella: TFR I, 11, 203. TRK VI, 5, 964-965. *Ap. A*, 1061.

Declaración de amor de caballero a doncella por petición de matrimonio: TRK VI, 5, 964-965.

Declaración de amor de doncella a caballero: TFR I, 7, 123. TRK V, 2, 783-785. TRK VI, 5, 965. *Ap. A*, 1061

Defensa de la belleza de una doncella por caballero: TRK VI, 6, 976.

Defensa de la belleza de una dueña por un caballero: TT III, 2, 432. TT III, 6, 524. TT III, 8, 547. TRK VI, 6, 976.

Desacuerdo de caballeros con la decisión del rey: TH 17, 320. TFR II, 2, 267. TFR II, 10, 398. TT III, 6, 508-516. TT IV, 8, 706. TRK V, 3, 792. TRK V, 4, 813. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 854. *Ap. A*, 1042. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1073.

Deseo de venganza de caballero por la muerte de caballero amigo: TH 18, 335. TFR II, 5, 321. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 844. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1074-1075.

Deseo de venganza de enano por la muerte de un caballero: TFR II, 5, 321. TT IV, 10, 732. *Ap. A*, 1074-1075.

Deshonra, pérdida de la fama, del honor de un caballero: TH 17, 320. TFR II, 2, 260. TFR II, 10, 398. TT III, 1, 414. TT III, 9, 567. TRK V, 7, 854. *Ap. A*, 1047.

Despiste de caballero por quedarse dormido en una floresta: TH 8, 168. TH 8, 178. TH 8, 180. TH 8, 195. TFR I, 6, 116-117. TT III, 11, 591.

Discusión entre consejeros sobre el entierro de un caballero: TT III, 1, 416-417.

Distribución de informaciones sobre las hazañas de caballero: TH 1, 27-28. TH 6, 108. TH 6, 109-110. TH 7, 142-145. TH 7, 153. TH 8, 192. TH 12, 258. TH 14, 291. TH 17, 324. TH 19, 341. TH 19, 343. TFR I, 1, 23-24. TFR I, 9, 157. TFR II, 2, 239-264. TT III, 1, 414. TT III, 2, 437. TT III, 4, 472. TT III, 5, 501-502. TT III, 6, 513. TT III, 6, 518. TT III, 6, 521. TT IV, 5, 663-664. TT IV, 5, 670. TT IV, 5, 677-678. TT IV, 8, 711-712. TRK V, 1, 755-758. TRK V, 1, 766. TRK V, 1, 770. TRK V, 3, 797-798. TRK V, 4, 811-815. TRK V, 4, 818-819. TRK V, 8, 866-870. TRK V, 9, 874-878. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 7, 993-994.

Dolor de caballero por amor: TFR II, 1, 233. TFR II, 6, 352. TT III, 6, 523. *Ap. A*, 1059.

Dolor de caballero por amor imposible: TT III, 6, 523. *Ap. A*, 1059.

Dolor de caballero por la muerte de un caballero: TH 18, 333. TFR II, 5, 321. TFR II, 6, 333. TFR II, 7, 359-360. TT III, 1, 414. TT III, 1, 417-418. TT III, 8, 545. TT IV, 5, 665. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 663-671. TT IV, 5, 677-681. TRK V, 1, 755. TRK V, 6, 842-844. TRK V, 7, 854. TRK V, 7, 856. TRK V, 8, 869. *Ap. A*, 1066. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1073-1076.

Dolor excesivo de escudero por el cautiverio de un caballero: TT IV, 10, 741-742. TRK VI, 1, 908.

Dolor por la ausencia de un caballero hermano: TT IV, 5, 666-668. TRK V, 4, 813.

Elección de camino por caballero: TH 2, 53. TH 4, 71. TH 5, 100-101. TH 6, 112. TH 7, 133. TH 7, 161. TH 10, 226. TH 11, 239. TH 13, 278. TH 13, 282. TFR I, 1, 35. TFR I, 3, 71. TFR I, 4, 88. TFR I, 6, 108. TFR I, 8, 138. TFR I, 11, 181. TFR I, 12, 199. TFR II, 3, 281. TFR II,

3, 287. TFR II, 4, 297. TFR II, 4, 314. TFR II, 5, 328. TFR II, 8, 368. TFR II, 10, 399. TT III, 1, 419. TT III, 5, 500. TT III, 11, 595. TT IV, 3, 647. TT IV, 10, 736. TRK V, 2, 779. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060.

Embajada de caballero con informaciones sobre la identidad de otro caballero: TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 246. TT III, 6, 513-514.

Embajada de caballero para recordar un desafío: *Ap. A*, 1052. *Ap. B*, 1087.

Embajada de mensajero con informaciones sobre la muerte de un caballero: TRK V, 1, 755.

Encuentro casual de caballeros en combate: TH 18, 335. TT III, 8, 543. TRK V, 6, 848.

Encuentro casual con un caballero bajo un árbol: TFR I, 8, 119. TT III, 2, 442-443. TT III, 5, 492.

Encuentro de caballeros en casa hermosa con un jardín: TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 226-227. TFR II, 1, 230. TFR II, 2, 240. TRK VI, 6, 974.

Enfermedad de doncella por dolor excesivo al amar a un caballero: TRK V, 8, 866-868.

Enfermedad, dolencia de un caballero: TFR I, 12, 198-213. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1048.

Entrada de caballero en palacio con una sepultura: TFR II, 4, 319.

Entrada de caballero en palacio subterráneo a través de cueva: TH 8, 195. TH 9, 199. TFR II, 4, 319.

Entrada de caballero en primer lugar en el asalto de una ciudad: TRK V, 4, 829.

Entrada de caballeros en campo enemigo pasando por el puente del castillo: TT III, 7, 540.

Entrada de caballeros en campo enemigo pasando por las puertas de una ciudad sitiada: TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 817. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 845.

Entrada triunfal de un caballero a la corte tras la victoria: TH 19, 341. TRK VI, 5, 966.

Entrada triunfal de un caballero a una ciudad: TH 10, 227. TRK VI, 5, 966.

Entrega de armas de caballero como prueba de verdad: TT III, 6, 511.

Entrega de armas mágicas a caballero por dueña: TFR II, 8, 375.

Entrega por caballero de anillo como símbolo de su amor por una doncella: Ap. B, 1090.

Envío de caballeros a caballo como refuerzos: TT III, 7, 541. TT III, 11, 595. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 886. Ap. A, 1051. Ap. A, 1053. Ap. A, 1064. Ap. A, 1069.

Envío de caballeros a una guerra: TH 14, 296. TH 16, 309. TT III, 7, 541. TT III, 11, 595. TT IV, 3, 646. TT IV, 8, 706. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 886. Ap. A, 1051. Ap. A, 1053. Ap. A, 1064. Ap. A, 1069.

Envío de caballeros como refuerzos: TH 16, 309. TT III, 7, 541. TT III, 11, 595. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 886. Ap. A, 1051. Ap. A, 1053. Ap. A, 1064. Ap. A, 1069.

Envío de naves con caballeros como refuerzos en el último minuto: TRK V, 6, 847. TRK V, 9, 876. Ap. A, 1050.

Escritura de un libro sobre las hazañas de un caballero por un maestro:

TH 19, 349. Prologue IV, 14-15. TFR I, 4, 105. TFR II, 2, 249. TFR II, 3, 278. TFR II, 3, 290. TRK VI, 9, 1027. Ap. A, 1033.

Falsa información de un caballero dada al enemigo: TH 2, 44. TH 4, 75.

TH 8, 196. TH 12, 262. TRK V, 2, 780. TRK V, 10, 885. TRK V, 10, 889.

Falsas informaciones sobre la muerte de un caballero: TH 14, 291. TFR

II, 7, 355. TT III, 1, 416. TT III, 2, 435. TT III, 2, 441. TT III, 4, 466. TT III, 6, 513. TT IV, 5, 670. TT IV, 10, 730-731. TRK V, 6, 844.

Festejos en honor de un caballero: TH 4, 57. TH 19, 341. TRK VI, 4, 955.

TRK VI, 5, 966-968.

Festejos en honor de un caballero con bailes y música: TH 4, 57. TH

19, 341. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 5, 966-968.

Gritos por alegría de súbditos al ver al caballero triunfador: TH 14, 291.

TT III, 7, 541. TRK V, 4, 820. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 967.

Hallazgo de un libro sobre las obras de caballero en la librería de un discípulo de un hombre sabio: Prologue IV, 15.

Heridas de caballero en guerra: TH 18, 335. TT III, 8, 543. TRK V, 4, 821.

TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 844. TRK V, 6, 849. TRK V, 10, 893. Ap. A, 1038. Ap. A, 1044. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1053. Ap. A, 1054. Ap. A, 1066. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1074. Ap. A, 1075. Ap. A, 1078. Ap. A, 1080. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089. Ap. B, 1090. Ap. B, 1093. Ap. B, 1094.

Honra en el trato dispensada a caballeros andantes en la corte de gigante: TH 7, 141. TH 7, 146. TH 7, 154. TT III, 4, 464-484.

Hospitalidad de caballero a otro caballero: TH 3, 61. TH 7, 146. TH 19, 342. TFR I, 2, 46. TFR II, 1, 219. TFR II, 2, 258. TT III, 6, 522-523. TT III, 9, 561-563. TT IV, 5, 676. TRK V, 1, 754-758. TRK V, 1, 760-767. TRK V, 1, 768-771. TRK VI, 4, 951-956. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985-988. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057.

Hospitalidad de caballero a otro caballero en torre: TFR II, 2, 258. TRK V, 1, 754-758. TRK V, 1, 760-767. TRK V, 1, 768-771. TRK VI, 5, 970.

Hospitalidad de caballero a otro caballero por heridas: TFR II, 1, 219. TRK VI, 4, 951-956.

Hospitalidad de caballero por hombre bueno: TH 1, 20. TH 19, 349. TFR I, 4, 93-96. TFR I, 9, 153-154. TFR I, 10, 168-169. TT III, 4, 464-484. TRK V, 1, 754-758. TRK V, 1, 760-767. TRK V, 1, 768-771. TRK VI, 4, 951-956. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985-988. TRK VI, 7, 990-995.

Hospitalidad de caballero viejo a otro caballero en su fortaleza: TH 3, 61. TH 19, 342. TFR II, 1, 219. TFR II, 2, 240. TFR II, 7, 354. TT III, 6, 518-523. TRK V, 1, 754-758. TRK V, 1, 760-767. TRK V, 1, 768-771. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057.

Hospitalidad de ermitaño a caballero por ser tarde: TFR I, 6, 120.

Hospitalidad de ermitaño a caballeros: TFR I, 6, 120-122. TFR I, 7, 123-134. TT III, 4, 464-484. TT III, 8, 558. TT III, 9, 574. TRK VI, 6, 981

Hospitalidad de rey a un caballero como premio al valor: TFR II, 1, 219. TFR II, 7, 355. TT III, 6, 518-523. TRK VI, 4, 951-956. TRK VI, 5, 970. *Ap. A*, 1055. *Ap. B*, 1097.

Hospitalidad de rey a un caballero extranjero al castillo: TFR II, 1, 219-230. TFR II, 2, 240. TT III, 6, 518-523. TRK V, 1, 754-758. TRK V, 1, 760-767. TRK V, 1, 768-771. TRK V, 4, 806. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985-988. *Ap. A*, 1055.

Identificación de un caballero amigo por caída de yelmo en combate: TRK V, 6, 841.

Identificación de un caballero por grito de guerra: TFR I, 11, 195. TFR II, 5, 324. TFR II, 5, 331. TT III, 1, 413. TT III, 2, 433. TT III, 7, 533. TT III, 7, 537. TT IV, 4, 661. TT IV, 9, 720. TT IV, 10, 729. TRK VI, 1, 912. TRK VI, 1, 913. TRK VI, 1, 915. *Ap. F*, 1132.

Identificación de un caballero por habilidad en combate: TT III, 5, 494.

Iluminación de la sala de un palacio por la luz de la espada de un caballero: TFR II, 5, 323.

Iluminación de una cárcel por la luz de la espada de un caballero: TH 5, 82.

Imposición de un nombre simbólico a un caballero: TH 12, 258. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 8, 375. TFR II, 9, 393. TFR II, 9, 393. TT III, 2, 433. TT III, 5, 503. TT III, 5, 504. TT III, 7, 541. TT IV, 5, 670. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 847. TRK V, 8, 863. TRK V, 10, 885. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 976. *Ap. A*, 1044-1045. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1074.

Imposición de un nombre simbólico a un caballero por sus armas: TRK V, 3, 804.

Información sobre el linaje de un caballero: TH 1, 27. TH 7, 138. TH 7, 141. TH 10, 227. TH 14, 289. TH 14, 291. TH 15, 306. TFR I, 10, 170. TFR I, 11, 193. TFR II, 2, 243-244. TFR II, 2, 247. TT III, 2, 432.

TT III, 2, 433. TT III, 3, 446. TT III, 4, 464. TT III, 4, 465. TT III, 4, 482. TT III, 6, 509. TT III, 6, 510. TT III, 7, 530. TT III, 8, 556. TT III, 10, 578-580. TT IV, 4, 657-658. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 774. TRK V, 9, 872. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1058.

Informaciones de caballero sobre el reclutamiento de tropas de los enemigos: TH 16, 313. TH 17, 323-324. TFR I, 2, 51. TFR I, 12, 210. TFR II, 2, 245. TFR II, 2, 256. TFR II, 2, 260. TT III, 5, 496-500. TT III, 6, 516. TT III, 7, 528. TT IV, 5, 677. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 812-814. TRK V, 7, 853. TRK V, 9, 878.

Información recibida por caballero de sueño realista: TFR I, 7, 127. TFR II, 2, 261. TT IV, 5, 666.

Inspección de una peña deshabitada por ascenso de caballeros: TH 11, 236. TFR I, 11, 186-187.

Inspección de una peña deshabitada por ascenso de caballero y escudero: TT IV, 1, 603-610. TRK VI, 3, 939-946.

Inspección de una tierra llena de montañas por caballero: TH 4, 65. TFR I, 12, 210. TFR II, 3, 274.

Interpretación de una profecía enigmática por caballero: TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. TT IV, 4, 658.

Liberación de enano por caballero: TH 2, 50. TH 4, 77. TH 9, 218. TT III, 3, 458.

Liberación de un caballero cautivo en poder de caballero ambicioso: TH 9, 218. TFR II, 2, 261.

Llanto de caballero por dolor: TH 18, 333. TFR II, 6, 333. TT IV, 10, 730-733. TRK V, 6, 842.

Marcha de caballero del campo de batalla: TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 245. TFR II, 5, 331. TT III, 8, 544. TRK V, 8, 861.

Marcha de los caballeros ayudantes del campo de batalla: TFR II, 2, 243.

TT III, 8, 544. TRK V, 8, 861. *Ap. A*, 1076.

Matrimonio de doncella amazona con caballero, a pesar de que antes rechazaba casarse: TRK VI, 5, 958-965. TRK VI, 6, 977.

Matrimonio entre caballero y princesa: TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 977.

Ap. A, 1034. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1069.

Ap. A, 1070. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1095.

Matrimonio entre doncella y caballero: TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 977.

Ap. A, 1034. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1069.

Ap. A, 1070. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*, 1095.

Muerte de caballero en castillo: TT III, 8, 545. TRK V, 7, 854. *Ap. A*, 1077.

Muerte de caballero en combate singular: TFR II, 5, 331. TRK V, 6, 842.

Ap. A, 1047.

Muerte de caballero por sus numerosas heridas: TH 18, 333. TH 18, 333.

TT III, 1, 414. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 844. TRK V, 6, 849. *Ap. A*,

1038. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*,

1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1066. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*,

1074. *Ap. A*, 1075. *Ap. A*, 1078. *Ap. A*, 1080. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*,

1085. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*,

1090. *Ap. B*, 1093. *Ap. B*, 1094.

Muerte de caballero por soberbia: TH 18, 333. TT III, 1, 414. TRK V, 7,

854. TRK VI, 8, 1020. *Ap. A*, 1047.

Muerte de serpiente por caballero: TH 14, 289. *Ap. A*, 1064.

Negativa a acompañar a un caballero a la corte: TFR II, 6, 338. TFR II,

10, 399. TT III, 2, 437-438. TRK V, 8, 861.

Observación directa del triunfo de un caballero sobre construcciones encantadas: TFR II, 4, 308.

Observación directa del triunfo de un caballero sobre otro: TFR II, 2, 243. TRK V, 6, 841-842.

Obtención por un caballero de una espada extrayéndola de una sepultura: TFR I, 8, 145.

Obtención de un anillo mágico por caballero: TH 5, 81. Prologue IV, 11. TT IV, 6, 692. TT IV, 9, 724.

Ocultación de identidad de caballero en combate: TRK V, 6, 841. Ap. A, 1055. Ap. A, 1070.

Ocultación de identidad de caballero en corte: TRK V, 8, 861. Ap. A, 1055.

Ocultación de la identidad de un caballero durante sus viajes: TH 9, 196. TFR I, 2, 63. TFR I, 8, 148. TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 164. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 432. TRK V, 3, 804. TRK V, 5, 830. TRK V, 6, 841. TRK V, 8, 862. Ap. A, 1060.

Ocultación de la identidad de los caballeros ayudantes en un combate: TRK V, 6, 842. TRK V, 8, 861. Ap. A, 1055. Ap. A, 1060.

Ocultación de la identidad de un caballero en la corte hasta el cambio de su fortuna: TRK V, 8, 861.

Ocultación de la identidad de un caballero por yelmo: TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 841.

Ocultación de nombre por un caballero como condición: TH 12, 258. TFR I, 2, 63. TFR I, 8, 148. TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 164. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 433. TRK V, 3, 804. Ap. A, 1055.

Ofrecimiento de comida a caballeros por pastores: TT III, 4, 470. TRK VI, 6, 981.

Olvido de la amistad entre caballeros: TH 17, 320. TRK V, 4, 815.

Orientación del camino por informaciones de caballero: TH 1, 25. TH 3, 63. TH 7, 155. TH 7, 162. TFR I, 3, 66. TFR I, 4, 95. TFR I, 7, 133-134. TFR I, 11, 181. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 257. TFR II, 4, 297. TFR II, 4, 314. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 328. TFR II, 6, 347. TFR II, 8, 367-368. TFR II, 10, 398-399. TT III, 2, 437. TT III, 5, 500. TT III, 11, 595. TT IV, 7, 695.

Orientación del camino por informaciones de caballero, hospedero: TH 3, 63. TH 7, 155. TFR I, 4, 95. TFR I, 7, 133-134. TFR II, 8, 367-368. TT IV, 7, 695.

Participación de caballeros en combate en inferioridad de condiciones: TH 2, 46-48. TH 4, 78. TH 8, 189-190. TH 14, 289. TH 17, 324-330. TH 18, 334-335. TFR I, 11, 195. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 245. TFR II, 4, 298-299. TFR II, 5, 324-325. TFR II, 5, 330-331. TT III, 2, 437. TT III, 3, 459. TT III, 7, 533-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1074.

Participación de caballeros en combate en inferioridad numérica: TH 8, 191. TH 17, 324-330. TH 18, 334-335. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 245. TFR II, 4, 298-299. TFR II, 5, 324-325. TT III, 2, 437. TT III, 3, 459. TT III, 7, 533-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1053.

Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey: TH 17, 324-330. TH 18, 334-335. TFR I, 2, 52. TFR I, 7, 130. TFR I, 11, 185. TFR I, 11, 193. TFR II, 2, 242-243. TT III, 7, 532-541. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876. TRK VI, 4, 948-949. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1064.

Pérdida temporal de la ventaja, aparente derrota de un caballero durante un combate: TH 8, 191. TH 18, 334. TFR I, 11, 196. TFR

I, 12, 215. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TT III, 5, 501-502. TT III, 7, 534. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. *Ap. B*, 1092.

Perdón de la vida del caballero vencido con condiciones: TRK VI, 5, 968. TRK VI, 8, 1019.

Perdón de la vida de un caballero enemigo con condiciones: TRK VI, 5, 968. TRK VI, 8, 1019.

Perdón de la vida de un caballero por otro caballero: TT III, 10, 583-584. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 8, 1019.

Persecución de caballero por otros: TFR I, 12, 213-214. TRK V, 2, 774. *Ap. A*, 1051.

Petición de ayuda de rey en persona a los mejores caballeros: TT III, 7, 539. *Ap. A*, 1055.

Petición de ayuda de un caballero en persona a otro: TH 1, 20. TH 7, 139. TFR I, 1, 40. TFR I, 8, 143. TFR I, 10, 168. TFR II, 1, 233. TFR II, 2, 251. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 258. TFR II, 10, 405. TT III, 2, 434-437. TT III, 7, 539. TT III, 8, 544. TRK V, 3, 798. TRK V, 7, 850. TRK V, 8, 862. *Ap. A*, 1078.

Petición de compañía de rey a caballero para guerra: TT III, 7, 539. TRK V, 1, 756. TRK V, 1, 758. *Ap. A*, 1071.

Petición de licencia a caballero amigo para viaje: TRK VI, 5, 970.

Posible derrota en combate de gigante contra caballero: TFR II, 5, 331. TT III, 5, 501-502. *Ap. B*, 1092.

Posposición de la respuesta a un matrimonio hasta el final de las aventuras de un caballero: TRK VI, 5, 972. *Ap. A*, 1059.

Pregunta del nombre a un caballero: TH 4, 74. TH 7, 138. TH 8, 196. TH 10, 227. TH 12, 258. TH 15, 306. TH 16, 312. TFR I, 3, 80. TFR I, 7,

124. TFR I, 9, 151. TFR I, 9, 153. TFR I, 9, 156. TFR II, 6, 343. TT III, 2, 432. TT III, 2, 433. TT III, 5, 492. TT III, 6, 509. TT III, 7, 530. TT III, 8, 556. TT IV, 4, 657-658. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 760. TRK V, 1, 761. TRK V, 1, 768-769. TRK V, 2, 774. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 845. TRK VI, 4, 954. *Ap. A*, 1058.

Pregunta del nombre del caballero que ha llevado a cabo una hazaña:

TH 12, 258. TFR I, 7, 124. TRK V, 6, 845.

Pregunta del nombre del caballero que aparece en una floresta: TFR I, 7,

124. *Ap. A*, 1058. TT III, 5, 493. TT IV, 4, 657.

Pregunta de rey a caballero sobre el nombre: TH 15, 305.

Pregunta sobre la identidad de un caballero: TH 1, 7. TH 2, 43. TH 4, 74.

TH 7, 138. TH 8, 196. TH 10, 227. TH 12, 258. TH 15, 306. TH 16, 312. TFR I, 3, 80. TFR I, 7, 124. TFR I, 9, 151. TFR I, 9, 153. TFR I, 9, 156. TFR II, 6, 343. TT III, 2, 432. TT III, 2, 433. TT III, 3, 446. TT III, 4, 464. TT III, 4, 465. TT III, 4, 482. TT III, 4, 465. TT III, 5, 492. TT III, 5, 494. TT III, 6, 509. TT III, 6, 510. TT III, 7, 530. TT III, 8, 556. TT III, 10, 578-580. TT IV, 4, 657-658. TT IV, 5, 666. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 760. TRK V, 1, 761. TRK V, 1, 768-769. TRK V, 2, 774. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 845. TRK VI, 4, 954. *Ap. A*, 1058.

Preparación de caballero para combate: TH 13, 276. TH 15, 301. TFR I,

11, 194-195. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 323. TT III, 7, 532-533. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876-879. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948-949.

Preparación de caballero para combate contra bestia: TH 14, 289. TFR

II, 4, 299.

Presentación de caballero con su nombre como estrategia: TH 1, 8. TH

7, 138. TH 7, 141. TH 10, 227. TH 10, 228. TH 14, 291. TH 15, 303.

TH 15, 305. TH 15, 306. TT III, 2, 433. TT III, 6, 509. TRK V, 2, 789.
TRK V, 6, 847. TRK V, 8, 863. TRK V, 10, 885. TRK VI, 5, 967. TRK
VI, 5, 968. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 976. *Ap. A*, 1058.

Profecía de amor de un caballero con una doncella: *Ap. A*, 1059.

Profecía de amor y matrimonio de un caballero con una doncella: *Ap.*
A, 1059.

Profecía del éxito de caballero en combate: TH 6, 108. TFR I, 10, 170.
TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. *Ap. A*, 1057.

***Profecía enigmática desfavorable sobre el destino de los caballeros en
un combate:*** *Ap. A*, 1051.

Profecía enigmática sobre la grandeza en armas de un caballero: TFR I,
10, 170-171. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. TT IV, 4, 658. *Ap. A*,
1057.

Profecía favorable sobre el éxito en la guerra de un caballero: TFR I, 10,
170. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. *Ap. A*, 1057.

Profecía favorable sobre el viaje de un caballero: TH 6, 108. TT III, 5,
503. TRK V, 2, 781.

Profecía sobre el amor de una doncella por un caballero: *Ap. A*, 1059.

Profecía sobre el destino heroico de un caballero: TH 6, 108. TFR I, 10,
170. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. TT IV, 4, 658. *Ap. A*, 1057.

Profecía sobre la llegada de un caballero: TFR II, 2, 246. TT IV, 4, 658.
TRK V, 2, 781. *Ap. A*, 1057.

Profecía sobre la muerte de un caballero en combate: TRK V, 6, 841. *Ap.*
A, 1051.

***Promesa de caballero de realizar acto de proeza para conseguir fama o
morir:*** *Ap. A*, 1061.

Recuerdo de caballero por parecido: TRK V, 1, 754. TRK V, 4, 810. *Ap. A*, 1055.

Recuerdo de un caballero mirando a otro: TFR I, 3, 80. TRK V, 1, 754. TRK V, 4, 810.

Redacción de una historia sobre las hazañas de un caballero por sabio cronista: TH 19, 349. *Prologue IV*, 14-15. TFR I, 4, 105. TFR II, 2, 249. TFR II, 3, 278. TFR II, 3, 290. TRK VI, 9, 1027. *Ap. A*, 1033. *Ap. F*, 1133.

Refugio de caballero en el interior de un castillo: TH 9, 202. TT III, 7, 532. TT III, 9, 568. TRK V, 1, 752. TRK V, 4, 810. TRK V, 4, 820.

Regalo por dueña de una joya, reliquias, como talismán a un caballero: TFR II, 8, 375-376. TRK VI, 6, 975.

Regreso voluntario de caballero del mundo de la maga, salida de un dominio mágico: TFR II, 8, 378.

Regreso voluntario de caballero del mundo de la maga, salida de un dominio mágico en barco: TFR II, 8, 378.

Relación de amistad entre caballeros puesta a prueba: TH 17, 320. TFR I, 3, 33. TFR I, 2, 63-64. TFR I, 5, 105. TFR II, 6, 347-348. TFR II, 10, 397-399. TFR II, 10, 406. TT III, 1, 419. TT III, 3, 457. TT IV, 10, 730-733. TT IV, 10, 741. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950.

Rescate de caballero de morir a manos de otro caballero en el último minuto: TRK V, 6, 841.

Rescate de la muerte de caballero en el último minuto por un ermitaño: TFR I, 6, 120. TFR I, 8, 142.

Rescate de un caballero a otro en un combate: TH 4, 77. TH 8, 184. TH 18, 335. TFR II, 5, 325. TRK V, 6, 841.

Rescate en el último minuto por un caballero: TH 2, 48. TH 4, 77. TH 8, 183. TFR I, 6, 120. TFR I, 8, 142. TFR II, 1, 224. TRK V, 6, 841. TRK VI, 4, 951.

Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado: TH 2, 48. TH 4, 77. TH 6, 124. TH 8, 183. TH 17, 328. TH 17, 330. TH 18, 334. TFR I, 8, 142. TFR I, 12, 211. TT III, 8, 543. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 3, 943. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1050.

Respuesta a una pregunta sobre la identidad de un caballero: TH 1, 8. TH 2, 43. TH 4, 74. TH 7, 138. TH 10, 227. TH 15, 306. TH 16, 312. TFR I, 3, 80. TFR I, 7, 124. TFR I, 9, 151. TFR I, 9, 153. TFR I, 9, 156. TFR II, 6, 343. TT III, 2, 432. TT III, 2, 433. TT III, 3, 446. TT III, 4, 464. TT III, 4, 465. TT III, 4, 482. TT III, 4, 465. TT III, 5, 492. TT III, 5, 494. TT III, 6, 509. TT III, 6, 510. TT III, 7, 530. TT III, 8, 556. TT III, 10, 578-580. TT IV, 4, 657-658. TT IV, 5, 666. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 760. TRK V, 1, 761. TRK V, 1, 768-769. TRK V, 2, 774. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 845. TRK VI, 4, 954. *Ap. A*, 1058.

Restauración de las relaciones entre caballero, vasallo fiel, y rey: TH 18, 333. TT III, 6, 515-518.

Retiro de la vida caballeresca de caballero: TH 19, 349. TFR II, 1, 231-232. TRK VI, 5, 965. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 987-988. TRK VI, 9, 1024-1025.

Retiro de la vida caballeresca de caballero por matrimonio: TRK VI, 5, 965.

Reunión de caballeros en la corte de un rey: TFR II, 2, 240. TFR II, 7, 355. TT III, 6, 512-524. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 770. TRK V, 4, 811. TRK V, 4, 820. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 861. TRK

V, 9, 873. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985.

Reunión voluntaria de caballeros en el campamento de una floresta: TT III, 11, 589-595. TRK V, 2, 775-779. TRK V, 5, 830-833. TRK VI, 4, 951-957.

Reunión voluntaria de caballeros en un castillo: TFR II, 2, 242. TT III, 7, 532. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 770. TRK V, 4, 811. TRK V, 4, 820. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 873. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985.

Revelación de un enano de un secreto relacionado con la identidad de caballero: TFR II, 2, 247. TT IV, 4, 658.

Revelación de un secreto relacionado con el amor de un caballero por doncella: Ap. A, 1059.

Salida a ver a un caballero de todos los súbditos de un rey: TRK VI, 5, 976.

Salida de caballero al encuentro de otro caballero con un mensaje de dueña: TT III, 5, 503. TRK V, 2, 774-775.

Separación de caballeros en camino: TH 2, 39. TH 6, 162. TFR I, 4, 97. TFR I, 8, 136. TFR I, 8, 148. TFR I, 12, 213. TFR II, 10, 407. TT III, 11, 595. TT IV, 7, 695. TRK V, 2, 779. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 982. TRK VI, 6, 985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 996. TRK VI, 9, 1030. Ap. A, 1055.

Separación voluntaria de caballeros en un puerto de mar: TRK VI, 9, 1030. Ap. B, 1085. Ap. B, 1096.

Separación voluntaria de caballero y rey en encrucijada: TRK VI, 6, 982.

Servicio de enano a caballero como agradecimiento: TH 7, 155. TH 10, 226. TH 12, 251. TT IV, 1, 619. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 777. TRK V, 4, 806-807.

Solicitud arrodillado de permiso por caballero a rey: TT III, 6, 517. TRK V, 1, 770. TRK V, 2, 777.

Sonido de un cuerno tocado por caballero: TFR II, 2, 279. TT III, 1, 413. TT III, 7, 528. TT III, 7, 540. TT IV, 5, 666. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 770. TRK V, 2, 782. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 793. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 838. TRK V, 6, 843. TRK V, 6, 843. TRK V, 6, 846. TRK V, 6, 849. TRK V, 7, 850. TRK V, 9, 876. TRK V, 10, 888. TRK V, 10, 891. TRK V, 6, 843. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 965. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 8, 1007. TRK VI, 8, 1010. TRK VI, 8, 1015. TRK VI, 8, 1017. Ap. B, 1092.

Sucesión de trono por gran guerrero, caballero segundón con coronación pública: TH 18, 336. Ap. A, 1052.

Sucesión en el poder por un caballero: TH 18, 336. TRK V, 6, 843. TRK VI, 5, 967. Ap. A, 1035. Ap. A, 1036. Ap. A, 1038-1039. Ap. A, 1040. Ap. A, 1041. Ap. A, 1044. Ap. A, 1045. Ap. A, 1046. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1052. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1079. Ap. B, 1083. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1090. Ap. B, 1095.

Suicidio de caballero: TRK V, 7, 852-854. Ap. B, 1093.

Tristeza de doncella por desamor de un caballero: TRK V, 2, 785. TRK V, 8, 866-868. TRK VI, 5, 964.

Triunfo de caballero en combate: TH 4, 77. TH 8, 189-190. TH 14, 289. TH 17, 324-330. TFR II, 2, 243. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TT III, 2, 437. TT III, 3, 444. TT III, 5, 502. TT III, 7, 534-536. TT III, 7, 538.

TT III, 7, 541. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 849. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 861. TRK VI, 4, 949. *Ap. A*, 1060.

Triunfo de caballero en combate singular contra gigante: TT III, 5, 502. *Ap. B*, 1092.

Triunfo de caballeros contra los guardianes de un caballero cautivo: TT III, 2, 437. TT III, 3, 459.

Triunfo de caballeros en combate contra todos los contendientes: TT III, 2, 437. TT III, 3, 444. TT III, 5, 502. TT III, 7, 541. TRK V, 8, 861. *Ap. A*, 1060.

Venganza de caballero por la derrota de aliados en combate: TH 18, 335. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 844. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1075.

Venganza de caballero por la muerte de otro caballero: TFR II, 5, 321. TRK V, 6, 844. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1075.

Venganza de caballeros por ser derrotados: *Ap. A*, 1047.

Venganza de caballeros por muerte de capitán: TFR II, 5, 321. TRK V, 6, 844. *Ap. A*, 1075.

Viaje de caballero a la ciudad de un mago: TFR II, 1, 231. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 246. TFR II, 7, 353. TT III, 8, 546-556.

Viaje de caballero a una corte extranjera: TFR II, 1, 231. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 246. TT III, 6, 506-507. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 5, 833-838. *Ap. A*, 1060. *Ap. B*, 1090.

Viaje de caballero a una corte extranjera para conseguir fama: TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 5, 833-838. *Ap. A*, 1060. *Ap. B*, 1090.

Viaje de caballero de corte en corte: *Ap. A*, 1060. *Ap. B*, 1090.

Viaje de caballero de corte en corte en solitario: *Ap. A*, 1060. *Ap. B*, 1090.

Viaje de caballero de corte en corte para conseguir fama: *Ap. A*, 1060.
Ap. B, 1090.

Viaje de caballeros a una isla: TFR II, 1, 233-236. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1081. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1096. *Ap. B*, 1097. *Ap. B*, 1098.

Viaje de caballeros a una isla encantada: TFR II, 1, 233-236. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1081. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1096. *Ap. B*, 1097. *Ap. B*, 1098.

Viaje de caballeros en barca mágica construida por mago: TFR II, 1, 233-236. TFR II, 8, 378-379. TFR II, 9, 380-393. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1081. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1096. *Ap. B*, 1097. *Ap. B*, 1098.

Viaje de caballeros en barca mágica construida por mago a una velocidad extraordinaria a una isla: TFR II, 1, 233-236. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1081. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1096. *Ap. B*, 1097. *Ap. B*, 1098.

Viaje de caballeros para guerra: TH 14, 296. TH 16, 309. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-505. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TT III, 8, 546-556. TT III, 11, 588-589. TT IV, 3, 646. TT IV, 8, 706. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 833-838. TRK V, 9, 874-877. TRK V, 10, 883-888. *Ap. A*, 1050.

Viaje terrestre de caballero para participar en combate: TH 14, 296. TH 16, 309. TH 18, 334. TT III, 2, 437. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3,

793-795. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 833-838. TRK V, 9, 874-877. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 8, 1003-1007. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1071. *Ap. A*, 1074. *Ap. B*, 1093. *Ap. B*, 1094.

Viaje terrestre de caballeros a la corte de un rey extranjero: TFR II, 1, 231. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 246. TT III, 6, 506-507. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 5, 833-838. *Ap. A*, 1060. *Ap. B*, 1090.

Viaje terrestre de caballeros por floresta: TH 8, 163-166. TH 8, 169-172. TFR I, 3, 76-81. TFR I, 4, 88-91. TFR I, 6, 109-115. TFR I, 11, 182. TFR I, 12, 200. TFR II, 6, 346-348. TT III, 4, 461-470. TT III, 4, 479. TT III, 4, 485-487. TT III, 5, 488-491. TT III, 8, 546-550. TT IV, 4, 650-651. TT IV, 4, 669-673. TT IV, 4, 695-701. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 10, 883-888.

Victoria de caballero fuerte en combate: TH 7, 153. TH 18, 335. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TT III, 3, 459. TT III, 7, 542. TRK V, 6, 849. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 861. TRK VI, 4, 949. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1075.

Victoria de caballeros en combate: TH 8, 191. TH 14, 289. TH 18, 335. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TT III, 2, 437. TT III, 3, 459. TT III, 7, 541. TT IV, 5, 678. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 849. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 861. TRK VI, 4, 949. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 849. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 861. TRK VI, 4, 949. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*,

1071. *Ap. A*, 1071. *Ap. A*, 1074. *Ap. A*, 1075. *Ap. A*, 1078. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1084-1089. *Ap. B*, 1092-1095.

Victoria de caballero sobre gigante: TH 2, 50. TT III, 5, 502. *Ap. B*, 1092.

Victoria de caballeros en inferioridad numérica: TH 7, 153. TH 8, 191. TH 18, 334-335. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TT III, 2, 437. TT III, 3, 459. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 849. TRK V, 8, 861. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1053.

Victoria de un caballero contra varios: TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 325. TT III, 7, 538. TRK V, 6, 849. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 861. TRK VI, 4, 949.

Victoria de un caballero humilde sobre el rival orgulloso: TFR II, 5, 325. TT III, 10, 583. TRK V, 6, 842. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1075.

Victoria de un caballero viejo sobre uno joven en discusión: TH 1, 24. TFR II, 2, 267. TFR II, 4, 297. TFR II, 5, 323. TT III, 6, 513-520.

Visita a caballeros heridos durante la convalecencia: TH 18, 333. TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 230. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952.

CABALLO

Aturdimiento por caída de caballo en combate: TRK V, 6, 840.

Caída del caballo e imposibilidad de levantarse en combate: TRK V, 6, 840.

Caída del caballo en combate: TRK V, 6, 840.

Cambio en la dirección de un viaje a caballo de rey: TT III, 11, 595. TRK V, 5, 833.

Envío de caballeros a caballo como refuerzos: TT III, 7, 541. TT III, 11, 595. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 886. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1069.

Muerte de caballo: TT III, 2, 437. TRK V, 6, 840.

CADÁVER(ES)

Planctus ante el cadáver de amigo muerto: TH 18, 333. TT III, 1, 417-418. TT III, 8, 546. TT IV, 10, 730-733. TRK V, 6, 842. TRK VI, 5, 977.

Quema de los cadáveres de los enemigos: TT III, 2, 434. TT III, 2, 440. TRK V, 6, 845

Quema en hoguera del cadáver del enemigo como castigo: TT III, 2, 434. TT III, 2, 440. TRK V, 6, 845.

CAÍDA

Aturdimiento por caída de caballo en combate: TRK V, 6, 840.

Caída de enemigo muerto encima de caballero: TRK VI, 5, 970.

Caída del caballo e imposibilidad de levantarse en combate: TRK V, 6, 840.

Caída del caballo en combate: TRK V, 6, 840.

Identificación de un caballero amigo por caída de yelmo en combate: TRK V, 6, 841.

CÁMARA

Captura de caballero en cámara encantada por mago encantador: TFR II, 2, 260.

CAMBIO

Cambio de las armas de un caballero por otras: TH 2, 51. TFR II, 4, 277. TRK VI, 4, 955.

Cambio de las armas de un caballero por otras armas viejas: TH 2, 51. TFR II, 4, 277. TRK VI, 4, 955.

Cambio de las armas de un caballero por un manto pobre: TFR II, 2, 239. TRK V, 8, 862.

Cambio de los vestidos de una doncella por los de un doncel: TRK V, 3, 804.

Cambio de nombre de caballero: TH 12, 258. TFR I, 2, 63. TFR I, 8, 148. TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 164. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 2, 248. TFR II, 8, 375. TFR II, 9, 393. TT III, 2, 433. TT III, 5, 501. TRK V, 2, 789. TRK V, 6, 847. TRK V, 8, 863. TRK V, 10, 885. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 976. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1090.

Cambio de nombre de caballero por otro basado en sus viajes en solitario: TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 433. TRK V, 8, 863. *Ap. B*, 1085.

Cambio del nombre de un caballero por otro basado en el color blanco: TT III, 5, 500.

Cambio del nombre de un caballero por otro basado en sus viajes por el desierto: TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 433. TRK V, 8, 863.

Cambio de sentido en la dirección de un viaje: TH 4, 71. TH 6, 124. TH 8, 175. TFR I, 3, 76. TFR I, 4, 88. TFR I, 6, 114. TFR I, 8, 138. TFR II, 3, 288-294. TFR II, 5, 328. TT III, 1, 419. TT III, 5, 500. TT III, 7, 528. TT III, 11, 595. TT IV, 3, 647. TT IV, 10, 736. TRK V, 2, 779. TRK V, 5, 833. *Ap.* B, 1092.

Cambio en la dirección de un viaje a caballo de rey: TT III, 11, 595. TRK V, 5, 833.

Cambio en la dirección de un viaje por fortuna: TH 6, 124. TFR II, 5, 328.

Cambio en la dirección de un viaje por oscuridad: TH 8, 175. TFR I, 8, 138.

Cambio en la dirección de un viaje por tormenta: TH 4, 71. TFR II, 3, 288-294. *Ap.* B, 1092.

Ocultación de la identidad de un caballero en la corte hasta el cambio de su fortuna: TRK V, 8, 861.

CAMINO

Confusión en la elección de camino por caballero: TH 8, 175. TFR I, 8, 138. TFR I, 6, 115. TT IV, 1, 612.

Confusión en la elección del camino de caballero y escudero en un monte por ser de noche: TT IV, 1, 612.

Confusión en la elección del camino por ser de noche: TH 8, 175. TFR I, 8, 138. TT IV, 1, 612.

Desplazamiento necesario por un camino para llegar a un lugar: TH 2, 37. TH 3, 55. TH 4, 64. TH 7, 161. TFR I, 12, 200. TFR I, 12, 204. TFR II, 4, 301. TT IV, 7, 695-702. TRK V, 1, 747-753. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 9, 872-878. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 950-947. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1027-1030.

Elección de camino por tormenta: TH 4, 71. TFR II, 3, 288-294. *Ap. B*, 1092.

Elección de camino por caballero: TH 2, 53. TH 4, 71. TH 5, 100-101. TH 6, 112. TH 7, 133. TH 7, 161. TH 10, 226. TH 11, 239. TH 13, 278. TH 13, 282. TFR I, 1, 35. TFR I, 3, 71. TFR I, 4, 88. TFR I, 6, 108. TFR I, 8, 138. TFR I, 11, 181. TFR I, 12, 199. TFR II, 3, 281. TFR II, 3, 287. TFR II, 4, 297. TFR II, 4, 314. TFR II, 5, 328. TFR II, 8, 368. TFR II, 10, 399. TT III, 1, 419. TT III, 5, 500. TT III, 11, 595. TT IV, 3, 647. TT IV, 10, 736. TRK V, 2, 779. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060.

Elección del camino por fortuna: TH 5, 83. TH 9, 198. TH 9, 208. TFR I, 6, 115.

Elección del camino por lumbre: TH 2, 40. TH 8, 175. TH 8, 177. TH 8, 179.

Orientación del camino por informaciones de caballero: TH 1, 25. TH 3, 63. TH 7, 155. TH 7, 162. TFR I, 3, 66. TFR I, 4, 95. TFR I, 7, 133-134. TFR I, 11, 181. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 257. TFR II, 4, 297. TFR II, 4, 314. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 328. TFR II, 6, 347. TFR II, 8, 367-368. TFR II, 10, 398-399. TT III, 2, 437. TT III, 5, 500. TT III, 11, 595. TT IV, 7, 695.

Orientación del camino por informaciones de caballero, hospedero: TH

3, 63. TH 7, 155. TFR I, 4, 95. TFR I, 7, 133-134. TFR II, 8, 367-368. TT IV, 7, 695.

Orientación del camino por informaciones de ermitaño: TFR I, 7, 133-

134. TFR II, 8, 367-368. TT III, 3, 485. TT III, 9, 573.

Orientación del camino por informaciones de pastor: TT III, 3, 485. TT

III, 9, 573.

Orientación del camino por lumbre, fuego: TH 2, 40. TH 8, 175. TH 8,

177. TH 8, 179.

Orientación del camino por oír gritos: TH 6, 107. TRK VI, 1, 909.

Orientación del camino por visión de fuego, luz a media noche desde

una floresta: TH 2, 40. TH 8, 175. TH 8, 177. TH 8, 179.

Paso necesario por un puente determinado para continuar el camino:

TH 3, 60. TFR II, 5, 329. *Ap. B*, 1092.

Separación de caballeros en camino: TH 2, 39. TH 6, 162. TFR I, 4, 97.

TFR I, 8, 136. TFR I, 8, 148. TFR I, 12, 213. TFR II, 10, 407. TT III, 11, 595. TT IV, 7, 695. TRK V, 2, 779. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 982. TRK VI, 6, 985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 996. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1055.

Separación del rey de sus compañeros desviándose del camino: TRK VI,

6, 982.

CAMPAMENTO

Escucha de voces desde el campamento del rival: TH 15, 303.

Reunión voluntaria de caballeros en el campamento de una floresta: TT III, 11, 589-595. TRK V, 2, 775-779. TRK V, 5, 830-833. TRK VI, 4, 951-957.

CAMPO

Combate colectivo contra una fuerza superior en campo llano: TT III, 7, 540-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948.

Combate colectivo en campo de batalla: TH 17, 326-330. TH 18, 334-335. TT III, 3, 444. TT III, 7, 540-541. TT III, 9, 567-569. TT IV, 4, 661. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. TRK V, 8, 1015-1016. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1044-1045. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1068-1071. *Ap. A*, 1075. *Ap. B*, 1085-1089. *Ap. B*, 1093-1095.

Combate colectivo en campo de batalla con espadas y lanzas: TH 17, 326-330. TH 18, 334-335. TFR II, 2, 243. TT III, 3, 444. TT III, 7, 540-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948.

Combate colectivo en campo de batalla en inferioridad numérica: TH 17, 326-330. TH 18, 334-335. TFR II, 2, 243. TT III, 3, 444. TT III, 7, 540-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1053.

Combate colectivo en campo llano: TT III, 7, 540-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. TRK V, 8, 1015-1016. *Ap. B*, 1092.

Combate contra una fuerza superior en campo llano: TT III, 7, 540-541.

TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1053.

Combate singular entre caballeros en campo de batalla: TH 18, 335. TFR

II, 2, 243. TRK V, 6, 841-842. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1075.

Combate singular entre capitanes en campo de batalla: TFR II, 2, 243.

TT III, 3, 444. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1074-1075.

Entrada de caballeros en campo enemigo pasando por el puente del castillo: TT III, 7, 540.

Entrada de caballeros en campo enemigo pasando por las puertas de

una ciudad sitiada: TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 817. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 845.

Marcha de caballero del campo de batalla: TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 245.

TFR II, 5, 331. TT III, 8, 544. TRK V, 8, 861.

Marcha de los caballeros ayudantes del campo de batalla: TFR II, 2, 243.

TT III, 8, 544. TRK V, 8, 861. *Ap. A*, 1076.

Marcha del vencedor del campo de batalla rápidamente: TFR II, 5, 331.

TT III, 8, 544. *Ap. A*, 1076.

CANTOS

Escucha de voces y cantos en el interior de un castillo por fiesta: TH 15, 304.

CAPITÁN(ES)

Arenga de capitán ante las tropas para combate: TRK V, 3, 838. TRK V, 4, 843-844. TRK V, 9, 876.

Cautiverio de capitán en combate: TRK VI, 5, 968.

Combate entre los capitanes, los reyes de ambos contendientes: Ap. A, 1047.

Combate individual entre dos reyes, capitanes, a lo largo del combate colectivo: Ap. A, 1047.

Combate individual entre los capitanes de ejército a lo largo del combate colectivo: TT III, 3, 444. Ap. A, 1047. Ap. A, 1055. Ap. A, 1074-1075.

Combate singular entre capitanes: TT III, 3, 444. Ap. A, 1047. Ap. A, 1074-1075.

Combate singular entre capitanes en campo de batalla: TFR II, 2, 243. TT III, 3, 444. Ap. A, 1047. Ap. A, 1074-1075.

Comprobación de la generosidad del capitán con sus súbditos por su comportamiento: TH 13, 277. TH 18, 337. TRK V, 1, 762. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 6, 976. Ap. A, 1055.

Entrega de las armas del capitán enemigo: TRK VI, 5, 968. Ap. A, 1036-1037.

Huida de los enemigos a la muerte del capitán: TH 18, 335. TFR II, 5, 331. TRK VI, 4, 949. Ap. B, 1095.

Huida de los enemigos del combate al ver muerto al capitán: TH 18, 335. TFR II, 5, 331. Ap. A, 1047.

Muerte de capitán con golpe con espada: TFR II, 5, 331. TT III, 3, 444. TRK V, 6, 842.

Muerte de capitán en combate: TH 18, 335. TFR II, 2, 243. TFR II, 5, 331. TT III, 3, 444. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 843. Ap. A, 1040. Ap. A,

1043. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1075. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*, 1093. *Ap. B*, 1095.

Muerte del capitán de los enemigos en combate: TH 18, 335. TFR II, 5, 331. TT III, 3, 444. TRK V, 6, 842. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1075.

Muerte del capitán (gigante) en combate: TFR II, 5, 331.

Venganza de caballeros por muerte de capitán: TFR II, 5, 321. TRK V, 6, 844. *Ap. A*, 1075.

Triunfo en combate entre capitanes: TFR II, 5, 331. TT III, 3, 444. *Ap. A*, 1047.

Triunfo sobre el capitán: TH 18, 335. TFR II, 5, 331. TT III, 3, 444. TRK V, 6, 842. TRK VI, 4, 949. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1075.

CAPTURA, CAPTURADO

Búsqueda de caballero amigo capturado: TH 8, 193. TFR I, 8, 140. TFR I, 8, 142. TT III, 1, 420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-500. TRK VI, 1, 897-909. *Ap. A*, 1077.

Captura de caballero en cámara encantada por mago encantador: TFR II, 2, 260.

CASA

Encuentro de caballeros en casa hermosa con un jardín: TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 226-227. TFR II, 1, 230. TFR II, 2, 240. TRK VI, 6, 974.

CASTIGO

Cambio de fortuna o hado de un rey como castigo: TH 18, 333. TRK V, 7, 854.

Quema en hoguera del cadáver del enemigo como castigo: TT III, 2, 434. TT III, 2, 440. TRK V, 6, 845.

CASTILLO(S)

Apropiación de castillo por caballero: TH 15, 301. Ap. A, 1041. Ap. A, 1051. Ap. A, 1066. Ap. A, 1078. Ap. B, 1086. Ap. B, 1094.

Asedio, cerco de un castillo: TH 15, 308. TT III, 7, 533-541. TT III, 9, 566-569. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 6, 839-849. Ap. A, 1044. Ap. A, 1053. Ap. B, 1084. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1094. Ap. B, 1095.

Ataque imprevisto saliendo del interior de un castillo: TH 17, 328. TT III, 7, 540. TRK V, 4, 817.

Cautiverio de caballero por señor de un castillo: TH 8, 196. TH 9, 201. TFR II, 2, 260. TRK VI, 1, 909. Ap. A, 1052. Ap. A, 1077.

Cerco, asedio de un castillo: TH 15, 308. TT III, 7, 533-541. TT III, 9, 566-569. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 6, 839-849. Ap. A, 1044. Ap. A, 1053. Ap. B, 1084. Ap. B, 1086. Ap. B, 1095. Ap. B, 1087. Ap. B, 1094. Ap. B, 1095.

Combate colectivo a la entrada de un castillo: TH 17, 324-313. TH 18, 334-335. TT III, 7, 540-541. TRK V, 6, 839-849. Ap. A, 1074.

Combate colectivo contra una fuerza superior en castillo: TFR II, 5, 324. TT III, 7, 533-541. Ap. A, 1074.

- Combate colectivo en castillo:** TFR II, 5, 324. TT III, 7, 533-541.
- Combate colectivo en castillo en inferioridad numérica:** TFR II, 5, 324. TT III, 7, 533-541.
- Combate de un solo caballero contra varios en momentos distintos en un castillo:** TT III, 7, 533-536.
- Combate entre caballero y varios en castillo:** TFR II, 5, 324. TT III, 7, 533-536.
- Construcción de castillo por maestros para protección:** TFR I, 2, 44. TFR II, 2, 244. TT III, 7, 528. TT III, 8, 555. TT III, 9, 568. TT III, 10, 577. TT IV, 3, 636. TRK V, 1, 751. TRK VI, 6, 979. TRK VI, 4, 949. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1068. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088.
- Curación de las heridas de un caballero en castillo:** TFR I, 12, 211. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869.
- Decisión de acercarse a un castillo:** TH 14, 296. TT III, 7, 528. TRK VI, 1, 898.
- Entrada de caballeros en campo enemigo pasando por el puente del castillo:** TT III, 7, 540.
- Escucha de voces y cantos en el interior de un castillo por fiesta:** TH 15, 304.
- Gritos del enemigo a las afueras de un castillo:** TT III, 7, 533. TT III, 7, 536-537. TT III, 7, 539-540. TRK VI, 4, 823. *Ap. A*, 1074.
- Hospitalidad de rey a un caballero extranjero al castillo:** TFR II, 1, 219-230. TFR II, 2, 240. TT III, 6, 518-523. TRK V, 1, 754-758. TRK V, 1, 760-767. TRK V, 1, 768-771. TRK V, 4, 806. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985-988. *Ap. A*, 1055.

Huida de los prisioneros de un castillo: TH 9, 214. TFR II, 2, 256. TFR II, 2, 261. TRK VI, 1, 915. *Ap. B*, 1091.

Liberación de los prisioneros de un castillo: TH 6, 108. TFR II, 2, 261. TFR II, 2, 256. TRK VI, 1, 915. *Ap. B*, 1090.

Liberación de prisioneros de un caballero traidor, mago: TFR II, 2, 261.

Muerte de caballero en castillo: TT III, 8, 545. TRK V, 7, 854. *Ap. A*, 1077.

Profecía del éxito de caballero en combate: TH 6, 108. TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. *Ap. A*, 1057.

Recuperación de castillo usurpado: TH 15, 299. TRK VI, 5, 969. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1078. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089.

Refugio de caballero en el interior de un castillo: TH 9, 202. TT III, 7, 532. TT III, 9, 568. TRK V, 1, 752. TRK V, 4, 810. TRK V, 4, 820.

Reunión voluntaria de caballeros en un castillo: TFR II, 2, 242. TT III, 7, 532. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 770. TRK V, 4, 811. TRK V, 4, 820. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 873. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985.

Traslado de prisioneros a un castillo: TH 9, 201. TFR II, 2, 255. TT III, 3, 444-453. *Ap. A*, 1077.

CASUAL, CASUALMENTE

Conocimiento de un secreto valioso escuchado casualmente: TFR I, 10, 164. TT IV, 5, 680. TT IV, 5, 680. TRK VI, 2, 925.

Conocimiento de un secreto valioso escuchado casualmente en conversación apartada: TH 16, 315. TFR I, 10, 164. TT IV, 5, 680.

TRK VI, 2, 925.

Encuentro casual con amigos en combate: TH 18, 335. TT III, 8, 543.

TRK V, 6, 848.

Encuentro casual con gigantes en una floresta: TH 2, 41. TFR I, 12, 205.

TT III, 4, 463.

Encuentro casual con una doncella en la corte: TRK VI, 5, 959. TRK VI, 5, 961. Ap. A, 1058. Ap. A, 1060. Ap. B, 1089.

Encuentro casual con una doncella en una floresta: Ap. A, 1058. Ap. A, 1060. Ap. B, 1089.

Encuentro casual con un caballero bajo un árbol: TFR I, 8, 119. TT III, 2, 442-443. TT III, 5, 492.

Encuentro casual con un enano: TH 8, 194. TT III, 4, 463. TT III, 8, 556. TRK VI, 3, 943. Ap. A, 1077-1078.

Encuentro casual con un ermitaño: TFR I, 8, 119. TT III, 4, 463.

Encuentro casual de caballeros en combate: TH 18, 335. TT III, 8, 543. TRK V, 6, 848.

Encuentro casual de tío y sobrino: TFR II, 1, 230. TRK V, 6, 843.

Pérdida casual de un anillo: TH 5, 95. Prologue IV, 11.

CAUTIVERIO

Cautiverio de caballero por señor de un castillo: TH 8, 196. TH 9, 201. TFR II, 2, 260. TRK VI, 1, 909. Ap. A, 1052. Ap. A, 1077.

Cautiverio de caballeros en combate: TT III, 8, 545. TRK VI, 5, 968.

Cautiverio de capitán en combate: TRK VI, 5, 968.

Cautiverio de enemigos vencidos: TT III, 8, 545. TT III, 10, 587. TRK VI, 5, 968.

Cautiverio de rey en su propia ciudadela por soberbia: TH 15, 308.

Dolor excesivo de escudero por el cautiverio de un caballero: TT IV, 10, 741-742. TRK VI, 1, 908.

Muerte con libertad preferida a la vida en cautiverio: TRK V, 2, 784-785. TRK V, 7, 852-854.

Muerte preferida al cautiverio como elección: TRK V, 2, 784-785. TRK V, 7, 852-854. TRK V, 8, 868. TRK VI, 5, 961. TRK VI, 5, 964.

CAUTIVO(S)

Ayuda de caballero para liberar a un caballero cautivo: TH 9, 208. TFR I, 8, 142. TT III, 1, 420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-500.

Liberación de un caballero cautivo en poder de caballero ambicioso: TH 9, 218. TFR II, 2, 261.

Liberación de un mago encantador cautivo: TFR II, 2, 261.

Petición de ayuda de cautivos por gritos: TFR I, 6, 119. TFR I, 8, 142. TRK VI, 1, 909.

Triunfo de caballeros contra los guardianes de un caballero cautivo: TT III, 2, 437. TT III, 3, 459.

CAZA

Persecución de ciervo en caza: TH 8, 170.

CELADA

Emboscada, celada en floresta: TH 2, 45. TH 8, 180. TFR II, 8, 345. TT IV, 4, 657.

Emboscada, celada por acorralamiento del enemigo rodeado por tres frentes: TH 17, 324-325. TFR I, 11, 194-195. TFR I, 12, 212-214. TFR II, 4, 298-299. TFR II, 5, 323-324. TT III, 7, 533-541. TT III, 9, 566-569. TT IV, 1, 613. TT IV, 4, 657. TT IV, 5, 671. TRK V, 1, 765. TRK V, 10, 885-886. *Ap. A*, 1053.

CELEBRACIÓN

Celebración de festejos antes de un combate: TH 15, 303-305.

Celebración de festejos en una corte por la llegada de un caballero: TH 3, 59. TH 19, 341. TFR II, 1, 225-238. TRK VI, 6, 977.

CERCO, CERCADO(A)

Asedio, cerco de un castillo: TH 15, 308. TT III, 7, 533-541. TT III, 9, 566-569. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 6, 839-849. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1053. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1094. *Ap. B*, 1095.

Asedio, cerco de una ciudad: TRK V, 4, 806-829. TRK V, 6, 839-849. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1053. *Ap. B*, 1086.

Cerco, asedio de un castillo: TH 15, 308. TT III, 7, 533-541. TT III, 9, 566-569. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 6, 839-849. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1053. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1094. *Ap. B*, 1095.

Cerco, asedio de una ciudad: TRK V, 4, 806-829. TRK V, 6, 839-849. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1053. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1095.

Recuperación de un territorio cercado: TH 18, 335. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839-849. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1053. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1093. *Ap. B*, 1094. *Ap. B*, 1095.

Rescate de una ciudad cercada por aliados: TRK V, 6, 839-849. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1053. *Ap. B*, 1086.

CIERVO

Persecución de ciervo en caza: TH 8, 170.

CIUDAD

Apropiación de ciudad por caballeros: *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1051. *Ap. B*, 1085.

Asedio, cerco de una ciudad: TRK V, 4, 806-829. TRK V, 6, 839-849. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1053. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1095.

Ataque imprevisto durante la noche de caballeros a las afueras de una ciudad en inferioridad numérica: TRK V, 6, 839.

Cerco, asedio de una ciudad: TRK V, 4, 806-829. TRK V, 6, 839-849. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1053. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1095.

Combate colectivo a las afueras de una ciudad: TRK V, 6, 839-849. *Ap. A*, 1053.

Combate colectivo en ciudad: *Ap. A, 1041. Ap. A, 1046. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1051. Ap. B, 1085.*

Disposición de estrategia militar para la apropiación de una ciudad: *TRK V, 4, 806-829. Ap. A, 1045. Ap. A, 1046. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1051.*

Entrada de caballero en primer lugar en el asalto de una ciudad: *TRK V, 4, 829.*

Entrada de caballeros en campo enemigo pasando por las puertas de una ciudad sitiada: *TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 817. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 845.*

Entrada triunfal de un caballero a una ciudad: *TH 10, 227. TRK VI, 5, 966.*

Rescate de una ciudad cercada por aliados: *TRK V, 6, 839-849. Ap. A, 1044. Ap. A, 1046. Ap. A, 1053. Ap. B, 1086.*

Viaje de caballero a la ciudad de un mago: *TFR II, 1, 231. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 246. TFR II, 7, 353. TT III, 8, 546-556.*

COFRE

Entrega de cofre con joyas como premio, empresa en combate: *TH 18, 337.*

COLECTIVO

Combate colectivo a la entrada de un castillo: *TH 17, 324-313. TH 18, 334-335. TT III, 7, 540-541. TRK V, 6, 839-849. Ap. A, 1074.*

Combate colectivo a las afueras de una ciudad: TRK V, 6, 839-849. *Ap. A*, 1053.

Combate colectivo contra una fuerza superior en campo llano: TT III, 7, 540-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948.

Combate colectivo contra una fuerza superior en castillo: TFR II, 5, 324. TT III, 7, 533-541. *Ap. A*, 1074.

Combate colectivo en campo de batalla: TH 17, 326-330. TH 18, 334-335. *Ap. A*, 1040. TT III, 3, 444. TT III, 7, 540-541. TT III, 9, 567-569. TT IV, 4, 661. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. TRK V, 8, 1015-1016. *Ap. A*, 1044-1045. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1068-1071. *Ap. A*, 1075. *Ap. B*, 1085-1089. *Ap. B*, 1093-1095.

Combate colectivo en campo de batalla con espadas y lanzas: TH 17, 326-330. TH 18, 334-335. TFR II, 2, 243. TT III, 3, 444. TT III, 7, 540-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948.

Combate colectivo en campo de batalla en inferioridad numérica: TH 17, 326-330. TH 18, 334-335. TFR II, 2, 243. TT III, 3, 444. TT III, 7, 540-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1053.

Combate colectivo en campo llano: TT III, 7, 540-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. TRK V, 8, 1015-1016. *Ap. B*, 1092.

Combate colectivo en castillo: TFR II, 5, 324. TT III, 7, 533-541.

Combate colectivo en castillo en inferioridad numérica: TFR II, 5, 324. TT III, 7, 533-541.

Combate colectivo en ciudad: *Ap. A, 1041. Ap. A, 1046. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1051. Ap. B, 1085.*

Combate colectivo en llano: *TT III, 7, 540-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. TRK V, 8, 1015-1016. Ap. A, 1045. Ap. A, 1046. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1053. Ap. A, 1054.*

Combate colectivo a la orilla del mar: *Ap. A, 1044-1045. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1054. Ap. A, 1055.*

Combate colectivo en mar y tierra: *Ap. A, 1044-1045. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1054. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086.*

COLOR

Cambio del nombre de un caballero por otro basado en el color blanco:
TT III, 5, 500.

COMBATE(S)

Abordaje, combate naval en costa: *TRK V, 9, 876. Ap. A, 1044-1045. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1054.*

Abordaje, combate naval en puerto: *Ap. A, 1044-1045. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1055. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086.*

Aceptación de desafío a combate singular entre caballeros: *TRK V, 6, 841. Ap. A, 1052. Ap. B, 1087.*

Aceptación del consejo de un caballero para el combate: *TH 17, 324. TFR II, 5, 194. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 330-331. TT III, 2, 435. TT III, 6, 514-522. TT III, 7, 528. TT III, 8, 544. TT III, 11, 595. TRK V,*

3, 799. TRK V, 4, 813. TRK V, 5, 835. TRK V, 7, 857. TRK V, 9, 878-882. TRK VI, 8, 1006-1007. TRK VI, 8, 1010. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1075.

Aceptación del consejo de un caballero viejo para el combate: TH 17, 324. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 330-331. TT III, 2, 435. TT III, 6, 514-522. TT III, 7, 528. TT III, 8, 544. TT III, 11, 595. TRK V, 4, 813. TRK V, 5, 835. TRK V, 7, 857. TRK V, 9, 878-882.

Aceptación del consejo de un mago para el combate: TH 17, 324. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 330-331. TT III, 2, 435. TT III, 6, 514-522. TT III, 7, 528. TT III, 8, 544. TT III, 11, 595. TRK V, 7, 857. TRK V, 9, 878-882.

Aceptación de un desafío a combate singular entre dos reyes: *Ap. A*, 1052. *Ap. B*, 1087.

Acompañamiento en el viaje por caballeros para participar en combate: TH 14, 227. TT III, 2, 437. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 833-838. TRK V, 9, 874-877. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 8, 1003-1007. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070-1071. *Ap. A*, 1074.

Agradecimiento por ayuda en combate a rey: TH 18, 335. TH 18, 336. TT III, 6, 522. TT III, 7, 543-544. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 980. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1069.

Arenga de caballero ante las tropas para combate: TRK V, 3, 838. TRK V, 4, 843-844. TRK V, 9, 876.

Arenga de caballero viejo ante las tropas para combate: TRK V, 3, 838.

Arenga de capitán ante las tropas para combate: TRK V, 3, 838. TRK V, 4, 843-844. TRK V, 9, 876.

Asignación de tarea por rey de buscar a caballeros ayudantes en combate: TRK V, 3, 801.

Aturdimiento por caída de caballo en combate: TRK V, 6, 840.

Aumento de la impetuosidad de caballero en el combate por cuerno encantado: TFR II, 2, 279. TT III, 1, 413. TT III, 7, 528. TT III, 7, 540.

Aviso de comienzo de combate por trompas: TT III, 7, 533. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 838. TRK V, 10, 891.

Aviso de llegada de un caballero para un combate por gritos: TH 17, 328. TFR II, 5, 331. TT III, 1, 413. TT III, 7, 533. TT III, 7, 537. TT III, 8, 543. TT III, 7, 540. TT IV, 9, 720. TRK V, 5, 838. TRK V, 6, 844.

Búsqueda de caballeros para participar en un combate con límite de tiempo: TH 15, 300. TT III, 7, 528. TRK V, 3, 801.

Caída del caballo e imposibilidad de levantarse en combate: TRK V, 6, 840.

Caída del caballo en combate: TRK V, 6, 840.

Cautiverio de caballeros en combate: TT III, 8, 545. TRK VI, 5, 968.

Cautiverio de capitán en combate: TRK VI, 5, 968.

Celebración de festejos antes de un combate: TH 15, 303-305.

Concesión de la victoria de un combate al amigo: TFR II, 5, 325. TT III, 7, 538. TT III, 7, 538. TT III, 8, 543. TRK VI, 4, 953.

Combate de caballero y doncella guerrera: TRK V, 6, 841.

Combate colectivo a la entrada de un castillo: TH 17, 324-313. TH 18, 334-335. TT III, 7, 540-541. TRK V, 6, 839-849. Ap. A, 1074.

Combate colectivo a las afueras de una ciudad: TRK V, 6, 839-849. Ap. A, 1053.

Combate colectivo contra una fuerza superior en campo llano: TT III, 7, 540-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948.

Combate colectivo contra una fuerza superior en castillo: TFR II, 5, 324. TT III, 7, 533-541. Ap. A, 1074.

Combate colectivo en campo de batalla: TH 17, 326-330. TH 18, 334-335. TT III, 3, 444. TT III, 7, 540-541. TT III, 9, 567-569. TT IV, 4, 661. Ap. A, 1040. Ap. A, 1044-1045. Ap. A, 1046. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1051. Ap. A, 1053. Ap. A, 1054. Ap. A, 1060. Ap. A, 1064. Ap. A, 1068-1071. Ap. A, 1075. Ap. B, 1085-1089. Ap. B, 1093-1095.

Combate colectivo en campo de batalla con espadas y lanzas: TH 17, 326-330. TH 18, 334-335. TFR II, 2, 243. TT III, 3, 444. TT III, 7, 540-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948.

Combate colectivo en campo de batalla en inferioridad numérica: TH 17, 326-330. TH 18, 334-335. TFR II, 2, 243. TT III, 3, 444. TT III, 7, 540-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. Ap. A, 1040. Ap. A, 1048. Ap. A, 1053.

Combate colectivo en campo llano: TT III, 7, 540-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. TRK V, 8, 1015-1016. Ap. B, 1092.

Combate colectivo en castillo: TFR II, 5, 324. TT III, 7, 533-541.

Combate colectivo en castillo en inferioridad numérica: TFR II, 5, 324.

TT III, 7, 533-541.

Combate colectivo en ciudad: Ap. A, 1041. Ap. A, 1046. Ap. A, 1047. Ap.

A, 1048. Ap. A, 1051. Ap. B, 1085.

Combate colectivo en llano: TT III, 7, 540-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V,

10, 891-893. TRK VI, 4, 948. TRK V, 8, 1015-1016. Ap. A, 1045. Ap.

A, 1046. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1053. Ap. A,

1054.

Combate colectivo a la orilla del mar: Ap. A, 1044-1045. Ap. A, 1047. Ap.

A, 1048. Ap. A, 1054. Ap. A, 1055.

Combate colectivo en mar y tierra: Ap. A, 1044-1045. Ap. A, 1047. Ap. A,

1048. Ap. A, 1054. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086.

Combate contra una fuerza superior en campo llano: TT III, 7, 540-541.

TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. Ap. A,

1048. Ap. A, 1053.

Combate de inteligencia entre dos caballeros: TFR II, 2, 258-260. TFR II,

10, 397-399. TT III, 10, 578-583. Ap. A, 1056.

Combate de un caballero contra varios con espadas y lanzas: TH 18,

335.

Combate de un caballero viejo contra varios en una floresta: TT III, 5,

494.

Combate de un solo caballero contra varios en momentos distintos en

un castillo: TT III, 7, 533-536.

Combate entre caballeros en floresta: TT III, 5, 494.

Combate entre caballero y varios en castillo: TFR II, 5, 324. TT III, 7, 533-

536.

- Combate entre los capitanes, los reyes de ambos contendientes:*** *Ap. A*, 1047.
- Combate entre caballero y serpiente, guardián de la puerta de entrada al tesoro:*** TH 14, 289.
- Combate entre magos:*** TFR II, 2, 258-260.
- Combate individual entre dos reyes, capitanes, a lo largo del combate colectivo:*** *Ap. A*, 1047.
- Combate individual entre los capitanes de ejército a lo largo del combate colectivo:*** TT III, 3, 444. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1074-1075.
- Combate singular entre amazona y caballero:*** TRK V, 6, 841-842. *Ap. A*, 1070.
- Combate singular entre bestia y caballero:*** TH 14, 289. TFR II, 5, 329-330. TT III, 5, 501-502. TT IV, 8, 704. *Ap. A*, 1064. *Ap. B*, 1092.
- Combate singular entre caballeros:*** TH 18, 335. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1075.
- Combate singular entre caballeros en campo de batalla:*** TH 18, 335. TFR II, 2, 243. TRK V, 6, 841-842. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1075.
- Combate singular entre capitanes:*** TT III, 3, 444. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1074-1075.
- Combate singular entre capitanes en campo de batalla:*** TFR II, 2, 243. TT III, 3, 444. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1074-1075.
- Combate singular en un puente:*** TFR II, 5, 330.
- Comprobación de la valentía de un caballero por observación de combate:*** TH 2, 46. TH 8, 190-191. TH 14, 291. TH 17, 328. TH 18, 335. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 324. TFR II, 5, 331. TT III, 3, 459. TT III, 7, 533-541. TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 841-842. TRK V, 9, 876.

Construcción de un monumento de piedra como recuerdo de un combate: TT III, 8, 551. TT III, 8, 553. TRK V, 6, 845. *Ap. A*, 1054.

Cumplimiento de una profecía sobre el valor de caballero en combate:
TH 8, 192.

Cumplimiento de una profecía sobre la necesidad de ayuda en un combate: TRK V, 2, 789.

Deliberación para definir la estrategia militar del combate: TH 17, 324.
TFR II, 5, 323. TRK V, 1, 749. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 814. TRK V, 4, 818. TRK V, 4, 822. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 9, 876-882. TRK V, 10, 885-886. TRK VI, 8, 1009-1012 *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1055. *Ap. B*, 1092. *Ap. B*, 1094.

Derrota de un mago por otro mago en combate: TFR II, 2, 260.

Deseo de venganza por la derrota en combate: TH 7, 153. TH 12, 261.
TH 17, 324. TT IV, 10, 732. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 844. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1075. *Ap. A*, 1077.

Discusión entre consejeros sobre la estrategia militar de un combate:
TH 17, 323. TFR II, 5, 323. TRK V, 1, 749. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 814. TRK V, 4, 818. TRK V, 4, 822. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 9, 876-882. TRK V, 10, 885-886. TRK VI, 8, 1009-1012.

Disposición de estrategia militar para combate: TH 17, 325. TFR I, 11, 194. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 323. TT III, 3, 485-487. TT III, 7, 527-524. TT III, 8, 544-545. TT III, 9, 566-569. TT IV, 3, 646. TT IV, 8, 706. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 764-766. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK

V, 9, 876-882. TRK V, 10, 885-886. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 1, 905-906. TRK VI, 2, 919. TRK VI, 2, 925. TRK VI, 4, 948-949. TRK VI, 8, 1009-1012. *Ap. A*, 1051.

Duración excesiva de un combate singular muy violento entre caballero y monstruo: TT III, 5, 501-502. *Ap. B*, 1092.

Embajada de mensajero para desafío a combate singular: *Ap. A*, 1052. *Ap. B*, 1087.

Embajada de mensajeros para desafío a combate: *Ap. A*, 1052. *Ap. B*, 1087.

Embajada para desafío a combate singular: *Ap. A*, 1052. *Ap. B*, 1087.

Encuentro casual con amigos en combate: TH 18, 335. TT III, 8, 543. TRK V, 6, 848.

Encuentro casual de caballeros en combate: TH 18, 335. TT III, 8, 543. TRK V, 6, 848.

Entierro de los muertos en el combate: TH 18, 338. TT III, 1, 416-417. TT III, 6, 506. TT III, 8, 545. TT III, 8, 551. TT III, 8, 553. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 850-854. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 977. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 850-854. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 977. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1076.

Entrega de cofre con joyas como premio, empresa en combate: TH 18, 337.

Golpes maravillosos con espada en combate: TH 4, 76. TH 6, 108. TH 8, 181. TFR II, 3, 277. TFR II, 5, 324-325. TT III, 7, 533-534. TT III, 7, 537. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 848. TRK V, 10, 892. TRK VI, 1, 909.

Golpes maravillosos con espada y emisión de palabras en combate: TFR II, 5, 330. TT III, 7, 533-534. TT III, 7, 537.

Hallazgo accidental del lugar en el que se celebra el combate: TH 17, 323.

Heridas de gravedad en el curso de un combate: TH 18, 335. TFR I, 11, 196. TFR II, 5, 325. TT III, 1, 414. TT III, 8, 543. TRK V, 4, 821. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 844. TRK V, 6, 849. TRK V, 10, 893. Ap. A, 1044. Ap. A, 1047. Ap. A, 1049. Ap. A, 1053. Ap. A, 1054. Ap. A, 1066. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1074. Ap. A, 1075. Ap. A, 1078. Ap. A, 1080. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089. Ap. B, 1090. Ap. B, 1093. Ap. B, 1094.

Huida de los enemigos del combate al ver muerto al capitán: TH 18, 335. TFR II, 5, 331. Ap. A, 1047.

Identificación de un caballero amigo por caída de yelmo en combate: TRK V, 6, 841.

Identificación de un caballero por habilidad en combate: TT III, 5, 494.

Inducción al enemigo a abandonar el asedio por combates en otros focos: TH 17, 321. TH 17, 324. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839-849.

Intento fallido de evitar el combate contra un gigante: TFR II, 5, 325-330.

Llegada en el último minuto de refuerzos en combate: TH 17, 330. TH 18, 334. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948.

Muerte de caballero en combate singular: TFR II, 5, 331. TRK V, 6, 842. Ap. A, 1047.

Muerte de capitán en combate: TH 18, 335. TFR II, 2, 243. TFR II, 5, 331. TT III, 3, 444. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 843. Ap. A, 1040. Ap. A, 1043. Ap. A, 1044. Ap. A, 1045. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A,

1049. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1075. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*, 1093. *Ap. B*, 1095.

Muerte del capitán de los enemigos en combate: TH 18, 335. TFR II, 5, 331. TT III, 3, 444. TRK V, 6, 842. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1075.

Muerte del capitán (gigante) en combate: TFR II, 5, 331.

Muerte de rey en combate: TH 4, 77. TFR I, 2, 52. TFR II, 2, 243. TRK V, 6, 843. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1066. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1074. *Ap. A*, 1075. *Ap. A*, 1078. *Ap. A*, 1080. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*, 1090. *Ap. B*, 1093. *Ap. B*, 1094.

Observación de un combate desde almenas: TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 820.

Observación de un combate desde cerca de donde se celebra: TH 17, 329. TT III, 7, 538. TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 820.

Observación de un combate desde muros: TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 820.

Observación de un combate desde torres: TT III, 7, 538.

Ocultación de identidad de caballero en combate: TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1070.

Ocultación de la identidad del caballero que ayuda a la victoria de un combate: TRK V, 8, 861. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060.

Ocultación de la identidad de los caballeros ayudantes en un combate: TRK V, 6, 842. TRK V, 8, 861. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060.

Participación de caballeros en combate en inferioridad de condiciones: TH 2, 46-48. TH 4, 78. TH 8, 189-190. TH 14, 289. TH 17, 324-330. TH 18, 334-335. TFR I, 11, 195. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 245. TFR II, 4, 298-299. TFR II, 5, 324-325. TFR II, 5, 330-331. TT III, 2, 437.

TT III, 3, 459. TT III, 7, 533-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1074.

Participación de caballeros en combate en inferioridad numérica: TH 8, 191. TH 17, 324-330. TH 18, 334-335. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 245. TFR II, 4, 298-299. TFR II, 5, 324-325. TT III, 2, 437. TT III, 3, 459. TT III, 7, 533-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1053.

Participación de un rey en un combate como vasallo leal: TRK V, 3, 799. TRK V, 5, 838. *Ap. A*, 1071.

Participación en un combate: TH 2, 46-48. TH 4, 78. TH 8, 189-190. TH 14, 289. TH 17, 324-330. TH 18, 334-335. TFR I, 11, 195. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 245. TFR II, 4, 298-299. TFR II, 5, 324-325. TFR II, 5, 330-331. TT III, 2, 437. TT III, 3, 459. TT III, 5, 501-502. TT III, 7, 533-541. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. TRK VI, 8, 1009. TRK VI, 8, 1014-1015. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1042. *Ap. A*, 1044-1051. *Ap. A*, 1053-1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1066-1067. *Ap. A*, 1068-1071. *Ap. A*, 1074-1075. *Ap. A*, 1078. *Ap. A*, 1080. *Ap. B*, 1082-1095.

Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey: TH 17, 324-330. TH 18, 334-335. TFR I, 2, 52. TFR I, 7, 130. TFR I, 11, 185. TFR I, 11, 193. TFR II, 2, 242-243. TT III, 7, 532-541. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876. TRK VI, 4, 948-949. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1064.

Pérdida temporal de la ventaja, aparente derrota de un caballero durante un combate: TH 8, 191. TH 18, 334. TFR I, 11, 196. TFR I, 12, 215. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TT III, 5, 501-502. TT III, 7,

534. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. Ap. B, 1092.

Possible derrota en combate de gigante contra caballero: TFR II, 5, 331. TT III, 5, 501-502. Ap. B, 1092.

Possible derrota en combate en inferioridad de condiciones: TH 6, 119. TH 6, 124. TH 17, 330. TFR II, 5, 325. TT III, 5, 501-502. TT III, 7, 533-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. Ap. A, 1074.

Preparación de caballero para combate: TH 13, 276. TH 15, 301. TFR I, 11, 194-195. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 323. TT III, 7, 532-533. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876-879. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948-949.

Preparación de caballero para combate contra bestia: TH 14, 289. TFR II, 4, 299.

Preparación de tropas para combate: TH 17, 324. TT III, 3, 453. TT III, 7, 532-533. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876-879. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948-949. Ap. A, 1050-1051.

Profecía del éxito de caballero en combate: TH 6, 108. TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. Ap. A, 1057.

Profecía desfavorable sobre el destino de un rey en combate: TRK V, 6, 841. Ap. A, 1051.

Profecía enigmática desfavorable sobre el destino de los caballeros en un combate: Ap. A, 1051.

Profecía sobre la necesidad de ayuda en un combate: TT III, 5, 503. TRK V, 2, 781.

Profecía sobre la muerte de un caballero en combate: TRK V, 6, 841. Ap. A, 1051.

Rescate de un caballero a otro en un combate: TH 4, 77. TH 8, 184. TH 18, 335. TFR II, 5, 325. TRK V, 6, 841.

Riesgos en el combate como demostración de valentía: TH 8, 189. TFR I, 12, 197. TFR II, 2, 245. TFR II, 5, 324. TFR II, 5, 331. TT III, 1, 414. TT III, 2, 432. TT III, 3, 459. TT III, 5, 492. TT III, 7, 533-541. TT III, 9, 566-569. TT IV, 10, 728-730. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 841-842. TRK V, 6, 848. TRK V, 9, 876-877. TRK V, 10, 892.

Ruptura de la espada durante el combate: TFR II, 2, 243. TT III, 4, 414. TRK V, 6, 842.

Triunfo de caballero en combate: TH 4, 77. TH 8, 189-190. TH 14, 289. TH 17, 324-330. TFR II, 2, 243. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TT III, 2, 437. TT III, 3, 444. TT III, 5, 502. TT III, 7, 534-536. TT III, 7, 538. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 849. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 861. TRK VI, 4, 949. Ap. A, 1060.

Triunfo de caballero en combate singular contra gigante: TT III, 5, 502. Ap. B, 1092.

Triunfo de caballeros en combate contra todos los contendientes: TT III, 2, 437. TT III, 3, 444. TT III, 5, 502. TT III, 7, 541. TRK V, 8, 861. Ap. A, 1060.

Triunfo en combate entre capitanes: TFR II, 5, 331. TT III, 3, 444. Ap. A, 1047.

Venganza de caballero por la derrota de aliados en combate: TH 18, 335. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 844. Ap. A, 1040. Ap. A, 1049. Ap. A, 1075.

Viaje terrestre de caballero para participar en combate: TH 14, 296. TH 16, 309. TH 18, 334. TT III, 2, 437. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 833-838. TRK V, 9, 874-877. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 8, 1003-1007. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1071. *Ap. A*, 1074. *Ap. B*, 1093. *Ap. B*, 1094.

Victoria de caballero fuerte en combate: TH 7, 153. TH 18, 335. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TT III, 3, 459. TT III, 7, 542. TRK V, 6, 849. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 861. TRK VI, 4, 949. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1075.

Victoria de caballeros en combate: TH 8, 191. TH 14, 289. TH 18, 335. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TT III, 2, 437. TT III, 3, 459. TT III, 7, 541. TT IV, 5, 678. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 849. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 861. TRK VI, 4, 949. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1071. *Ap. A*, 1071. *Ap. A*, 1074. *Ap. A*, 1075. *Ap. A*, 1078. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1084-1089. *Ap. B*, 1092-1095.

Victoria por engaño de mago en combate contra caballero: TFR II, 2, 258-260.

Violencia de un combate marcada por el estado de las armas: TFR II, 5, 325. TT III, 1, 414. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 848.

COMBATIR

Ayuda de caballero para combatir a otro caballero: TT III, 1, 414. TT III, 2, 433. TT III, 7, 533-535. TT III, 7, 540-541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1050.

Ayuda de caballeros para combatir: TH 17, 321. TH 17, 321. TFR I, 11, 196. TT III, 1, 414. TT III, 2, 433. TT III, 7, 533-535. TT III, 7, 540-541. TRK V, 3, 799. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 882. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1044-1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1071. *Ap. A*, 1074.

Ayuda de caballeros para combatir dada a rey: TH 17, 321. TT III, 6, 522. TT III, 7, 540-541. TT III, 7, 543-544. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK V, 3, 799. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 882. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1044-1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1071.

Ayuda de gigante para combatir: TT III, 9, 565-574.

Ayuda de sobrina para combatir dada a tío: TRK V, 6, 841.

COMIDA

Comida y bebida a caballeros por caballero compasivo: TH 3, 59. TH 7, 146. TH 7, 154. TT IV, 5, 676. TT IV, 7, 694. *Ap. A*, 1041.

Entrega de nave y comida para el viaje por amigos como regalo: TFR II, 8, 367-369.

Ofrecimiento de comida a caballeros por pastores: TT III, 4, 470. TRK VI, 6, 981.

COMIENZO

Aviso de comienzo de combate por trompas: TT III, 7, 533. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 838. TRK V, 10, 891.

Festejos al comienzo de una aventura o a la llegada de los buscadores: TH 1, 14. TH 4, 57. TH 10, 229. TH 19, 341. TFR II, 1, 225-238. TFR II, 8, 373-378. TRK VI, 4, 955.

COMPAÑÍA

Petición de compañía de rey a caballero para guerra: TT III, 7, 539. TRK V, 1, 756. TRK V, 1, 758. *Ap. A*, 1071.

COMPORTAMIENTO

Comportamiento injusto de rey a causa del rechazo del juicio certero de consejero: TH 17, 318-319. TT III, 3, 456. TT III, 6, 513-514. TT III, 6, 519-520. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 854.

Comprobación de la generosidad de un caballero con el amigo por su comportamiento: TH 3, 60. TH 7, 146. TH 7, 154. TH 10, 230. TH 14, 294. TH 16, 315. TH 18, 337. TH 19, 346. TFR I, 1, 26. TFR I, 1, 33. TFR I, 1, 37. TFR II, 2, 270. TFR II, 3, 277. TFR II, 8, 374-376. TT III, 1, 419. TT III, 2, 441. TT III, 3, 457. TT III, 4, 470. TT III, 9, 560-561. TT IV, 1, 615. TT IV, 2, 622. TT IV, 4, 653. TT IV, 5, 676. TT IV, 7, 694. TRK VI, 1, 914. TRK VI, 2, 920. TRK VI, 2, 921. TRK VI, 3, 936. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6,

977. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 984. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1059. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1080-1081. *Ap. B*, 1095. *Ap. B*, 1097. *Ap. B*, 1097.

Comprobación de la generosidad de un caballero con el enemigo por su comportamiento: TH 5, 102. *Prologue IV*, 12. TFR I, 2, 59. TT III, 8, 545. TT III, 10, 583-584. TT IV, 1, 615. TT IV, 1, 618. TT IV, 2, 622. TRK V, 1, 762. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 6, 976. *Ap. A*, 1037.

Comprobación de la generosidad de un gigante con el enemigo por su comportamiento: TRK VI, 6, 980.

Comprobación de la generosidad del capitán con sus súbditos por su comportamiento: TH 13, 277. TH 18, 337. TRK V, 1, 762. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 6, 976. *Ap. A*, 1055.

Comprobación de la generosidad del rey con el enemigo por su comportamiento: TFR II, 2, 255. TT III, 8, 545. TRK V, 1, 762. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 6, 976.

Comprobación del amor de una doncella por un caballero por su comportamiento: TFR I, 11, 204. TFR II, 1, 245. TFR II, 6, 339-341. TT III, 6, 515. TT III, 6, 523. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 783-785. TRK V, 8, 866-868. TRK VI, 5, 959-965. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1024-1026. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A*, 1060-1061.

Comprobación del amor de una esposa por su marido por su comportamiento: TFR I, 7, 124. TFR I, 11, 204. TFR II, 1, 245. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A*, 1062-1063. *Ap. A*, 1070.

Comprobación del amor de un marido por su esposa por su comportamiento: TFR I, 6, 122. TFR I, 8, 145. TFR I, 8, 148. TRK

VI, 5, 972-973. TRK VI, 9, 1024. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1070.

Comprobación del amor de un padre por su hija por su comportamiento: TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1026. TRK VI, 9, 1029. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A*, 1059. *Ap. A*, 1061.

Comprobación del amor de un padre por su hijo por su comportamiento: TT IV, 5, 668. TT IV, 5, 671. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 759. TRK V, 1, 769. TRK V, 2, 775-776. TRK V, 4, 811-817. TRK V, 4, 821. TRK V, 4, 825-827. TRK V, 7, 851-854. TRK V, 9, 880. TRK VI, 8, 1007-1008. TRK VI, 8, 1009. TRK VI, 8, 1014. TRK VI, 9, 1029. *Ap. A*, 1056.

Comprobación del amor de una hermana por su hermano por su comportamiento: TRK V, 8, 867.

Comprobación del amor de un hermano por su otro por su comportamiento: TT III, 6, 520. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 663-671. TT IV, 5, 677-681. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 866-867. TRK VI, 6, 977. *Ap. A*, 1056-1057.

Comprobación del amor de una madre por su hijo por su comportamiento: *Ap. A*, 1061.

Comprobación de la soberbia del enemigo por su comportamiento: TH 8, 196. TH 12, 262. TH 15, 307. TH 15, 308. TH 17, 319. TFR II, 2, 258-260. TFR II, 10, 397-399. TT III, 10, 584. TRK V, 6, 841. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 6, 983-984. TRK VI, 8, 1018-1020. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1074-1075.

COMPROBACIÓN

Comprobación de la generosidad de un caballero con el amigo por su

comportamiento: TH 3, 60. TH 7, 146. TH 7, 154. TH 10, 230. TH 14, 294. TH 16, 315. TH 18, 337. TH 19, 346. TFR I, 1, 26. TFR I, 1, 33. TFR I, 1, 37. TFR II, 2, 270. TFR II, 3, 277. TFR II, 8, 374-376. TT III, 1, 419. TT III, 2, 441. TT III, 3, 457. TT III, 4, 470. TT III, 9, 560-561. TT IV, 1, 615. TT IV, 2, 622. TT IV, 4, 653. TT IV, 5, 676. TT IV, 7, 694. TRK VI, 1, 914. TRK VI, 2, 920. TRK VI, 2, 921. TRK VI, 3, 936. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 984. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 9, 1024. Ap. A, 1041. Ap. A, 1044. Ap. A, 1057. Ap. A, 1059. Ap. A, 1070. Ap. A, 1080-1081. Ap. B, 1095. Ap. B, 1097. Ap. B, 1097.

Comprobación de la generosidad de un caballero con el enemigo por su

comportamiento: TH 5, 102. Prologue IV, 12. TFR I, 2, 59. TT III, 8, 545. TT III, 10, 583-584. TT IV, 1, 615. TT IV, 1, 618. TT IV, 2, 622. TRK V, 1, 762. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 6, 976. Ap. A, 1037.

Comprobación de la generosidad de un gigante con el enemigo por su

comportamiento: TRK VI, 6, 980.

Comprobación de la generosidad del capitán con sus súbditos por su

comportamiento: TH 13, 277. TH 18, 337. TRK V, 1, 762. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 6, 976. Ap. A, 1055.

Comprobación de la generosidad del rey con el enemigo por su

comportamiento: TFR II, 2, 255. TT III, 8, 545. TRK V, 1, 762. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 6, 976.

Comprobación del amor de una doncella por un caballero por su

comportamiento: TFR I, 11, 204. TFR II, 1, 245. TFR II, 6, 339-341. TT III, 6, 515. TT III, 6, 523. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 783-785. TRK

V, 8, 866-868. TRK VI, 5, 959-965. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1024-1026. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A*, 1060-1061.

Comprobación del amor de una esposa por su marido por su comportamiento: TFR I, 7, 124. TFR I, 11, 204. TFR II, 1, 245. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A*, 1062-1063. *Ap. A*, 1070.

Comprobación del amor de un caballero por su amigo: TH 18, 333. TFR I, 2, 63. TFR I, 4, 87. TFR I, 5, 105. TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 227. TFR II, 2, 270. TFR II, 10, 405-407. TT III, 1, 419. TT III, 3, 457. TT III, 2, 438. TT III, 3, 457. TT III, 6, 519. TT IV, 1, 617. TT IV, 2, 633. TT IV, 5, 665. TT IV, 9, 725. TT IV, 10, 730-733. TT IV, 10, 741. TRK V, 2, 783-785. TRK V, 7, 851-852. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 866. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 9, 1024-1030.

Comprobación del amor de una madre por su hijo por su comportamiento: *Ap. A*, 1061.

Comprobación del amor de un marido por su esposa por su comportamiento: TFR I, 6, 122. TFR I, 8, 145. TFR I, 8, 148. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 9, 1024. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1070.

Comprobación del amor de un padre por su hija por su comportamiento: TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1026. TRK VI, 9, 1029. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A*, 1059. *Ap. A*, 1061.

Comprobación del amor de un padre por su hijo por su comportamiento: TT IV, 5, 668. TT IV, 5, 671. TRK V, 1, 749. TRK

V, 1, 755. TRK V, 1, 759. TRK V, 1, 769. TRK V, 2, 775-776. TRK V, 4, 811-817. TRK V, 4, 821. TRK V, 4, 825-827. TRK V, 7, 851-854. TRK V, 9, 880. TRK VI, 8, 1007-1008. TRK VI, 8, 1009. TRK VI, 8, 1014. TRK VI, 9, 1029. *Ap. A*, 1056.

Comprobación del amor de una doncella por un caballero por su comportamiento: TFR I, 11, 204. TFR II, 1, 245. TFR II, 6, 339-341. TT III, 6, 515. TT III, 6, 523. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 783-785. TRK V, 8, 866-868. TRK VI, 5, 959-965. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1024-1026. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A*, 1060-1061.

Comprobación del amor de una esposa por marido su por su comportamiento:

Comprobación del amor de una hermana por su hermano por su comportamiento: TRK V, 8, 867.

Comprobación del amor de un hermano por su otro por su comportamiento: TT III, 6, 520. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 663-671. TT IV, 5, 677-681. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 866-867. TRK VI, 6, 977. *Ap. A*, 1056-1057.

Comprobación de la soberbia del enemigo por su comportamiento: TH 8, 196. TH 12, 262. TH 15, 307. TH 15, 308. TH 17, 319. TFR II, 2, 258-260. TFR II, 10, 397-399. TT III, 10, 584. TRK V, 6, 841. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 6, 983-984. TRK VI, 8, 1018-1020. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1074-1075.

Comprobación de la valentía de un caballero por observación de combate: TH 2, 46. TH 8, 190-191. TH 14, 291. TH 17, 328. TH 18, 335. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 324. TFR II, 5, 331. TT III, 3, 459. TT III, 7, 533-541.

Comprobación de la valentía, inteligencia y hermosura de un niño por asignación de tarea, prueba: *Ap. A, 1057.*

Comprobación de la valía de una espada por hazañas realizadas por ella: TH 4, 77. TH 6, 108. TH 8, 181. TFR II, 5, 324-325. TT III, 1, 417. TT III, 7, 533-534. TT III, 7, 537. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 848. TRK V, 10, 892. TRK VI, 1, 909.

CONCESIÓN

Concesión de cumplimiento de cualquier petición por rey ante todos sus súbditos: TT III, 6, 522.

Concesión de la victoria de un combate al amigo: TFR II, 5, 325. TT III, 7, 538. TT III, 7, 538. TT III, 8, 543. TRK VI, 4, 953.

Concesión de licencia para viaje por caballero: TRK VI, 6, 974.

Concesión de licencia para viaje por rey: TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 271. TFR II, 3, 276. TRK VI, 6, 974.

Concesión de licencia para viaje por rey con condiciones: TRK VI, 6, 974.

CONCORDIA

Embajada de mensajero buscando concordia, paz: TH 15, 305-307. TH 17, 317-318. TFR II, 2, 240-241. TT III, 10, 576-578. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 5, 968.

CONDICIÓN(ES)

Concesión de licencia para viaje por rey con condiciones: TRK VI, 6, 974.

Ocultación de nombre por un caballero como condición: TH 12, 258. TFR I, 2, 63. TFR I, 8, 148. TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 164. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 433. TRK V, 3, 804. *Ap. A*, 1055.

Participación de caballeros en combate en inferioridad de condiciones: TH 2, 46-48. TH 4, 78. TH 8, 189-190. TH 14, 289. TH 17, 324-330. TH 18, 334-335. TFR I, 11, 195. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 245. TFR II, 4, 298-299. TFR II, 5, 324-325. TFR II, 5, 330-331. TT III, 2, 437. TT III, 3, 459. TT III, 7, 533-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1074.

Perdón de la vida del caballero vencido con condiciones: TRK VI, 5, 968. TRK VI, 8, 1019.

Perdón de la vida del enemigo con condiciones: TT III, 8, 545. TT IV, 1, 615. TT IV, 1, 618. TT IV, 6, 673. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 8, 1019.

Perdón de la vida de un caballero enemigo con condiciones: TRK VI, 5, 968. TRK VI, 8, 1019.

Posible derrota en combate en inferioridad de condiciones: TH 6, 119. TH 6, 124. TH 17, 330. TFR II, 5, 325. TT III, 5, 501-502. TT III, 7, 533-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1074.

CONFUSIÓN

Confusión al identificar una doncella por caballero: TRK V, 3, 804

Confusión al identificar un enano: TH 2, 49. TH 8, 187.

Confusión al identificar unos barcos en la costa con los del enemigo por sus divisas: TRK V, 6, 847.

Confusión en la elección de camino por caballero: TH 8, 175. TFR I, 8, 138. TFR I, 6, 115. TT IV, 1, 612.

Confusión en la elección del camino de caballero y escudero en un monte por ser de noche: TT IV, 1, 612.

Confusión en la elección del camino por ser de noche: TH 8, 175. TFR I, 8, 138. TT IV, 1, 612.

CONOCIMIENTO

Conocimiento de un secreto valioso escuchado casualmente: TFR I, 10, 164. TT IV, 5, 680. TT IV, 5, 680. TRK VI, 2, 925.

Conocimiento de un secreto valioso escuchado casualmente en conversación apartada: TH 16, 315. TFR I, 10, 164. TT IV, 5, 680. TRK VI, 2, 925.

Conocimiento secreto anunciado por sonrisa enigmática: TFR II, 1, 230. TT IV, 4, 658.

Conocimiento sobre un hecho futuro por maga: TFR II, 7, 361-364. TT III, 5, 502. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 776. TRK VI, 6, 981.

CONSEJERO(S)

Comportamiento injusto de rey a causa del rechazo del juicio certero de consejero: TH 17, 318-319. TT III, 3, 456. TT III, 6, 513-514. TT III, 6, 519-520. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 854.

Consejo de consejero viejo de la corte: TT III, 2, 435. TT III, 6, 514-522.

TT III, 7, 528. TT III, 8, 544. TT III, 11, 595. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 757. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 813. TRK V, 5, 835. TRK V, 7, 853. TRK V, 7, 857. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 870. TRK V, 9, 878. TRK V, 9, 881. TRK VI, 5, 971.

Decisión inhumana de rey instigado por consejeros traidores e hipócritas: TT III, 6, 519. *Ap. A*, 1037.

Discusión entre consejeros sobre el entierro de un caballero: TT III, 1, 416-417.

Discusión entre consejeros sobre la estrategia militar de un combate:

TH 17, 323. TFR II, 5, 323. TRK V, 1, 749. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 814. TRK V, 4, 818. TRK V, 4, 822. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 9, 876-882. TRK V, 10, 885-886. TRK VI, 8, 1009-1012.

Enemistad entre rey y vasallo por treta, engaño urdido a causa de la envidia de consejero: TT III, 6, 516.

CONSEJO

Aceptación del consejo de un caballero para el combate: TH 17, 324.

TFR II, 5, 194. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 330-331. TT III, 2, 435. TT III, 6, 514-522. TT III, 7, 528. TT III, 8, 544. TT III, 11, 595. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 813. TRK V, 5, 835. TRK V, 7, 857. TRK V, 9, 878-882. TRK VI, 8, 1006-1007. TRK VI, 8, 1010. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1075.

Aceptación del consejo de un caballero viejo para el combate: TH 17, 324. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 330-331. TT III, 2, 435. TT III, 6, 514-

522. TT III, 7, 528. TT III, 8, 544. TT III, 11, 595. TRK V, 4, 813.
TRK V, 5, 835. TRK V, 7, 857. TRK V, 9, 878-882.

Aceptación del consejo de un mago para el combate: TH 17, 324. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 330-331. TT III, 2, 435. TT III, 6, 514-522. TT III, 7, 528. TT III, 8, 544. TT III, 11, 595. TRK V, 7, 857. TRK V, 9, 878-882.

Consejo de consejero viejo de la corte: TT III, 2, 435. TT III, 6, 514-522. TT III, 7, 528. TT III, 8, 544. TT III, 11, 595. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 757. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 813. TRK V, 5, 835. TRK V, 7, 853. TRK V, 7, 857. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 870. TRK V, 9, 878. TRK V, 9, 881. TRK VI, 5, 971.

Consejo recibido de maga: TFR II, 7, 356. TFR II, 7, 361-366. TFR II, 8, 374-377. TT III, 5, 502. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 776. TRK VI, 6, 983.

Consejo recibido de mago: TH 1, 32. TH 2, 65. TH 4, 53. TH 6, 113. TH 6, 114. TH 7, 134. TH 7, 137. TH 7, 149. TH 7, 152. TH 7, 161-162. TH 18, 324. TH 19, 346. TH 9, 351. TFR I, 1, 32. TFR I, 1, 35. TFR I, 1, 32. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 48. TFR I, 2, 49. TFR I, 2, 52. TFR I, 2, 55. TFR I, 2, 56. TFR I, 2, 59. TFR I, 2, 61. TFR I, 3, 80. TFR II, 1, 220-221. TFR II, 1, 222. TFR II, 1, 226. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 249. TFR II, 2, 250. TFR II, 2, 251. TFR II, 2, 254. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 259. TFR II, 2, 268. TFR II, 2, 269. TFR II, 2, 270. TFR II, 3, 276. TFR II, 3, 279. TFR II, 4, 297. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TFR II, 7, 356. TFR II, 7, 357. TFR II, 10, 398. TT III, 5, 494-505. TT III, 6, 506-525. TT III, 7, 526-528. TT III, 8, 543-558. TT III, 9, 565-574. TT III, 10, 576-587. TT III, 11, 588-600. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 757. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 813. TRK

V, 5, 835. TRK V, 7, 853. TRK V, 7, 857. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 870. TRK V, 9, 878. TRK V, 9, 881. TRK VI, 5, 971. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1059. *Ap. B*, 1085.

Deliberación: sometimiento a consejo de una decisión: TH 1, 27. TH 2, 40. TH 10, 226. TH 13, 284. TH 17, 324-325. TFR I, 4, 86-88. TFR I, 10, 170-171. TFR II, 2, 265-271. TFR II, 3, 287. TFR II, 4, 295-297. TFR II, 5, 323. TFR II, 8, 367-368. TFR II, 10, 396. TFR II, 10, 402-403. TT III, 1, 415. TT III, 1, 419. TT III, 4, 478-482. TT III, 11, 595. TRK V, 1, 749. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 814. TRK V, 4, 818. TRK V, 4, 822. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 9, 876-882. TRK V, 10, 885-886. TRK VI, 8, 1009-1012. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1055. *Ap. B*, 1092. *Ap. B*, 1094.

CONSTRUCCIÓN(ES)

Construcción de castillo por maestros para protección: TFR I, 2, 44. TFR II, 2, 244. TT III, 7, 528. TT III, 8, 555. TT III, 9, 568. TT III, 10, 577. TT IV, 3, 636. TRK V, 1, 751. TRK VI, 6, 979. TRK VI, 4, 949. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1068. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088.

Construcción de un monumento de piedra como recuerdo de un combate: TT III, 8, 551. TT III, 8, 553. TRK V, 6, 845. *Ap. A*, 1054.

Construcción de una sepultura como recuerdo: TH 18, 336. TFR II, 4, 319. TT III, 6, 506. TT III, 8, 545. TT III, 8, 551. TT III, 8, 553. TT IV, 5, 678. TRK V, 6, 845. TRK VI, 6, 977. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1068-1069.

Construcción, diseño de una espada mágica: TFR II, 3, 277. TT III, 6, 511.

Observación directa del triunfo de un caballero sobre construcciones encantadas: TFR II, 4, 308.

CONSUELO

Consuelo desmintiendo la muerte de un caballero: TH 14, 291. TT III, 5, 495. TRK V, 6, 845. TRK V, 8, 862.

Consuelo de escudero encareciendo la fama que recibirá de una aventura: TT IV, 8, 711-713. TRK VI, 4, 950.

CONTENDIENTES

Combate entre los capitanes, los reyes de ambos contendientes: Ap. A, 1047.

Triunfo de caballeros en combate contra todos los contendientes: TT III, 2, 437. TT III, 3, 444. TT III, 5, 502. TT III, 7, 541. TRK V, 8, 861. Ap. A, 1060.

CONTIENDA

Revelación voluntaria de un secreto relacionado con una contienda de belleza: TRK VI, 6, 976.

CONTINUAR

Discusión sobre la conveniencia de continuar la guerra a pesar de las pérdidas: TRK V, 9, 878-882.

Paso necesario por un puente determinado para continuar el camino:
TH 3, 60. TFR II, 5, 329. Ap. B, 1092.

CONTROL

Control por maga del destino de un caballero (maga madrina): TFR II, 8, 375. TT III, 5, 502. TRK V, 2, 774. TRK V, 2, 775.

CONVALECENCIA

Visita a caballeros heridos durante la convalecencia: TH 18, 333. TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 230. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952.

Visita a los enfermos durante la convalecencia: TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 230. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952.

CONVENIENCIA

Discusión sobre la conveniencia de continuar la guerra a pesar de las pérdidas: TRK V, 9, 878-882.

CONVENIO

Acuerdo, convenio de amistad entre dos caballeros: TH 1, 20. TH 10, 226. TH 12, 251. TH 15, 307. TH 18, 337-338. Prologue I, 7. Prologue IV, 13. TFR I, 1, 21. TFR I, 1, 34. TFR I, 2, 42. TFR I, 2, 57. TFR I, 2, 59. TFR I, 3, 67. TFR I, 3, 84. TFR I, 4, 95. TFR I, 5, 99. TFR I, 5, 104-105. TFR I, 6, 121. TFR I, 8, 141. TFR I, 9, 149. TFR I, 9, 158. TFR II, 1, 229. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 262. TFR II, 4, 296. TFR II, 4, 303. TFR II, 5, 321. TFR II, 6, 343. TFR II, 7, 355. TFR II, 8, 372. TT III, 1, 416-418. TT III, 1, 419. TT III, 2, 433. TT III, 3, 457. TT III, 5, 495. TT III, 6, 524. TT III, 7, 532. TT III, 7, 534. TT III, 8, 548. TT III, 9, 560-561. TT III, 10, 585-586. TT IV, 1, 615. TT IV, 2, 622. TT IV, 4, 653. TT IV, 5, 676. TT IV, 7, 694. TT IV, 10, 730-733. TT IV, 10, 741. TRK V, 2, 783-785. TRK V, 7, 851-852. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 866. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 9, 1024-1030. Ap. A, 1046. Ap. A, 1049-1050. Ap. A, 1053. Ap. A, 1064. Ap. B, 1094. Ap. B, 1095.

CONVERSACIÓN

Conocimiento de un secreto valioso escuchado casualmente en conversación apartada: TH 16, 315. TFR I, 10, 164. TT IV, 5, 680. TRK VI, 2, 925.

Conversación apartada bajo unos árboles: TT IV, 5, 669-672. TRK V, 2, 787. TRK V, 3, 804.

Conversación apartada del grupo: TH 16, 315. TFR I, 9, 156-157. TFR I, 9, 161. TFR I, 12, 203. TFR II, 3, 287. TFR II, 6, 343. TFR II, 10, 397-399. TFR II, 10, 405-406. TT III, 2, 435-439. TT III, 3, 453-456.

TT III, 6, 516. TT III, 7, 538-539. TT IV, 5, 669-672. TT IV, 5, 677-682. TT IV, 6, 683-685. TT IV, 6, 689-693. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 759. TRK V, 2, 787. TRK V, 3, 804. TRK V, 7, 856. TRK VI, 5, 970.

Conversación apartada del grupo con escudero: TFR II, 10, 405-406. TT IV, 5, 669-672. TT IV, 5, 677-682. TT IV, 6, 683-685. TT IV, 6, 689-693.

Conversación apartada del grupo entre caballeros: TH 16, 315. TFR I, 9, 156-157. TFR I, 9, 161. TFR I, 12, 203. TFR II, 3, 287. TFR II, 6, 343. TFR II, 10, 397-399. TT III, 2, 435-439. TT III, 3, 453-456. TT III, 6, 516. TT III, 7, 538-539. TT IV, 5, 669-672. TT IV, 5, 677-682. TT IV, 6, 683-685. TT IV, 6, 689-693. TRK V, 3, 804. TRK V, 3, 842. TRK V, 7, 856. TRK VI, 5, 970.

Conversación apartada del grupo entre caballero y rey: TT III, 6, 516. TT III, 7, 538-539. TRK V, 3, 842. TRK VI, 5, 970.

Conversación pública con maga: TFR II, 7, 355-357. TFR II, 8, 374-376. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 983. TRK VI, 9, 1028.

Conversación pública con mago: TH 1, 6-9. TH 1, 15. TH 1, 20-32. TH 2, 34-36. TH 2, 50-53. TH 3, 55. TH 3, 61-64. TH 4, 67-69. TH 6, 107-116. TH 7, 146. TH 7, 159-162. TH 17, 318-321. TH 19, 343. TH 19, 351. TFR II, 3, 272-273. TFR II, 3, 287. TFR II, 3, 288. TFR II, 3, 289. TFR II, 3, 290-292. TFR II, 4, 295-298. TFR II, 4, 299-300. TFR II, 4, 301-302. TFR II, 4, 303-306. TFR II, 4, 309-310. TFR II, 4, 312-314. TFR II, 4, 315-319. TFR II, 5, 321-324. TFR II, 5, 326. TFR II, 5, 327-330. TT III, 5, 494-505. TT III, 6, 506-525. TT III, 7, 526-528. TT III, 7, 541. TT III, 8, 543-558. TT III, 9, 565-574. TT III, 10, 576-587. TT III, 11, 588-600. TT IV, 5, 667. TT IV, 5, 670. TT IV, 8, 708. TT IV, 10, 731. TRK V, 1, 747-760. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809-820. TRK

V, 4, 822-824. TRK V, 4, 828-829. TRK V, 6, 840-842. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 860-870. TRK V, 9, 878-881. TRK V, 10, 883. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 970-972. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 989-996. TRK VI, 9, 1028-1030.

Conversación secreta con maga: TFR II, 7, 361-366. TRK VI, 6, 985.

Conversación secreta con mago: TH 16, 315. TH 19, 345-347. TFR I, 1, 32-35. TFR I, 2, 46-64. TFR II, 1, 219-225. TFR II, 2, 271. TFR II, 3, 287. TT III, 6, 516. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 759. TRK V, 7, 856. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 985.

Conversación secreta entre gigantes: TH 2, 41-42. TT III, 4, 478-482.

Información de ermitaño sobre un lugar recibida durante una conversación: TFR I, 6, 120. TFR I, 7, 129-133. TFR I, 8, 145-147. TT III, 4, 467. TT III, 4, 470. TT III, 4, 483. TRK VI, 6, 979-981.

CORONA

Profecía enigmática sobre el destinatario de una corona: TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. Ap. A, 1050. Ap. A, 1057.

Profecía sobre el destinatario de una corona: TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 247. Ap. A, 1050. Ap. A, 1057.

CORONACIÓN

Coronación pública de reyes: TRK VI, 5, 967. Ap. A, 1062. Ap. B, 1095.

Festejos en honor de una coronación: TRK VI, 5, 966-968.

Sucesión de trono por gran guerrero, caballero segundón con coronación pública: TH 18, 336. TRK VI, 5, 967. *Ap. A*, 1052.

Sucesión en el trono por hijo con coronación pública: TFR II, 2, 244. *Ap. A*, 1035. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1038-1039. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1079. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1090. *Ap. B*, 1095.

Sucesión en el trono por hijo legítimo con coronación pública: TFR II, 2, 244. *Ap. A*, 1035. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1038-1039. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1079. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1090. *Ap. B*, 1095.

CORTE

Amor de caballero por doncella a primera vista en corte: TRK VI, 5, 959. *Ap. A*, 1058.

Búsqueda de ayuda militar por rey a una corte extranjera: TH 15, 300. TRK V, 3, 798. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053.

Celebración de festejos en una corte por la llegada de un caballero: TH 3, 59. TH 19, 341. TFR II, 1, 225-238. TRK VI, 6, 977.

Consejo de consejero viejo de la corte: TT III, 2, 435. TT III, 6, 514-522. TT III, 7, 528. TT III, 8, 544. TT III, 11, 595. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 757. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 813. TRK V, 5, 835.

TRK V, 7, 853. TRK V, 7, 857. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 870. TRK V, 9, 878. TRK V, 9, 881. TRK VI, 5, 971.

Cumplimiento de la promesa de caballeros de ir a la corte: TT III, 6, 509. TRK V, 3, 799.

Distribución de informaciones sobre las hazañas del héroe a la corte: TH 19, 341-343. TFR II, 2, 249. TT III, 6, 513. TT III, 6, 518. TT III, 6, 521. TRK V, 4, 811-813. TRK VI, 5, 966.

Embajada de rey a una corte extranjera buscando ayuda militar: TH 15, 300. TRK V, 3, 798. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1074.

Encuentro casual con una doncella en la corte: TRK VI, 5, 959. TRK VI, 5, 961. *Ap. A*, 1058. *Ap. A*, 1060. *Ap. B*, 1089.

Entrada triunfal de un caballero a la corte tras la victoria: TH 19, 341. TRK VI, 5, 966.

Honra en el trato dispensada a caballeros andantes en la corte de gigante: TH 7, 141. TH 7, 146. TH 7, 154. TT III, 4, 464-484.

Hospitalidad, educación en la corte de un rey (su tío) de un niño: TFR II, 2, 244. *Ap. A*, 1070.

Identificación del hermano del héroe en la corte por parecido con él: TRK V, 4, 810.

Negativa a acompañar a un caballero a la corte: TFR II, 6, 338. TFR II, 10, 399. TT III, 2, 437-438. TRK V, 8, 861.

Negativa, rechazo a dar a conocer la propia identidad en la corte: TH 8, 196. TRK V, 8, 861.

Ocultación de identidad de caballero en corte: TRK V, 8, 861. *Ap. A*, 1055.

Ocultación de la identidad de un caballero en la corte hasta el cambio de su fortuna: TRK V, 8, 861.

Ocultación de identidad de un enano en corte: TH 8, 196.

Profecía desfavorable sobre el futuro desastre en la corte de un rey: Ap. A, 1050.

Reunión de caballeros en la corte de un rey: TFR II, 2, 240. TFR II, 7, 355.

TT III, 6, 512-524. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 770. TRK V, 4, 811. TRK V, 4, 820. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 873. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985.

Reunión de los amantes en corte: TFR II, 2, 238. TRK VI, 5, 960-965. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 6, 977. Ap. A, 1060.

Reunión de súbditos en la corte de un rey: TT III, 6, 515-523. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 770. TRK V, 4, 811. TRK V, 4, 820. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 873. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985.

Viaje de caballero a una corte extranjera: TFR II, 1, 231. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 246. TT III, 6, 506-507. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 5, 833-838. Ap. A, 1060. Ap. B, 1090.

Viaje de caballero a una corte extranjera para conseguir fama: TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 5, 833-838. Ap. A, 1060. Ap. B, 1090.

Viaje de caballero de corte en corte: Ap. A, 1060. Ap. B, 1090.

Viaje de caballero de corte en corte en solitario: Ap. A, 1060. Ap. B, 1090.

Viaje de caballero de corte en corte para conseguir fama: Ap. A, 1060. Ap. B, 1090.

Viaje para visitar a un rey en su corte: TFR II, 1, 231. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 246. TT III, 6, 506-507. TRK VI, 6, 975-976. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060. *Ap. B*, 1090. *Ap. B*, 1097. *Ap. B*, 1098.

Viaje terrestre de caballeros a la corte de un rey extranjero: TFR II, 1, 231. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 246. TT III, 6, 506-507. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 5, 833-838. *Ap. A*, 1060. *Ap. B*, 1090.

Viaje terrestre de doncella a la corte del marido: TRK VI, 5, 972. *Ap. B*, 1095.

Viaje terrestre de un enano a una corte extranjera para cumplir orden: TFR II, 2, 241.

CORTEJO

Galanteo, cortejo: TFR I, 11, 204. TFR II, 1, 245. TFR II, 6, 339-341. TT III, 6, 523. TRK V, 2, 783-785. TRK VI, 5, 959-965. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1058. *Ap. A*, 1060-1061.

COSTA

Abordaje, combate naval en costa: TRK V, 9, 876. *Ap. A*, 1044-1045. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1054.

Confusión al identificar unos barcos en la costa con los del enemigo por sus divisas: TRK V, 6, 847.

CRIANZA

Crianza y educación de niño por caballero: TFR I, 1, 23. TFR II, 2, 244.

Ap. A, 1057. Ap. A, 1070. Ap. B, 1086.

Crianza y educación de niño por madre: *Ap. A, 1057.*

CRONISTA

Redacción de una historia sobre las hazañas de un caballero por sabio

cronista: TH 19, 349. Prologue IV, 14-15. TFR I, 4, 105. TFR II, 2, 249. TFR II, 3, 278. TFR II, 3, 290. TRK VI, 9, 1027. *Ap. A, 1033. Ap. F, 1133.*

CUERDA(S)

Escalada de un muro a través de cuerdas: TH 15, 302.

CUERNO

Aumento de la impetuosidad de caballero en el combate por cuerno

encantado: TFR II, 2, 279. TT III, 1, 413. TT III, 7, 528. TT III, 7, 540.

Aviso de la llegada de un caballero a una floresta por sonido de cuerno

tocado por un caballero: TFR II, 2, 279.

Sonido de un cuerno tocado por caballero: TFR II, 2, 279. TT III, 1, 413.

TT III, 7, 528. TT III, 7, 540. TT IV, 5, 666. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 770. TRK V, 2, 782. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 793. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 838. TRK V, 6, 843. TRK V, 6, 843. TRK V, 6, 846. TRK V, 6, 849. TRK V, 7, 850. TRK V, 9, 876. TRK V, 10, 888. TRK V,

10, 891. TRK V, 6, 843. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 965. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 8, 1007. TRK VI, 8, 1010. TRK VI, 8, 1015. TRK VI, 8, 1017. *Ap. B*, 1092.

CUEVA

Entrada de caballero en palacio subterráneo a través de cueva: TH 8, 195. TH 9, 199. TFR II, 4, 319.

CUMPLIMIENTO

Concesión de cumplimiento de cualquier petición por rey ante todos sus súbditos: TT III, 6, 522.

Cumplimiento de la promesa de caballeros de ir a la corte: TT III, 6, 509. TRK V, 3, 799.

Cumplimiento de una profecía anunciado por maga: TT III, 5, 503. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 848. TRK V, 9, 873. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 972.

Cumplimiento de una profecía sobre el amor entre doncella y caballero: TRK VI, 5, 972. *Ap. A*, 1061.

Cumplimiento de una profecía sobre el éxito en la aventura: TH 19, 351. TRK V, 9, 873. TRK VI, 4, 947. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 972.

Cumplimiento de una profecía sobre el valor de caballero en combate: TH 8, 192.

Cumplimiento de una profecía sobre la liberación de un reino por caballero: TH 15, 299. TRK VI, 5, 968.

Cumplimiento de una profecía sobre la llegada de un caballero a una tierra: TH 10, 229. TFR II, 2, 246. TT IV, 4, 658.

Cumplimiento de una profecía sobre la muerte de una reina: Ap. A, 1063.

Cumplimiento de una profecía sobre la necesidad de ayuda en un combate: TRK V, 2, 789.

Cumplimiento de una profecía sobre la obtención de una espada por un caballero: TFR II, 3, 277. TT IV, 4, 658.

Cumplimiento de una profecía sobre la recuperación de un territorio: TH 19, 351. TRK VI, 5, 968.

Deseo de maga de hacer efectivo el cumplimiento de una profecía: TFR II, 7, 366. TT III, 5, 502. TRK V, 2, 776.

CURA, CURACIÓN

Búsqueda de cura para una enfermedad: TFR I, 12, 198. TFR I, 12, 203. TFR I, 12, 211. TFR II, 1, 221. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952. Ap. A, 1041.

Curación de las heridas de caballeros: TFR I, 12, 198-199. TFR I, 12, 211. TFR II, 1, 221. TFR II, 6, 336. TT III, 5, 503. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952.

Curación de las heridas de caballeros fuera de tumba: TFR I, 8, 143. TFR II, 6, 336.

Curación de las heridas de un caballero con agua mágica: TFR I, 12, 198. TFR II, 6, 336. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869.

Curación de las heridas de un caballero en castillo: TFR I, 12, 211. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869.

Curación de las heridas por maestro: TFR I, 12, 198-199. TFR I, 12, 211. TFR II, 1, 221. TFR II, 6, 336. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952. *Ap. A*, 1043.

DARDO

Vano intento de evitar el ataque del enemigo con uso de dardos, piedras y saetas: TT III, 7, 532-533.

DECISIÓN

Decisión de acercarse a un castillo: TH 14, 296. TT III, 7, 528. TRK VI, 1, 898.

Decisión de caballero de buscar un monstruo: TH 1, 30. TH 12, 247. TH 12, 256. TH 13, 272. *Ap. A*, 1069.

Decisión inhumana de rey instigado por consejeros traidores e hipócritas: TT III, 6, 519. *Ap. A*, 1037.

Decisión inhumana de rey por ambición: TH 17, 319. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 854. *Ap. A*, 1047.

Decisión inhumana de rey por soberbia: TH 17, 319. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 854. *Ap. A*, 1047.

Deliberación: sometimiento a consejo de una decisión: TH 1, 27. TH 2, 40. TH 10, 226. TH 13, 284. TH 17, 324-325. TFR I, 4, 86-88. TFR I, 10, 170-171. TFR II, 2, 265-271. TFR II, 3, 287. TFR II, 4, 295-297. TFR II, 5, 323. TFR II, 8, 367-368. TFR II, 10, 396. TFR II, 10, 402-

403. TT III, 1, 415. TT III, 1, 419. TT III, 4, 478-482. TT III, 11, 595. TRK V, 1, 749. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 814. TRK V, 4, 818. TRK V, 4, 822. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 9, 876-882. TRK V, 10, 885-886. TRK VI, 8, 1009-1012. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1055. *Ap. B*, 1092. *Ap. B*, 1094.

Desacuerdo de caballeros con la decisión del rey: TH 17, 320. TT III, 6, 508-516. TT IV, 8, 706. TRK V, 3, 792. TRK V, 4, 813. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 854. *Ap. A*, 1042. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1073.

DECLARACIÓN

Declaración de amor de caballero a doncella: TFR I, 11, 203. TRK VI, 5, 964-965. *Ap. A*, 1061.

Declaración de amor de caballero a doncella por petición de matrimonio: TRK VI, 5, 964-965.

Declaración de amor de doncella a caballero: TFR I, 7, 123. TRK V, 2, 783-785. TRK VI, 5, 965. *Ap. A*, 1061

DEFENSA

Defensa de la belleza de una doncella por caballero: TRK VI, 6, 976.

Defensa de la belleza de una dueña por un caballero: TT III, 2, 432. TT III, 6, 524. TT III, 8, 547. TRK VI, 6, 976.

DELIBERACIÓN

Deliberación para decidir la participación de una guerra: TH 17, 322-323. TT III, 6, 518. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 10, 885-886.

Deliberación para definir la estrategia militar del combate: TH 17, 324. TFR II, 5, 323. TRK V, 1, 749. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 814. TRK V, 4, 818. TRK V, 4, 822. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 9, 876-882. TRK V, 10, 885-886. TRK VI, 8, 1009-1012. *Ap. A*, 10499. *Ap. A*, 1055. *Ap. B*, 1092. *Ap. B*, 1094.

Deliberación: sometimiento a consejo de una decisión: TH 1, 27. TH 2, 40. TH 10, 226. TH 13, 284. TH 17, 324-325. TFR I, 4, 86-88. TFR I, 10, 170-171. TFR II, 2, 265-271. TFR II, 3, 287. TFR II, 4, 295-297. TFR II, 5, 323. TFR II, 8, 367-368. TFR II, 10, 396. TFR II, 10, 402-403. TT III, 1, 415. TT III, 1, 419. TT III, 4, 478-482. TT III, 11, 595. TRK V, 1, 749. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 814. TRK V, 4, 818. TRK V, 4, 822. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 9, 876-882. TRK V, 10, 885-886. TRK VI, 8, 1009-1012. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1055. *Ap. B*, 1092. *Ap. B*, 1094.

DEMOSTRACIÓN

Riesgos en el combate como demostración de valentía: TH 8, 189. TFR I, 12, 197. TFR II, 2, 245. TFR II, 5, 324. TFR II, 5, 331. TT III, 1, 414. TT III, 2, 432. TT III, 3, 459. TT III, 5, 492. TT III, 7, 533-541. TT III, 9, 566-569. TT IV, 10, 728-730. TRK V, 4, 816. TRK V, 4,

820. TRK V, 6, 841-842. TRK V, 6, 848. TRK V, 9, 876-877. TRK V, 10, 892.

DERROTA, DERROTADO(S)

Derrota de un mago por otro mago en combate: TFR II, 2, 260.

Deseo de venganza por la derrota en combate: TH 7, 153. TH 12, 261. TH 17, 324. TT IV, 10, 732. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 844. Ap. A, 1040. Ap. A, 1049. Ap. A, 1075. Ap. A, 1077.

Pérdida temporal de la ventaja, aparente derrota de un caballero durante un combate: TH 8, 191. TH 18, 334. TFR I, 11, 196. TFR I, 12, 215. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TT III, 5, 501-502. TT III, 7, 534. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. Ap. B, 1092.

Posible derrota en combate de gigante contra caballero: TFR II, 5, 331. TT III, 5, 501-502. Ap. B, 1092.

Posible derrota en combate en inferioridad de condiciones: TH 6, 119. TH 6, 124. TH 17, 330. TFR II, 5, 325. TT III, 5, 501-502. TT III, 7, 533-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. Ap. A, 1074.

Venganza de caballero por la derrota de aliados en combate: TH 18, 335. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 844. Ap. A, 1040. Ap. A, 1049. Ap. A, 1075.

Venganza de caballeros por ser derrotados: Ap. A, 1047.

DESACUERDO

Desacuerdo de caballeros con la decisión del rey: TH 17, 320. TFR II, 2, 267. TFR II, 10, 398. TT III, 6, 508-516. TT IV, 8, 706. TRK V, 3, 792. TRK V, 4, 813. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 854. *Ap. A*, 1042. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1073.

DESAFÍO

Aceptación de desafío a combate singular entre caballeros: TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1052. *Ap. B*, 1087.

Embajada de caballero para recordar un desafío: *Ap. A*, 1052. *Ap. B*, 1087.

Embajada de mensajero para desafío a combate singular: *Ap. A*, 1052. *Ap. B*, 1087.

Embajada para desafío a combate singular: *Ap. A*, 1052. *Ap. B*, 1087.

Reto, desafío a guerra de un rey: TH 15, 308. TRK V, 10, 885. *Ap. A*, 1051.

DESAMOR

Dolor por desamor: TRK V, 2, 785. TRK V, 8, 866-868. TRK VI, 5, 964.

Muerte por dolor o disgusto por desamor evitada: TRK V, 8, 868. TRK VI, 5, 965.

Tristeza de doncella por desamor de un caballero: TRK V, 2, 785. TRK V, 8, 866-868. TRK VI, 5, 964.

DESEO

Deseo de maga de hacer efectivo el cumplimiento de una profecía: TFR

II, 7, 366. TT III, 5, 502. TRK V, 2, 776.

Deseo de venganza de caballero por la muerte de caballero amigo: TH

18, 335. TFR II, 5, 321. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 844. *Ap. A*, 1057.

Ap. A, 1074-1075.

Deseo de venganza de enano por la muerte de un caballero: TFR II, 5,

321. TT IV, 10, 732. *Ap. A*, 1074-1075.

Deseo de venganza por la derrota en combate: TH 7, 153. TH 12, 261.

TH 17, 324. TT IV, 10, 732. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 844. *Ap. A*,

1040. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1075. *Ap. A*, 1077.

Oposición de padre al matrimonio de su hija, alegando deseo de tenerla

cerca: *Ap. A*, 1059. *Ap. A*, 1051.

DESFAVORABLE

Profecía desfavorable sobre el destino de un rey en combate: TRK V, 6,

841. *Ap. A*, 1051.

Profecía desfavorable sobre el futuro desastre en la corte de un rey: *Ap.*

A, 1050.

Profecía enigmática desfavorable: TH 18, 320. TFR II, 4, 297. TFR II, 7,

357. TT III, 5, 503. TT III, 5, 503. TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1050.

Profecía enigmática desfavorable sobre acontecimiento triste: TH 18,

320. TFR II, 4, 297. TFR II, 7, 357. TT III, 5, 503. *Ap. A*, 1050.

Profecía enigmática desfavorable sobre el destino de los caballeros en

un combate: *Ap. A*, 1051.

DESHABITADA

Inspección de una peña deshabitada por ascenso de caballeros: TH 11, 236. TFR I, 11, 186-187.

Inspección de una peña deshabitada por ascenso de caballero y escudero: TT IV, 1, 603-610. TRK VI, 3, 939-946.

DESHONRA

Deshonra, pérdida de la fama, del honor de un caballero: TH 17, 320. TFR II, 2, 260. TFR II, 10, 398. TT III, 1, 414. TT III, 9, 567. TRK V, 7, 854. *Ap. A*, 1047.

Deshonra, pérdida de la fama, del honor de un rey: TH 17, 320. TRK V, 7, 854. *Ap. A*, 1047.

DESIERTO

Cambio del nombre de un caballero por otro basado en sus viajes por el desierto: TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 433. TRK V, 8, 863.

Viaje de doncel por el desierto: *Ap. A*, 1060. *Ap. B*, 1090.

DESPISTE

Despiste de caballero por quedarse dormido en una floresta: TH 8, 168. TH 8, 178. TH 8, 180. TH 8, 195. TFR I, 6, 116-117. TT III, 11, 591.

Despiste de guardianes por quedarse dormidos en prisión: TH 9, 180.

DESPLAZAMIENTO

Desplazamiento necesario por un camino para llegar a un lugar: TH 2, 37. TH 3, 55. TH 4, 64. TH 7, 161. TFR I, 12, 200. TFR I, 12, 204. TFR II, 4, 301. TT IV, 7, 695-702. TRK V, 1, 747-753. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 9, 872-878. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 950-947. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1027-1030.

DESTINATARIO

Profecía enigmática sobre el destinatario de una corona: TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. Ap. A, 1050. Ap. A, 1057.

Profecía enigmática sobre el destinatario de una espada: TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 247. TT IV, 4, 658. Ap. A, 1057.

Profecía sobre el destinatario del tesoro: TH 10, 229.

Profecía sobre el destinatario de una corona: TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 247. Ap. A, 1050. Ap. A, 1057.

Profecía sobre el destinatario de una espada: TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 247. TT IV, 4, 658. Ap. A, 1057.

DESTINO

Control por maga del destino de un caballero (maga madrina): TFR II, 8, 375. TT III, 5, 502. TRK V, 2, 774. TRK V, 2, 775.

Profecía enigmática desfavorable sobre el destino de los caballeros en un combate: *Ap. A*, 1051.

Profecía desfavorable sobre el destino de un rey en combate: TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1051.

Profecía sobre el destino heroico de un caballero: TH 6, 108. TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. TT IV, 4, 658. *Ap. A*, 1057.

Profecía sobre el destino heroico de un doncel no nacido: *Ap. A*, 1057.

DIRECCIÓN

Cambio en la dirección de un viaje a caballo de rey: TT III, 11, 595. TRK V, 5, 833.

Cambio en la dirección de un viaje por fortuna: TH 6, 124. TFR II, 5, 328.

Cambio en la dirección de un viaje por oscuridad: TH 8, 175. TFR I, 8, 138.

Cambio en la dirección de un viaje por tormenta: TH 4, 71. TFR II, 3, 288-294. *Ap. B*, 1092.

Cambio de sentido en la dirección de un viaje: TH 4, 71. TH 6, 124. TH 8, 175. TFR I, 3, 76. TFR I, 4, 88. TFR I, 6, 114. TFR I, 8, 138. TFR II, 3, 288-294. TFR II, 5, 328. TT III, 1, 419. TT III, 5, 500. TT III, 7, 528. TT III, 11, 595. TT IV, 3, 647. TT IV, 10, 736. TRK V, 2, 779. TRK V, 5, 833. *Ap. B*, 1092.

DISCÍPULO

Traducción de un libro por discípulo de sabio: TRK VI, 9, 1027. *Ap. F*, 1133-1138. *Prologue IV*, 15.

DISCUSIÓN

Discusión entre consejeros sobre el entierro de un caballero: TT III, 1, 416-417.

Discusión entre consejeros sobre la estrategia militar de un combate: TH 17, 323. TFR II, 5, 323. TRK V, 1, 749. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 814. TRK V, 4, 818. TRK V, 4, 822. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 9, 876-882. TRK V, 10, 885-886. TRK VI, 8, 1009-1012.

Discusión sobre la conveniencia de continuar la guerra a pesar de las pérdidas: TRK V, 9, 878-882.

Victoria de un caballero viejo sobre uno joven en discusión: TH 1, 24. TFR II, 2, 267. TFR II, 4, 297. TFR II, 5, 323. TT III, 6, 513-520.

DISEÑO

Construcción, diseño de una espada mágica: TFR II, 3, 277. TT III, 6, 511.

DISFRAZ

Disfraz, ocultación de la identidad de una doncella por ocultar el rostro: TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1070.

DISGUSTO

Muerte por dolor o disgusto por desamor evitada: TRK V, 8, 868. TRK VI, 5, 965.

DISPOSICIÓN

Disposición de estrategia militar para combate: TH 17, 325. TFR I, 11, 194. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 323. TT III, 3, 485-487. TT III, 7, 527-524. TT III, 8, 544-545. TT III, 9, 566-569. TT IV, 3, 646. TT IV, 8, 706. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 764-766. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876-882. TRK V, 10, 885-886. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 1, 905-906. TRK VI, 2, 919. TRK VI, 2, 925. TRK VI, 4, 948-949. TRK VI, 8, 1009-1012. *Ap. A*, 1051.

Disposición de estrategia militar para la apropiación de una ciudad: TRK V, 4, 806-829. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1051.

DISTRIBUCIÓN

Distribución de informaciones de que el héroe está vivo: TH 6, 108. TH 14, 291. TH 18, 332. TT III, 6, 513. TRK V, 6, 845. TRK V, 8, 862.

Distribución de informaciones sobre la belleza de una dueña: TT III, 2, 432. TT III, 6, 524. TT III, 8, 547. TT IV, 6, 679-680. TRK VI, 6, 976.

Distribución de informaciones sobre las hazañas de caballero: TH 1, 27-28. TH 6, 108. TH 6, 109-110. TH 7, 142-145. TH 7, 153. TH 8, 192. TH 12, 258. TH 14, 291. TH 17, 324. TH 19, 341. TH 19, 343. TFR I, 1, 23-24. TFR I, 9, 157. TFR II, 2, 239-264. TT III, 1, 414. TT III, 2, 437. TT III, 4, 472. TT III, 5, 501-502. TT III, 6, 513. TT III, 6, 518. TT III, 6, 521. TT IV, 5, 663-664. TT IV, 5, 670. TT IV, 5, 677-678. TT IV, 8, 711-712. TRK V, 1, 755-758. TRK V, 1, 766. TRK V, 1, 770. TRK V, 3, 797-798. TRK V, 4, 811-815. TRK V, 4, 818-819. TRK V, 8, 866-870. TRK V, 9, 874-878. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 7, 993-994.

Distribución de informaciones sobre las hazañas del héroe a la corte: TH 19, 341-343. TFR II, 2, 249. TT III, 6, 513. TT III, 6, 518. TT III, 6, 521. TRK V, 4, 811-813. TRK VI, 5, 966.

DOLENCIA

Enfermedad, dolencia de un caballero: TFR I, 12, 198-213. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1048.

DOLOR

Amenaza de doncella de suicidio por dolor: TRK V, 8, 868. TRK VI, 5, 961. TRK VI, 5, 964.

Dolor de caballero por amor: TFR II, 1, 233. TFR II, 6, 352. TT III, 6, 523. *Ap. A*, 1059.

Dolor de caballero por amor imposible: TT III, 6, 523. *Ap. A*, 1059.

Dolor de caballero por la muerte de un caballero: TH 18, 333. TFR II, 5, 321. TFR II, 6, 333. TFR II, 7, 359-360. TT III, 1, 414. TT III, 1, 417-418. TT III, 8, 545. TT IV, 5, 665. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 663-671. TT IV, 5, 677-681. TRK V, 1, 755. TRK V, 6, 842-844. TRK V, 7, 854. TRK V, 7, 856. TRK V, 8, 869. *Ap. A*, 1066. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1073-1076.

Dolor de guerrero por la muerte de un subordinado: TT III, 8, 545.

Dolor de padres por la muerte de hijo: TT III, 6, 513. TT IV, 5, 668. TRK V, 1, 755. *Ap. A*, 1066. *Ap. A*, 1068.

Dolor de princesa por amor: TRK V, 2, 785. TRK V, 8, 866-868. TRK VI, 5, 964.

Dolor excesivo de escudero por el cautiverio de un caballero: TT IV, 10, 741-742. TRK VI, 1, 908.

Dolor por abandono del enamorado: TFR II, 7, 356. TRK V, 2, 785.

Dolor por ausencia del amado: TFR II, 7, 356. TRK V, 2, 785.

Dolor por desamor: TRK V, 2, 785. TRK V, 8, 866-868. TRK VI, 5, 964.

Dolor por la ausencia de un caballero hermano: TT IV, 5, 666-668. TRK V, 4, 813.

Enfermedad de doncella por dolor excesivo al amar a un caballero: TRK V, 8, 866-868.

Escucha de lamentos, planctus, duelos en una floresta por dolor: TFR II, 7, 359.

Lamentos, planctus, duelos por dolor: TH 14, 291. TH 18, 333. TFR II, 6, 333. TFR II, 7, 359-360. TT III, 1, 417-418. TT III, 8, 546. TT IV, 5, 668. TT IV, 10, 730-733. TRK V, 1, 755. TRK V, 6, 842-844. TRK V, 7, 854. TRK V, 7, 856. TRK V, 8, 869. *Ap. A*, 1063. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1074-1075.

Llanto de caballero por dolor: TH 18, 333. TFR II, 6, 333. TT IV, 10, 730-733. TRK V, 6, 842.

Muerte de dolor de reina por la muerte del rey: Ap. A, 1063.

Muerte por dolor o disgusto por desamor evitada: TRK V, 8, 868. TRK VI, 5, 965.

DOMINIO

Regreso voluntario de caballero del mundo de la maga, salida de un dominio mágico: TFR II, 8, 378.

Regreso voluntario de caballero del mundo de la maga, salida de un dominio mágico en barco: TFR II, 8, 378.

DON(ES)

Entrega de dones por dueña como premio: TFR II, 8, 375-376. TT III, 5, 503. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 6, 978.

DONCEL

Cambio de los vestidos de una doncella por los de un doncel: TRK V, 3, 804.

Entrega de armas para doncel por ermitaño: TFR I, 8, 145.

Profecía sobre el destino heroico de un doncel no nacido: Ap. A, 1057.

Viaje de doncel por el desierto: Ap. A, 1060. Ap. B, 1090.

DONCELLA

Aceptación del amor de una doncella voluntariamente: TFR I, 11, 204.

TFR II, 6, 339-341. TRK VI, 5, 964-965. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1060.

Acompañamiento en el viaje por doncella: TRK V, 5, 804. TRK V, 5, 833-

838. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 5, 975-978. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*, 1095.

Afición de doncella por la artesanía: TFR II, 8, 370. TT IV, 1, 611. TRK V,

2, 775. *Ap. A*, 1061.

Amenaza de doncella de suicidio por dolor: TRK V, 8, 868. TRK VI, 5,

961. TRK VI, 5, 964.

Amor de caballero por doncella: TFR I, 7, 123. TFR I, 11, 204. TFR II, 6,

339-341. TT III, 2, 432. TT III, 5, 503. TT III, 6, 524. TT III, 8, 547.

TRK VI, 5, 959-965. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1058-1061. *Ap. A*, 1069.

Ap. A, 1070. *Ap. B*, 1095. *Ap. B*, 1096. *Ap. B*, 1097.

Amor de caballero por doncella a primera vista: TFR I, 11, 204. TRK VI,

5, 959. *Ap. A*, 1058.

Amor de caballero por doncella a primera vista en corte: TRK VI, 5, 959.

Ap. A, 1058.

Amor de caballero por doncella hermosa: TFR I, 7, 123. TFR I, 11, 204.

TFR II, 6, 339-341. TT III, 2, 432. TT III, 5, 503. TT III, 6, 524. TT

III, 8, 547. TRK VI, 5, 959-965. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*,

1058. *Ap. A*, 1062-1063. *Ap. A*, 1080-1081. *Ap. B*, 1095. *Ap. B*, 1096.

Ap. B, 1097.

Amor de doncella por caballero a primera vista: TT III, 6, 515. *Ap. A*,

1060.

Amor de doncella por caballero por sus hazañas: TRK VI, 5, 959-965.

Amor de dos doncellas por el mismo caballero: TRK V, 8, 866. TRK VI, 5, 964. *Ap. A*, 1060.

Amor imposible entre caballero y doncella: TFR I, 11, 204. TFR II, 6, 339-341. TT III, 6, 523. TRK V, 8, 866. TRK VI, 5, 964. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1059.

Amor imposible entre caballero y doncella por pertenecer a distinta clase social: TFR I, 11, 204. *Ap. A*, 1059.

Aumento de la impetuosidad del caballero por estar enamorado de una doncella: *Ap. A*, 1061.

Autoproclamación de caballero de servicio caballeresco a una doncella: TRK VI, 5, 965. *Ap. A*, 1061.

Cambio de los vestidos de una doncella por los de un doncel: TRK V, 3, 804.

Combate de caballero y doncella guerrera: TRK V, 6, 841.

Comprobación del amor de una doncella por un caballero por su comportamiento: TFR I, 11, 204. TFR II, 1, 245. TFR II, 6, 339-341. TT III, 6, 515. TT III, 6, 523. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 783-785. TRK V, 8, 866-868. TRK VI, 5, 959-965. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1024-1026. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A*, 1060-1061.

Confusión al identificar una doncella por caballero: TRK V, 3, 804

Cumplimiento de una profecía sobre el amor entre doncella y caballero: TRK VI, 5, 972. *Ap. A*, 1061.

Declaración de amor de caballero a doncella: TFR I, 11, 203. TRK VI, 5, 964-965. *Ap. A*, 1061.

Declaración de amor de caballero a doncella por petición de matrimonio: TRK VI, 5, 964-965.

Declaración de amor de doncella a caballero: TFR I, 7, 123. TRK V, 2, 783-785. TRK VI, 5, 965. *Ap. A*, 1061

Defensa de la belleza de una doncella por caballero: TRK VI, 6, 976.

Disfraz, ocultación de la identidad de una doncella por ocultar el rostro: TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1070.

Encuentro casual con una doncella en la corte: TRK VI, 5, 959. TRK VI, 5, 961. *Ap. A*, 1058. *Ap. A*, 1060. *Ap. B*, 1089.

Encuentro casual con una doncella en una floresta: *Ap. A*, 1058. *Ap. A*, 1060. *Ap. B*, 1089.

Enfermedad de doncella por amor: TRK V, 8, 866-868.

Enfermedad de doncella por dolor excesivo al amar a un caballero: TRK V, 8, 866-868.

Entrega por caballero de anillo como símbolo de su amor por una doncella: *Ap. B*, 1090.

Información recibida de doncella: TRK VI, 5, 959-960. TRK VI, 5, 962. *Ap. A*, 1058.

Matrimonio de doncella amazona con caballero, a pesar de que antes rechazaba casarse: TRK VI, 5, 958-965. TRK VI, 6, 977.

Matrimonio entre doncella y caballero: TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 977. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*, 1095.

Ocultación de su identidad una doncella: TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1070.

Pregunta del nombre de la doncella que ha llevado a cabo una hazaña: TRK V, 6, 845.

Profecía de amor de un caballero con una doncella: *Ap. A*, 1059.

Profecía de amor y matrimonio de un caballero con una doncella: Ap. A, 1059.

Profecía sobre el amor de una doncella por un caballero: Ap. A, 1059.

Rechazo del matrimonio por doncella: TRK VI, 5, 964.

Recuerdo de doncella por parecido: TFR II, 1, 227. Ap. A, 1058.

Recuerdo de una doncella por visión de otra: TFR II, 1, 227. Ap. A, 1058.

Revelación de un secreto relacionado con el amor de un caballero por doncella: Ap. A, 1059.

Tristeza de doncella por desamor de un caballero: TRK V, 2, 785. TRK V, 8, 866-868. TRK VI, 5, 964.

Viaje terrestre de doncella a la corte del marido: TRK VI, 5, 972. Ap. B, 1095.

DORMIDO(S)

Despiste de caballero por quedarse dormido en una floresta: TH 8, 168. TH 8, 178. TH 8, 180. TH 8, 195. TFR I, 6, 116-117. TT III, 11, 591.

Despiste de guardianes por quedarse dormidos en prisión: TH 9, 180.

DUELO

Escucha de lamentos, planctus, duelos en una floresta por dolor: TFR II, 7, 359.

Lamentos, planctus, duelos por dolor: TH 14, 291. TH 18, 333. TFR II, 6, 333. TFR II, 7, 359-360. TT III, 1, 417-418. TT III, 8, 546. TT IV, 5, 668. TT IV, 10, 730-733. TRK V, 1, 755. TRK V, 6, 842-844. TRK V,

7, 854. TRK V, 7, 856. TRK V, 8, 869. *Ap. A*, 1063. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1074-1075.

DUEÑA

Afición de dueña por la artesanía: TFR II, 8, 370. TT IV, 1, 611.

Amor de caballero feo por dueña hermosa a primera vista: TFR II, 7, 356. *Ap. A*, 1080-1081.

Defensa de la belleza de una dueña por un caballero: TT III, 2, 432. TT III, 6, 524. TT III, 8, 547. TRK VI, 6, 976.

Distribución de informaciones sobre la belleza de una dueña: TT III, 2, 432. TT III, 6, 524. TT III, 8, 547. TT IV, 6, 679-680. TRK VI, 6, 976.

Entrega de armas mágicas a caballero por dueña: TFR II, 8, 375.

Entrega de dones por dueña como premio: TFR II, 8, 375-376. TT III, 5, 503. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 6, 978.

Información recibida de dueña sabia: TFR II, 7, 363-366. TFR II, 8, 374-376. TT III, 5, 503. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 776. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 983. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1059. *Ap. A*, 1063.

Salida de caballero al encuentro de otro caballero con un mensaje de dueña: TT III, 5, 503. TRK V, 2, 774-775.

Obtención de unas armas extraordinarias de una dueña: TFR II, 8, 375.

Regalo por dueña de una joya, reliquias, como talismán a un caballero: TFR II, 8, 375-376. TRK VI, 6, 975.

DURACIÓN

Duración excesiva de un combate singular muy violento entre caballero y monstruo: TT III, 5, 501-502. Ap. B, 1092.

EDUCACIÓN

Crianza y educación de niño por caballero: TFR I, 1, 23. TFR II, 2, 244. Ap. A, 1057. Ap. A, 1070. Ap. B, 1086.

Crianza y educación de niño por madre: Ap. A, 1057.

Hospitalidad, educación en la corte de un rey (su tío) de un niño: TFR II, 2, 244. Ap. A, 1070.

EJÉRCITO(S)

Combate individual entre los capitanes de ejército a lo largo del combate colectivo: TT III, 3, 444. Ap. A, 1047. Ap. A, 1055. Ap. A, 1074-1075.

ELECCIÓN

Confusión en la elección de camino por caballero: TH 8, 175. TFR I, 8, 138. TFR I, 6, 115. TT IV, 1, 612.

Confusión en la elección del camino de caballero y escudero en un monte por ser de noche: TT IV, 1, 612.

Confusión en la elección del camino por ser de noche: TH 8, 175. TFR I, 8, 138. TT IV, 1, 612.

Elección de camino por caballero: TH 2, 53. TH 4, 71. TH 5, 100-101. TH 6, 112. TH 7, 133. TH 7, 161. TH 10, 226. TH 11, 239. TH 13, 278.

TH 13, 282. TFR I, 1, 35. TFR I, 3, 71. TFR I, 4, 88. TFR I, 6, 108. TFR I, 8, 138. TFR I, 11, 181. TFR I, 12, 199. TFR II, 3, 281. TFR II, 3, 287. TFR II, 4, 297. TFR II, 4, 314. TFR II, 5, 328. TFR II, 8, 368. TFR II, 10, 399. TT III, 1, 419. TT III, 5, 500. TT III, 11, 595. TT IV, 3, 647. TT IV, 10, 736. TRK V, 2, 779. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060.

Elección del camino por fortuna: TH 5, 83. TH 9, 198. TH 9, 208. TFR I, 6, 115.

Elección de camino por lumbre: TH 2, 40. TH 8, 175. TH 8, 177. TH 8, 179.

Elección de camino por tormenta: TH 4, 71. TFR II, 3, 288-294. *Ap. B*, 1092.

Muerte preferida al cautiverio como elección: TRK V, 2, 784-785. TRK V, 7, 852-854. TRK V, 8, 868. TRK VI, 5, 961. TRK VI, 5, 964.

EMBAJADA

Embajada de caballero con informaciones sobre la identidad de otro caballero: TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 246. TT III, 6, 513-514.

Embajada de caballero para recordar un desafío: *Ap. A*, 1052. *Ap. B*, 1087.

Embajada de mensajero buscando ayuda para la guerra: TH 15, 300. TFR II, 2, 246. TT III, 7, 527. TRK V, 3, 798. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1074.

Embajada de mensajero para conseguir ayuda militar: TH 15, 300. TT III, 7, 527. TRK V, 3, 798. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1074.

Embajada de mensajero buscando concordia, paz: TH 15, 305-307. TH 17, 317-318. TFR II, 2, 240-241. TT III, 10, 576-578. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 5, 968.

Embajada de mensajero con informaciones sobre el enemigo: TFR II, 2, 257. TT III, 7, 527. TRK V, 3, 798-799. TRK V, 5, 833-835.

Embajada de mensajero con informaciones sobre la muerte de un caballero: TRK V, 1, 755.

Embajada de mensajero para desafío a combate singular: Ap. A, 1052. Ap. B, 1087.

Embajada de mensajero para pedir licencia para desembarco en una isla: Ap. A, 1034.

Embajada de mensajeros para desafío a combate: Ap. A, 1052. Ap. B, 1087.

Embajada de rey a una corte extranjera buscando ayuda militar: TH 15, 300. TRK V, 3, 798. Ap. A, 1050. Ap. A, 1053. Ap. A, 1074.

Embajada para conseguir ayuda militar: TH 14, 294. TH 15, 300. TT III, 7, 527. TRK V, 3, 798. Ap. A, 1053. Ap. A, 1074.

Embajada para desafío a combate singular: Ap. A, 1052. Ap. B, 1087.

EMBOSCADA

Ataque imprevisto, emboscada al ser rodeado: TH 17, 324. TFR I, 11, 194-195. TFR II, 4, 299. TT IV, 1, 613. TT IV, 4, 657. TT IV, 5, 671. TRK V, 10, 891. TRK VI, 8, 1015. Ap. A, 1043.

Aviso de emboscada: TH 4, 71. TFR II, 5, 323. TT IV, 4, 657. TRK V, 1, 765. TRK V, 10, 885.

Emboscada, celada en floresta: TH 2, 45. TH 8, 180. TFR II, 8, 345. TT IV, 4, 657.

Emboscada, celada por acorralamiento del enemigo rodeado por tres frentes: TH 17, 324-325. TFR I, 11, 194-195. TFR I, 12, 212-214. TFR II, 4, 298-299. TFR II, 5, 323-324. TT III, 7, 533-541. TT III, 9, 566-569. TT IV, 1, 613. TT IV, 4, 657. TT IV, 5, 671. TRK V, 1, 765. TRK V, 10, 885-886. *Ap. A*, 1053.

ENAMORADO(S)

Aumento de la impetuosidad del caballero por estar enamorado de una doncella: *Ap. A*, 1061.

Dolor por abandono del enamorado: TFR II, 7, 356. TRK V, 2, 785.

Encuentro de los enamorados después de largo tiempo de separación: TFR II, 1, 238. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 8, 1008. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1062. *Ap. B*, 1095.

ENANO

Acompañamiento en el viaje por enano: TH 2, 36. *Prologue IV*, 11-12. TFR I, 1, 35. TFR I, 3, 70-85. TFR I, 4, 86-97. TFR I, 6, 109. TFR I, 8, 135. TFR I, 11, 181-188. TFR I, 12, 199-213. TFR II, 3, 281-294. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-332. TFR II, 6, 333-352. TFR II, 9, 380-394. TFR II, 10, 395-407. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-505. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TT III, 8, 546-556. TT III, 11, 588-589. TT III, 11, 595-600. TT IV, 1, 604-619. TT IV, 2, 620-635. TT IV, 3, 636-647. TT IV, 4, 648-662. TT IV,

5, 663-682. TT IV, 6, 683-693. TT IV, 7, 694-702. TT IV, 8, 703-716. TT IV, 9, 717-727. TRK V, 1, 747-753. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 9, 872-878. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 950-947. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1027-1030. *Ap. A*, 1073. *Ap. A*, 1074. *Ap. A*, 1081.

Acompañamiento en el viaje por primo y enano: *Prologue IV*, 11-12. TFR I, 1, 35. TFR I, 3, 70-85. TFR I, 4, 86-97. TFR I, 6, 109. TFR I, 8, 135. TFR I, 11, 181-188. TFR I, 12, 199-213. TFR II, 3, 281-294. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-332. TFR II, 6, 333-352. TFR II, 9, 380-394. TFR II, 10, 395-396. TT III, 3, 444-459. TT III, 4, 461-470. TT III, 4, 478-479. TT III, 4, 486-487. TT III, 11, 588-589. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1030.

Ayuda de caballero para vengar el rapto de enano: TH 4, 77. TT III, 1, 420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-500.

Búsqueda de ayuda militar por enano para sí mismo: TH 15, 300. *Ap. A*, 1074.

Búsqueda de caballero por enano: TH 1, 23. TH 8, 193. TFR I, 10, 172. TFR II, 10, 405. TRK V, 8, 858. TRK VI, 1, 897-909.

Confusión al identificar un enano: TH 2, 49. TH 8, 187.

Deseo de venganza de enano por la muerte de un caballero: TFR II, 5, 321. TT IV, 10, 732. *Ap. A*, 1074-1075.

Encuentro casual con un enano: TH 8, 194. TT III, 4, 463. TT III, 8, 556. TRK VI, 3, 943. *Ap. A*, 1077-1078.

Huida de enano por miedo al supuesto apresador: TH 4, 77. TH 6, 108. TH 8, 191. TFR I, 12, 213-214. TT III, 3, 459.

Liberación de enano por caballero: TH 2, 50. TH 4, 77. TH 9, 218. TT III, 3, 458.

Ocultación de identidad de un enano en corte: TH 8, 196.

Relato de historia sobre una serpiente por enano: TH 1, 27-30.

Rescate de un enano de ser quemado en la hoguera en el último minuto: TH 2, 48.

Revelación de un enano de un secreto relacionado con la identidad de caballero: TFR II, 2, 247. TT IV, 4, 658.

Servicio de enano a caballero como agradecimiento: TH 7, 155. TH 10, 226. T 12, 251. TT IV, 1, 619. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 777. TRK V, 4, 806-807.

Viaje terrestre de un enano a una corte extranjera para cumplir orden: TFR II, 2, 241.

ENCANTAMIENTO(S), ENCANTADO(A), ENCANTADOR

Aumento de la impetuosidad de caballero en el combate por cuerno encantado: TFR II, 2, 279. TT III, 1, 413. TT III, 7, 528. TT III, 7, 540.

Captura de caballero en cámara encantada por mago encantador: TFR II, 2, 260.

Inmunidad, protección frente a los encantamientos por anillo mágico: TFR I, 8, 141. TFR II, 7, 365.

Liberación de un mago encantador cautivo: TFR II, 2, 261.

Observación directa del triunfo de un caballero sobre construcciones encantadas: TFR II, 4, 308.

ENCRUCIJADA

Separación voluntaria de caballero y rey en encrucijada: TRK VI, 6, 982.

ENCUENTRO

Encuentro casual con amigos en combate: TH 18, 335. TT III, 8, 543.
TRK V, 6, 848.

Encuentro casual con gigantes en una floresta: TH 2, 41. TFR I, 12, 205.
TT III, 4, 463.

Encuentro casual con un caballero bajo un árbol: TFR I, 8, 119. TT III, 2,
442-443. TT III, 5, 492.

Encuentro casual con un enano: TH 8, 194. TT III, 4, 463. TT III, 8, 556.
TRK VI, 3, 943. Ap. A, 1077-1078.

Encuentro casual con un ermitaño: TFR I, 8, 119. TT III, 4, 463.

Encuentro casual con una doncella en la corte: TRK VI, 5, 959. TRK VI,
5, 961. Ap. A, 1058. Ap. A, 1060. Ap. B, 1089

Encuentro casual con una doncella en una floresta: Ap. A, 1058. Ap. A,
1060. Ap. B, 1089.

Encuentro casual de caballeros en combate: TH 18, 335. TT III, 8, 543.
TRK V, 6, 848.

Encuentro casual de tío y sobrino: TFR II, 1, 230. TRK V, 6, 843.

Encuentro de caballeros en casa hermosa con un jardín: TFR II, 1, 219.
TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 226-227. TFR II, 1, 230. TFR II, 2, 240.
TRK VI, 6, 974.

Encuentro de los enamorados después de largo tiempo de separación:

TFR II, 1, 238. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 8, 1008. Ap. A, 1060. Ap. A, 1062. Ap. B, 1095.

Salida de caballero al encuentro de otro caballero con un mensaje de dueña: TT III, 5, 503. TRK V, 2, 774-775.

ENEMIGO

Búsqueda de enemigos por caballero: TH 7, 152. TH 8, 182. TH 12, 249.

TH 12, 256. TH 13, 272. TH 18, 334. TT III, 2, 437. TT III, 7, 533-540. TRK V, 10, 883-886. Ap. A, 1052. Ap. A, 1060. Ap. A, 1066. Ap. A, 1074.

Caída de enemigo muerto encima de caballero: TRK VI, 5, 970.

Cautiverio de enemigos vencidos: TT III, 8, 545. TT III, 10, 587. TRK VI, 5, 968.

Comprobación de la generosidad del rey con el enemigo por su comportamiento: TFR II, 2, 255. TT III, 8, 545. TRK V, 1, 762. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 6, 976.

Comprobación de la generosidad de un caballero con el enemigo por su comportamiento: TH 5, 102. Prologue IV, 12. TFR I, 2, 59. TT III, 8, 545. TT III, 10, 583-584. TT IV, 1, 615. TT IV, 1, 618. TT IV, 2, 622. Ap. A, 1037.

Comprobación de la generosidad de un gigante con el enemigo por su comportamiento: TRK VI, 6, 980.

Comprobación de la soberbia del enemigo por su comportamiento: TH 8, 196. TH 12, 262. TH 15, 307. TH 15, 308. TH 17, 319. TFR II, 2, 258-260. TFR II, 10, 397-399. TT III, 10, 584. TRK V, 6, 841. TRK V,

10, 888-891. TRK VI, 6, 983-984. TRK VI, 8, 1018-1020. *Ap. A*, 1051.
Ap. A, 1074-1075.

Confusión al identificar unos barcos en la costa con los del enemigo por sus divisas: TRK V, 6, 847.

Embajada de mensajero con informaciones sobre el enemigo: TFR II, 2, 257. TT III, 7, 527. TRK V, 3, 798-799. TRK V, 5, 833-835.

Emboscada, celada por acorralamiento del enemigo rodeado por tres frentes: TH 17, 324-325. TFR I, 11, 194-195. TFR I, 12, 212-214. TFR II, 4, 298-299. TFR II, 5, 323-324. TT III, 7, 533-541. TT III, 9, 566-569. TT IV, 1, 613. TT IV, 4, 657. TT IV, 5, 671. TRK V, 1, 765. TRK V, 10, 885-886. *Ap. A*, 1053.

Engaño por hacerse pasar por aliados para entrar en la fortaleza del enemigo: TRK VI, 1, 913.

Entierro de los enemigos: TT III, 8, 551.

Entrada de caballeros en campo enemigo pasando por el puente del castillo: TT III, 7, 540.

Entrada de caballeros en campo enemigo pasando por las puertas de una ciudad sitiada: TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 817. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 845.

Entrega de las armas del capitán enemigo: TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1036-1037.

Espera de la llegada del enemigo en formación: TFR I, 11, 194. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 323. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876-879. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948-949.

Exhibición de soldados y de sus armas para inspirar miedo al enemigo: TT III, 7, 533. TRK V, 4, 822. TRK V, 10, 885. TRK VI, 8, 1011.

Falsa información de un caballero dada al enemigo: TH 2, 44. TH 4, 75. TH 8, 196. TH 12, 262. TRK V, 2, 780. TRK V, 10, 885. TRK V, 10, 889.

Firma de paz, acuerdo de amistad entre dos enemigos: TH 17, 325. TRK VI, 4, 949. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 9, 1021. Ap. A, 1045.

Gritos del enemigo a las afueras de un castillo: TT III, 7, 533. TT III, 7, 536-537. TT III, 7, 539-540. TRK VI, 4, 823. Ap. A, 1074.

Huida de los enemigos a la muerte del capitán: TH 18, 335. TFR II, 5, 331. TRK VI, 4, 949. Ap. B, 1095.

Huida de los enemigos del combate al ver muerto al capitán: TH 18, 335. TFR II, 5, 331. Ap. A, 1047.

Huida de los enemigos desordenadamente por miedo al vencedor: TH 18, 335. TFR II, 5, 331. TT III, 7, 542. TRK VI, 4, 949. Ap. A, 1049. Ap. A, 1051. Ap. A, 1053. Ap. A, 1075.

Inducción al enemigo a abandonar el asedio por combates en otros focos: TH 17, 321. TH 17, 324. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839-849.

Informaciones de caballero sobre el reclutamiento de tropas de los enemigos: TH 16, 313. TH 17, 323-324. TFR I, 2, 51. TFR I, 12, 210. TFR II, 2, 245. TFR II, 2, 256. TFR II, 2, 260. TT III, 5, 496-500. TT III, 6, 516. TT III, 7, 528. TT IV, 5, 677. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 812-814. TRK V, 7, 853. TRK V, 9, 878.

Informaciones engañosas dadas a los enemigos: TH 2, 44. TH 4, 75. TH 8, 196. TH 12, 262. TRK V, 9, 882. TRK V, 10, 885.

Liberación de prisiones del enemigo: TH 6, 108. TFR II, 2, 261. TFR II, 2, 256. TRK V, 9, 876. TRK VI, 1, 915.

Muerte del capitán de los enemigos en combate: TH 18, 335. TFR II, 5, 331. TT III, 3, 444. TRK V, 6, 842. Ap. A, 1047. Ap. A, 1075.

Negativa, rechazo a aceptar tregua del enemigo: TH 17, 317. TT III, 7, 540. TRK V, 10, 891.

Perdón de la vida del enemigo: TH 5, 102. Prologue IV, 12. TFR I, 2, 59. TT III, 8, 545. TT III, 10, 583-584. TT IV, 1, 615. TT IV, 1, 618. TT IV, 6, 673. TRK VI, 3, 944. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 8, 1019. TRK VI, 3, 944. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 8, 1019.

Perdón de la vida del enemigo con condiciones: TT III, 8, 545. TT IV, 1, 615. TT IV, 1, 618. TT IV, 6, 673. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 8, 1019.

Perdón de la vida de un caballero enemigo con condiciones: TRK VI, 5, 968. TRK VI, 8, 1019.

Persecución de los enemigos que huyen: TH 4, 77. TH 8, 190. TH 18, 335. TFR I, 12, 210. TFR I, 12, 213-214. TFR II, 5, 328-330. TT III, 7, 542. TRK VI, 2, 924-925. Ap. A, 1049. Ap. A, 1051. Ap. A, 1053.

Promesa de preservar la vida del enemigo: TT III, 10, 584. TT IV, 6, 690. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 8, 1019.

Promesa de preservar la vida del enemigo mientras atraviesa una tierra: TT IV, 6, 690. TRK VI, 8, 1019.

Quema de los cadáveres de los enemigos: TT III, 2, 434. TT III, 2, 440. TRK V, 6, 845

Quema en hoguera del cadáver del enemigo como castigo: TT III, 2, 434. TT III, 2, 440. TRK V, 6, 845.

Tortura a prisionero durante la guerra para conocer un secreto del enemigo: TFR I, 2, 58. TFR II, 2, 254. Ap. A, 1077.

Vano intento de evitar el ataque del enemigo con uso de dardos, piedras y saetas: TT III, 7, 532-533.

Victoria contra los enemigos: TH 2, 50. TH 4, 77. TH 7, 153. TH 8, 191. TH 14, 289. TH 18, 335. TFR I, 12, 197. TFR II, 1, 224. TFR II, 4,

299. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TFR II, 6, 349. TT III, 2, 437. TT III, 3, 459. TT III, 7, 542. TT IV, 5, 678. TT IV, 10, 730. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 849. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 861. TRK VI, 4, 949. *Ap. A*, 1036-1037. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1071. *Ap. A*, 1074. *Ap. A*, 1075. *Ap. A*, 1078. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1084-1089. *Ap. B*, 1092-1095.

ENEMISTAD

Enemistad entre rey y vasallo por treta, engaño urdido a causa de la envidia de consejero: TT III, 6, 516.

ENFERMEDAD

Búsqueda de cura para una enfermedad: TFR I, 12, 198. TFR I, 12, 203. TFR I, 12, 211. TFR II, 1, 221. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952. *Ap. A*, 1041.

Enfermedad de doncella por amor: TRK V, 8, 866-868.

Enfermedad de doncella por dolor excesivo al amar a un caballero: TRK V, 8, 866-868.

Enfermedad, dolencia de un caballero: TFR I, 12, 198-213. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1048.

ENFERMO

Visita a los enfermos durante la convalecencia: TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 230. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952.

ENGAÑO, ENGAÑOSA(S)

Enemistad entre rey y vasallo por treta, engaño urdido a causa de la envidia de consejero: TT III, 6, 516.

Engaño por hacerse pasar por aliados para entrar en la fortaleza del enemigo: TRK VI, 1, 913.

Huida de la muerte o peligro mediante engaño: TH 2, 48-50. TH 8, 190. TH 12, 263. TT III, 3, 455-456. TT IV, 1, 614. TRK VI, 1, 913. TRK VI, 1, 915.

Informaciones engañosas dadas a los enemigos: TH 2, 44. TH 4, 75. TH 8, 196. TH 12, 262. TRK V, 9, 882. TRK V, 10, 885.

Victoria por engaño de mago en combate contra caballero: TFR II, 2, 258-260.

ENIGMÁTICA

Conocimiento secreto anunciado por sonrisa enigmática: TFR II, 1, 230. TT IV, 4, 658.

Interpretación de una profecía enigmática por caballero: TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. TT IV, 4, 658.

Profecía enigmática desfavorable: TH 18, 320. TFR II, 4, 297. TFR II, 7, 357. TT III, 5, 503. TT III, 5, 503. TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1050.

Profecía enigmática desfavorable sobre el destino de los caballeros en un combate: *Ap. A*, 1051.

Profecía enigmática favorable de maga: TFR II, 8, 376. TT III, 5, 503.

Profecía enigmática sobre el destinatario de una corona: TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1057.

Profecía enigmática sobre el destinatario de una espada: TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 247. TT IV, 4, 658. *Ap. A*, 1057.

Profecía enigmática sobre la grandeza en armas de un caballero: TFR I, 10, 170-171. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. TT IV, 4, 658. *Ap. A*, 1057.

Profecía enigmática y simbólica mediante sueño alegórico: TFR I, 5, 108. TFR II, 2, 246.

Profecía enigmática y simbólica mediante sueño alegórico con personajes reales: TFR I, 5, 108.

Profecía enigmática desfavorable sobre acontecimiento triste: TH 18, 320. TFR II, 4, 297. TFR II, 7, 357. TT III, 5, 503. *Ap. A*, 1050.

ENTIERRO

Discusión entre consejeros sobre el entierro de un caballero: TT III, 1, 416-417.

Entierro de los aliados: TH 18, 338. TFR II, 4, 319-320. TT III, 1, 416-417. TT III, 6, 506. TT III, 8, 545. TT III, 8, 551. TT III, 8, 553. TT IV, 5, 678. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 850-854. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6,

976. *Ap. A, 1054. Ap. A, 1062-1063. Ap. A, 1067. Ap. A, 1070-1071. Ap. A, 1076.*

Entierro de los enemigos: TT III, 8, 551.

Entierro de los muertos en el combate: TH 18, 338. TT III, 1, 416-417. TT III, 6, 506. TT III, 8, 545. TT III, 8, 551. TT III, 8, 553. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 850-854. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 977. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 850-854. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 977. *Ap. A, 1054. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1076.*

ENTRADA

Combate colectivo a la entrada de un castillo: TH 17, 324-313. TH 18, 334-335. TT III, 7, 540-541. TRK V, 6, 839-849. *Ap. A, 1074.*

Combate entre caballero y serpiente, guardián de la puerta de entrada al tesoro: TH 14, 289.

Entrada de caballero en palacio con una sepultura: TFR II, 4, 319.

Entrada de caballero en palacio subterráneo a través de cueva: TH 8, 195. TH 9, 199. TFR II, 4, 319.

Entrada de caballero en primer lugar en el asalto de una ciudad: TRK V, 4, 829.

Entrada de caballeros en campo enemigo pasando por el puente del castillo: TT III, 7, 540.

Entrada de caballeros en campo enemigo pasando por las puertas de una ciudad sitiada: TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 817. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 845.

Entrada en fortaleza escalando el muro protector: TH 15, 302.

Entrada triunfal de un caballero a la corte tras la victoria: TH 19, 341.

TRK VI, 5, 966.

Entrada triunfal de un caballero a una ciudad: TH 10, 227. TRK VI, 5, 966.

ENTREGA

Entrega de anillo por mago como regalo: TFR I, 2, 51. TFR II, 2, 241. TT IV, 6, 692. TT IV, 9, 724. *Ap. A*, 1076. *Ap. B*, 1085.

Entrega de armas de caballero como prueba de verdad: TT III, 6, 511.

Entrega de armas mágicas a caballero por dueña: TFR II, 8, 375.

Entrega de armas para doncel por ermitaño: TFR I, 8, 145.

Entrega de cofre con joyas como premio, empresa en combate: TH 18, 337.

Entrega de dones por dueña como premio: TFR II, 8, 375-376. TT III, 5, 503. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 6, 978.

Entrega de joyas como regalo: TH 18, 336. TH 18, 337. TH 18, 339. TFR I, 2, 51. TFR II, 2, 241. TFR II, 8, 375-376. TT IV, 6, 692. TT IV, 9, 724. TRK VI, 6, 975.

Entrega de las armas del capitán enemigo: TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1036-1037.

Entrega de nave y comida para el viaje por amigos como regalo: TFR II, 8, 367-369.

Entrega de tierras (señoríos) como premio: TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 980. *Ap. A*, 1044. *Ap. B*, 1097.

Entrega de tierras (señoríos) por el héroe a amigos como premio por fidelidad: TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 980. *Ap. A*, 1044. *Ap. B*, 1097.

Entrega de vestidos y armas: TFR II, 3, 277. TFR II, 8, 370-375. TT III, 5, 503. TT III, 6, 522. TRK VI, 4, 952. TRK VI, 4, 954. *Ap. A*, 1060.

ENVIDIA

Enemistad entre rey y vasallo por treta, engaño urdido a causa de la envidia de consejero: TT III, 6, 516.

ENVÍO

Envío de caballeros a caballo como refuerzos: TT III, 7, 541. TT III, 11, 595. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 886. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1069.

Envío de caballeros como refuerzos: TH 16, 309. TT III, 7, 541. TT III, 11, 595. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 886. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1069.

Envío de caballeros a una guerra: TH 14, 296. TH 16, 309. TT III, 7, 541. TT III, 11, 595. TT IV, 3, 646. TT IV, 8, 706. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 886. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1069.

Envío de naves con caballeros como refuerzos en el último minuto: TRK V, 6, 847. TRK V, 9, 876. *Ap. A*, 1050.

ERMITAÑO

Ayuda de ermitaño: TFR I, 6, 119-122. TFR I, 7, 123-134. TFR I, 8, 142. TT III, 4, 464-484. TT III, 10, 585- 587. TRK VI, 6, 979-981.

Búsqueda de caballero por ermitaño: TFR I, 8, 142.

Encuentro casual con un ermitaño: TFR I, 8, 119. TT III, 4, 463.

Entrega de armas para doncel por ermitaño: TFR I, 8, 145.

Hospitalidad de ermitaño a caballero por ser tarde: TFR I, 6, 120.

Hospitalidad de ermitaño a caballeros: TFR I, 6, 120-122. TFR I, 7, 123-134. TT III, 4, 464-484. TT III, 8, 558. TT III, 9, 574. TRK VI, 6, 981

Información de ermitaño sobre un lugar recibida durante una conversación: TFR I, 6, 120. TFR I, 7, 129-133. TFR I, 8, 145-147. TT III, 4, 467. TT III, 4, 470. TT III, 4, 483. TRK VI, 6, 979-981.

Orientación del camino por informaciones de ermitaño: TFR I, 7, 133-134. TFR II, 8, 367-368. TT III, 3, 485. TT III, 9, 573.

Retiro voluntario del mundo de ermitaño: TFR II, 2, 265. TT III, 4, 472. TRK VI, 6, 981

Rescate de la muerte de caballero en el último minuto por un ermitaño: TFR I, 6, 120. TFR I, 8, 142.

ESCALADA

Escalada de un muro a través de cuerdas: TH 15, 302.

ESCARAMUZA

Ataque imprevisto al amanecer, escaramuza: TFR II, 4, 299. *Ap. B*, 1092.

Ataque imprevisto durante la noche, escaramuza: TH 4, 71. TFR I, 11, 194-15. TFR II, 4, 299. *Ap. A*, 1055.

Ataque imprevisto, escaramuza: TH 4, 71. TFR I, 11, 194-15. TFR II, 4, 299. TRK VI, 8, 1015. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1066. *Ap. A*, 1067.

ESCRITURA

Escritura de un libro sobre las hazañas de un caballero por un maestro:

TH 19, 349. *Prologue IV*, 14-15. TFR I, 4, 105. TFR II, 2, 249. TFR II, 3, 278. TFR II, 3, 290. TRK VI, 9, 1027. *Ap. A*, 1033.

ESCUCHA, ESCUCHADO

Conocimiento de un secreto valioso escuchado casualmente: TFR I, 10, 164. TT IV, 5, 680. TRK VI, 2, 925.

Conocimiento de un secreto valioso escuchado casualmente en conversación apartada: TH 16, 315. TFR I, 10, 164. TT IV, 5, 680. TRK VI, 2, 925.

Escucha de lamentos, planctus, duelos en una floresta por dolor: TFR II, 7, 359.

Escucha de un grandísimo ruido en el cierre de unas puertas: TFR II, 4, 309.

Escucha de voces desde el campamento del rival: TH 15, 303.

Escucha de voces y cantos en el interior de un castillo por fiesta: TH 15, 304.

ESCUADERO

Búsqueda de caballero por escudero: TFR II, 10, 405. TT IV, 10, 741-742.

TRK VI, 1, 897-909.

Confusión en la elección del camino de caballero y escudero en un monte por ser de noche: TT IV, 1, 612.

Consuelo de escudero encareciendo la fama que recibirá de una aventura: TT IV, 8, 711-713. TRK VI, 4, 950.

Conversación apartada del grupo con escudero: TFR II, 10, 405-406. TT IV, 5, 669-672. TT IV, 5, 677-682. TT IV, 6, 683-685. TT IV, 6, 689-693.

Dolor excesivo de escudero por el cautiverio de un caballero: TT IV, 10, 741-742. TRK VI, 1, 908.

Habla de escudero impedida por llanto: TFR I, 2, 64. TRK VI, 4, 954.

Inspección de una peña deshabitada por ascenso de caballero y escudero: TT IV, 1, 603-610. TRK VI, 3, 939-946.

ESPADA(S)

Combate colectivo en campo de batalla con espadas y lanzas: TH 17, 326-330. TH 18, 334-335. TFR II, 2, 243. TT III, 3, 444. TT III, 7, 540-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948.

Combate de un caballero contra varios con espadas y lanzas: TH 18, 335.

Comprobación de la valía de una espada por hazañas realizadas por ella: TH 4, 77. TH 6, 108. TH 8, 181. TFR II, 5, 324-325. TT III, 1,

417. TT III, 7, 533-534. TT III, 7, 537. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 848.
TRK V, 10, 892. TRK VI, 1, 909.

Construcción, diseño de una espada mágica: TFR II, 3, 277. TT III, 6, 511.

Cumplimiento de una profecía sobre la obtención de una espada por un caballero: TFR II, 3, 277. TT IV, 4, 658.

Golpes maravillosos con espada en combate: TH 4, 76. TH 6, 108. TH 8, 181. TFR II, 3, 277. TFR II, 5, 324-325. TT III, 7, 533-534. TT III, 7, 537. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 848. TRK V, 10, 892. TRK VI, 1, 909.

Golpes maravillosos con espada y emisión de palabras en combate: TFR II, 5, 330. TT III, 7, 533-534. TT III, 7, 537.

Iluminación de la sala de un palacio por la luz de la espada de un caballero: TFR II, 5, 323.

Iluminación de una cárcel por la luz de la espada de un caballero: TH 5, 82.

Imposición de la espada a sí mismo: TH 2, 51.

Muerte de capitán con golpe con espada: TFR II, 5, 331. TT III, 3, 444. TRK V, 6, 842.

Obtención por un caballero de una espada extrayéndola de una sepultura: TFR I, 8, 145.

Profecía enigmática sobre el destinatario de una espada: TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 247. TT IV, 4, 658. Ap. A, 1057.

Profecía sobre el destinatario de una espada: TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 247. TT IV, 4, 658. Ap. A, 1057.

Recuperación de una espada mágica robada: TH 2, 51.

Ruptura de la espada durante el combate: TFR II, 2, 243. TT III, 4, 414. TRK V, 6, 842.

ESPEJO

Información recibida de espejo mágico: TFR II, 7, 362-364. Ap. B, 1092.

ESPERA

Espera de la llegada del enemigo en formación: TFR I, 11, 194. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 323. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876-879. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948-949.

ESPOSA

Comprobación del amor de un marido por su esposa por su comportamiento: TFR I, 6, 122. TFR I, 8, 145. TFR I, 8, 148. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 9, 1024. TRK VI, 9, 1031. Ap. A, 1056. Ap. A, 1062. Ap. A, 1070.

Comprobación del amor de una esposa por su marido por su comportamiento: TFR I, 7, 124. TFR I, 11, 204. TFR II, 1, 245. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 9, 1031. Ap. A, 1062-1063. Ap. A, 1070.

Muerte de la esposa por pesar a la muerte de su marido: Ap. A, 1062-1063. Ap. A, 1070.

ESTADO

Violencia de un combate marcada por el estado de las armas: TFR II, 5, 325. TT III, 1, 414. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 848.

ESTRATEGIA

Deliberación para definir la estrategia militar del combate: TH 17, 324.

TFR II, 5, 323. TRK V, 1, 749. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 814. TRK V, 4, 818. TRK V, 4, 822. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 9, 876-882. TRK V, 10, 885-886. TRK VI, 8, 1009-1012. *Ap. A*, 10499. *Ap. A*, 1055. *Ap. B*, 1092. *Ap. B*, 1094.

Discusión entre consejeros sobre la estrategia militar de un combate:

TH 17, 323. TFR II, 5, 323. TRK V, 1, 749. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 814. TRK V, 4, 818. TRK V, 4, 822. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 9, 876-882. TRK V, 10, 885-886. TRK VI, 8, 1009-1012.

Disposición de estrategia militar para combate: TH 17, 325. TFR I, 11,

194. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 323. TT III, 3, 485-487. TT III, 7, 527-524. TT III, 8, 544-545. TT III, 9, 566-569. TT IV, 3, 646. TT IV, 8, 706. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 764-766. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876-882. TRK V, 10, 885-886. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 1, 905-906. TRK VI, 2, 919. TRK VI, 2, 925. TRK VI, 4, 948-949. TRK VI, 8, 1009-1012. *Ap. A*, 1051.

Disposición de estrategia militar para la apropiación de una ciudad:

TRK V, 4, 806-829. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1051.

Presentación de caballero con su nombre como estrategia:

TH 1, 8. TH 7, 138. TH 7, 141. TH 10, 227. TH 10, 228. TH 14, 291. TH 15, 303. TH 15, 305. TH 15, 306. TT III, 2, 433. TT III, 6, 509. TRK V, 2, 789. TRK V, 6, 847. TRK V, 8, 863. TRK V, 10, 885. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 976. *Ap. A*, 1058.

EVITAR, EVITADA

Intento fallido de evitar el combate contra un gigante: TFR II, 5, 325-330.

Muerte por dolor o disgusto por desamor evitada: TRK V, 8, 868. TRK VI, 5, 965.

Vano intento de evitar el ataque del enemigo con uso de dardos, piedras y saetas: TT III, 7, 532-533.

EXCESIVA(O)

Dolor excesivo de escudero por el cautiverio de un caballero: TT IV, 10, 741-742. TRK VI, 1, 908.

Duración excesiva de un combate singular muy violento entre caballero y monstruo: TT III, 5, 501-502. *Ap. B*, 1092.

Enfermedad de doncella por dolor excesivo al amar a un caballero: TRK V, 8, 866-868.

EXHIBICIÓN

Exhibición de soldados y de sus armas para inspirar miedo al enemigo:

TT III, 7, 533. TRK V, 4, 822. TRK V, 10, 885. TRK VI, 8, 1011.

ÉXITO

Cumplimiento de una profecía sobre el éxito en la aventura: TH 19, 351.

TRK V, 9, 873. TRK VI, 4, 947. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 972.

Profecía del éxito de caballero en combate: TH 6, 108. TFR I, 10, 170.

TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. *Ap. A*, 1057.

Profecía favorable sobre el éxito en la guerra de un caballero: TFR I, 10,

170. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. *Ap. A*, 1057.

Profecía sobre el éxito en la aventura: TH 10, 229-230. TFR I, 10, 170-171.

TFR II, 2, 247. TT III, 5, 502-503. TT IV, 10, 731. *Ap. A*, 1057.

EXTRANJERO(A)

Búsqueda de ayuda militar a un rey extranjero: TH 15, 300. TRK V, 3,

798. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1050.

Búsqueda de ayuda militar por rey a una corte extranjera: TH 15, 300.

TRK V, 3, 798. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053.

Embajada de rey a una corte extranjera buscando ayuda militar: TH 15,

300. TRK V, 3, 798. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1074.

Hospitalidad de rey a un caballero extranjero al castillo: TFR II, 1, 219-

230. TFR II, 2, 240. TT III, 6, 518-523. TRK V, 1, 754-758. TRK V, 1, 760-767. TRK V, 1, 768-771. TRK V, 4, 806. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985-988. *Ap. A*, 1055.

Viaje de caballero a una corte extranjera: TFR II, 1, 231. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 246. TT III, 6, 506-507. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 5, 833-838. *Ap. A*, 1060. *Ap. B*, 1090.

Viaje de caballero a una corte extranjera para conseguir fama: TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 5, 833-838. *Ap. A*, 1060. *Ap. B*, 1090.

Viaje terrestre de caballeros a la corte de un rey extranjero: TFR II, 1, 231. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 246. TT III, 6, 506-507. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 5, 833-838. *Ap. A*, 1060. *Ap. B*, 1090.

Viaje terrestre de un enano a una corte extranjera para cumplir orden: TFR II, 2, 241.

EXTRAORDINARIO(A), EXTRAORDINARIAMENTE

Búsqueda de hierba extraordinaria: TFR I, 12, 198. TRK V, 8, 863-865.

Búsqueda de un monstruo extraordinario por caballero: TH 12, 249. TH 12, 256. TH 13, 272. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1069.

Nacimiento de una hija extraordinariamente hermosa: TRK VI, 9, 1023. TRK VI, 9, 1026. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1096.

Obtención de unas armas extraordinarias de una dueña: TFR II, 8, 375.

Viaje de caballeros en barca mágica construida por mago a una velocidad extraordinaria a una isla: TFR II, 1, 233-236. TRK VI, 9, 1030. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1081. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1096. *Ap. B*, 1097. *Ap. B*, 1098.

FALSA(O, AS, OS)

Falsa información de un caballero dada al enemigo: TH 2, 44. TH 4, 75.

TH 8, 196. TH 12, 262. TRK V, 2, 780. TRK V, 10, 885. TRK V, 10, 889.

Falsas informaciones sobre la muerte de un caballero: TH 14, 291. TFR

II, 7, 355. TT III, 1, 416. TT III, 2, 435. TT III, 2, 441. TT III, 4, 466. TT III, 6, 513. TT IV, 5, 670. TT IV, 10, 730-731. TRK V, 6, 844.

FAMA

Búsqueda de aventuras por caballero para la obtención de fama: TRK V,

2, 782-785. TRK V, 3, 795-797. TRK V, 3, 802. TRK V, 3, 804. TRK V, 5, 837. TRK V, 6, 841-844. Ap. A, 1060.

Deshonra, pérdida de la fama, del honor de un caballero: TH 17, 320.

TFR II, 2, 260. TFR II, 10, 398. TT III, 1, 414. TT III, 9, 567. TRK V, 7, 854. Ap. A, 1047.

Deshonra, pérdida de la fama, del honor de un rey: TH 17, 320. TRK V,

7, 854. Ap. A, 1047.

Promesa de caballero de realizar acto de proeza para conseguir fama o

morir: Ap. A, 1061.

Viaje de caballero a una corte extranjera para conseguir fama: TRK V, 2,

774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 5, 833-838. Ap. A, 1060. Ap. B, 1090.

Viaje de caballero de corte en corte para conseguir fama: Ap. A, 1060.

Ap. B, 1090.

FAVORABLE

Profecía favorable sobre el éxito en la guerra de un caballero: TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. *Ap. A*, 1057.

Profecía favorable sobre el viaje de un caballero: TH 6, 108. TT III, 5, 503. TRK V, 2, 781.

FESTEJO(S)

Celebración de festejos antes de un combate: TH 15, 303-305.

Celebración de festejos en una corte por la llegada de un caballero: TH 3, 59. TH 19, 341. TFR II, 1, 225-238. TRK VI, 6, 977.

Festejos al comienzo de una aventura o a la llegada de los buscadores: TH 1, 14. TH 4, 57. TH 10, 229. TH 19, 341. TFR II, 1, 225-238. TFR II, 8, 373-378. TRK VI, 4, 955.

Festejos en honor de un caballero: TH 4, 57. TH 19, 341. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 5, 966-968.

Festejos en honor de un caballero con bailes y música: TH 4, 57. TH 19, 341. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 5, 966-968.

Festejos en honor de un rey: TRK VI, 5, 966-968. TRK VI, 6, 977.

Festejos en honor de una coronación: TRK VI, 5, 966-968.

Festejos por matrimonio: TRK VI, 6, 977.

FIDELIDAD

Entrega de tierras (señoríos) por el héroe a amigos como premio por fidelidad: TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 980. *Ap. A*, 1044.

FINAL

Posposición de la respuesta a un matrimonio hasta el final de las aventuras de un caballero: TRK VI, 5, 972. *Ap. A*, 1059.

FIRMA

Firma de paz, acuerdo de amistad entre dos enemigos: TH 17, 325. TRK VI, 4, 949. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 9, 1021. *Ap. A*, 1045.

Firma de acuerdo de paz entre los dos frentes: TH 17, 325. TRK VI, 4, 949. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 9, 1021. *Ap. A*, 1045.

FLECHAS

Lanzamiento de flechas de fuego por arqueros: TFR II, 4, 299.

FLORESTA

Aviso de la llegada de un caballero a una floresta por sonido de cuerno tocado por un caballero: TFR II, 2, 279.

Combate de un caballero viejo contra varios en una floresta: TT III, 5, 494.

Combate entre caballeros en floresta: TT III, 5, 494.

Despiste de caballero por quedarse dormido en una floresta: TH 8, 168.

TH 8, 178. TH 8, 180. TH 8, 195. TFR I, 6, 116-117. TT III, 11, 591.

Encuentro casual con gigantes en una floresta: TH 2, 41. TFR I, 12, 205.

TT III, 4, 463.

Encuentro casual con una doncella en una floresta: Ap. A, 1058. Ap. A,

1060. Ap. B, 1089.

Emboscada, celada en floresta: TH 2, 45. TH 8, 180. TFR II, 8, 345. TT

IV, 4, 657.

Escucha de lamentos, planctus, duelos en una floresta por dolor: TFR

II, 7, 359.

Orientación del camino por visión de fuego, luz a media noche desde

una floresta: TH 2, 40. TH 8, 175. TH 8, 177. TH 8, 179.

Pregunta del nombre del caballero que aparece en una floresta: TFR I, 7,

124. Ap. A, 1058. TT III, 5, 493. TT IV, 4, 657.

Reunión voluntaria de caballeros en el campamento de una floresta: TT

III, 11, 589-595. TRK V, 2, 775-779. TRK V, 5, 830-833. TRK VI, 4, 951-957.

Viaje terrestre de caballeros por floresta: TH 8, 163-166. TH 8, 169-172.

TFR I, 3, 76-81. TFR I, 4, 88-91. TFR I, 6, 109-115. TFR I, 11, 182.

TFR I, 12, 200. TFR II, 6, 346-348. TT III, 4, 461-470. TT III, 4, 479.

TT III, 4, 485-487. TT III, 5, 488-491. TT III, 8, 546-550. TT IV, 4,

650-651. TT IV, 4, 669-673. TT IV, 4, 695-701. TRK V, 3, 791-804.

TRK V, 5, 830-837. TRK V, 10, 883-888.

FORMACIÓN

Espera de la llegada del enemigo en formación: TFR I, 11, 194. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 323. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876-879. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948-949.

FORTALEZA

Apropiación de fortaleza: TH 15, 299. Ap. A, 1040. Ap. A, 1041. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1051. Ap. A, 1072. Ap. A, 1078. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1094.

Emboscada, celada por acorralamiento del enemigo rodeado por tres frentes: TH 17, 324-325. TFR I, 11, 194-195. TFR I, 12, 212-214. TFR II, 4, 298-299. TFR II, 5, 323-324. TT III, 7, 533-541. TT III, 9, 566-569. TT IV, 1, 613. TT IV, 4, 657. TT IV, 5, 671. TRK V, 1, 765. TRK V, 10, 885-886. Ap. A, 1053.

Engaño por hacerse pasar por aliados para entrar en la fortaleza del enemigo: TRK VI, 1, 913.

Entrada en fortaleza escalando el muro protector: TH 15, 302.

Hospitalidad de caballero viejo a otro caballero en su fortaleza: TH 3, 61. TH 19, 342. TFR II, 1, 219. TFR II, 2, 240. TFR II, 7, 354. TT III, 6, 518-523. TRK V, 1, 754-758. TRK V, 1, 760-767. TRK V, 1, 768-771. Ap. A, 1043. Ap. A, 1040. Ap. A, 1055. Ap. A, 1057.

FORTUNA

Cambio de fortuna o hado de un rey como castigo: TH 18, 333. TRK V, 7, 854.

Cambio en la dirección de un viaje por fortuna: TH 6, 124. TFR II, 5, 328.

Elección del camino por fortuna: TH 5, 83. TH 9, 198. TH 9, 208. TFR I, 6, 115.

Ocultación de la identidad de un caballero en la corte hasta el cambio de su fortuna: TRK V, 8, 861.

FRENTE

Emboscada, celada por acorralamiento del enemigo rodeado por tres frentes: TH 17, 324-325. TFR I, 11, 194-195. TFR I, 12, 212-214. TFR II, 4, 298-299. TFR II, 5, 323-324. TT III, 7, 533-541. TT III, 9, 566-569. TT IV, 1, 613. TT IV, 4, 657. TT IV, 5, 671. TRK V, 1, 765. TRK V, 10, 885-886. *Ap. A*, 1053.

Firma de acuerdo de paz entre los dos frentes: TH 17, 325. TRK VI, 4, 949. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 9, 1021. *Ap. A*, 1045.

FUEGO

Ataque de una serpiente que lanza fuego: TH 12, 263. TH 14, 286-289.

Lanzamiento de flechas de fuego por arqueros: TFR II, 4, 299.

Orientación del camino por lumbre, fuego: TH 2, 40. TH 8, 175. TH 8, 177. TH 8, 179.

Orientación del camino por visión de fuego, luz a media noche desde una floresta: TH 2, 40. TH 8, 175. TH 8, 177. TH 8, 179.

FUTURO

Conocimiento sobre un hecho futuro por maga: TFR II, 7, 361-364. TT III, 5, 502. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 776. TRK VI, 6, 981.

Profecía desfavorable sobre el futuro desastre en la corte de un rey: Ap. A, 1050.

GALANTEO

Galanteo, cortejo: TFR I, 11, 204. TFR II, 1, 245. TFR II, 6, 339-341. TT III, 6, 523. TRK V, 2, 783-785. TRK VI, 5, 959-965. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1024. Ap. A, 1058. Ap. A, 1060-1061.

GARFIO

Uso de pólvora, ballestas, piedras, garfios de hierro y arcos en guerra: TT III, 7, 532-537.

GEMELOS

Nacimiento de dos hijos gemelos legítimos: Ap. B, 1085.

GENEROSIDAD

Comprobación de la generosidad de un caballero con el amigo por su comportamiento: TH 3, 60. TH 7, 146. TH 7, 154. TH 10, 230. TH 14, 294. TH 16, 315. TH 18, 337. TH 19, 346. TFR I, 1, 26. TFR I, 1, 33. TFR I, 1, 37. TFR II, 2, 270. TFR II, 3, 277. TFR II, 8, 374-376. TT III, 1, 419. TT III, 2, 441. TT III, 3, 457. TT III, 4, 470. TT III, 9,

560-561. TT IV, 1, 615. TT IV, 2, 622. TT IV, 4, 653. TT IV, 5, 676. TT IV, 7, 694. TRK VI, 1, 914. TRK VI, 2, 920. TRK VI, 2, 921. TRK VI, 3, 936. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 984. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 9, 1024. Ap. A, 1041. Ap. A, 1044. Ap. A, 1057. Ap. A, 1059. Ap. A, 1070. Ap. A, 1080-1081. Ap. B, 1095. Ap. B, 1097. Ap. B, 1097.

Comprobación de la generosidad de un caballero con el enemigo por su comportamiento: TH 5, 102. Prologue IV, 12. TFR I, 2, 59. TT III, 8, 545. TT III, 10, 583-584. TT IV, 1, 615. TT IV, 1, 618. TT IV, 2, 622. TRK V, 1, 762. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 6, 976. Ap. A, 1037.

Comprobación de la generosidad del capitán con sus súbditos por su comportamiento: TH 13, 277. TH 18, 337. TRK V, 1, 762. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 6, 976. Ap. A, 1055.

Comprobación de la generosidad del rey con el enemigo por su comportamiento: TFR II, 2, 255. TT III, 8, 545. TRK V, 1, 762. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 6, 976.

Comprobación de la generosidad de un gigante con el enemigo por su comportamiento: TRK VI, 6, 980.

GIGANTE

Ayuda de gigante para combatir: TT III, 9, 565-574.

Comprobación de la generosidad de un gigante con el enemigo por su comportamiento: TRK VI, 6, 980.

Conversación secreta entre gigantes: TH 2, 41-42. TT III, 4, 478-482.

Encuentro casual con gigantes en una floresta: TH 2, 41. TFR I, 12, 205. TT III, 4, 463.

Honra en el trato dispensada a caballeros andantes en la corte de gigante: TH 7, 141. TH 7, 146. TH 7, 154. TT III, 4, 464-484.

Intento fallido de evitar el combate contra un gigante: TFR II, 5, 325-330.

Muerte del capitán (gigante) en combate: TFR II, 5, 331.

Posible derrota en combate de gigante contra caballero: TFR II, 5, 331.

TT III, 5, 501-502. Ap. B, 1092.

Triunfo de caballero en combate singular contra gigante: TT III, 5, 502.

Ap. B, 1092.

Victoria de caballero sobre gigante: TH 2, 50. TT III, 5, 502. Ap. B, 1092.

GOBIERNO

Ocupación, gobierno de la tierra propia: TH 15, 301. TT III, 6, 518. TRK

VI, 5, 968. Ap. A, 1062.

GOLPE

Golpes maravillosos con espada en combate: TH 4, 76. TH 6, 108. TH 8,

181. TFR II, 3, 277. TFR II, 5, 324-325. TT III, 7, 533-534. TT III, 7,

537. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 848. TRK V, 10, 892. TRK VI, 1, 909.

Golpes maravillosos con espada y emisión de palabras en combate: TFR

II, 5, 330. TT III, 7, 533-534. TT III, 7, 537.

Muerte de capitán con golpe con espada: TFR II, 5, 331. TT III, 3, 444.

TRK V, 6, 842.

GRANIZO

Comienzo de una tormenta de granizo y viento por magia: TFR II, 3, 289.

Paso, ascenso de caballeros por una montaña de niebla, truenos y relámpagos, lluvia muy espesa de granizo: TFR II, 4, 288-293.

GRAVEDAD

Heridas de gravedad en el curso de un combate: TH 18, 335. TFR I, 11, 196. TFR II, 5, 325. TT III, 1, 414. TT III, 8, 543. TRK V, 4, 821. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 844. TRK V, 6, 849. TRK V, 10, 893. Ap. A, 1044. Ap. A, 1047. Ap. A, 1049. Ap. A, 1053. Ap. A, 1054. Ap. A, 1066. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1074. Ap. A, 1075. Ap. A, 1078. Ap. A, 1080. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089. Ap. B, 1090. Ap. B, 1093. Ap. B, 1094.

GRITO(S)

Aviso de llegada de un caballero para un combate por gritos: TH 17, 328. TFR II, 5, 331. TT III, 1, 413. TT III, 7, 533. TT III, 7, 537. TT III, 8, 543. TT III, 7, 540. TT IV, 9, 720. TRK V, 5, 838. TRK V, 6, 844.

Arenga por grito de guerra: TH 17, 328. TFR I, 11, 195. TFR II, 5, 324. TFR II, 5, 331. TT III, 1, 413. TT III, 2, 433. TT III, 7, 533. TT III, 7, 537. TT III, 7, 540. TT IV, 4, 661. TT IV, 9, 720. TT IV, 10, 729. TRK V, 3, 838. TRK V, 4, 843-844. Ap. F, 1132.

Gritos del enemigo a las afueras de un castillo: TT III, 7, 533. TT III, 7, 536-537. TT III, 7, 539-540. TRK VI, 4, 823. *Ap. A*, 1074.

Gritos por alegría de súbditos al ver al caballero triunfador: TH 14, 291. TT III, 7, 541. TRK V, 4, 820. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 967.

Identificación de un caballero por grito de guerra: TFR I, 11, 195. TFR II, 5, 324. TFR II, 5, 331. TT III, 1, 413. TT III, 2, 433. TT III, 7, 533. TT III, 7, 537. TT IV, 4, 661. TT IV, 9, 720. TT IV, 10, 729. TRK VI, 1, 912. TRK VI, 1, 913. TRK VI, 1, 915. *Ap. F*, 1132.

Orientación del camino por oír gritos: TH 6, 107. TRK VI, 1, 909.

Petición de ayuda de cautivos por gritos: TFR I, 6, 119. TFR I, 8, 142. TRK VI, 1, 909.

GRUPO

Conversación apartada del grupo: TH 16, 315. TFR I, 9, 156-157. TFR I, 9, 161. TFR I, 12, 203. TFR II, 3, 287. TFR II, 6, 343. TFR II, 10, 397-399. TFR II, 10, 405-406. TT III, 2, 435-439. TT III, 3, 453-456. TT III, 6, 516. TT III, 7, 538-539. TT IV, 5, 669-672. TT IV, 5, 677-682. TT IV, 6, 683-685. TT IV, 6, 689-693. TRK V, 3, 804. TRK V, 3, 842. TRK V, 7, 856. TRK VI, 5, 970.

Conversación apartada del grupo entre caballeros: TH 16, 315. TFR I, 9, 156-157. TFR I, 9, 161. TFR I, 12, 203. TFR II, 3, 287. TFR II, 6, 343. TFR II, 10, 397-399. TT III, 2, 435-439. TT III, 3, 453-456. TT III, 6, 516. TT III, 7, 538-539. TT IV, 5, 669-672. TT IV, 5, 677-682. TT IV, 6, 683-685. TT IV, 6, 689-693. TRK V, 3, 804. TRK V, 3, 842. TRK V, 7, 856. TRK VI, 5, 970.

Conversación apartada del grupo entre caballero y rey: TT III, 6, 516. TT III, 7, 538-539. TRK V, 3, 842. TRK VI, 5, 970.

GUARDA

Guarda de tesoro por serpiente: TH 1, 30. TH 12, 249. TH 12, 251-252. Ap. A, 1064.

GUARDIÁN(ES)

Combate entre caballero y serpiente, guardián de la puerta de entrada al tesoro: TH 14, 289.

Despiste de guardianes por quedarse dormidos en prisión: TH 9, 180.

Triunfo de caballeros contra los guardianes de un caballero cautivo: TT III, 2, 437. TT III, 3, 459.

GUERRA

Arenga por grito de guerra: TH 17, 328. TFR I, 11, 195. TFR II, 5, 324. TFR II, 5, 331. TT III, 1, 413. TT III, 2, 433. TT III, 7, 533. TT III, 7, 537. TT III, 7, 540. TT IV, 4, 661. TT IV, 9, 720. TT IV, 10, 729. TRK V, 3, 838. TRK V, 4, 843-844. Ap. F, 1132.

Deliberación para decidir la participación de una guerra: TH 17, 322-323. TT III, 6, 518. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 10, 885-886.

Discusión sobre la conveniencia de continuar la guerra a pesar de las pérdidas: TRK V, 9, 878-882.

Embajada de mensajero buscando ayuda para la guerra: TH 15, 300.

TFR II, 2, 246. TT III, 7, 527. TRK V, 3, 798. Ap. A, 1050. Ap. A, 1053. Ap. A, 1074

Envío de caballeros a una guerra: TH 14, 296. TH 16, 309. TT III, 7, 541.

TT III, 11, 595. TT IV, 3, 646. TT IV, 8, 706. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 886. Ap. A, 1051. Ap. A, 1053. Ap. A, 1064. Ap. A, 1069.

Guerra: TH 17, 324-330. TH 18, 334-336. TH 19, 343. TFR I, 2, 52. TFR II, 2, 242-245. TT III, 3, 485-487. TT III, 7, 527-524. TT III, 8, 544-545. TT III, 9, 566-569. TT III, 11, 595. TT IV, 3, 646. TT IV, 8, 706. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 764-766. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 787-790. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 874-882. TRK V, 10, 885-886. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 1, 905-906. TRK VI, 2, 919. TRK VI, 2, 925. TRK VI, 4, 948-949. Ap. A, 1033. Ap. A, 1034. Ap. A, 1036. Ap. A, 1037. Ap. A, 1040. Ap. A, 1041. Ap. A, 1042. Ap. A, 1044-1051. Ap. A, 1053-1055. Ap. A, 1057. Ap. A, 1062. Ap. A, 1064. Ap. A, 1066-1067. Ap. A, 1068-1071. Ap. A, 1074-1075. Ap. A, 1078. Ap. A, 1080. Ap. B, 1082-1095.

Heridas de caballero en guerra: TH 18, 335. TT III, 8, 543. TRK V, 4, 821.

TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 844. TRK V, 6, 849. TRK V, 10, 893. Ap. A, 1038. Ap. A, 1044. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1053. Ap. A, 1054. Ap. A, 1066. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1074. Ap. A, 1075. Ap. A, 1078. Ap. A, 1080. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089. Ap. B, 1090. Ap. B, 1093. Ap. B, 1094.

Identificación de un caballero por grito de guerra: TFR I, 11, 195. TFR II, 5, 324. TFR II, 5, 331. TT III, 1, 413. TT III, 2, 433. TT III, 7, 533. TT III, 7, 537. TT IV, 4, 661. TT IV, 9, 720. TT IV, 10, 729. TRK VI, 1, 912. TRK VI, 1, 913. TRK VI, 1, 915. *Ap. F*, 1132.

Luto por la muerte de un rey durante una guerra: TH 18, 333. TRK V, 6, 844. TRK V, 8, 869. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 977. *Ap. A*, 1069. *Ap. B*, 1095.

Observación directa del triunfo de un héroe en una guerra: TH 18, 335. TFR II, 2, 243. TT III, 7, 534-536. TT III, 7, 538. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 842. TRK V, 8, 861. TRK VI, 4, 949. *Ap. A*, 1062.

Participación en una guerra: TH 17, 326. TH 17, 328. TH 17, 330. TH 18, 334. TFR II, 2, 243. TT III, 3, 485-487. TT III, 7, 527-524. TT III, 8, 544-545. TT III, 9, 566-569. TT III, 11, 595. TT IV, 3, 646. TT IV, 8, 706. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 764-766. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 787-790. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 874-882. TRK V, 10, 885-886. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 1, 905-906. TRK VI, 2, 919. TRK VI, 2, 925. TRK VI, 4, 948-949. *Ap. A*, 1033. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1042. *Ap. A*, 1044-1051. *Ap. A*, 1053-1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1066-1067. *Ap. A*, 1068-1071. *Ap. A*, 1074-1075. *Ap. A*, 1078. *Ap. A*, 1080. *Ap. B*, 1082-1095.

Petición de compañía de rey a caballero para guerra: TT III, 7, 539. TRK V, 1, 756. TRK V, 1, 758. *Ap. A*, 1071.

Profecía favorable sobre el éxito en la guerra de un caballero: TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. *Ap. A*, 1057.

Reclutamiento de mercenarios, hombres de guerra: TH 15, 300. TT IV, 3, 646.

Reto, desafío a guerra de un rey: TH 15, 308. TRK V, 10, 885. Ap. A, 1051.

Tortura a prisionero durante la guerra para conocer un secreto del enemigo: TFR I, 2, 58. Ap. A, 1077.

Uso de ballestas y piedras en guerra: TT III, 7, 532-537.

Uso de pólvora, ballestas, piedras, garfios de hierro y arcos en guerra: TT III, 7, 532-537.

Viaje de caballeros para guerra: TH 14, 296. TH 16, 309. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-505. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TT III, 8, 546-556. TT III, 11, 588-589. TT IV, 3, 646. TT IV, 8, 706. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 833-838. TRK V, 9, 874-877. TRK V, 10, 883-888. Ap. A, 1050.

GUERRERA(O)

Combate de caballero y doncella guerrera: TRK V, 6, 841.

Dolor de guerrero por la muerte de un subordinado: TT III, 8, 545.

Sucesión de trono por gran guerrero, caballero segundón con coronación pública: TH 18, 336. TRK VI, 5, 967. Ap. A, 1052.

HABILIDAD

Identificación de un caballero por habilidad en combate: TT III, 5, 494.

HABITANTE(S)

Abandono de un lugar por habitantes por estar siendo destruida por monstruo: TH 1, 30. Ap. A, 1072. Ap. B, 1087. Ap. B, 1087. Ap. B, 1088.

HALLAZGO

Hallazgo accidental del lugar en el que se celebra el combate: TH 17, 323.

Hallazgo de un libro sobre las obras de caballero en la librería de un discípulo de un hombre sabio: Prologue IV, 15.

HAZAÑA(S)

Amor de doncella por caballero por sus hazañas: TRK VI, 5, 959-965.

Comprobación de la valía de una espada por hazañas realizadas por ella: TH 4, 77. TH 6, 108. TH 8, 181. TFR II, 5, 324-325. TT III, 1, 417. TT III, 7, 533-534. TT III, 7, 537. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 848. TRK V, 10, 892. TRK VI, 1, 909.

Distribución de informaciones sobre las hazañas de caballero: TH 1, 27-28. TH 6, 108. TH 6, 109-110. TH 7, 142-145. TH 7, 153. TH 8, 192. TH 12, 258. TH 14, 291. TH 17, 324. TH 19, 341. TH 19, 343. TFR I, 1, 23-24. TFR I, 9, 157. TFR II, 2, 239-264. TT III, 1, 414. TT III, 2, 437. TT III, 4, 472. TT III, 5, 501-502. TT III, 6, 513. TT III, 6, 518. TT III, 6, 521. TT IV, 5, 663-664. TT IV, 5, 670. TT IV, 5, 677-678. TT IV, 8, 711-712. TRK V, 1, 755-758. TRK V, 1, 766. TRK V, 1,

770. TRK V, 3, 797-798. TRK V, 4, 811-815. TRK V, 4, 818-819. TRK V, 8, 866-870. TRK V, 9, 874-878. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 7, 993-994.

Distribución de informaciones sobre las hazañas del héroe a la corte:

TH 19, 341-343. TFR II, 2, 249. TT III, 6, 513. TT III, 6, 518. TT III, 6, 521. TRK V, 4, 811-813. TRK VI, 5, 966.

Escritura de un libro sobre las hazañas de un caballero por un maestro:

TH 19, 349. Prologue IV, 14-15. TFR I, 4, 105. TFR II, 2, 249. TFR II, 3, 278. TFR II, 3, 290. TRK VI, 9, 1027. Ap. A, 1033.

Pregunta del nombre de la doncella que ha llevado a cabo una hazaña:

TRK V, 6, 845.

Pregunta del nombre del caballero que ha llevado a cabo una hazaña:

TH 12, 258. TFR I, 7, 124. TRK V, 6, 845.

Redacción de una historia sobre las hazañas de un caballero por sabio

cronista: TH 19, 349. Prologue IV, 14-15. TFR I, 4, 105. TFR II, 2, 249. TFR II, 3, 278. TFR II, 3, 290. TRK VI, 9, 1027. Ap. A, 1033. Ap. F, 1133.

HECHICERA

Información conocida por hechicera: TFR II, 7, 363-366. TFR II, 8, 374-

376. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 776. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 983.

HEREDERO

Muerte del heredero al trono: TH 18, 336. TT III, 6, 513. TRK V, 1, 755.

Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1054. Ap. A, 1066.

*Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1077. Ap. A, 1078.
Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1088. Ap. B, 1092.*

HERIDA(O)(S)

Curación de las heridas de caballero por hombre bueno: TFR I, 12, 198-199. TFR I, 12, 211. TFR II, 1, 221. TFR II, 6, 336. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952.

Curación de las heridas de caballeros: TFR I, 12, 198-199. TFR I, 12, 211. TFR II, 1, 221. TFR II, 6, 336. TT III, 5, 503. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952.

Curación de las heridas de caballeros fuera de tumba: TFR I, 8, 143. TFR II, 6, 336.

Curación de las heridas por maestro: TFR I, 12, 198-199. TFR I, 12, 211. TFR II, 1, 221. TFR II, 6, 336. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952. *Ap. A, 1043.*

Curación de las heridas de un caballero con agua mágica: TFR I, 12, 198. TFR II, 6, 336. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869.

Curación de las heridas de un caballero en castillo: TFR I, 12, 211. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869.

Heridas de gravedad en el curso de un combate: TH 18, 335. TFR I, 11, 196. TFR II, 5, 325. TT III, 1, 414. TT III, 8, 543. TRK V, 4, 821. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 844. TRK V, 6, 849. TRK V, 10, 893. *Ap. A, 1044. Ap. A, 1047. Ap. A, 1049. Ap. A, 1053. Ap. A, 1054. Ap. A, 1066. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1074. Ap. A, 1075. Ap. A, 1078. Ap. A, 1080. Ap. B, 1084. Ap. B,*

1085. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*, 1090. *Ap. B*, 1093. *Ap. B*, 1094.

Heridas de caballero en guerra: TH 18, 335. TT III, 8, 543. TRK V, 4, 821. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 844. TRK V, 6, 849. TRK V, 10, 893. *Ap. A*, 1038. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1066. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1074. *Ap. A*, 1075. *Ap. A*, 1078. *Ap. A*, 1080. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*, 1090. *Ap. B*, 1093. *Ap. B*, 1094.

Hospitalidad de caballero a otro caballero por heridas: TFR II, 1, 219. TRK VI, 4, 951-956.

Muerte de caballero por sus numerosas heridas: TH 18, 333. TT III, 1, 414. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 844. TRK V, 6, 849. *Ap. A*, 1038. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1066. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1074. *Ap. A*, 1075. *Ap. A*, 1078. *Ap. A*, 1080. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*, 1090. *Ap. B*, 1093. *Ap. B*, 1094.

Muerte de rey por heridas: TH 18, 333. TFR II, 2, 243. TRK V, 6, 843. *Ap. A*, 1038. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1066. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1075. *Ap. A*, 1078. *Ap. A*, 1080. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*, 1090. *Ap. B*, 1093. *Ap. B*, 1094.

Visita a caballeros heridos durante la convalecencia: TH 18, 333. TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 230. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952.

HERMANA

Comprobación del amor de una hermana por su hermano por su comportamiento: TRK V, 8, 867.

HERMANO

Búsqueda de hermano perdido: TT IV, 5, 666.

Comprobación del amor de una hermana por su hermano por su comportamiento: TRK V, 8, 867.

Comprobación del amor de un hermano por su otro por su comportamiento: TT III, 6, 520. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 663-671. TT IV, 5, 677-681. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 866-867. TRK VI, 6, 977. Ap. A, 1056-1057.

Dolor por la ausencia de un caballero hermano: TT IV, 5, 666-668. TRK V, 4, 813.

Identificación del hermano del héroe en la corte por parecido con él: TRK V, 4, 810.

Sucesión en el poder de hermano: Ap. A, 1038.

HERMOSA

Amor de caballero feo por dueña hermosa a primera vista: TFR II, 7, 356. Ap. A, 1080-1081.

Amor de caballero por doncella hermosa: TFR I, 7, 123. TFR I, 11, 204. TFR II, 6, 339-341. TT III, 2, 432. TT III, 5, 503. TT III, 6, 524. TT

III, 8, 547. TRK VI, 5, 959-965. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1056 *Ap. A*, 1058. *Ap. A*, 1062-1063. *Ap. A*, 1080-1081. *Ap. B*, 1095. *Ap. B*, 1096. *Ap. B*, 1097.

Encuentro de caballeros en casa hermosa con un jardín: TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 226-227. TFR II, 1, 230. TFR II, 2, 240. TRK VI, 6, 974.

Nacimiento de una hija extraordinariamente hermosa: TRK VI, 9, 1023. TRK VI, 9, 1026. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1096.

HÉROE

Distribución de informaciones de que el héroe está vivo: TH 6, 108. TH 14, 291. TH 18, 332. TT III, 6, 513. TRK V, 6, 845. TRK V, 8, 862.

Distribución de informaciones sobre las hazañas del héroe a la corte: TH 19, 341-343. TFR II, 2, 249. TT III, 6, 513. TT III, 6, 518. TT III, 6, 521. TRK V, 4, 811-813. TRK VI, 5, 966.

Entrega de tierras (señoríos) por el héroe a amigos como premio por fidelidad: TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 980. *Ap. A*, 1044.

Identificación del hermano del héroe en la corte por parecido con él: TRK V, 4, 810.

Observación directa del triunfo de un héroe en una guerra: TH 18, 335. TFR II, 2, 243. TT III, 7, 534-536. TT III, 7, 538. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 842. TRK V, 8, 861. TRK VI, 4, 949. *Ap. A*, 1062.

Victoria de héroe humilde sobre rival orgulloso: TFR II, 5, 325. TT III, 10, 583. TRK V, 6, 842. TRK VI, 3, 947. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1075.

HIERBA

Búsqueda de hierba extraordinaria: TFR I, 12, 198. TRK V, 8, 863-865.

HIERRO

Uso de pólvora, ballestas, piedras, garfios de hierro y arcos en guerra:
TT III, 7, 532-537.

HIJA

Comprobación del amor de un padre por su hija por su comportamiento: TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1026. TRK VI, 9, 1029. TRK VI, 9, 1031. Ap. A, 1059. Ap. A, 1061.

Nacimiento de hija legítima: TRK VI, 9, 1023. TRK VI, 9, 1026. Ap. B, 1083. Ap. B, 1085. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089. Ap. A, 1096. Ap. B, 1097.

Nacimiento de una hija extraordinariamente hermosa: TRK VI, 9, 1023. TRK VI, 9, 1026. Ap. B, 1085. Ap. B, 1096.

Oposición de padre al matrimonio de su hija: Ap. A, 1059. Ap. A, 1051.

Oposición de padre al matrimonio de su hija, alegando deseo de tenerla cerca: Ap. A, 1059. Ap. A, 1051.

HIJO(S)

Comprobación del amor de una madre por su hijo por su comportamiento: *Ap. A, 1061.*

Comprobación del amor de un padre por su hijo por su comportamiento: *TT IV, 5, 668. TT IV, 5, 671. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 759. TRK V, 1, 769. TRK V, 2, 775-776. TRK V, 4, 811-817. TRK V, 4, 821. TRK V, 4, 825-827. TRK V, 7, 851-854. TRK V, 9, 880. TRK VI, 8, 1007-1008. TRK VI, 8, 1009. TRK VI, 8, 1014. TRK VI, 9, 1029. Ap. A, 1056.*

Dolor de padres por la muerte de hijo: *TT III, 6, 513. TT IV, 5, 668. TRK V, 1, 755. Ap. A, 1066. Ap. A, 1068.*

Muerte de rey en la vejez con hijo: *Ap. A, 1035. Ap. A, 1038. Ap. A, 1048. Ap. A, 1063. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1080. Ap. B, 1083. Ap. B, 1087. Ap. B, 1094. Ap. B, 1095. Ap. A, 1098.*

Nacimiento de dos hijos gemelos legítimos: *Ap. B, 1085.*

Nacimiento de un hijo: *TRK VI, 9, 1023. Ap. B, 1085. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089. Ap. B, 1090. Ap. B, 1097.*

Nacimiento de un hijo legítimo: *TRK VI, 9, 1023. Ap. B, 1085. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089. Ap. B, 1090. Ap. B, 1097.*

Sucesión en el trono por hijo: *TFR II, 2, 244. Ap. A, 1035. Ap. A, 1036. Ap. A, 1038-1039. Ap. A, 1040. Ap. A, 1041. Ap. A, 1044. Ap. A, 1045. Ap. A, 1046. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1079. Ap. B, 1083. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1090. Ap. B, 1095.*

Sucesión en el trono por hijo con coronación pública: *TFR II, 2, 244. Ap. A, 1035. Ap. A, 1036. Ap. A, 1038-1039. Ap. A, 1040. Ap. A, 1041. Ap. A, 1044. Ap. A, 1045. Ap. A, 1046. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1079. Ap. B, 1083.*

Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1090. Ap. B, 1095.

Sucesión en el trono por hijo legítimo: TFR II, 2, 244. *Ap. A, 1035. Ap. A, 1036. Ap. A, 1038-1039. Ap. A, 1040. Ap. A, 1041. Ap. A, 1044. Ap. A, 1045. Ap. A, 1046. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1079. Ap. B, 1083. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1090. Ap. B, 1095.*

Sucesión en el trono por hijo legítimo con coronación pública: TFR II, 2, 244. *Ap. A, 1035. Ap. A, 1036. Ap. A, 1038-1039. Ap. A, 1040. Ap. A, 1041. Ap. A, 1044. Ap. A, 1045. Ap. A, 1046. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1079. Ap. B, 1083. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1090. Ap. B, 1095.*

Muerte de rey sin hijos: TH 18, 333. TFR II, 2, 244. TRK V, 6, 843. *Ap. A, 1037. Ap. A, 1038. Ap. A, 1039. Ap. A, 1044. Ap. A, 1052. Ap. B, 1082. Ap. B, 1084. Ap. B, 1087. Ap. B, 1089.*

HISTORIA

Redacción de una historia sobre las hazañas de un caballero por sabio cronista: TH 19, 349. *Prologue IV, 14-15. TFR I, 4, 105. TFR II, 2, 249. TFR II, 3, 278. TFR II, 3, 290. TRK VI, 9, 1027. Ap. A, 1033. Ap. F, 1133.*

Relato de historia sobre maravillas de una isla: TFR II, 1, 233-236.

Relato de historia sobre una serpiente por enano: TH 1, 27-30.

HOGUERA

Quema en hoguera del cadáver del enemigo como castigo: TT III, 2, 434. TT III, 2, 440. TRK V, 6, 845.

Rescate de un enano de ser quemado en la hoguera en el último minuto: TH 2, 48.

HOMBRE(S)

Curación de las heridas de caballero por hombre bueno: TFR I, 12, 198-199. TFR I, 12, 211. TFR II, 1, 221. TFR II, 6, 336. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952.

Hospitalidad de caballero por hombre bueno: TH 1, 20. TH 19, 349. TFR I, 4, 93-96. TFR I, 9, 153-154. TFR I, 10, 168-169. TT III, 4, 464-484. TRK V, 1, 754-758. TRK V, 1, 760-767. TRK V, 1, 768-771. TRK VI, 4, 951-956. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985-988. TRK VI, 7, 990-995.

Información recibida de hombre viejo: TH 1, 24-26. TH 1, 30-31. TH 2, 52-53. TH 3, 55. TH 3, 63. TH 6, 112. TH 6, 127. TH 7, 133-135. TH 7, 138-145. TH 7, 162. TH 16, 315. TH 17, 323-324. TH 18, 335. TH 19, 343. TH 19, 346. TH 19, 351. TFR I, 2, 46-64. TFR I, 3, 83-84. TFR I, 7, 130. TFR I, 8, 146. TFR I, 10, 165. TFR I, 11, 191-194. TFR I, 12, 210. TFR II, 1, 219-224. TFR II, 1, 228-229. TFR II, 1, 230-233. TFR II, 2, 240-270. TFR II, 3, 275. TFR II, 4, 295-296. TFR II, 4, 317. TFR II, 6, 343-344. TFR II, 7, 355-357. TFR II, 8, 367-368. TFR II, 8, 371-375. TFR II, 9, 389. TT III, 4, 464-478. TT III, 4, 483. TT III, 5, 493-505. TT III, 6, 507-521. TT III, 7, 528. TT III, 7, 543-544. TT III, 8, 546. TT III, 8, 549-552. TT III, 8, 558. TT III, 9, 569.

TT III, 9, 573. TT III, 10, 576-587. TT III, 11, 588-589. TT III, 11, 592-600. TRK V, 1, 747-760. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809-820. TRK V, 4, 822-824. TRK V, 4, 828-829. TRK V, 6, 840-842. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 860-870. TRK V, 9, 878-881. TRK V, 10, 883. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 970-972. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 989-996. TRK VI, 9, 1028-1030. Ap. A, 1050. Ap. A, 1057. Ap. A, 1059. Ap. A, 1061. Ap. A, 1062. Ap. A, 1073. Ap. A, 1078-1080. Ap. B, 1085.

Reclutamiento de mercenarios, hombres de guerra: TH 15, 300. TT IV, 3, 646.

HONOR

Deshonra, pérdida de la fama, del honor de un caballero: TH 17, 320. TFR II, 2, 260. TFR II, 10, 398. TT III, 1, 414. TT III, 9, 567. TRK V, 7, 854. Ap. A, 1047.

Deshonra, pérdida de la fama, del honor de un rey: TH 17, 320. TRK V, 7, 854. Ap. A, 1047.

Festejos en honor de un caballero: TH 4, 57. TH 19, 341. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 5, 966-968.

Festejos en honor de un caballero con bailes y música: TH 4, 57. TH 19, 341. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 5, 966-968.

Festejos en honor de un rey: TRK VI, 4, 955. TRK VI, 5, 966-968.

Festejos en honor de una coronación: TRK VI, 5, 966-968.

HONRA

Honra en el trato dispensada a caballeros andantes en la corte de gigante: TH 7, 141. TH 7, 146. TH 7, 154. TT III, 4, 464-484.

HOSPEDERO

Orientación del camino por informaciones de caballero, hospedero: TH 3, 63. TH 7, 155. TFR I, 4, 95. TFR I, 7, 133-134. TFR II, 8, 367-368. TT IV, 7, 695.

HOSPITALIDAD

Hospitalidad de caballero a otro caballero: TH 3, 61. TH 7, 146. TH 19, 342. TFR I, 3, 82-85. TFR II, 1, 219. TFR II, 2, 240. TFR II, 2, 258. TFR II, 7, 354. TT III, 6, 522-523. TT III, 9, 561-563. TT IV, 5, 676. TRK V, 1, 754-758. TRK V, 1, 760-767. TRK V, 1, 768-771. TRK VI, 4, 951-956. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985-988. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057.

Hospitalidad de caballero a otro caballero en torre: TFR II, 2, 258. TRK V, 1, 754-758. TRK V, 1, 760-767. TRK V, 1, 768-771. TRK VI, 5, 970.

Hospitalidad de caballero a otro caballero por heridas: TFR II, 1, 219. TRK VI, 4, 951-956.

Hospitalidad de caballero por hombre bueno: TH 1, 20. TH 19, 349. TFR I, 4, 93-96. TFR I, 9, 153-154. TFR I, 10, 168-169. TT III, 4, 464-484. TRK V, 1, 754-758. TRK V, 1, 760-767. TRK V, 1, 768-771. TRK VI, 4, 951-956. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985-988.

HOST

Hospitalidad de caballero viejo a otro caballero en su fortaleza: TH 3, 61. TH 19, 342. TFR II, 1, 219. TFR II, 2, 240. TFR II, 7, 354. TT III, 6, 518-523. TRK V, 1, 754-758. TRK V, 1, 760-767. TRK V, 1, 768-771. Ap. A, 1043. Ap. A, 1040. Ap. A, 1055. Ap. A, 1057.

Hospitalidad de ermitaño a caballero por ser tarde: TFR I, 6, 120.

Hospitalidad de ermitaño a caballeros: TFR I, 6, 120-122. TFR I, 7, 123-134. TT III, 4, 464-484. TT III, 8, 558. TT III, 9, 574. TRK VI, 6, 981

Hospitalidad de rey a un caballero como premio al valor: TFR II, 1, 219. TFR II, 7, 355. TT III, 6, 518-523. TRK VI, 4, 951-956. TRK VI, 5, 970. Ap. A, 1055. Ap. B, 1097.

Hospitalidad de rey a un caballero extranjero al castillo: TFR II, 1, 219-230. TFR II, 2, 240. TT III, 6, 518-523. TRK V, 1, 754-758. TRK V, 1, 760-767. TRK V, 1, 768-771. TRK V, 4, 806. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985-988. Ap. A, 1055.

Hospitalidad, educación en la corte de un rey (su tío) de un niño: TFR II, 2, 244. Ap. A, 1070.

HUIDA

Huida de enano por miedo al supuesto apresador: TH 4, 77. TH 6, 108. TH 8, 191. TFR I, 12, 213-214. TT III, 3, 459.

Huida de la muerte o peligro mediante engaño: TH 2, 48-50. TH 8, 190. TH 12, 263. TT III, 3, 455-456. TT IV, 1, 614. TRK VI, 1, 913. TRK VI, 1, 915.

Huida de los enemigos a la muerte del capitán: TH 18, 335. TFR II, 5, 331. TRK VI, 4, 949. Ap. B, 1095.

Huida de los enemigos del combate al ver muerto al capitán: TH 18, 335. TFR II, 5, 331. *Ap. A*, 1047.

Huida de los enemigos desordenadamente por miedo al vencedor: TH 18, 335. TFR II, 5, 331. TT III, 7, 542. TRK VI, 4, 949. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1075.

Huida de los prisioneros de un castillo: TH 9, 214. TFR II, 2, 256. TFR II, 2, 261. TRK VI, 1, 915. *Ap. B*, 1091.

HUMILDE

Victoria de héroe humilde sobre rival orgulloso: TFR II, 5, 325. TT III, 10, 583. TRK V, 6, 842. TRK VI, 3, 947. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1075.

Victoria de un caballero humilde sobre el rival orgulloso: TFR II, 5, 325. TT III, 10, 583. TRK V, 6, 842. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1075.

IDENTIDAD

Disfraz, ocultación de la identidad de una doncella por ocultar el rostro: TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1070.

Embajada de caballero con informaciones sobre la identidad de otro caballero: TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 246. TT III, 6, 513-514.

Negativa, rechazo a dar a conocer la propia identidad: TH 8, 196. TH 12, 258. TFR I, 9, 151. TT III, 2, 432. TRK V, 3, 804. TRK V, 8, 861.

Negativa, rechazo a dar a conocer la propia identidad a un rey: TH 8, 196.

Negativa, rechazo a dar a conocer la propia identidad en la corte: TH 8, 196. TRK V, 8, 861.

Ocultación de identidad de caballero en combate: TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1070.

Ocultación de identidad de caballero en corte: TRK V, 8, 861. *Ap. A*, 1055.

Ocultación de la identidad del caballero que ayuda a la victoria de un combate: TRK V, 8, 861. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060.

Ocultación de la identidad de los caballeros ayudantes en un combate: TRK V, 6, 842. TRK V, 8, 861. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060.

Ocultación de la identidad de un caballero en la corte hasta el cambio de su fortuna: TRK V, 8, 861.

Ocultación de identidad de un enano en corte: TH 8, 196.

Ocultación de la identidad de un caballero durante sus viajes: TH 9, 196. TFR I, 2, 63. TFR I, 8, 148. TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 164. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 432. TRK V, 3, 804. TRK V, 5, 830. TRK V, 6, 841. TRK V, 8, 862. *Ap. A*, 1060.

Ocultación de la identidad de un caballero por yelmo: TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 841.

Ocultación de su identidad una doncella: TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1070.

Pregunta sobre la identidad de un caballero: TH 1, 7. TH 2, 43. TH 4, 74. TH 7, 138. TH 8, 196. TH 10, 227. TH 12, 258. TH 15, 306. TH 16, 312. TFR I, 3, 80. TFR I, 7, 124. TFR I, 9, 151. TFR I, 9, 153. TFR I, 9, 156. TFR II, 6, 343. TT III, 2, 432. TT III, 2, 433. TT III, 3, 446. TT III, 4, 464. TT III, 4, 465. TT III, 4, 482. TT III, 4, 465. TT III, 5, 492. TT III, 5, 494. TT III, 6, 509. TT III, 6, 510. TT III, 7, 530. TT III, 8, 556. TT III, 10, 578-580. TT IV, 4, 657-658. TT IV, 5, 666. TRK V, 1,

749. TRK V, 1, 760. TRK V, 1, 761. TRK V, 1, 768-769. TRK V, 2, 774. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 845. TRK VI, 4, 954. *Ap. A*, 1058.

Respuesta a una pregunta sobre la identidad de un caballero: TH 1, 8.

TH 2, 43. TH 4, 74. TH 7, 138. TH 10, 227. TH 15, 306. TH 16, 312. TFR I, 3, 80. TFR I, 7, 124. TFR I, 9, 151. TFR I, 9, 153. TFR I, 9, 156. TFR II, 6, 343. TT III, 2, 432. TT III, 2, 433. TT III, 3, 446. TT III, 4, 464. TT III, 4, 465. TT III, 4, 482. TT III, 4, 465. TT III, 5, 492. TT III, 5, 494. TT III, 6, 509. TT III, 6, 510. TT III, 7, 530. TT III, 8, 556. TT III, 10, 578-580. TT IV, 4, 657-658. TT IV, 5, 666. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 760. TRK V, 1, 761. TRK V, 1, 768-769. TRK V, 2, 774. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 845. TRK VI, 4, 954. *Ap. A*, 1058.

Revelación de un enano de un secreto relacionado con la identidad de caballero: TFR II, 2, 247. TT IV, 4, 658.

IDENTIFICAR, IDENTIFICACIÓN

Confusión al identificar una doncella por caballero: TRK V, 3, 804

Confusión al identificar un enano: TH 2, 49. TH 8, 187.

Confusión al identificar unos barcos en la costa con los del enemigo por sus divisas: TRK V, 6, 847.

Identificación del hermano del héroe en la corte por parecido con él:
TRK V, 4, 810.

Identificación de parentesco por anillo como regalo: *Ap. A*, 1057.

Identificación de una amazona quitándose el yelmo: TRK V, 6, 841.

Identificación de un caballero amigo por caída de yelmo en combate:
TRK V, 6, 841.

Identificación de un caballero por grito de guerra: TFR I, 11, 195. TFR II, 5, 324. TFR II, 5, 331. TT III, 1, 413. TT III, 2, 433. TT III, 7, 533. TT III, 7, 537. TT IV, 4, 661. TT IV, 9, 720. TT IV, 10, 729. TRK VI, 1, 912. TRK VI, 1, 913. TRK VI, 1, 915. *Ap. F*, 1132.

Identificación de un caballero por habilidad en combate: TT III, 5, 494.

Identificación de un primo por oír su nombre: TFR I, 9, 155.

ILUMINACIÓN

Iluminación de la sala de un palacio por la luz de la espada de un caballero: TFR II, 5, 323.

Iluminación de una cárcel por la luz de la espada de un caballero: TH 5, 82.

IMPETUOSIDAD

Aumento de la impetuosidad de caballero en el combate por cuerno encantado: TFR II, 2, 279. TT III, 1, 413. TT III, 7, 528. TT III, 7, 540.

IMPOSIBLE

Amor imposible entre caballero y doncella: TFR I, 11, 204. TFR II, 6, 339-341. TT III, 6, 523. TRK V, 8, 866. TRK VI, 5, 964. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1059.

Amor imposible entre caballero y doncella por pertenecer a distinta clase social: TFR I, 11, 204. *Ap. A*, 1059.

Dolor de caballero por amor imposible: TT III, 6, 523. *Ap. A*, 1059.

IMPOSICIÓN

Imposición de armas por rey: TRK V, 1, 770-771. TRK V, 4, 806-807.

Imposición de un nombre a un niño: *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1057.

Imposición de un nombre a una niña: TRK VI, 9, 1026. *Ap. A*, 1058. *Ap. B*, 1096.

Imposición de un nombre simbólico a un caballero: TH 12, 258. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 8, 375. TFR II, 9, 393. TFR II, 9, 393. TT III, 2, 433. TT III, 5, 503. TT III, 5, 504. TT III, 7, 541. TT IV, 5, 670. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 847. TRK V, 8, 863. TRK V, 10, 885. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 976. *Ap. A*, 1044-1045. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1074.

Imposición de un nombre simbólico a un caballero por sus armas: TRK V, 3, 804.

Imposición de un nombre simbólico a un niño: *Ap. A*, 1038. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1057.

Imposición de un nombre simbólico a una niña: TFR II, 1, 227. *Ap. A*, 1058. *Ap. B*, 1096.

IMPREVISTO

Ataque imprevisto al amanecer: TH 17, 324. TFR II, 4, 299. TT III, 7, 540. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 838. *Ap. B*, 1092.

Ataque imprevisto al amanecer, escaramuza: TFR II, 4, 299. *Ap. B*, 1092.

Ataque imprevisto durante la noche: TFR I, 11, 194-15. TFR II, 4, 299. TT III, 9, 565. TRK V, 6, 839. *Ap. A*, 1055.

Ataque imprevisto durante la noche de caballeros a las afueras de una ciudad en inferioridad numérica: TRK V, 6, 839.

Ataque imprevisto durante la noche, escaramuza: TH 4, 71. TFR I, 11, 194-15. TFR II, 4, 299. *Ap. A*, 1055.

Ataque imprevisto, emboscada al ser rodeado: TH 17, 324. TFR I, 11, 194-15. TFR II, 4, 299. TT IV, 1, 613. TT IV, 4, 657. TT IV, 5, 671. TRK V, 10, 891. TRK VI, 8, 1015. *Ap. A*, 1043.

Ataque imprevisto en una ribera: TFR II, 10, 308-309.

Ataque imprevisto, escaramuza: TH 4, 71. TFR I, 11, 194-15. TFR II, 4, 299. TRK VI, 8, 1015. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1066. *Ap. A*, 1067.

Ataque imprevisto por caballero: TH 4, 77. TFR II, 5, 331. TT III, 7, 540. TRK V, 4, 817. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 847. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1066.

Ataque imprevisto saliendo del interior de un castillo: TH 17, 328. TT III, 7, 540. TRK V, 4, 817.

INCUMPLIMIENTO

Incumplimiento del rey de las cuatro obligaciones para sus súbditos: devoción, protección a los súbditos, expansión del territorio y justicia: TH 14, 291. TH 17, 320. TH 19, 351. TT III, 6, 678. TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1069.

INDIVIDUAL

Combate individual entre dos reyes, capitanes, a lo largo del combate colectivo: Ap. A, 1047.

Combate individual entre los capitanes de ejército a lo largo del combate colectivo: TT III, 3, 444. Ap. A, 1047. Ap. A, 1055. Ap. A, 1074-1075.

INDUCCIÓN

Inducción al enemigo a abandonar el asedio por combates en otros focos: TH 17, 321. TH 17, 324. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839-849.

INFERIORIDAD

Ataque imprevisto durante la noche de caballeros a las afueras de una ciudad en inferioridad numérica: TRK V, 6, 839.

Combate colectivo en campo de batalla en inferioridad numérica: TH 17, 326-330. TH 18, 334-335. TFR II, 2, 243. TT III, 3, 444. TT III, 7, 540-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. Ap. A, 1040. Ap. A, 1048. Ap. A, 1053.

Combate colectivo en castillo en inferioridad numérica: TFR II, 5, 324. TT III, 7, 533-541.

Participación de caballeros en combate en inferioridad de condiciones: TH 2, 46-48. TH 4, 78. TH 8, 189-190. TH 14, 289. TH 17, 324-330. TH 18, 334-335. TFR I, 11, 195. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 245. TFR II, 4, 298-299. TFR II, 5, 324-325. TFR II, 5, 330-331. TT III, 2, 437.

TT III, 3, 459. TT III, 7, 533-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1074.

Participación de caballeros en combate en inferioridad numérica: TH 8, 191. TH 17, 324-330. TH 18, 334-335. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 245. TFR II, 4, 298-299. TFR II, 5, 324-325. TT III, 2, 437. TT III, 3, 459. TT III, 7, 533-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1053.

Posible derrota en combate en inferioridad de condiciones: TH 6, 119. TH 6, 124. TH 17, 330. TFR II, 5, 325. TT III, 5, 501-502. TT III, 7, 533-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1074.

Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica: TH 4, 77. TH 6, 124. TH 8, 183. TH 17, 328. TH 17, 330. TH 18, 334. TT III, 7, 541. TT III, 8, 543. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064.

Victoria de caballeros en inferioridad numérica: TH 7, 153. TH 8, 191. TH 18, 334-335. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TT III, 2, 437. TT III, 3, 459. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 849. TRK V, 8, 861. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1053.

INFORMACIÓN(ES)

Distribución de informaciones de que el héroe está vivo: TH 6, 108. TH 14, 291. TH 18, 332. TT III, 6, 513. TRK V, 6, 845. TRK V, 8, 862.

Distribución de informaciones sobre la belleza de una dueña: TT III, 2, 432. TT III, 6, 524. TT III, 8, 547. TT IV, 6, 679-680. TRK VI, 6, 976.

Distribución de informaciones sobre las hazañas de caballero: TH 1, 27-28. TH 6, 108. TH 6, 109-110. TH 7, 142-145. TH 7, 153. TH 8, 192. TH 12, 258. TH 14, 291. TH 17, 324. TH 19, 341. TH 19, 343. TFR I, 1, 23-24. TFR I, 9, 157. TFR II, 2, 239-264. TT III, 1, 414. TT III, 2, 437. TT III, 4, 472. TT III, 5, 501-502. TT III, 6, 513. TT III, 6, 518. TT III, 6, 521. TT IV, 5, 663-664. TT IV, 5, 670. TT IV, 5, 677-678. TT IV, 8, 711-712. TRK V, 1, 755-758. TRK V, 1, 766. TRK V, 1, 770. TRK V, 3, 797-798. TRK V, 4, 811-815. TRK V, 4, 818-819. TRK V, 8, 866-870. TRK V, 9, 874-878. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 7, 993-994.

Distribución de informaciones sobre las hazañas del héroe a la corte: TH 19, 341-343. TFR II, 2, 249. TT III, 6, 513. TT III, 6, 518. TT III, 6, 521. TRK V, 4, 811-813. TRK VI, 5, 966.

Embajada de mensajero con informaciones sobre el enemigo: TFR II, 2, 257. TT III, 7, 527. TRK V, 3, 798-799. TRK V, 5, 833-835.

Embajada de caballero con informaciones sobre la identidad de otro caballero: TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 246. TT III, 6, 513-514.

Embajada de mensajero con informaciones sobre la muerte de un caballero: TRK V, 1, 755.

Falsa información de un caballero dada al enemigo: TH 2, 44. TH 4, 75. TH 8, 196. TH 12, 262. TRK V, 2, 780. TRK V, 10, 885. TRK V, 10, 889.

Falsas informaciones sobre la muerte de un caballero: TH 14, 291. TFR II, 7, 355. TT III, 1, 416. TT III, 2, 435. TT III, 2, 441. TT III, 4, 466. TT III, 6, 513. TT IV, 5, 670. TT IV, 10, 730-731. TRK V, 6, 844.

Información conocida por hechicera: TFR II, 7, 363-366. TFR II, 8, 374-376. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 776. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 983.

Información de ermitaño sobre un lugar recibida durante una conversación: TFR I, 6, 120. TFR I, 7, 129-133. TFR I, 8, 145-147.

TT III, 4, 467. TT III, 4, 470. TT III, 4, 483. TRK VI, 6, 979-981.

Informaciones de caballero sobre el reclutamiento de tropas de los enemigos: TH 16, 313. TH 17, 323-324. TFR I, 2, 51. TFR I, 12, 210.

TFR II, 2, 245. TFR II, 2, 256. TFR II, 2, 260. TT III, 5, 496-500. TT III, 6, 516. TT III, 7, 528. TT IV, 5, 677. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 812-814. TRK V, 7, 853. TRK V, 9, 878.

Informaciones engañosas dadas a los enemigos: TH 2, 44. TH 4, 75. TH 8, 196. TH 12, 262. TRK V, 9, 882. TRK V, 10, 885.

Información leída en un letrado: TH 3, 61. TH 3, 63. TFR I, 9, 152. TFR II, 4, 304-306. TFR II, 4, 319.

Información leída en un letrado de piedra: TFR II, 4, 304-306. TFR II, 4, 319.

Información recibida de doncella: TRK VI, 5, 959-960. TRK VI, 5, 962. Ap. A, 1058.

Información recibida de dueña sabia: TFR II, 7, 363-366. TFR II, 8, 374-376. TT III, 5, 503. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 776. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 983. Ap. A, 1057. Ap. A, 1059. Ap. A, 1063.

Información recibida de espejo mágico: TFR II, 7, 362-364. Ap. B, 1092.

Información recibida de hombre viejo: TH 1, 24-26. TH 1, 30-31. TH 2, 52-53. TH 3, 55. TH 3, 63. TH 6, 112. TH 6, 127. TH 7, 133-135. TH 7, 138-145. TH 7, 162. TH 16, 315. TH 17, 323-324. TH 18, 335. TH 19, 343. TH 19, 346. TH 19, 351. TFR I, 2, 46-64. TFR I, 3, 83-84. TFR I, 7, 130. TFR I, 8, 146. TFR I, 10, 165. TFR I, 11, 191-194. TFR I, 12, 210. TFR II, 1, 219-224. TFR II, 1, 228-229. TFR II, 1, 230-233.

TFR II, 2, 240-270. TFR II, 3, 275. TFR II, 4, 295-296. TFR II, 4, 317. TFR II, 6, 343-344. TFR II, 7, 355-357. TFR II, 8, 367-368. TFR II, 8, 371-375. TFR II, 9, 389. TT III, 4, 464-478. TT III, 4, 483. TT III, 5, 493-505. TT III, 6, 507-521. TT III, 7, 528. TT III, 7, 543-544. TT III, 8, 546. TT III, 8, 549-552. TT III, 8, 558. TT III, 9, 569. TT III, 9, 573. TT III, 10, 576-587. TT III, 11, 588-589. TT III, 11, 592-600. TRK V, 1, 747-760. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809-820. TRK V, 4, 822-824. TRK V, 4, 828-829. TRK V, 6, 840-842. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 860-870. TRK V, 9, 878-881. TRK V, 10, 883. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 970-972. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 989-996. TRK VI, 9, 1028-1030. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1059. *Ap. A*, 1061. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1073. *Ap. A*, 1078-1080. *Ap. B*, 1085.

Información recibida del piar de un pájaro: TH 14, 289. TH 15, 299-301. TH 16, 309-310. TFR II, 2, 261-262. TT III, 5, 502.

Información recibida de maga: TFR II, 7, 356-357. TFR II, 7, 361-366. TFR II, 8, 374-377. TT III, 5, 503. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 776. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 983.

Información recibida de mago: TH 1, 24-26. TH 1, 30-31. TH 2, 52-53. TH 3, 55. TH 3, 63. TH 6, 112. TH 6, 127. TH 7, 133-135. TH 7, 138-145. TH 7, 162. TH 16, 315. TH 17, 323-324. TH 18, 335. TH 19, 343. TH 19, 346. TH 19, 351. TFR I, 1, 32. TFR I, 1, 35. TFR I, 1, 32. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 48. TFR I, 2, 49. TFR I, 2, 52. TFR I, 2, 55. TFR I, 2, 56. TFR I, 2, 59. TFR I, 2, 61. TFR I, 3, 80. TFR II, 1, 220-221. TFR II, 1, 222. TFR II, 1, 226. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 249. TFR II, 2, 250. TFR II, 2, 251. TFR II, 2, 254. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 259. TFR II, 2, 268. TFR II, 2, 269. TFR II, 2, 270. TFR II, 3, 276.

TFR II, 3, 279. TFR II, 4, 297. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TFR II, 7, 356. TFR II, 7, 357. TFR II, 10, 398. TT III, 5, 493-505. TT III, 6, 507-521. TT III, 7, 528. TT III, 7, 543-544. TT III, 8, 546. TT III, 8, 549-552. TT III, 8, 558. TT III, 9, 573. TT III, 10, 576-587. TT III, 11, 588-589. TT III, 11, 592-600. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1059. *Ap. A*, 1078-1080. *Ap. B*, 1085.

Información recibida en sueño: TFR I, 7, 127. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 261. TFR II, 4, 318. TT IV, 5, 666.

Información recibida por caballero de sueño realista: TFR I, 7, 127. TFR II, 2, 261. TT IV, 5, 666.

Información sobre el linaje de un caballero: TH 1, 27. TH 7, 138. TH 7, 141. TH 10, 227. TH 14, 289. TH 14, 291. TH 15, 306. TFR I, 10, 170. TFR I, 11, 193. TFR II, 2, 243-244. TFR II, 2, 247. TT III, 2, 432. TT III, 2, 433. TT III, 3, 446. TT III, 4, 464. TT III, 4, 465. TT III, 4, 482. TT III, 6, 509. TT III, 6, 510. TT III, 7, 530. TT III, 8, 556. TT III, 10, 578-580. TT IV, 4, 657-658. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 774. TRK V, 9, 872. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1058.

Informaciones sobre la liberación de unas tierras: TH 19, 343. TFR II, 2, 244. TRK VI, 4, 952. TRK VI, 5, 969.

Orientación del camino por informaciones de caballero: TH 1, 25. TH 3, 63. TH 7, 155. TH 7, 162. TFR I, 3, 66. TFR I, 4, 95. TFR I, 7, 133-134. TFR I, 11, 181. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 257. TFR II, 4, 297. TFR II, 4, 314. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 328. TFR II, 6, 347. TFR II, 8, 367-368. TFR II, 10, 398-399. TT III, 2, 437. TT III, 5, 500. TT III, 11, 595. TT IV, 7, 695.

Orientación del camino por informaciones de caballero, hospedero: TH 3, 63. TH 7, 155. TFR I, 4, 95. TFR I, 7, 133-134. TFR II, 8, 367-368. TT IV, 7, 695.

Orientación del camino por informaciones de ermitaño: TFR I, 7, 133-134. TFR II, 8, 367-368. TT III, 3, 485. TT III, 9, 573.

Orientación del camino por informaciones de pastor: TT III, 3, 485. TT III, 9, 573.

Viaje de mensajero con informaciones sobre un rey: TRK V, 3, 799. TRK VI, 8, 1005.

INSPECCIÓN

Inspección de una peña deshabitada por ascenso de caballero y escudero: TT IV, 1, 603-610. TRK VI, 3, 939-946.

Inspección de una peña deshabitada por ascenso de caballeros: TH 11, 236. TFR I, 11, 186-187.

Inspección de una tierra llena de montañas por caballero: TH 4, 65. TFR I, 12, 210. TFR II, 3, 274.

INSPIRAR

Exhibición de soldados y de sus armas para inspirar miedo al enemigo: TT III, 7, 533. TRK V, 4, 822. TRK V, 10, 885. TRK VI, 8, 1011.

INTELIGENCIA

Comprobación de la valentía, inteligencia y hermosura de un niño por asignación de tarea, prueba: *Ap. A, 1057.*

Combate de inteligencia entre dos caballeros: *TFR II, 2, 258-260. TFR II, 10, 397-399. TT III, 10, 578-583. Ap. A, 1056.*

INTENTO

Vano intento de evitar el ataque del enemigo con uso de dardos, piedras y saetas: *TT III, 7, 532-533.*

INTERIOR

Ataque imprevisto saliendo del interior de un castillo: *TH 17, 328. TT III, 7, 540. TRK V, 4, 817.*

Escucha de voces y cantos en el interior de un castillo por fiesta: *TH 15, 304.*

Refugio de caballero en el interior de un castillo: *TH 9, 202. TT III, 7, 532. TT III, 9, 568. TRK V, 1, 752. TRK V, 4, 810. TRK V, 4, 820.*

INTERPRETACIÓN

Interpretación de un sueño por sabio: *TFR II, 2, 246.*

Interpretación de una profecía enigmática por caballero: *TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. TT IV, 4, 658.*

Interpretación de una profecía por maga: *TFR II, 7, 363.*

ISLA

Imposibilidad de acceso a una isla por barreras mágicas: Ap. A, 1037.

Relato de historia sobre maravillas de una isla: TFR II, 1, 233-236.

Embajada de mensajero para pedir licencia para desembarco en una isla: Ap. A, 1034.

Viaje de caballeros a una isla: TFR II, 1, 233-236. TRK VI, 9, 1030. Ap. A, 1034. Ap. A, 1037. Ap. A, 1043. Ap. A, 1081. Ap. B, 1082. Ap. B, 1087. Ap. B, 1096. Ap. B, 1097. Ap. B, 1098.

Viaje de caballeros a una isla encantada: TFR II, 1, 233-236. TRK VI, 9, 1030. Ap. A, 1034. Ap. A, 1037. Ap. A, 1043. Ap. A, 1081. Ap. B, 1082. Ap. B, 1087. Ap. B, 1096. Ap. B, 1097. Ap. B, 1098.

Viaje de caballeros en barca mágica construida por mago a una velocidad extraordinaria a una isla: TFR II, 1, 233-236. TRK VI, 9, 1030. Ap. A, 1034. Ap. A, 1043. Ap. A, 1081. Ap. B, 1082. Ap. B, 1087. Ap. B, 1096. Ap. B, 1097. Ap. B, 1098.

JARDÍN

Encuentro de caballeros en casa hermosa con un jardín: TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 226-227. TFR II, 1, 230. TFR II, 2, 240. TRK VI, 6, 974.

JOVEN

Victoria de un caballero viejo sobre uno joven en discusión: TH 1, 24. TFR II, 2, 267. TFR II, 4, 297. TFR II, 5, 323. TT III, 6, 513-520.

JOYA(S)

Entrega de cofre con joyas como premio, empresa en combate: TH 18, 337.

Entrega de joyas como regalo: TH 18, 336. TH 18, 337. TH 18, 339. TFR I, 2, 51. TFR II, 2, 241. TFR II, 8, 375-376. TT IV, 6, 692. TT IV, 9, 724. TRK VI, 6, 975.

Regalo por dueña de una joya, reliquias, como talismán a un caballero: TFR II, 8, 375-376. TRK VI, 6, 975.

JUSTICIA

Impartición de justicia: TRK VI, 5, 968-969.

Incumplimiento del rey de las cuatro obligaciones para sus súbditos: devoción, protección a los súbditos, expansión del territorio y justicia: TH 14, 291. TH 17, 320. TH 19, 351. TT III, 6, 678. TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1069.

LAMENTO(S)

Escucha de lamentos, planctus, duelos en una floresta por dolor: TFR II, 7, 359.

Lamentos, planctus, duelos por dolor: TH 14, 291. TH 18, 333. TFR II, 6, 333. TFR II, 7, 359-360. TT III, 1, 417-418. TT III, 8, 546. TT IV, 5, 668. TT IV, 10, 730-733. TRK V, 1, 755. TRK V, 6, 842-844. TRK V, 7, 854. TRK V, 7, 856. TRK V, 8, 869. *Ap. A*, 1063. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1074-1075.

LANZA(S)

Combate colectivo en campo de batalla con espadas y lanzas: TH 17, 326-330. TH 18, 334-335. TFR II, 2, 243. TT III, 3, 444. TT III, 7, 540-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948.

Combate de un caballero contra varios con espadas y lanzas: TH 18, 335.

LANZAMIENTO

Lanzamiento de flechas de fuego por arqueros: TFR II, 4, 299.

LARGO

Combate individual entre dos reyes, capitanes, a lo largo del combate colectivo: Ap. A, 1047.

Combate individual entre los capitanes de ejército a lo largo del combate colectivo: TT III, 3, 444. Ap. A, 1047. Ap. A, 1055. Ap. A, 1074-1075.

Encuentro de los enamorados después de largo tiempo de separación: TFR II, 1, 238. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 8, 1008. Ap. A, 1060. Ap. A, 1062. Ap. B, 1095.

Reunión de amantes tras largo tiempo de separación y muchas aventuras: TFR II, 2, 238. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1024. Ap. A, 1062. Ap. B, 1095.

LEAL

Participación de un rey en un combate como vasallo leal: TRK V, 3, 799.

TRK V, 5, 838. *Ap. A*, 1071.

LEGÍTIMO(OS, A)

Nacimiento de dos hijos gemelos legítimos: *Ap. B*, 1085.

Nacimiento de hija legítima: TRK VI, 9, 1023. TRK VI, 9, 1026. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089. *Ap. A*, 1096. *Ap. B*, 1097.

Nacimiento de un hijo legítimo: TRK VI, 9, 1023. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*, 1090. *Ap. B*, 1097.

Sucesión en el trono por hijo legítimo con coronación pública: TFR II, 2, 244. *Ap. A*, 1035. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1038-1039. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1079. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1090. *Ap. B*, 1095.

LETRERO

Información leída en un letrado: TH 3, 61. TH 3, 63. TFR I, 9, 152. TFR II, 4, 304-306. TFR II, 4, 319.

Información leída en un letrado de piedra: TFR II, 4, 304-306. TFR II, 4, 319.

LIBERAR, LIBERACIÓN

Ayuda de caballero para liberar a un caballero cautivo: TH 9, 208. TFR I, 8, 142. TT III, 1, 420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-500.

Cumplimiento de una profecía sobre la liberación de un reino por caballero: TH 15, 299. TRK VI, 5, 968.

Informaciones sobre la liberación de unas tierras: TH 19, 343. TFR II, 2, 244. TRK VI, 4, 952. TRK VI, 5, 969.

Liberación de enano por caballero: TH 2, 50. TH 4, 77. TH 9, 218. TT III, 3, 458.

Liberación de prisioneros de un barco: TRK V, 9, 876.

Liberación de los prisioneros de un castillo: TH 6, 108. TFR II, 2, 261. TFR II, 2, 256. TRK VI, 1, 915. *Ap. B*, 1090.

Liberación de prisiones del enemigo: TH 6, 108. TFR II, 2, 261. TFR II, 2, 256. TRK V, 9, 876. TRK VI, 1, 915.

Liberación de prisioneros de un caballero traidor, mago: TFR II, 2, 261.

Liberación de un mago encantador cautivo: TFR II, 2, 261.

Liberación de viejo con barba larga y pelo blanco: TFR II, 2, 261.

LIBERTAD

Muerte con libertad preferida a la vida en cautiverio: TRK V, 2, 784-785. TRK V, 7, 852-854.

LIBERTADOR

Profecía sobre la llegada del libertador de un país: TH 10, 229-230.

LIBRERÍA

Hallazgo de un libro sobre las obras de caballero en la librería de un discípulo de un hombre sabio: Prologue IV, 15.

LIBRO(S)

Escritura de un libro sobre las hazañas de un caballero por un maestro:

TH 19, 349. Prologue IV, 14-15. TFR I, 4, 105. TFR II, 2, 249. TFR II, 3, 278. TFR II, 3, 290. TRK VI, 9, 1027. Ap. A, 1033.

Hallazgo de un libro sobre las obras de caballero en la librería de un discípulo de un hombre sabio: Prologue IV, 15.

Traducción de un libro por autor: Prologue IV, 14-15. TFR I, 11, 186. TRK VI, 9, 1027. Ap. F, 1133-1138.

Traducción de un libro por discípulo de sabio: TRK VI, 9, 1027. Ap. F, 1133-1138. Prologue IV, 15.

LINAJE

Información sobre el linaje de un caballero: TH 1, 27. TH 7, 138. TH 7, 141. TH 10, 227. TH 14, 289. TH 14, 291. TH 15, 306. TFR I, 10, 170. TFR I, 11, 193. TFR II, 2, 243-244. TFR II, 2, 247. TT III, 2, 432. TT III, 2, 433. TT III, 3, 446. TT III, 4, 464. TT III, 4, 465. TT III, 4, 482. TT III, 6, 509. TT III, 6, 510. TT III, 7, 530. TT III, 8, 556. TT

III, 10, 578-580. TT IV, 4, 657-658. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 774. TRK V, 9, 872. Ap. A, 1057. Ap. A, 1058.

LICENCIA

Concesión de licencia para viaje por caballero: TRK VI, 6, 974.

Concesión de licencia para viaje por rey: TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 271.
TFR II, 3, 276. TRK VI, 6, 974.

Concesión de licencia para viaje por rey con condiciones: TRK VI, 6, 974.

Embajada de mensajero para pedir licencia para desembarco en una isla: Ap. A, 1034.

Petición de licencia a caballero amigo para viaje: TRK VI, 5, 970.

Profecía sobre la llegada del libertador de un país: TH 10, 229-230.

LUGAR(ES)

Abandono de un lugar por habitantes por estar siendo destruida por monstruo: TH 1, 30. Ap. A, 1072. Ap. B, 1087. Ap. B, 1087. Ap. B, 1088.

Desplazamiento necesario por un camino para llegar a un lugar: TH 2, 37. TH 3, 55. TH 4, 64. TH 7, 161. TFR I, 12, 200. TFR I, 12, 204. TFR II, 4, 301. TT IV, 7, 695-702. TRK V, 1, 747-753. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 9, 872-878. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK

VI, 3, 950-947. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1027-1030.

Entrada de caballero en primer lugar en el asalto de una ciudad: TRK V, 4, 829.

Hallazgo accidental del lugar en el que se celebra el combate: TH 17, 323.

Información de ermitaño sobre un lugar recibida durante una conversación: TFR I, 6, 120. TFR I, 7, 129-133. TFR I, 8, 145-147. TT III, 4, 467. TT III, 4, 470. TT III, 4, 483. TRK VI, 6, 979-981.

Aventura surgida para caballeros en distintos lugares: TT III, 5, 500.

LUMBRE

Elección del camino por lumbre: TH 2, 40. TH 8, 175. TH 8, 177. TH 8, 179.

Orientación del camino por lumbre, fuego: TH 2, 40. TH 8, 175. TH 8, 177. TH 8, 179.

LUTO

Luto por la muerte de un rey durante una guerra: TH 18, 333. TRK V, 6, 844. TRK V, 8, 869. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 977. Ap. B, 1095.

LUZ

Iluminación de la sala de un palacio por la luz de la espada de un caballero: TFR II, 5, 323.

Iluminación de una cárcel por la luz de la espada de un caballero: TH 5, 82.

Orientación del camino por visión de fuego, luz a media noche desde una floresta: TH 2, 40. TH 8, 175. TH 8, 177. TH 8, 179.

LLANTO

Habla de escudero impedida por llanto: TFR I, 2, 64. TRK VI, 4, 954.

Llanto de caballero por dolor: TH 18, 333. TFR II, 6, 333. TT IV, 10, 730-733. TRK V, 6, 842.

LLEGADA

Aviso de llegada de un caballero para un combate por gritos: TH 17, 328. TFR II, 5, 331. TT III, 1, 413. TT III, 7, 533. TT III, 7, 537. TT III, 8, 543. TT III, 7, 540. TT IV, 9, 720. TRK V, 5, 838. TRK V, 6, 844.

Celebración de festejos en una corte por la llegada de un caballero: TH 3, 59. TH 19, 341. TFR II, 1, 225-238. TRK VI, 6, 977.

Cumplimiento de una profecía sobre la llegada de un caballero a una tierra: TH 10, 229. TFR II, 2, 246. TT IV, 4, 658.

Espera de la llegada del enemigo en formación: TFR I, 11, 194. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 323. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876-879. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948-949.

Festejos al comienzo de una aventura o a la llegada de los buscadores:

TH 1, 14. TH 4, 57. TH 10, 229. TH 19, 341. TFR II, 1, 225-238.
TFR II, 8, 373-378. TRK VI, 4, 955.

Llegada en el último minuto de refuerzos en combate: TH 17, 330. TH

18, 334. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10,
893. TRK VI, 4, 948.

Llegada en el último minuto de tropas auxiliares, de refresco: TH 17,

330. TH 18, 334. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK
V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1053.

Profecía sobre la llegada de un caballero: TFR II, 2, 246. TT IV, 4, 658.

TRK V, 2, 781. *Ap. A*, 1057.

MADRE

***Comprobación del amor de una madre por su hijo por su
comportamiento:*** *Ap. A*, 1061.

Crianza y educación de niño por madre: *Ap. A*, 1057.

MAESTRO(S)

Construcción de castillo por maestros para protección: TFR I, 2, 44. TFR

II, 2, 244. TT III, 7, 528. TT III, 8, 555. TT III, 9, 568. TT III, 10, 577.
TT IV, 3, 636. TRK V, 1, 751. TRK VI, 6, 979. TRK VI, 4, 949. *Ap.*
A, 1036. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1068. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*,
1085. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088.

Curación de las heridas por maestro: TFR I, 12, 198-199. TFR I, 12, 211. TFR II, 1, 221. TFR II, 6, 336. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952. *Ap. A*, 1043.

Escritura de un libro sobre las hazañas de un caballero por un maestro: TH 19, 349. *Prologue IV*, 14-15. TFR I, 4, 105. TFR II, 2, 249. TFR II, 3, 278. TFR II, 3, 290. TRK VI, 9, 1027. *Ap. A*, 1033.

MAGA

Conocimiento sobre un hecho futuro por maga: TFR II, 7, 361-364. TT III, 5, 502. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 776. TRK VI, 6, 981.

Consejo recibido de maga: TFR II, 7, 356. TFR II, 7, 361-366. TFR II, 8, 374-377. TT III, 5, 502. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 776. TRK VI, 6, 983.

Control por maga del destino de un caballero (maga madrina): TFR II, 8, 375. TT III, 5, 502. TRK V, 2, 774. TRK V, 2, 775.

Conversación pública con maga: TFR II, 7, 355-357. TFR II, 8, 374-376. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 983. TRK VI, 9, 1028.

Conversación secreta con maga: TFR II, 7, 361-366. TRK VI, 6, 985.

Cumplimiento de una profecía anunciado por maga: TT III, 5, 503. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 848. TRK V, 9, 873. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 972.

Deseo de maga de hacer efectivo el cumplimiento de una profecía: TFR II, 7, 366. TT III, 5, 502. TRK V, 2, 776.

Información recibida de maga: TFR II, 7, 356-357. TFR II, 7, 361-366. TFR II, 8, 374-377. TT III, 5, 503. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 776. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 983.

Interpretación de una profecía por maga: TFR II, 7, 363.

Profecía enigmática favorable de maga: TFR II, 8, 376. TT III, 5, 503.

Regreso voluntario de caballero del mundo de la maga, salida de un dominio mágico: TFR II, 8, 378.

Regreso voluntario de caballero del mundo de la maga, salida de un dominio mágico en barco: TFR II, 8, 378.

MÁGICA(O, AS, OS)

Comienzo de una tormenta de granizo y viento por magia: TFR II, 3, 289.

Construcción, diseño de una espada mágica: TFR II, 3, 277. TT III, 6, 511.

Curación de las heridas de un caballero con agua mágica: TFR I, 12, 198. TFR II, 6, 336. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869.

Entrega de armas mágicas a caballero por dueña: TFR II, 8, 375.

Imposibilidad de acceso a una isla por barreras mágicas: Ap. A, 1037.

Información recibida de espejo mágico: TFR II, 7, 362-364. Ap. B, 1092.

Inmunidad, protección frente a los encantamientos por anillo mágico: TFR I, 8, 141. TFR II, 7, 365.

Obtención de un anillo mágico por caballero: TH 5, 81. Prologue IV, 11. TT IV, 6, 692. TT IV, 9, 724.

Recuperación de una espada mágica robada: TH 2, 51.

Regreso voluntario de caballero del mundo de la maga, salida de un dominio mágico: TFR II, 8, 378.

Regreso voluntario de caballero del mundo de la maga, salida de un dominio mágico en barco: TFR II, 8, 378.

Sueño mágico: TH 8, 169. TH 8, 148. TH 8, 193. TFR II, 1, 233.

Viaje de caballeros en barca mágica construida por mago: TFR II, 1, 233-236. TFR II, 8, 378-379. TFR II, 9, 380-393. TRK VI, 9, 1030. Ap. A, 1034. Ap. A, 1043. Ap. A, 1081. Ap. B, 1082. Ap. B, 1087. Ap. B, 1096. Ap. B, 1097. Ap. B, 1098.

Viaje de caballeros en barca mágica construida por mago a una velocidad extraordinaria a una isla: TFR II, 1, 233-236. TRK VI, 9, 1030. Ap. A, 1034. Ap. A, 1043. Ap. A, 1081. Ap. B, 1082. Ap. B, 1087. Ap. B, 1096. Ap. B, 1097. Ap. B, 1098.

MAGO

Aceptación del consejo de un mago para el combate: TH 17, 324. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 330-331. TT III, 2, 435. TT III, 6, 514-522. TT III, 7, 528. TT III, 8, 544. TT III, 11, 595. TRK V, 7, 857. TRK V, 9, 878-882.

Captura de caballero en cámara encantada por mago encantador: TFR II, 2, 260.

Combate entre magos: TFR II, 2, 258-260.

Consejo recibido de mago: TH 1, 32. TH 2, 65. TH 4, 53. TH 6, 113. TH 6, 114. TH 7, 134. TH 7, 137. TH 7, 149. TH 7, 152. TH 7, 161-162. TH 18, 324. TH 19, 346. TH 9, 351. TFR I, 1, 32. TFR I, 1, 35. TFR I, 1, 32. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 48. TFR I, 2, 49. TFR I, 2, 52. TFR I, 2, 55. TFR I, 2, 56. TFR I, 2, 59. TFR I, 2, 61. TFR I, 3, 80. TFR II, 1, 220-221. TFR II, 1, 222. TFR II, 1, 226. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 249.

TFR II, 2, 250. TFR II, 2, 251. TFR II, 2, 254. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 259. TFR II, 2, 268. TFR II, 2, 269. TFR II, 2, 270. TFR II, 3, 276. TFR II, 3, 279. TFR II, 4, 297. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TFR II, 7, 356. TFR II, 7, 357. TFR II, 10, 398. TT III, 5, 494-505. TT III, 6, 506-525. TT III, 7, 526-528. TT III, 8, 543-558. TT III, 9, 565-574. TT III, 10, 576-587. TT III, 11, 588-600. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 757. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 813. TRK V, 5, 835. TRK V, 7, 853. TRK V, 7, 857. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 870. TRK V, 9, 878. TRK V, 9, 881. TRK VI, 5, 971. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1059. *Ap. B*, 1085.

Conversación pública con mago: TH 1, 6-9. TH 1, 15. TH 1, 20-32. TH 2, 34-36. TH 2, 50-53. TH 3, 55. TH 3, 61-64. TH 4, 67-69. TH 6, 107-116. TH 7, 146. TH 7, 159-162. TH 17, 318-321. TH 19, 343. TH 19, 351. TFR II, 3, 272-273. TFR II, 3, 287. TFR II, 3, 288. TFR II, 3, 289. TFR II, 3, 290-292. TFR II, 4, 295-298. TFR II, 4, 299-300. TFR II, 4, 301-302. TFR II, 4, 303-306. TFR II, 4, 309-310. TFR II, 4, 312-314. TFR II, 4, 315-319. TFR II, 5, 321-324. TFR II, 5, 326. TFR II, 5, 327-330. TT III, 5, 494-505. TT III, 6, 506-525. TT III, 7, 526-528. TT III, 7, 541. TT III, 8, 543-558. TT III, 9, 565-574. TT III, 10, 576-587. TT III, 11, 588-600. TT IV, 5, 667. TT IV, 5, 670. TT IV, 8, 708. TT IV, 10, 731. TRK V, 1, 747-760. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809-820. TRK V, 4, 822-824. TRK V, 4, 828-829. TRK V, 6, 840-842. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 860-870. TRK V, 9, 878-881. TRK V, 10, 883. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 970-972. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 989-996. TRK VI, 9, 1028-1030.

Conversación secreta con mago: TH 16, 315. TH 19, 345-347. TFR I, 1, 32-35. TFR I, 2, 46-64. TFR II, 1, 219-225. TFR II, 2, 271. TFR II, 3, 287. TT III, 6, 516. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 759. TRK V, 7, 856. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 985.

Derrota de un mago por otro mago en combate: TFR II, 2, 260.

Entrega de anillo por mago como regalo: TFR I, 2, 51. TFR II, 2, 241. TT IV, 6, 692. TT IV, 9, 724. *Ap. A*, 1076. *Ap. B*, 1085.

Información recibida de mago: TH 1, 24-26. TH 1, 30-31. TH 2, 52-53. TH 3, 55. TH 3, 63. TH 6, 112. TH 6, 127. TH 7, 133-135. TH 7, 138-145. TH 7, 162. TH 16, 315. TH 17, 323-324. TH 18, 335. TH 19, 343. TH 19, 346. TH 19, 351. TFR I, 1, 32. TFR I, 1, 35. TFR I, 1, 32. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 48. TFR I, 2, 49. TFR I, 2, 52. TFR I, 2, 55. TFR I, 2, 56. TFR I, 2, 59. TFR I, 2, 61. TFR I, 3, 80. TFR II, 1, 220-221. TFR II, 1, 222. TFR II, 1, 226. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 249. TFR II, 2, 250. TFR II, 2, 251. TFR II, 2, 254. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 259. TFR II, 2, 268. TFR II, 2, 269. TFR II, 2, 270. TFR II, 3, 276. TFR II, 3, 279. TFR II, 4, 297. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TFR II, 7, 356. TFR II, 7, 357. TFR II, 10, 398. TT III, 5, 493-505. TT III, 6, 507-521. TT III, 7, 528. TT III, 7, 543-544. TT III, 8, 546. TT III, 8, 549-552. TT III, 8, 558. TT III, 9, 573. TT III, 10, 576-587. TT III, 11, 588-589. TT III, 11, 592-600. TRK V, 1, 747-760. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809-820. TRK V, 4, 822-824. TRK V, 4, 828-829. TRK V, 6, 840-842. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 860-870. TRK V, 9, 878-881. TRK V, 10, 883. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 970-972. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 989-996. TRK VI, 9, 1028-1030. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1059. *Ap. A*, 1078-1080. *Ap. B*, 1085.

Liberación de prisioneros de un caballero traidor, mago: TFR II, 2, 261.

Liberación de un mago encantador cautivo: TFR II, 2, 261.

Viaje de caballero a la ciudad de un mago: TFR II, 1, 231. TFR II, 2, 241.

TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 246. TFR II, 7, 353. TT III, 8, 546-556.

Viaje de caballeros en barca mágica construida por mago: TFR II, 1,

233-236. TFR II, 8, 378-379. TFR II, 9, 380-393. TRK VI, 9, 1030. *Ap.*

A, 1034. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1081. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*,

1096. *Ap. B*, 1097. *Ap. B*, 1098.

Viaje de caballeros en barca mágica construida por mago a una

velocidad extraordinaria a una isla: TFR II, 1, 233-236. TRK VI, 9,

1030. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1081. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*,

1087. *Ap. B*, 1096. *Ap. B*, 1097. *Ap. B*, 1098.

Victoria por engaño de mago en combate contra caballero: TFR II, 2,

258-260.

MANO(S)

Rescate de caballero de morir a manos de otro caballero en el último

minuto: TRK V, 6, 841.

MANTO

Cambio de las armas de un caballero por un manto pobre: TFR II, 2,

239. TRK V, 8, 862.

MAR

Combate colectivo a la orilla del mar: Ap. A, 1044-1045. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1054. Ap. A, 1055.

Combate colectivo en mar y tierra: Ap. A, 1044-1045. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1054. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086.

Observación deliberada del mar durante un paseo: TFR I, 5, 108.

Separación voluntaria de caballeros en un puerto de mar: TRK VI, 9, 1030. Ap. B, 1085. Ap. B, 1096.

MARAVILLA(S), MARAVILLOSO

Golpes maravillosos con espada en combate: TH 4, 76. TH 6, 108. TH 8, 181. TFR II, 3, 277. TFR II, 5, 324-325. TT III, 7, 533-534. TT III, 7, 537. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 848. TRK V, 10, 892. TRK VI, 1, 909.

Golpes maravillosos con espada y emisión de palabras en combate: TFR II, 5, 330. TT III, 7, 533-534. TT III, 7, 537.

Relato de historia sobre maravillas de una isla: TFR II, 1, 233-236.

MARCHA

Marcha de caballero del campo de batalla: TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 245. TFR II, 5, 331. TT III, 8, 544. TRK V, 8, 861.

Marcha de los caballeros ayudantes del campo de batalla: TFR II, 2, 243. TT III, 8, 544. TRK V, 8, 861. Ap. A, 1076.

Marcha del vencedor del campo de batalla rápidamente: TFR II, 5, 331. TT III, 8, 544. Ap. A, 1076.

MARIDO

Comprobación del amor de un marido por su esposa por su comportamiento: TFR I, 6, 122. TFR I, 8, 145. TFR I, 8, 148. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 9, 1024. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1070.

Comprobación del amor de una esposa por su marido por su comportamiento: TFR I, 7, 124. TFR I, 11, 204. TFR II, 1, 245. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A*, 1062-1063. *Ap. A*, 1070.

Muerte de la esposa por pesar a la muerte de su marido: *Ap. A*, 1062-1063. *Ap. A*, 1070.

Viaje terrestre de doncella a la corte del marido: TRK VI, 5, 972. *Ap. B*, 1095.

MATRIMONIO(S)

Declaración de amor de caballero a doncella por petición de matrimonio: TRK VI, 5, 964-965.

Festejos por matrimonio: TRK VI, 6, 977.

Matrimonio de doncella amazona con caballero, a pesar de que antes rechazaba casarse: TRK VI, 5, 958-965. TRK VI, 6, 977.

Matrimonio entre caballero y princesa: TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 977. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1095.

Matrimonio entre doncella y caballero: TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 977. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*, 1095.

Matrimonio entre nobles: TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 977. *Ap. A*, 1034.

Ap. A, 1046. *Ap. A*, 1056. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*, 1095.

Oposición de padre al matrimonio de su hija: *Ap. A*, 1059. *Ap. A*, 1051.

Oposición de padre al matrimonio de su hija, alegando deseo de tenerla cerca: *Ap. A*, 1059. *Ap. A*, 1051.

Posposición de la respuesta a un matrimonio hasta el final de las aventuras de un caballero: TRK VI, 5, 972. *Ap. A*, 1059.

Profecía de amor y matrimonio de un caballero con una doncella: *Ap. A*, 1059.

Rechazo del matrimonio por doncella: TRK VI, 5, 964.

Retiro de la vida caballeresca de caballero por matrimonio: TRK VI, 5, 965.

MENSAJE

Salida de caballero al encuentro de otro caballero con un mensaje de dueña: TT III, 5, 503. TRK V, 2, 774-775.

MENSAJERO(S)

Búsqueda de caballero por mensajero: TH 14, 294. TH 15, 300. TFR II, 2, 257. TT III, 5, 503. TT III, 7, 527. TRK V, 3, 798-799.

Embajada de mensajero buscando ayuda para la guerra: TH 15, 300. TFR II, 2, 246. TT III, 7, 527. TRK V, 3, 798. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1074

Embajada de mensajero buscando concordia, paz: TH 15, 305-307. TH 17, 317-318. TFR II, 2, 240-241. TT III, 10, 576-578. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 5, 968.

Embajada de mensajero con informaciones sobre el enemigo: TFR II, 2, 257. TT III, 7, 527. TRK V, 3, 798-799. TRK V, 5, 833-835.

Embajada de mensajero con informaciones sobre la muerte de un caballero: TRK V, 1, 755.

Embajada de mensajero para conseguir ayuda militar: TH 15, 300. TT III, 7, 527. TRK V, 3, 798. Ap. A, 1050. Ap. A, 1053. Ap. A, 1074

Embajada de mensajero para desafío a combate singular: Ap. A, 1052. Ap. B, 1087.

Embajada de mensajero para pedir licencia para desembarco en una isla: Ap. A, 1034.

Embajada de mensajeros para desafío a combate: Ap. A, 1052. Ap. B, 1087.

Viaje de mensajero con informaciones sobre un rey: TRK V, 3, 799. TRK VI, 8, 1005.

MERCENARIO(S)

Reclutamiento de mercenarios, hombres de guerra: TH 15, 300. TT IV, 3, 646.

MIEDO

Exhibición de soldados y de sus armas para inspirar miedo al enemigo: TT III, 7, 533. TRK V, 4, 822. TRK V, 10, 885. TRK VI, 8, 1011.

Huida de enano por miedo al supuesto apresador: TH 4, 77. TH 6, 108. TH 8, 191. TFR I, 12, 213-214. TT III, 3, 459.

Huida de los enemigos desordenadamente por miedo al vencedor: TH 18, 335. TFR II, 5, 331. TT III, 7, 542. TRK VI, 4, 949. Ap. A, 1049. Ap. A, 1051. Ap. A, 1053. Ap. A, 1075.

Miedo a la venganza del vencedor: TT III, 7, 542. TT III, 10, 584-585. TRK VI, 5, 949. Ap. A, 1047.

MILITAR

Búsqueda de ayuda militar a un rey extranjero: TH 15, 300. TRK V, 3, 798. Ap. A, 1049. Ap. A, 1050.

Búsqueda de ayuda militar por enano para sí mismo: TH 15, 300. Ap. A, 1074.

Búsqueda de ayuda militar por rey a una corte extranjera: TH 15, 300. TRK V, 3, 798. Ap. A, 1049. Ap. A, 1050. Ap. A, 1053.

Deliberación para definir la estrategia militar del combate: TH 17, 324. TFR II, 5, 323. TRK V, 1, 749. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 814. TRK V, 4, 818. TRK V, 4, 822. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 9, 876-882. TRK V, 10, 885-886. TRK VI, 8, 1009-1012. Ap. A, 1049. Ap. A, 1055. Ap. B, 1092. Ap. B, 1094.

Discusión entre consejeros sobre la estrategia militar de un combate: TH 17, 323. TFR II, 5, 323. TRK V, 1, 749. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 814. TRK V, 4, 818. TRK V, 4, 822. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 9, 876-882. TRK V, 10, 885-886. TRK VI, 8, 1009-1012.

Disposición de estrategia militar para combate: TH 17, 325. TFR I, 11, 194. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 323. TT III, 3, 485-487. TT III, 7, 527-524. TT III, 8, 544-545. TT III, 9, 566-569. TT IV, 3, 646. TT IV, 8, 706. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 764-766. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876-882. TRK V, 10, 885-886. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 1, 905-906. TRK VI, 2, 919. TRK VI, 2, 925. TRK VI, 4, 948-949. TRK VI, 8, 1009-1012. *Ap. A*, 1051.

Disposición de estrategia militar para la apropiación de una ciudad: TRK V, 4, 806-829. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1051.

Embajada de mensajero para conseguir ayuda militar: TH 15, 300. TT III, 7, 527. TRK V, 3, 798. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1074.

Embajada de rey a una corte extranjera buscando ayuda militar: TH 15, 300. TRK V, 3, 798. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1074.

Embajada para conseguir ayuda militar: TH 14, 294. TH 15, 300. TT III, 7, 527. TRK V, 3, 798. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1074.

MINUTO

Envío de naves con caballeros como refuerzos en el último minuto: TRK V, 6, 847. TRK V, 9, 876. *Ap. A*, 1050.

Llegada en el último minuto de tropas auxiliares, de refresco: TH 17, 330. TH 18, 334. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1053.

Rescate de caballero de morir a manos de otro caballero en el último minuto: TRK V, 6, 841.

Rescate de la muerte de caballero en el último minuto por un ermitaño: TFR I, 6, 120. TFR I, 8, 142.

Rescate en el último minuto por ayuda voluntariamente ofrecida: TH 2, 48. TH 4, 77. TH 6, 124. TH 8, 183. TFR I, 6, 120. TFR I, 8, 142. TFR II, 1, 224. TT III, 8, 543. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 1, 909. TRK VI, 4, 948. TRK VI, 4, 951. Ap. A, 1050. Ap. A, 1053. Ap. A, 1064.

Rescate en el último minuto por un caballero: TH 2, 48. TH 4, 77. TH 8, 183. TFR I, 6, 120. TFR I, 8, 142. TFR II, 1, 224. TRK V, 6, 841. TRK VI, 4, 951.

MONSTRUO

Abandono de un lugar por habitantes por estar siendo destruida por monstruo: TH 1, 30. Ap. A, 1072. Ap. B, 1087. Ap. B, 1087. Ap. B, 1088.

Búsqueda de un monstruo extraordinario por caballero: TH 12, 249. TH 12, 256. TH 13, 272. Ap. A, 1064. Ap. A, 1069.

Decisión de caballero de buscar un monstruo: TH 1, 30. TH 12, 247. TH 12, 256. TH 13, 272. Ap. A, 1069.

Duración excesiva de un combate singular muy violento entre caballero y monstruo: TT III, 5, 501-502. Ap. B, 1092.

MONTAÑA(S)

Inspección de una tierra llena de montañas por caballero: TH 4, 65. TFR I, 12, 210. TFR II, 3, 274.

MONTE

Confusión en la elección del camino de caballero y escudero en un monte por ser de noche: TT IV, 1, 612.

MONUMENTO

Construcción de un monumento de piedra como recuerdo de un combate: TT III, 8, 551. TT III, 8, 553. TRK V, 6, 845. Ap. A, 1054.

MORIR

Promesa de caballero de realizar acto de proeza para conseguir fama o morir: Ap. A, 1061.

Rescate de caballero de morir a manos de otro caballero en el último minuto: TRK V, 6, 841.

MUERTE

Arrepentimiento de caballero en trance de muerte: TH 18, 333. TT III, 1, 414.

Aviso de un caballero por la muerte de otro: TH 18, 332. TT III, 1, 414. TT III, 1, 416. TT III, 2, 435. TT III, 2, 441. TT III, 4, 466. TT IV, 5, 664. TT IV, 5, 670. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 755. Ap. A, 1073.

Consuelo desmintiendo la muerte de un caballero: TH 14, 291. TT III, 5, 495. TRK V, 6, 845. TRK V, 8, 862.

Cumplimiento de una profecía sobre la muerte de una reina: Ap. A, 1063.

Deseo de venganza de caballero por la muerte de caballero amigo: TH 18, 335. TFR II, 5, 321. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 844. Ap. A, 1057. Ap. A, 1074-1075.

Deseo de venganza de enano por la muerte de un caballero: TFR II, 5, 321. TT IV, 10, 732. Ap. A, 1074-1075.

Dolor de caballero por la muerte de un caballero: TH 18, 333. TFR II, 5, 321. TFR II, 6, 333. TFR II, 7, 359-360. TT III, 1, 414. TT III, 1, 417-418. TT III, 8, 545. TT IV, 5, 665. TT IV, 4, 658. TT IV, 5, 663-671. TT IV, 5, 677-681. TRK V, 1, 755. TRK V, 6, 842-844. TRK V, 7, 854. TRK V, 7, 856. TRK V, 8, 869. Ap. A, 1066. Ap. A, 1068. Ap. A, 1073-1076.

Dolor de guerrero por la muerte de un subordinado: TT III, 8, 545.

Dolor de padres por la muerte de hijo: TT III, 6, 513. TT IV, 5, 668. TRK V, 1, 755. Ap. A, 1066. Ap. A, 1068.

Embajada de mensajero con informaciones sobre la muerte de un caballero: TRK V, 1, 755.

Falsas informaciones sobre la muerte de un caballero: TH 14, 291. TFR II, 7, 355. TT III, 1, 416. TT III, 2, 435. TT III, 2, 441. TT III, 4, 466. TT III, 6, 513. TT IV, 5, 670. TT IV, 10, 730-731. TRK V, 6, 844.

Huida de la muerte o peligro mediante engaño: TH 2, 48-50. TH 8, 190. TH 12, 263. TT III, 3, 455-456. TT IV, 1, 614. TRK VI, 1, 913. TRK VI, 1, 915.

Huida de los enemigos a la muerte del capitán: TH 18, 335. TFR II, 5, 331. TRK VI, 4, 949. *Ap. B*, 1095.

Luto por la muerte de un rey durante una guerra: TH 18, 333. TRK V, 6, 844. TRK V, 8, 869. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 977. *Ap. B*, 1095.

Muerte con libertad preferida a la vida en cautiverio: TRK V, 2, 784-785. TRK V, 7, 852-854.

Muerte de caballero en castillo: TT III, 8, 545. TRK V, 7, 854. *Ap. A*, 1077.

Muerte de caballero en combate singular: TFR II, 5, 331. TRK V, 6, 842. *Ap. A*, 1047.

Muerte de caballero por sus numerosas heridas: TH 18, 333. TH 18, 333. TT III, 1, 414. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 844. TRK V, 6, 849. *Ap. A*, 1038. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1066. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1074. *Ap. A*, 1075. *Ap. A*, 1078. *Ap. A*, 1080. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*, 1090. *Ap. B*, 1093. *Ap. B*, 1094.

Muerte de caballero por soberbia: TH 18, 333. TT III, 1, 414. TRK V, 7, 854. TRK VI, 8, 1020. *Ap. A*, 1047.

Muerte de caballo: TT III, 2, 437. TRK V, 6, 840.

Muerte de capitán con golpe con espada: TFR II, 5, 331. TT III, 3, 444. TRK V, 6, 842.

Muerte de capitán en combate: TH 18, 335. TFR II, 2, 243. TFR II, 5, 331. TT III, 3, 444. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 843. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1075. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*, 1093. *Ap. B*, 1095.

Muerte del capitán (gigante) en combate: TFR II, 5, 331.

Muerte de dolor de reina por la muerte del rey: Ap. A, 1063.

Muerte de la esposa por pesar a la muerte de su marido: Ap. A, 1062-1063. Ap. A, 1070.

Muerte de serpiente por caballero: TH 14, 289. Ap. A, 1064.

Muerte de rey en combate: TH 4, 77. TFR I, 2, 52. TFR II, 2, 243. TRK V, 6, 843. Ap. A, 1044. Ap. A, 1047. Ap. A, 1049. Ap. A, 1053. Ap. A, 1054. Ap. A, 1066. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1074. Ap. A, 1075. Ap. A, 1078. Ap. A, 1080. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089. Ap. B, 1090. Ap. B, 1093. Ap. B, 1094.

Muerte de rey en la vejez con hijo: Ap. A, 1035. Ap. A, 1038. Ap. A, 1048. Ap. A, 1063. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1080. Ap. B, 1083. Ap. B, 1087. Ap. B, 1094. Ap. B, 1095. Ap. B, 1098.

Muerte de rey por heridas: TH 18, 333. TFR II, 2, 243. TRK V, 6, 843. Ap. A, 1038. Ap. A, 1044. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1053. Ap. A, 1054. Ap. A, 1066. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1075. Ap. A, 1078. Ap. A, 1080. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089. Ap. B, 1090. Ap. B, 1093. Ap. B, 1094.

Muerte de rey por vejez: Ap. A, 1035. Ap. A, 1038-1039. Ap. A, 1048. Ap. A, 1063. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. B, 1083. Ap. B, 1098.

Muerte de rey sin hijos: TH 18, 333. TFR II, 2, 244. TRK V, 6, 843. Ap. A, 1037. Ap. A, 1038. Ap. A, 1039. Ap. A, 1044. Ap. A, 1052. Ap. B, 1082. Ap. B, 1084. Ap. B, 1087. Ap. B, 1089.

Muerte del capitán de los enemigos en combate: TH 18, 335. TFR II, 5, 331. TT III, 3, 444. TRK V, 6, 842. Ap. A, 1047. Ap. A, 1075.

Muerte del heredero al trono: TH 18, 336. TT III, 6, 513. TRK V, 1, 755.

*Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1054. Ap. A, 1066.
Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1077. Ap. A, 1078.
Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1088. Ap. B, 1092.*

Muerte por dolor o disgusto por desamor evitada: TRK V, 8, 868. TRK VI, 5, 965.

Muerte preferida al cautiverio como elección: TRK V, 2, 784-785. TRK V, 7, 852-854. TRK V, 8, 868. TRK VI, 5, 961. TRK VI, 5, 964.

Profecía sobre la muerte de un caballero en combate: TRK V, 6, 841. *Ap. A, 1051.*

Rescate de la muerte de caballero en el último minuto por un ermitaño: TFR I, 6, 120. TFR I, 8, 142.

Venganza de caballero por la muerte de otro caballero: TFR II, 5, 321. TRK V, 6, 844. *Ap. A, 1047. Ap. A, 1049. Ap. A, 1057. Ap. A, 1075.*

Venganza de caballeros por muerte de capitán: TFR II, 5, 321. TRK V, 6, 844. *Ap. A, 1075.*

Venganza de sobrino por la muerte del tío: TRK V, 6, 843-644.

Venganza por la muerte de un amigo: TH 18, 335. TFR II, 5, 321. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 844. *Ap. A, 1057. Ap. A, 1074-1075.*

MUERTO(S)

Caída de enemigo muerto encima de caballero: TRK VI, 5, 970.

Entierro de los muertos en el combate: TH 18, 338. TT III, 1, 416-417. TT III, 6, 506. TT III, 8, 545. TT III, 8, 551. TT III, 8, 553. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 850-854. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 977. TRK V, 4, 825.

TRK V, 7, 850-854. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 977. *Ap. A*, 1054.
Ap. A, 1068. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1076.

Huida de los enemigos del combate al ver muerto al capitán: TH 18, 335. TFR II, 5, 331. *Ap. A*, 1047.

Planctus ante el cadáver de amigo muerto: TH 18, 333. TT III, 1, 417-418.
TT III, 8, 546. TT IV, 10, 730-733. TRK V, 6, 842. TRK VI, 5, 977.

MUNDO

Regreso voluntario de caballero del mundo de la maga, salida de un dominio mágico: TFR II, 8, 378.

Regreso voluntario de caballero del mundo de la maga, salida de un dominio mágico en barco: TFR II, 8, 378.

Retiro voluntario del mundo de ermitaño: TFR II, 2, 265. TT III, 4, 472.
TRK VI, 6, 981

Revelación voluntaria de un secreto relacionado con el abandono de un rey de los bienes de este mundo: TH 18, 333.

MURO(S)

Entrada en fortaleza escalando el muro protector: TH 15, 302.

Escalada de un muro a través de cuerdas: TH 15, 302.

Observación de un combate desde muros: TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 820.

MÚSICA

Festejos en honor de un caballero con bailes y música: TH 4, 57. TH 19, 341. TRK VI, 4, 955. TRK VI, 5, 966-968.

Inducción de sueño por música: TFR II, 1, 233.

NACIDO

Profecía sobre el destino heroico de un doncel no nacido: Ap. A, 1057.

NACIMIENTO

Nacimiento de dos hijos gemelos legítimos: Ap. B, 1085.

Nacimiento de hija legítima: TRK VI, 9, 1023. TRK VI, 9, 1026. Ap. B, 1083. Ap. B, 1085. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089. Ap. A, 1096. Ap. B, 1097.

Nacimiento de un hijo: TRK VI, 9, 1023. Ap. B, 1085. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089. Ap. B, 1090. Ap. B, 1097.

Nacimiento de un hijo legítimo: TRK VI, 9, 1023. Ap. B, 1085. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089. Ap. B, 1090. Ap. B, 1097.

Nacimiento de una hija extraordinariamente hermosa: TRK VI, 9, 1023. TRK VI, 9, 1026. Ap. B, 1085. Ap. B, 1096.

Revelación voluntaria de un secreto relacionado con el nacimiento de un niño a él mismo: Ap. A, 1057.

NAVAL

Abordaje, combate naval en costa: TRK V, 9, 876. Ap. A, 1044-1045. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1054.

Abordaje, combate naval en puerto: *Ap. A, 1044-1045. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1055. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086.*

NAVE(S)

Entrega de nave y comida para el viaje por amigos como regalo: *TFR II, 8, 367-369.*

Envío de naves con caballeros como refuerzos en el último minuto: *TRK V, 6, 847. TRK V, 9, 876. Ap. A, 1050.*

NECESARIO

Desplazamiento necesario por un camino para llegar a un lugar: *TH 2, 37. TH 3, 55. TH 4, 64. TH 7, 161. TFR I, 12, 200. TFR I, 12, 204. TFR II, 4, 301. TT IV, 7, 695-702. TRK V, 1, 747-753. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 9, 872-878. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 950-947. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1027-1030.*

Paso necesario por un puente determinado para continuar el camino: *TH 3, 60. TFR II, 5, 329. Ap. B, 1092.*

NECESIDAD

Cumplimiento de una profecía sobre la necesidad de ayuda en un combate: *TRK V, 2, 789.*

Profecía sobre la necesidad de ayuda en un combate: TT III, 5, 503. TRK V, 2, 781.

NEGATIVA

Negativa a acompañar a un caballero a la corte: TFR II, 6, 338. TFR II, 10, 399. TT III, 2, 437-438. TRK V, 8, 861.

Negativa, rechazo a aceptar tregua del enemigo: TH 17, 317. TT III, 7, 540. TRK V, 10, 891.

Negativa, rechazo a dar a conocer la propia identidad: TH 8, 196. TH 12, 258. TFR I, 9, 151. TT III, 2, 432. TRK V, 3, 804. TRK V, 8, 861.

Negativa, rechazo a dar a conocer la propia identidad a un rey: TH 8, 196.

Negativa, rechazo a dar a conocer la propia identidad en la corte: TH 8, 196. TRK V, 8, 861.

NIÑO(A)

Crianza y educación de niño por caballero: TFR I, 1, 23. TFR II, 2, 244. Ap. A, 1057. Ap. A, 1070. Ap. B, 1086.

Crianza y educación de niño por madre: Ap. A, 1057.

Comprobación de la valentía, inteligencia y hermosura de un niño por asignación de tarea, prueba: Ap. A, 1057.

Hospitalidad, educación en la corte de un rey (su tío) de un niño: TFR II, 2, 244. Ap. A, 1070.

Imposición de un nombre a una niña: TRK VI, 9, 1026. Ap. A, 1058. Ap. B, 1096.

Imposición de un nombre a un niño: Ap. A, 1046. Ap. A, 1050. Ap. A, 1057.

Imposición de un nombre simbólico a una niña: TFR II, 1, 227. Ap. A, 1058. Ap. B, 1096.

Imposición de un nombre simbólico a un niño: Ap. A, 1038. Ap. A, 1050. Ap. A, 1057.

Revelación voluntaria de un secreto relacionado con el nacimiento de un niño a él mismo: Ap. A, 1057.

NOBLE(S)

Matrimonio entre nobles: TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 977. Ap. A, 1034. Ap. A, 1046. Ap. A, 1056. Ap. A, 1062. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. B, 1085. Ap. B, 1089. Ap. B, 1095.

NOCHE

Ataque imprevisto durante la noche: TFR I, 11, 194-15. TFR II, 4, 299. TT III, 9, 565. TRK V, 6, 839. Ap. A, 1055.

Ataque imprevisto durante la noche de caballeros a las afueras de una ciudad en inferioridad numérica: TRK V, 6, 839.

Ataque imprevisto durante la noche, escaramuza: TH 4, 71. TFR I, 11, 194-15. TFR II, 4, 299. Ap. A, 1055.

Confusión en la elección del camino de caballero y escudero en un monte por ser de noche: TT IV, 1, 612.

Confusión en la elección del camino por ser de noche: TH 8, 175. TFR I, 8, 138. TT IV, 1, 612.

Orientación del camino por visión de fuego, luz a media noche desde una floresta: TH 2, 40. TH 8, 175. TH 8, 177. TH 8, 179.

Viaje de tropas durante la noche: TH 17, 321. TH 17, 325. TFR II, 6, 345. TT III, 7, 527. TT III, 7, 532. TT III, 11, 595. TRK V, 5, 836-837.

NOMBRE

Cambio de nombre de caballero: TH 12, 258. TFR I, 2, 63. TFR I, 8, 148. TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 164. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 2, 248. TFR II, 8, 375. TFR II, 9, 393. TT III, 2, 433. TT III, 5, 501. TRK V, 2, 789. TRK V, 6, 847. TRK V, 8, 863. TRK V, 10, 885. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 976. Ap. A, 1044. Ap. A, 1045. Ap. A, 1046. Ap. A, 1055. Ap. A, 1057. Ap. B, 1085. Ap. B, 1090.

Cambio de nombre de caballero por otro basado en sus viajes en solitario: TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 433. TRK V, 8, 863. Ap. B, 1085.

Cambio del nombre de un caballero por otro basado en el color blanco: TT III, 5, 500.

Cambio del nombre de un caballero por otro basado en sus viajes por el desierto: TFR I, 9, 156. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 433. TRK V, 8, 863.

Identificación de un primo por oír su nombre: TFR I, 9, 155.

Imposición de un nombre a un niño: Ap. A, 1046. Ap. A, 1050. Ap. A, 1057.

Imposición de un nombre a una niña: TRK VI, 9, 1026. Ap. A, 1058. Ap. B, 1096.

Imposición de un nombre simbólico a un caballero: TH 12, 258. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 8, 375. TFR II, 9, 393. TFR II, 9, 393. TT III, 2, 433. TT III, 5, 503. TT III, 5, 504. TT III, 7, 541. TT IV, 5, 670. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 847. TRK V, 8, 863. TRK V, 10, 885. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 976. *Ap. A*, 1044-1045. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1074.

Imposición de un nombre simbólico a un caballero por sus armas: TRK V, 3, 804.

Imposición de un nombre simbólico a un niño: *Ap. A*, 1038. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1057.

Imposición de un nombre simbólico a una niña: TFR II, 1, 227. *Ap. A*, 1058. *Ap. B*, 1096.

Ocultación de nombre por un caballero como condición: TH 12, 258. TFR I, 2, 63. TFR I, 8, 148. TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 164. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 433. TRK V, 3, 804. *Ap. A*, 1055.

Pregunta de rey a caballero sobre el nombre: TH 15, 305.

Pregunta del nombre a un caballero: TH 4, 74. TH 7, 138. TH 8, 196. TH 10, 227. TH 12, 258. TH 15, 306. TH 16, 312. TFR I, 3, 80. TFR I, 7, 124. TFR I, 9, 151. TFR I, 9, 153. TFR I, 9, 156. TFR II, 6, 343. TT III, 2, 432. TT III, 2, 433. TT III, 5, 492. TT III, 6, 509. TT III, 7, 530. TT III, 8, 556. TT IV, 4, 657-658. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 760. TRK V, 1, 761. TRK V, 1, 768-769. TRK V, 2, 774. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 845. TRK VI, 4, 954. *Ap. A*, 1058.

Pregunta del nombre de la doncella que ha llevado a cabo una hazaña: TRK V, 6, 845.

Pregunta del nombre del caballero que aparece en una floresta: TFR I, 7, 124. *Ap. A*, 1058. TT III, 5, 493. TT IV, 4, 657.

Pregunta del nombre del caballero que ha llevado a cabo una hazaña: TH 12, 258. TFR I, 7, 124. TRK V, 6, 845.

Presentación de caballero con su nombre como estrategia: TH 1, 8. TH 7, 138. TH 7, 141. TH 10, 227. TH 10, 228. TH 14, 291. TH 15, 303. TH 15, 305. TH 15, 306. TT III, 2, 433. TT III, 6, 509. TRK V, 2, 789. TRK V, 6, 847. TRK V, 8, 863. TRK V, 10, 885. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 976. *Ap. A*, 1058.

OBLIGACIÓN(ES)

Incumplimiento del rey de las cuatro obligaciones para sus súbditos: devoción, protección a los súbditos, expansión del territorio y justicia: TH 14, 291. TH 17, 320. TH 19, 351. TT III, 6, 678. TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1069.

OBSERVACIÓN

Comprobación de la valentía de un caballero por observación de combate: TH 2, 46. TH 8, 190-191. TH 14, 291. TH 17, 328. TH 18, 335. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 324. TFR II, 5, 331. TT III, 3, 459. TT III, 7, 533-541. TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 841-842. TRK V, 9, 876.

Observación deliberada del mar durante un paseo: TFR I, 5, 108.

Observación de un combate desde almenas: TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 820.

Observación de un combate desde cerca de donde se celebra: TH 17, 329. TT III, 7, 538. TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 820.

Observación de un combate desde muros: TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 820.

Observación de un combate desde torres: TT III, 7, 538.

Observación directa del triunfo de un caballero sobre construcciones encantadas: TFR II, 4, 308.

Observación directa del triunfo de un caballero sobre otro: TFR II, 2, 243. TRK V, 6, 841-842.

Observación directa del triunfo de un héroe en una guerra: TH 18, 335. TFR II, 2, 243. TT III, 7, 534-536. TT III, 7, 538. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 842. TRK V, 8, 861. TRK VI, 4, 949. *Ap. A*, 1062.

OBTENCIÓN

Búsqueda de aventuras por caballero para la obtención de fama: TRK V, 2, 782-785. TRK V, 3, 795-797. TRK V, 3, 802. TRK V, 3, 804. TRK V, 5, 837. TRK V, 6, 841-844. *Ap. A*, 1060.

Cumplimiento de una profecía sobre la obtención de una espada por un caballero: TFR II, 3, 277. TT IV, 4, 658.

Obtención de un anillo mágico por caballero: TH 5, 81. *Prologue IV*, 11. TT IV, 6, 692. TT IV, 9, 724.

Obtención de unas armas extraordinarias de una dueña: TFR II, 8, 375.

Obtención por un caballero de una espada extrayéndola de una sepultura: TFR I, 8, 145.

OCULTACIÓN

Disfraz, ocultación de la identidad de una doncella por ocultar el rostro:

TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1070.

Ocultación de identidad de caballero en combate: TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1070.

Ocultación de identidad de caballero en corte: TRK V, 8, 861. *Ap. A*, 1055.

Ocultación de la identidad de los caballeros ayudantes en un combate: TRK V, 6, 842. TRK V, 8, 861. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060.

Ocultación de la identidad de un caballero durante sus viajes: TH 9, 196. TFR I, 2, 63. TFR I, 8, 148. TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 164. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 432. TRK V, 3, 804. TRK V, 5, 830. TRK V, 6, 841. TRK V, 8, 862. *Ap. A*, 1060.

Ocultación de la identidad del caballero que ayuda a la victoria de un combate: TRK V, 8, 861. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060.

Ocultación de la identidad de un caballero en la corte hasta el cambio de su fortuna: TRK V, 8, 861.

Ocultación de identidad de un enano en corte: TH 8, 196.

Ocultación de la identidad de un caballero por yelmo: TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 841.

Ocultación de nombre por un caballero como condición: TH 12, 258. TFR I, 2, 63. TFR I, 8, 148. TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 164. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 433. TRK V, 3, 804. *Ap. A*, 1055.

Ocultación de su identidad una doncella: TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1070.

OCUPACIÓN

Ocupación, gobierno de la tierra propia: TH 15, 301. TT III, 6, 518. TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1062.

OFRECIDA(O), OFRECIMIENTO

Aceptación por princesa del servicio caballeresco ofrecido por caballero: TRK VI, 5, 965. *Ap. A*, 1061.

Aceptación por rey del servicio caballeresco ofrecido por caballero: TT III, 6, 518. TT III, 6, 522. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 777. TRK V, 4, 806-807. *Ap. A*, 1055.

Ofrecimiento de comida a caballeros por pastores: TT III, 4, 470. TRK VI, 6, 981.

Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada: TH 17, 328. TH 17, 330. TH 18, 334. TT III, 8, 543. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064.

Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica: TH 4, 77. TH 6, 124. TH 8, 183. TH 17, 328. TH 17, 330. TH 18, 334. TT III, 8, 543. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064.

Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado: TH 2, 48. TH 4, 77. TH 6, 124. TH 8, 183. TH 17, 328. TH 17, 330. TH 18, 334. TFR I, 8, 142. TFR I, 12, 211. TT III, 8, 543. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 3, 943. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1050.

OÍR

Identificación de un primo por oír su nombre: TFR I, 9, 155.

Orientación del camino por oír gritos: TH 6, 107. TRK VI, 1, 909.

OLVIDO

Olvido de la amistad entre caballeros: TH 17, 320. TRK V, 4, 815.

OPOSICIÓN

Oposición de padre al matrimonio de su hija: Ap. A, 1059. Ap. A, 1051.

Oposición de padre al matrimonio de su hija, alegando deseo de tenerla cerca: Ap. A, 1059. Ap. A, 1051.

ORGULLOSO

Victoria de héroe humilde sobre rival orgulloso: TFR II, 5, 325. TT III, 10, 583. TRK V, 6, 842. TRK VI, 3, 947. Ap. A, 1070. Ap. A, 1075.

Victoria de un caballero humilde sobre el rival orgulloso: TFR II, 5, 325. TT III, 10, 583. TRK V, 6, 842. Ap. A, 1070. Ap. A, 1075.

ORIENTACIÓN

Orientación del camino por oír gritos: TH 6, 107. TRK VI, 1, 909.

Orientación del camino por informaciones de caballero: TH 1, 25. TH 3, 63. TH 7, 155. TH 7, 162. TFR I, 3, 66. TFR I, 4, 95. TFR I, 7, 133-134. TFR I, 11, 181. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 257. TFR II, 4, 297. TFR II, 4, 314. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 328. TFR II, 6, 347. TFR II, 8, 367-368. TFR II, 10, 398-399. TT III, 2, 437. TT III, 5, 500. TT III, 11, 595. TT IV, 7, 695.

Orientación del camino por informaciones de caballero, hospedero: TH 3, 63. TH 7, 155. TFR I, 4, 95. TFR I, 7, 133-134. TFR II, 8, 367-368. TT IV, 7, 695.

Orientación del camino por informaciones de ermitaño: TFR I, 7, 133-134. TFR II, 8, 367-368. TT III, 3, 485. TT III, 9, 573.

Orientación del camino por informaciones de pastor: TT III, 3, 485. TT III, 9, 573.

Orientación del camino por lumbre, fuego: TH 2, 40. TH 8, 175. TH 8, 177. TH 8, 179.

Orientación del camino por visión de fuego, luz a media noche desde una floresta: TH 2, 40. TH 8, 175. TH 8, 177. TH 8, 179.

ORILLA

Combate colectivo a la orilla del mar: Ap. A, 1044-1045. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1054. Ap. A, 1055.

OSCURIDAD

Cambio en la dirección de un viaje por oscuridad: TH 8, 175. TFR I, 8, 138.

PADRE(S)

Comprobación del amor de un padre por su hija por su comportamiento: TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1026. TRK VI, 9, 1029. TRK VI, 9, 1031. *Ap. A*, 1059. *Ap. A*, 1061.

Comprobación del amor de un padre por su hijo por su comportamiento: TT IV, 5, 668. TT IV, 5, 671. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 759. TRK V, 1, 769. TRK V, 2, 775-776. TRK V, 4, 811-817. TRK V, 4, 821. TRK V, 4, 825-827. TRK V, 7, 851-854. TRK V, 9, 880. TRK VI, 8, 1007-1008. TRK VI, 8, 1009. TRK VI, 8, 1014. TRK VI, 9, 1029. *Ap. A*, 1056.

Dolor de padres por la muerte de hijo: TT III, 6, 513. TT IV, 5, 668. TRK V, 1, 755. *Ap. A*, 1066. *Ap. A*, 1068.

Oposición de padre al matrimonio de su hija: *Ap. A*, 1059. *Ap. A*, 1051.

Oposición de padre al matrimonio de su hija, alegando deseo de tenerla cerca: *Ap. A*, 1059. *Ap. A*, 1051.

PAÍS

Profecía sobre la llegada del libertador de un país: TH 10, 229-230.

PÁJARO

Información recibida del piar de un pájaro: TH 14, 289. TH 15, 299-301. TH 16, 309-310. TFR II, 2, 261-262. TT III, 5, 502.

PALABRA(S)

Golpes maravillosos con espada y emisión de palabras en combate: TFR II, 5, 330. TT III, 7, 533-534. TT III, 7, 537.

PALACIO

Entrada de caballero en palacio con una sepultura: TFR II, 4, 319.

Entrada de caballero en palacio subterráneo a través de cueva: TH 8, 195. TH 9, 199. TFR II, 4, 319.

Iluminación de la sala de un palacio por la luz de la espada de un caballero: TFR II, 5, 323.

PARECIDO

Identificación del hermano del héroe en la corte por parecido con él: TRK V, 4, 810.

Recuerdo de caballero por parecido: TRK V, 1, 754. TRK V, 4, 810. Ap. A, 1055.

Recuerdo de doncella por parecido: TFR II, 1, 227. Ap. A, 1058.

PARTICIPAR, PARTICIPACIÓN

Deliberación para decidir la participación de una guerra: TH 17, 322-323. TT III, 6, 518. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 10, 885-886.

Participación de caballeros en combate en inferioridad de condiciones:

TH 2, 46-48. TH 4, 78. TH 8, 189-190. TH 14, 289. TH 17, 324-330. TH 18, 334-335. TFR I, 11, 195. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 245. TFR II, 4, 298-299. TFR II, 5, 324-325. TFR II, 5, 330-331. TT III, 2, 437. TT III, 3, 459. TT III, 7, 533-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1074.

Participación de caballeros en combate en inferioridad numérica:

TH 8, 191. TH 17, 324-330. TH 18, 334-335. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 245. TFR II, 4, 298-299. TFR II, 5, 324-325. TT III, 2, 437. TT III, 3, 459. TT III, 7, 533-541. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1053.

Participación de un rey en un combate como vasallo leal:

TRK V, 3, 799. TRK V, 5, 838. *Ap. A*, 1071.

Participación en una guerra:

TH 17, 326. TH 17, 328. TH 17, 330. TH 18, 334. TFR II, 2, 243. TT III, 3, 485-487. TT III, 7, 527-524. TT III, 8, 544-545. TT III, 9, 566-569. TT III, 11, 595. TT IV, 3, 646. TT IV, 8, 706. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 764-766. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 779. TRK V, 2, 787-790. TRK V, 3, 798-801. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 832-835. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 874-882. TRK V, 10, 885-886. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 1, 905-906. TRK VI, 2, 919. TRK VI, 2, 925. TRK VI, 4, 948-949. *Ap. A*, 1033. *Ap. A*, 1034. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1042. *Ap. A*, 1044-1051. *Ap. A*, 1053-1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1066-1067. *Ap. A*, 1068-1071. *Ap. A*, 1074-1075. *Ap. A*, 1078. *Ap. A*, 1080. *Ap. B*, 1082-1095.

Participación en un combate: TH 2, 46-48. TH 4, 78. TH 8, 189-190. TH 14, 289. TH 17, 324-330. TH 18, 334-335. TFR I, 11, 195. TFR II, 2, 243. TFR II, 2, 245. TFR II, 4, 298-299. TFR II, 5, 324-325. TFR II, 5, 330-331. TT III, 2, 437. TT III, 3, 459. TT III, 5, 501-502. TT III, 7, 533-541. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. TRK VI, 8, 1009. TRK VI, 8, 1014-1015. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1042. *Ap. A*, 1044-1051. *Ap. A*, 1053-1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1066-1067. *Ap. A*, 1068-1071. *Ap. A*, 1074-1075. *Ap. A*, 1078. *Ap. A*, 1080. *Ap. B*, 1082-1095.

Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey: TH 17, 324-330. TH 18, 334-335. TFR I, 2, 52. TFR I, 7, 130. TFR I, 11, 185. TFR I, 11, 193. TFR II, 2, 242-243. TT III, 7, 532-541. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876. TRK VI, 4, 948-949. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1064.

Viaje terrestre de caballero para participar en combate: TH 14, 296. TH 16, 309. TH 18, 334. TT III, 2, 437. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 833-838. TRK V, 9, 874-877. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 8, 1003-1007. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1071. *Ap. A*, 1074. *Ap. B*, 1093. *Ap. B*, 1094.

PASO

Paso necesario por un puente determinado para continuar el camino:
TH 3, 60. TFR II, 5, 329. *Ap. B*, 1092.

Paso, ascenso de caballeros por una montaña de niebla, truenos y relámpagos, lluvia muy espesa de granizo: TFR II, 4, 288-293.

PASTOR(ES)

Ofrecimiento de comida a caballeros por pastores: TT III, 4, 470. TRK VI, 6, 981.

Orientación del camino por informaciones de pastor: TT III, 3, 485. TT III, 9, 573.

PAZ

Embajada de mensajero buscando concordia, paz: TH 15, 305-307. TH 17, 317-318. TFR II, 2, 240-241. TT III, 10, 576-578. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 5, 968.

Firma de paz, acuerdo de amistad entre dos enemigos: TH 17, 325. TRK VI, 4, 949. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 9, 1021. Ap. A, 1045.

Firma de acuerdo de paz entre los dos frentes: TH 17, 325. TRK VI, 4, 949. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 9, 1021. Ap. A, 1045.

PEÑA

Inspección de una peña deshabitada por ascenso de caballero y escudero: TT IV, 1, 603-610. TRK VI, 3, 939-946.

Inspección de una peña deshabitada por ascenso de caballeros: TH 11, 236. TFR I, 11, 186-187.

PÉRDIDA(S)

Deshonra, pérdida de la fama, del honor de un caballero: TH 17, 320.

TFR II, 2, 260. TFR II, 10, 398. TT III, 1, 414. TT III, 9, 567. TRK V, 7, 854. *Ap. A*, 1047.

Deshonra, pérdida de la fama, del honor de un rey: TH 17, 320. TRK V,

7, 854. *Ap. A*, 1047.

Discusión sobre la conveniencia de continuar la guerra a pesar de las pérdidas: TRK V, 9, 878-882.

Pérdida casual de un anillo: TH 5, 95. *Prologue IV*, 11.

Pérdida temporal de la ventaja, aparente derrota de un caballero

durante un combate: TH 8, 191. TH 18, 334. TFR I, 11, 196. TFR I, 12, 215. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TT III, 5, 501-502. TT III, 7, 534. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. *Ap. B*, 1092.

PERDIDO

Búsqueda de amigo perdido: TH 6, 107. TFR I, 10, 172. TFR I, 8, 140.

TFR I, 8, 142. TFR II, 10, 405. TT III, 1, 420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-500. TRK V, 8, 858. TRK VI, 1, 897-909. TRK VI, 4, 949-950. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1077.

Búsqueda de caballero perdido: TH 6, 107. TH 8, 193. TH 14, 291. TH 18,

332. TFR I, 8, 140. TFR I, 10, 172. TFR II, 10, 405. TT III, 1, 420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-500. TRK V, 8, 858. TRK VI, 1, 897-909. TRK VI, 4, 949-950. *Ap. A*, 1041.

Búsqueda de hermano perdido: TT IV, 5, 666.

Búsqueda de rey perdido: TRK V, 1, 758. *Ap. A*, 1041.

PERDÓN

Perdón de la vida del caballero vencido con condiciones: TRK VI, 5, 968.

TRK VI, 8, 1019.

Perdón de la vida del enemigo: TH 5, 102. *Prologue IV*, 12. TFR I, 2, 59. TT

III, 8, 545. TT III, 10, 583-584. TT IV, 1, 615. TT IV, 1, 618. TT IV,

6, 673. TRK VI, 3, 944. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 8, 1019. TRK VI, 3,

944. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 8, 1019.

Perdón de la vida del enemigo con condiciones: TT III, 8, 545. TT IV, 1,

615. TT IV, 1, 618. TT IV, 6, 673. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 8, 1019.

Perdón de la vida de un caballero enemigo con condiciones: TRK VI, 5,

968. TRK VI, 8, 1019.

Perdón de la vida de un caballero por otro caballero: TT III, 10, 583-584.

TRK VI, 5, 968. TRK VI, 8, 1019.

PERMISO

Solicitud arrodillado de permiso por caballero a rey: TT III, 6, 517. TRK

V, 1, 770. TRK V, 2, 777.

PERSECUCIÓN

Persecución de caballero por otros: TFR I, 12, 213-214. TRK V, 2, 774. *Ap.*

A, 1051.

Persecución de ciervo en caza: TH 8, 170.

Persecución de los enemigos que huyen: TH 4, 77. TH 8, 190. TH 18, 335. TFR I, 12, 210. TFR I, 12, 213-214. TFR II, 5, 328-330. TT III, 7, 542. TRK VI, 2, 924-925. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1053.

PETICIÓN

Concesión de cumplimiento de cualquier petición por rey ante todos sus súbditos: TT III, 6, 522.

Petición de ayuda de cautivos por gritos: TFR I, 6, 119. TFR I, 8, 142. TRK VI, 1, 909.

Petición de ayuda de rey en persona a los mejores caballeros: TT III, 7, 539. *Ap. A*, 1055.

Petición de ayuda de un caballero en persona a otro: TH 1, 20. TH 7, 139. TFR I, 1, 40. TFR I, 8, 143. TFR I, 10, 168. TFR II, 1, 233. TFR II, 2, 251. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 258. TFR II, 10, 405. TT III, 2, 434-437. TT III, 7, 539. TT III, 8, 544. TRK V, 3, 798. TRK V, 7, 850. TRK V, 8, 862. *Ap. A*, 1078.

Petición de compañía de rey a caballero para guerra: TT III, 7, 539. TRK V, 1, 756. TRK V, 1, 758. *Ap. A*, 1071.

Petición de licencia a caballero amigo para viaje: TRK VI, 5, 970.

PIEDRA(S)

Construcción de un monumento de piedra como recuerdo de un combate: TT III, 8, 551. TT III, 8, 553. TRK V, 6, 845. *Ap. A*, 1054.

Información leída en un letrero de piedra: TFR II, 4, 304-306. TFR II, 4, 319.

Uso de ballestas y piedras en guerra: TT III, 7, 532-537.

Uso de pólvora, ballestas, piedras, garfios de hierro y arcos en guerra:
TT III, 7, 532-537.

Vano intento de evitar el ataque del enemigo con uso de dardos, piedras y saetas: TT III, 7, 532-533.

PLANCTUS

Escucha de lamentos, planctus, duelos en una floresta por dolor: TFR II, 7, 359.

Lamentos, planctus, duelos por dolor: TH 14, 291. TH 18, 333. TFR II, 6, 333. TFR II, 7, 359-360. TT III, 1, 417-418. TT III, 8, 546. TT IV, 5, 668. TT IV, 10, 730-733. TRK V, 1, 755. TRK V, 6, 842-844. TRK V, 7, 854. TRK V, 7, 856. TRK V, 8, 869. *Ap. A*, 1063. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1074-1075.

Planctus ante el cadáver de amigo muerto: TH 18, 333. TT III, 1, 417-418. TT III, 8, 546. TT IV, 10, 730-733. TRK V, 6, 842. TRK VI, 5, 977.

POBRE

Cambio de las armas de un caballero por un manto pobre: TFR II, 2, 239. TRK V, 8, 862.

PODER

Liberación de un caballero cautivo en poder de caballero ambicioso:
TH 9, 218. TFR II, 2, 261.

Sucesión en el poder por un caballero: TH 18, 336. TRK V, 6, 843. TRK VI, 5, 967. *Ap. A*, 1035. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1038-1039. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1068. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1079. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*, 1084. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1090. *Ap. B*, 1095.

Sucesión en el poder de hermano: *Ap. A*, 1038.

PÓLVORA

Uso de pólvora, ballestas, piedras, garfios de hierro y arcos en guerra:
TT III, 7, 532-537.

POSIBLE

Posible derrota en combate de gigante contra caballero: TFR II, 5, 331.
TT III, 5, 501-502. *Ap. B*, 1092.

POSPOSICIÓN

Posposición de la respuesta a un matrimonio hasta el final de las aventuras de un caballero: TRK VI, 5, 972. *Ap. A*, 1059.

PREGUNTA

Pregunta del nombre del caballero que ha llevado a cabo una hazaña:
TH 12, 258. TFR I, 7, 124. TRK V, 6, 845.

Pregunta del nombre a un caballero: TH 4, 74. TH 7, 138. TH 8, 196. TH 10, 227. TH 12, 258. TH 15, 306. TH 16, 312. TFR I, 3, 80. TFR I, 7, 124. TFR I, 9, 151. TFR I, 9, 153. TFR I, 9, 156. TFR II, 6, 343. TT III, 2, 432. TT III, 2, 433. TT III, 5, 492. TT III, 6, 509. TT III, 7, 530. TT III, 8, 556. TT IV, 4, 657-658. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 760. TRK V, 1, 761. TRK V, 1, 768-769. TRK V, 2, 774. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 845. TRK VI, 4, 954. *Ap. A*, 1058.

Pregunta del nombre de la doncella que ha llevado a cabo una hazaña:
TRK V, 6, 845.

Pregunta del nombre del caballero que aparece en una floresta: TFR I, 7, 124. *Ap. A*, 1058. TT III, 5, 493. TT IV, 4, 657.

Pregunta de rey a caballero sobre el nombre: TH 15, 305.

Pregunta sobre la identidad de un caballero: TH 1, 7. TH 2, 43. TH 4, 74. TH 7, 138. TH 8, 196. TH 10, 227. TH 12, 258. TH 15, 306. TH 16, 312. TFR I, 3, 80. TFR I, 7, 124. TFR I, 9, 151. TFR I, 9, 153. TFR I, 9, 156. TFR II, 6, 343. TT III, 2, 432. TT III, 2, 433. TT III, 3, 446. TT III, 4, 464. TT III, 4, 465. TT III, 4, 482. TT III, 4, 465. TT III, 5, 492. TT III, 5, 494. TT III, 6, 509. TT III, 6, 510. TT III, 7, 530. TT III, 8, 556. TT III, 10, 578-580. TT IV, 4, 657-658. TT IV, 5, 666. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 760. TRK V, 1, 761. TRK V, 1, 768-769. TRK V, 2, 774. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 845. TRK VI, 4, 954. *Ap. A*, 1058.

Respuesta a una pregunta sobre la identidad de un caballero: TH 1, 8. TH 2, 43. TH 4, 74. TH 7, 138. TH 10, 227. TH 15, 306. TH 16, 312. TFR I, 3, 80. TFR I, 7, 124. TFR I, 9, 151. TFR I, 9, 153. TFR I, 9, 156. TFR II, 6, 343. TT III, 2, 432. TT III, 2, 433. TT III, 3, 446. TT III, 4, 464. TT III, 4, 465. TT III, 4, 482. TT III, 4, 465. TT III, 5, 492. TT III, 5, 494. TT III, 6, 509. TT III, 6, 510. TT III, 7, 530. TT III, 8,

556. TT III, 10, 578-580. TT IV, 4, 657-658. TT IV, 5, 666. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 760. TRK V, 1, 761. TRK V, 1, 768-769. TRK V, 2, 774. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 845. TRK VI, 4, 954. *Ap. A*, 1058.

PREMIO

Entrega de cofre con joyas como premio, empresa en combate: TH 18, 337.

Entrega de dones por dueña como premio: TFR II, 8, 375-376. TT III, 5, 503. TRK VI, 6, 974. TRK VI, 6, 978.

Entrega de tierras (señoríos) como premio: TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 980. *Ap. A*, 1044. *Ap. B*, 1097.

Entrega de tierras (señoríos) por el héroe a amigos como premio por fidelidad: TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 980. *Ap. A*, 1044. *Ap. B*, 1097.

Hospitalidad de rey a un caballero como premio al valor: TFR II, 1, 219. TFR II, 7, 355. TT III, 6, 518-523. TRK VI, 4, 951-956. TRK VI, 5, 970. *Ap. A*, 1055. *Ap. B*, 1097.

PREPARACIÓN

Preparación de caballero para combate: TH 13, 276. TH 15, 301. TFR I, 11, 194-195. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 323. TT III, 7, 532-533. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876-879. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948-949.

Preparación de caballero para combate contra bestia: TH 14, 289. TFR II, 4, 299.

Preparación de tropas para combate: TH 17, 324. TT III, 3, 453. TT III, 7, 532-533. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876-879. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948-949. *Ap. A*, 1050-1051.

PRESENTACIÓN

Presentación de caballero con su nombre como estrategia: TH 1, 8. TH 7, 138. TH 7, 141. TH 10, 227. TH 10, 228. TH 14, 291. TH 15, 303. TH 15, 305. TH 15, 306. TT III, 2, 433. TT III, 6, 509. TRK V, 2, 789. TRK V, 6, 847. TRK V, 8, 863. TRK V, 10, 885. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 976. *Ap. A*, 1058.

PRESERVAR

Promesa de preservar la vida del enemigo: TT III, 10, 584. TT IV, 6, 690. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 8, 1019.

Promesa de preservar la vida del enemigo mientras atraviesa una tierra: TT IV, 6, 690. TRK VI, 8, 1019.

PRIMER(A)

Amor de amazona por caballero a primera vista: TT III, 6, 515.

Amor de caballero feo por dueña hermosa a primera vista: TFR II, 7, 356. *Ap. A*, 1080-1081.

Amor de caballero por doncella a primera vista: TFR I, 7, 123. TRK VI, 5, 959. *Ap. A*, 1058.

Amor de caballero por doncella a primera vista en corte: TRK VI, 5, 959. *Ap. A*, 1058.

Amor de doncella por caballero a primera vista: TT III, 6, 515. *Ap. A*, 1060.

Entrada de caballero en primer lugar en el asalto de una ciudad: TRK V, 4, 829.

PRIMO(S)

Acompañamiento en el viaje por primo: TH 2, 36. *Prologue IV*, 11-12. TFR I, 1, 35. TFR I, 3, 70-85. TFR I, 4, 86-97. TFR I, 6, 109. TFR I, 8, 135. TFR I, 11, 181-188. TFR I, 12, 199-213. TFR II, 3, 281-294. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-332. TFR II, 6, 333-352. TFR II, 9, 380-394. TFR II, 10, 395-396. TT III, 3, 444-459. TT III, 4, 461-470. TT III, 4, 478-479. TT III, 4, 486-487. TT III, 11, 588-589. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1030.

Identificación de un primo por oír su nombre: TFR I, 9, 155.

PRINCESA

Aceptación por princesa del servicio caballeresco ofrecido por caballero: TRK VI, 5, 965. *Ap. A*, 1061.

Dolor de princesa por amor: TRK V, 2, 785. TRK V, 8, 866-868. TRK VI, 5, 964.

Matrimonio entre caballero y princesa: TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 977.

Ap. A, 1034. Ap. A, 1046. Ap. A, 1056. Ap. A, 1062. Ap. A, 1069.

Ap. A, 1070. Ap. B, 1085. Ap. B, 1095.

PRISIÓN

Despiste de guardianes por quedarse dormidos en prisión: TH 9, 180.

Liberación de prisiones del enemigo: TH 6, 108. TFR II, 2, 261. TFR II, 2, 256. TRK V, 9, 876. TRK VI, 1, 915.

PRISIONERO(S)

Huida de los prisioneros de un castillo: TH 9, 214. TFR II, 2, 261. TFR II, 2, 256. TRK VI, 1, 915. *Ap. B, 1091.*

Liberación de los prisioneros de un castillo: TH 6, 108. TFR II, 2, 261. TFR II, 2, 256. TRK VI, 1, 915. *Ap. B, 1090.*

Liberación de prisioneros de un barco: TRK V, 9, 876.

Liberación de prisioneros de un caballero traidor, mago: TFR II, 2, 261.

Tortura a prisionero durante la guerra para conocer un secreto del enemigo: TFR I, 2, 58. TFR II, 2, 254. *Ap. A, 1077.*

Traslado de prisioneros a un castillo: TH 9, 201. TFR II, 2, 255. TT III, 3, 444-453. *Ap. A, 1077.*

PROEZA

Promesa de caballero de realizar acto de proeza para conseguir fama o morir: *Ap. A, 1061.*

PROFECÍA

Cumplimiento de una profecía anunciado por maga: TT III, 5, 503. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 848. TRK V, 9, 873. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 972.

Cumplimiento de una profecía sobre el amor entre doncella y caballero: TRK VI, 5, 972. *Ap. A*, 1061.

Cumplimiento de una profecía sobre el éxito en la aventura: TH 19, 351. TRK V, 9, 873. TRK VI, 4, 947. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 972.

Cumplimiento de una profecía sobre el valor de caballero en combate: TH 8, 192.

Cumplimiento de una profecía sobre la liberación de un reino por caballero: TH 15, 299. TRK VI, 5, 968.

Cumplimiento de una profecía sobre la llegada de un caballero a una tierra: TH 10, 229. TFR II, 2, 246. TT IV, 4, 658.

Cumplimiento de una profecía sobre la muerte de una reina: *Ap. A*, 1063.

Cumplimiento de una profecía sobre la necesidad de ayuda en un combate: TRK V, 2, 789.

Cumplimiento de una profecía sobre la obtención de una espada por un caballero: TFR II, 3, 277. TT IV, 4, 658.

Cumplimiento de una profecía sobre la recuperación de un territorio: TH 19, 351. TRK VI, 5, 968.

Deseo de maga de hacer efectivo el cumplimiento de una profecía: TFR II, 7, 366. TT III, 5, 502. TRK V, 2, 776.

Interpretación de una profecía enigmática por caballero: TFR II, 2, 247.

TT III, 5, 503. TT IV, 4, 658.

Interpretación de una profecía por maga: TFR II, 7, 363.

Profecía de amor de un caballero con una doncella: Ap. A, 1059.

Profecía de amor y matrimonio de un caballero con una doncella: Ap. A, 1059.

Profecía del éxito de caballero en combate: TH 6, 108. TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. Ap. A, 1057.

Profecía desfavorable sobre el destino de un rey en combate: TRK V, 6, 841. Ap. A, 1051.

Profecía desfavorable sobre el futuro desastre en la corte de un rey: Ap. A, 1050.

Profecía enigmática desfavorable: TH 18, 320. TFR II, 4, 297. TFR II, 7, 357. TT III, 5, 503. TT III, 5, 503. TRK V, 6, 841. Ap. A, 1050.

Profecía enigmática desfavorable sobre acontecimiento triste: TH 18, 320. TFR II, 4, 297. TFR II, 7, 357. TT III, 5, 503. Ap. A, 1050.

Profecía enigmática desfavorable sobre el destino de los caballeros en un combate: Ap. A, 1051.

Profecía enigmática favorable de maga: TFR II, 8, 376. TT III, 5, 503.

Profecía enigmática sobre el destinatario de una corona: TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. Ap. A, 1050. Ap. A, 1057.

Profecía enigmática sobre el destinatario de una espada: TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 247. TT IV, 4, 658. Ap. A, 1057.

Profecía enigmática sobre la grandeza en armas de un caballero: TFR I, 10, 170-171. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. TT IV, 4, 658. Ap. A, 1057.

Profecía enigmática y simbólica mediante sueño alegórico: TFR I, 5, 108. TFR II, 2, 246.

Profecía enigmática y simbólica mediante sueño alegórico con personajes reales: TFR I, 5, 108.

Profecía favorable sobre el éxito en la guerra de un caballero: TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. *Ap. A*, 1057.

Profecía favorable sobre el viaje de un caballero: TH 6, 108. TT III, 5, 503. TRK V, 2, 781.

Profecía sobre el amor de una doncella por un caballero: *Ap. A*, 1059.

Profecía sobre el destinatario del tesoro: TH 10, 229.

Profecía sobre el destinatario de una corona: TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 247. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1057.

Profecía sobre el destinatario de una espada: TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 247. TT IV, 4, 658. *Ap. A*, 1057.

Profecía sobre el destino heroico de un caballero: TH 6, 108. TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. TT IV, 4, 658. *Ap. A*, 1057.

Profecía sobre el destino heroico de un doncel no nacido: *Ap. A*, 1057.

Profecía sobre el éxito en la aventura: TH 10, 229-230. TFR I, 10, 170-171. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 502-503. TT IV, 10, 731. *Ap. A*, 1057.

Profecía sobre la llegada de un caballero: TFR II, 2, 246. TT IV, 4, 658. TRK V, 2, 781. *Ap. A*, 1057.

Profecía sobre la llegada del libertador de un país: TH 10, 229-230.

Profecía sobre la muerte de un caballero en combate: TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1051.

Profecía sobre la necesidad de ayuda en un combate: TT III, 5, 503. TRK V, 2, 781.

Profecía sobre un venturoso acontecimiento: TH 10, 229-230. TFR I, 10, 170. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 247. TT III, 5, 503. TRK V, 2, 779. TRK V, 8, 860. *Ap. A*, 1057.

PROMESA

Cumplimiento de la promesa de caballeros de ir a la corte: TT III, 6, 509. TRK V, 3, 799.

Promesa de caballero de realizar acto de proeza para conseguir fama o morir: *Ap. A*, 1061.

Promesa de preservar la vida del enemigo: TT III, 10, 584. TT IV, 6, 690. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 8, 1019.

Promesa de preservar la vida del enemigo mientras atraviesa una tierra: TT IV, 6, 690. TRK VI, 8, 1019.

PROTECCIÓN

Construcción de castillo por maestros para protección: TFR I, 2, 44. TFR II, 2, 244. TT III, 7, 528. TT III, 8, 555. TT III, 9, 568. TT III, 10, 577. TT IV, 3, 636. TRK V, 1, 751. TRK VI, 6, 979. TRK VI, 4, 949. *Ap. A*, 1036. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1068. *Ap. B*, 1083. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088.

Incumplimiento del rey de las cuatro obligaciones para sus súbditos: devoción, protección a los súbditos, expansión del territorio y justicia: TH 14, 291. TH 17, 320. TH 19, 351. TT III, 6, 678. TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1069.

Inmunidad, protección frente a los encantamientos por anillo mágico:

TFR I, 8, 141. TFR II, 7, 365.

PRUEBA

Comprobación de la valentía, inteligencia y hermosura de un niño por asignación de tarea, prueba: Ap. A, 1057.

Entrega de armas de caballero como prueba de verdad: TT III, 6, 511.

Relación de amistad entre caballeros puesta a prueba: TH 17, 320. TFR I, 3, 33. TFR I, 2, 63-64. TFR I, 5, 105. TFR II, 6, 347-348. TFR II, 10, 397-399. TFR II, 10, 406. TT III, 1, 419. TT III, 3, 457. TT IV, 10, 730-733. TT IV, 10, 741. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950.

PÚBLICO(A)

Conversación pública con maga: TFR II, 7, 355-357. TFR II, 8, 374-376. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 983. TRK VI, 9, 1028.

Conversación pública con mago: TH 1, 6-9. TH 1, 15. TH 1, 20-32. TH 2, 34-36. TH 2, 50-53. TH 3, 55. TH 3, 61-64. TH 4, 67-69. TH 6, 107-116. TH 7, 146. TH 7, 159-162. TH 17, 318-321. TH 19, 343. TH 19, 351. TFR II, 3, 272-273. TFR II, 3, 287. TFR II, 3, 288. TFR II, 3, 289. TFR II, 3, 290-292. TFR II, 4, 295-298. TFR II, 4, 299-300. TFR II, 4, 301-302. TFR II, 4, 303-306. TFR II, 4, 309-310. TFR II, 4, 312-314. TFR II, 4, 315-319. TFR II, 5, 321-324. TFR II, 5, 326. TFR II, 5, 327-330. TT III, 5, 494-505. TT III, 6, 506-525. TT III, 7, 526-528. TT III, 7, 541. TT III, 8, 543-558. TT III, 9, 565-574. TT III, 10, 576-587. TT

III, 11, 588-600. TT IV, 5, 667. TT IV, 5, 670. TT IV, 8, 708. TT IV, 10, 731. TRK V, 1, 747-760. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809-820. TRK V, 4, 822-824. TRK V, 4, 828-829. TRK V, 6, 840-842. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 860-870. TRK V, 9, 878-881. TRK V, 10, 883. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 970-972. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 989-996. TRK VI, 9, 1028-1030.

Coronación pública de reyes: TRK VI, 5, 967. *Ap. A, 1062. Ap. B, 1095.*

Sucesión de trono por gran guerrero, caballero segundón con coronación pública: TH 18, 336. TRK VI, 5, 967. *Ap. A, 1052.*

Sucesión en el trono por hijo con coronación pública: TFR II, 2, 244. *Ap. A, 1035. Ap. A, 1036. Ap. A, 1038-1039. Ap. A, 1040. Ap. A, 1041. Ap. A, 1044. Ap. A, 1045. Ap. A, 1046. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1079. Ap. B, 1083. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1090. Ap. B, 1095.*

Sucesión en el trono por hijo legítimo con coronación pública: TFR II, 2, 244. *Ap. A, 1035. Ap. A, 1036. Ap. A, 1038-1039. Ap. A, 1040. Ap. A, 1041. Ap. A, 1044. Ap. A, 1045. Ap. A, 1046. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1079. Ap. B, 1083. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1090. Ap. B, 1095.*

PUENTE

Combate singular en un puente: TFR II, 5, 330.

Entrada de caballeros en campo enemigo pasando por el puente del castillo: TT III, 7, 540.

Paso necesario por un puente determinado para continuar el camino:
TH 3, 60. TFR II, 5, 329. Ap. B, 1092.

PUERTA(S)

Combate entre caballero y serpiente, guardián de la puerta de entrada al tesoro: TH 14, 289.

Entrada de caballeros en campo enemigo pasando por las puertas de una ciudad sitiada: TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 817. TRK V, 4, 820.
TRK V, 6, 845.

Escucha de un grandísimo ruido en el cierre de unas puertas: TFR II, 4, 309.

PUERTO

Abordaje, combate naval en puerto: Ap. A, 1044-1045. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1055. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086.

Separación voluntaria de caballeros en un puerto de mar: TRK VI, 9, 1030. Ap. B, 1085. Ap. B, 1096.

QUEMA, QUEMADO

Quema de los cadáveres de los enemigos: TT III, 2, 434. TT III, 2, 440.
TRK V, 6, 845

Quema en hoguera del cadáver del enemigo como castigo: TT III, 2, 434. TT III, 2, 440. TRK V, 6, 845.

Rescate de un enano de ser quemado en la hoguera en el último minuto: TH 2, 48.

REALISTA

Información recibida en sueño realista: TFR I, 7, 127. TFR II, 2, 261. TT IV, 5, 666.

Información recibida por caballero de sueño realista: TFR I, 7, 127. TFR II, 2, 261. TT IV, 5, 666.

RECIBIR, RECIBIDA(O)

Consejo recibido de maga: TFR II, 7, 356. TFR II, 7, 361-366. TFR II, 8, 374-377. TT III, 5, 502. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 776. TRK VI, 6, 983.

Consejo recibido de mago: TH 1, 32. TH 2, 65. TH 4, 53. TH 6, 113. TH 6, 114. TH 7, 134. TH 7, 137. TH 7, 149. TH 7, 152. TH 7, 161-162. TH 18, 324. TH 19, 346. TH 9, 351. TFR I, 1, 32. TFR I, 1, 35. TFR I, 1, 32. TFR I, 2, 47. TFR I, 2, 48. TFR I, 2, 49. TFR I, 2, 52. TFR I, 2, 55. TFR I, 2, 56. TFR I, 2, 59. TFR I, 2, 61. TFR I, 3, 80. TFR II, 1, 220-221. TFR II, 1, 222. TFR II, 1, 226. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 249. TFR II, 2, 250. TFR II, 2, 251. TFR II, 2, 254. TFR II, 2, 257. TFR II, 2, 259. TFR II, 2, 268. TFR II, 2, 269. TFR II, 2, 270. TFR II, 3, 276. TFR II, 3, 279. TFR II, 4, 297. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TFR II, 7, 356. TFR II, 7, 357. TFR II, 10, 398. TT III, 5, 494-

505. TT III, 6, 506-525. TT III, 7, 526-528. TT III, 8, 543-558. TT III, 9, 565-574. TT III, 10, 576-587. TT III, 11, 588-600. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 757. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 813. TRK V, 5, 835. TRK V, 7, 853. TRK V, 7, 857. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 870. TRK V, 9, 878. TRK V, 9, 881. TRK VI, 5, 971. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1059. *Ap. B*, 1085.

Consuelo de escudero encareciendo la fama que recibirá de una aventura: TT IV, 8, 711-713. TRK VI, 4, 950.

Información de ermitaño sobre un lugar recibida durante una conversación: TFR I, 6, 120. TFR I, 7, 129-133. TFR I, 8, 145-147. TT III, 4, 467. TT III, 4, 470. TT III, 4, 483. TRK VI, 6, 979-981.

Información recibida de doncella: TRK VI, 5, 959-960. TRK VI, 5, 962. *Ap. A*, 1058.

Información recibida de dueña sabia: TFR II, 7, 363-366. TFR II, 8, 374-376. TT III, 5, 503. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 776. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 983. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1059. *Ap. A*, 1063.

Información recibida de espejo mágico: TFR II, 7, 362-364. *Ap. B*, 1092.

Información recibida de hombre viejo: TH 1, 24-26. TH 1, 30-31. TH 2, 52-53. TH 3, 55. TH 3, 63. TH 6, 112. TH 6, 127. TH 7, 133-135. TH 7, 138-145. TH 7, 162. TH 16, 315. TH 17, 323-324. TH 18, 335. TH 19, 343. TH 19, 346. TH 19, 351. TFR I, 2, 46-64. TFR I, 3, 83-84. TFR I, 7, 130. TFR I, 8, 146. TFR I, 10, 165. TFR I, 11, 191-194. TFR I, 12, 210. TFR II, 1, 219-224. TFR II, 1, 228-229. TFR II, 1, 230-233. TFR II, 2, 240-270. TFR II, 3, 275. TFR II, 4, 295-296. TFR II, 4, 317. TFR II, 6, 343-344. TFR II, 7, 355-357. TFR II, 8, 367-368. TFR II, 8, 371-375. TFR II, 9, 389. TT III, 4, 464-478. TT III, 4, 483.

TT III, 5, 493-505. TT III, 6, 507-521. TT III, 7, 528. TT III, 7, 543-544. TT III, 8, 546. TT III, 8, 549-552. TT III, 8, 558. TT III, 9, 569. TT III, 9, 573. TT III, 10, 576-587. TT III, 11, 588-589. TT III, 11, 592-600. TRK V, 1, 747-760. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809-820. TRK V, 4, 822-824. TRK V, 4, 828-829. TRK V, 6, 840-842. TRK V, 7, 850-857. TRK V, 8, 860-870. TRK V, 9, 878-881. TRK V, 10, 883. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 970-972. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 989-996. TRK VI, 9, 1028-1030. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1059. *Ap. A*, 1061. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1073. *Ap. A*, 1078-1080. *Ap. B*, 1085.

Información recibida del piar de un pájaro: TH 14, 289. TH 15, 299-301. TH 16, 309-310. TFR II, 2, 261-262. TT III, 5, 502.

Información recibida en sueño: TFR I, 7, 127. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 261. TFR II, 4, 318. TT IV, 5, 666.

Información recibida en sueño realista: TFR I, 7, 127. TFR II, 2, 261. TT IV, 5, 666.

Información recibida por caballero de sueño realista: TFR I, 7, 127. TFR II, 2, 261. TT IV, 5, 666.

Información recibida por caballero de un sueño alegórico y simbólico: TFR II, 2, 246. TFR II, 4, 318.

Salida a recibir de todos sus súbditos al rey: TRK VI, 5, 976.

RECLUTAMIENTO

Informaciones de caballero sobre el reclutamiento de tropas de los enemigos: TH 16, 313. TH 17, 323-324. TFR I, 2, 51. TFR I, 12, 210. TFR II, 2, 245. TFR II, 2, 256. TFR II, 2, 260. TT III, 5, 496-500.

TT III, 6, 516. TT III, 7, 528. TT IV, 5, 677. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 812-814. TRK V, 7, 853. TRK V, 9, 878.

Reclutamiento de mercenarios, hombres de guerra: *TH 15, 300. TT IV, 3, 646.*

RECORDAR

Embajada de caballero para recordar un desafío: *Ap. A, 1052. Ap. B, 1087.*

RECUERDO

Construcción de un monumento de piedra como recuerdo de un combate: *TT III, 8, 551. TT III, 8, 553. TRK V, 6, 845. Ap. A, 1054.*

Construcción de una sepultura como recuerdo: *TH 18, 336. TFR II, 4, 319. TT III, 6, 506. TT III, 8, 545. TT III, 8, 551. TT III, 8, 553. TT IV, 5, 678. TRK V, 6, 845. TRK VI, 6, 977. Ap. A, 1054. Ap. A, 1067. Ap. A, 1068-1069.*

Recuerdo de caballero por parecido: *TRK V, 1, 754. TRK V, 4, 810. Ap. A, 1055.*

Recuerdo de doncella por parecido: *TFR II, 1, 227. Ap. A, 1058.*

Recuerdo de un caballero mirando a otro: *TFR I, 3, 80. TRK V, 1, 754. TRK V, 4, 810.*

Recuerdo de una doncella por visión de otra: *TFR II, 1, 227. Ap. A, 1058.*

RECUPERACIÓN

Cumplimiento de una profecía sobre la recuperación de un territorio:

TH 19, 351. TRK VI, 5, 968.

Recuperación de castillo usurpado: TH 15, 299. TRK VI, 5, 969. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1078. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089.

Recuperación de una espada mágica robada: TH 2, 51.

Recuperación de un territorio cercado: TH 18, 335. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839-849. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1053. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1093. *Ap. B*, 1094. *Ap. B*, 1095.

Recuperación de un territorio usurpado: TH 15, 299. TFR II, 2, 244. TFR II, 2, 250. TRK VI, 5, 969. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1078. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089.

RECHAZAR, RECHAZO

Comportamiento injusto de rey a causa del rechazo del juicio certero de consejero: TH 17, 318-319. TT III, 3, 456. TT III, 6, 513-514. TT III, 6, 519-520. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 854.

Matrimonio de doncella amazona con caballero, a pesar de que antes rechazaba casarse: TRK VI, 5, 958-965. TRK VI, 6, 977.

Negativa, rechazo a aceptar tregua del enemigo: TH 17, 317. TT III, 7, 540. TRK V, 10, 891.

Negativa, rechazo a dar a conocer la propia identidad: TH 8, 196. TH 12, 258. TFR I, 9, 151. TT III, 2, 432. TRK V, 3, 804. TRK V, 8, 861.

Negativa, rechazo a dar a conocer la propia identidad a un rey: TH 8, 196.

Negativa, rechazo a dar a conocer la propia identidad en la corte: TH 8, 196. TRK V, 8, 861.

Rechazo del matrimonio por doncella: TRK VI, 5, 964.

REDACCIÓN

Redacción de una historia sobre las hazañas de un caballero por sabio cronista: TH 19, 349. Prologue IV, 14-15. TFR I, 4, 105. TFR II, 2, 249. TFR II, 3, 278. TFR II, 3, 290. TRK VI, 9, 1027. Ap. A, 1033. Ap. F, 1133.

REFUERZOS

Envío de caballeros a caballo como refuerzos: TT III, 7, 541. TT III, 11, 595. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 886. Ap. A, 1051. Ap. A, 1053. Ap. A, 1064. Ap. A, 1069.

Envío de caballeros como refuerzos: TH 16, 309. TT III, 7, 541. TT III, 11, 595. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 886. Ap. A, 1051. Ap. A, 1053. Ap. A, 1064. Ap. A, 1069.

Envío de naves con caballeros como refuerzos en el último minuto: TRK V, 6, 847. TRK V, 9, 876. Ap. A, 1050.

Llegada en el último minuto de refuerzos en combate: TH 17, 330. TH 18, 334. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948.

REFUGIO

Refugio de caballero en el interior de un castillo: TH 9, 202. TT III, 7, 532. TT III, 9, 568. TRK V, 1, 752. TRK V, 4, 810. TRK V, 4, 820.

REGALO(S)

Entrega de anillo por mago como regalo: TFR I, 2, 51. TFR II, 2, 241. TT IV, 6, 692. TT IV, 9, 724. Ap. A, 1076. Ap. B, 1085.

Entrega de nave y comida para el viaje por amigos como regalo: TFR II, 8, 367-369.

Entrega de joyas como regalo: TH 18, 336. TH 18, 337. TH 18, 339. TFR I, 2, 51. TFR II, 2, 241. TFR II, 8, 375-376. TT IV, 6, 692. TT IV, 9, 724. TRK VI, 6, 975.

Identificación de parentesco por anillo como regalo: Ap. A, 1057.

Regalo por dueña de una joya, reliquias, como talismán a un caballero: TFR II, 8, 375-376. TRK VI, 6, 975.

REGRESO

Regreso voluntario de caballero del mundo de la maga, salida de un dominio mágico: TFR II, 8, 378.

Regreso voluntario de caballero del mundo de la maga, salida de un dominio mágico en barco: TFR II, 8, 378.

REINA

Cumplimiento de una profecía sobre la muerte de una reina: *Ap. A*, 1063.

Muerte de dolor de reina por la muerte del rey: *Ap. A*, 1063.

REINO

Ausencia del rey de su reino: TH 1, 30. TH 10, 229. TT III, 6, 523. TRK V, 1, 777-779. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 832-838. TRK V, 6, 839-840. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1072.

Cumplimiento de una profecía sobre la liberación de un reino por caballero: TH 15, 299. TRK VI, 5, 968.

Incumplimiento del rey de las cuatro obligaciones para sus súbditos: devoción, protección a los súbditos, expansión del territorio y justicia: TH 14, 291. TH 17, 320. TH 19, 351. TT III, 6, 678. TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1069.

RELACIÓN(ES)

Relación de amistad entre caballeros puesta a prueba: TH 17, 320. TFR I, 3, 33. TFR I, 2, 63-64. TFR I, 5, 105. TFR II, 6, 347-348. TFR II, 10, 397-399. TFR II, 10, 406. TT III, 1, 419. TT III, 3, 457. TT IV, 10, 730-733. TT IV, 10, 741. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 933-947. TRK VI, 4, 950.

Restauración de las relaciones entre caballero, vasallo fiel, y rey: TH 18, 333. TT III, 6, 515-518.

RELÁMPAGOS

Paso, ascenso de caballeros por una montaña de niebla, truenos y relámpagos, lluvia muy espesa de granizo: TFR II, 4, 288-293.

RELATO

Relato de historia sobre maravillas de una isla: TFR II, 1, 233-236.

Relato de historia sobre una serpiente por enano: TH 1, 27-30.

RESCATE

Rescate de caballero de morir a manos de otro caballero en el último minuto: TRK V, 6, 841.

Rescate de la muerte de caballero en el último minuto por un ermitaño: TFR I, 6, 120. TFR I, 8, 142.

Rescate de un caballero a otro en un combate: TH 4, 77. TH 8, 184. TH 18, 335. TFR II, 5, 325. TRK V, 6, 841.

Rescate de un enano de ser quemado en la hoguera en el último minuto: TH 2, 48.

Rescate de una ciudad cercada por aliados: TRK V, 6, 839-849. Ap. A, 1044. Ap. A, 1046. Ap. A, 1053. Ap. B, 1086.

Rescate en el último minuto por ayuda voluntariamente ofrecida: TH 2, 48. TH 4, 77. TH 6, 124. TH 8, 183. TFR I, 6, 120. TFR I, 8, 142. TFR II, 1, 224. TT III, 8, 543. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 1, 909. TRK VI, 4, 948. TRK VI, 4, 951. Ap. A, 1050. Ap. A, 1053. Ap. A, 1064.

Rescate en el último minuto por un caballero: TH 2, 48. TH 4, 77. TH 8, 183. TFR I, 6, 120. TFR I, 8, 142. TFR II, 1, 224. TRK V, 6, 841. TRK VI, 4, 951.

Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada: TH 17, 328. TH 17, 330. TH 18, 334. TT III, 8, 543. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064.

Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica: TH 4, 77. TH 6, 124. TH 8 183. TH 17, 328. TH 17, 330. TH 18, 334. TT III, 8, 543. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064.

Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado: TH 2, 48. TH 4, 77. TH 6, 124. TH 8, 183. TH 17, 328. TH 17, 330. TH 18, 334. TFR I, 8, 142. TFR I, 12, 211. TT III, 8, 543. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 3, 943. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1050.

RESPUESTA

Posposición de la respuesta a un matrimonio hasta el final de las aventuras de un caballero: TRK VI, 5, 972. *Ap. A*, 1059.

Respuesta a una pregunta sobre la identidad de un caballero: TH 1, 8. TH 2, 43. TH 4, 74. TH 7, 138. TH 10, 227. TH 15, 306. TH 16, 312. TFR I, 3, 80. TFR I, 7, 124. TFR I, 9, 151. TFR I, 9, 153. TFR I, 9, 156. TFR II, 6, 343. TT III, 2, 432. TT III, 2, 433. TT III, 3, 446. TT III, 4, 464. TT III, 4, 465. TT III, 4, 482. TT III, 4, 465. TT III, 5, 492.

TT III, 5, 494. TT III, 6, 509. TT III, 6, 510. TT III, 7, 530. TT III, 8, 556. TT III, 10, 578-580. TT IV, 4, 657-658. TT IV, 5, 666. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 760. TRK V, 1, 761. TRK V, 1, 768-769. TRK V, 2, 774. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 845. TRK VI, 4, 954. Ap. A, 1058.

RESTAURACIÓN

Restauración de las relaciones entre caballero, vasallo fiel, y rey: TH 18, 333. TT III, 6, 515-518.

RETIRO

Retiro voluntario del mundo de ermitaño: TFR II, 2, 265. TT III, 4, 472. TRK VI, 6, 981.

Retiro de la vida caballeresca de caballero: TH 19, 349. TFR II, 1, 231-232. TRK VI, 5, 965. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 987-988. TRK VI, 9, 1024-1025.

Retiro de la vida caballeresca de caballero por matrimonio: TRK VI, 5, 965.

RETO

Reto, desafío a guerra de un rey: TH 15, 308. TRK V, 10, 885. Ap. A, 1051.

REUNIÓN

Reunión de amantes tras largo tiempo de separación y muchas aventuras: TFR II, 2, 238. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 8, 1008.

TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1062. *Ap. b*, 1095.

Reunión de los amantes en corte: TFR II, 2, 238. TRK VI, 5, 960-965. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 6, 977. *Ap. A*, 1060.

Reunión de caballeros en la corte de un rey: TFR II, 2, 240. TFR II, 7, 355. TT III, 6, 512-524. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 770. TRK V, 4, 811. TRK V, 4, 820. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 873. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985.

Reunión de súbditos en la corte de un rey: TT III, 6, 515-523. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 770. TRK V, 4, 811. TRK V, 4, 820. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 873. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985.

Reunión voluntaria de caballeros en un castillo: TFR II, 2, 242. TT III, 7, 532. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 770. TRK V, 4, 811. TRK V, 4, 820. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 873. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985.

Reunión voluntaria de caballeros en el campamento de una floresta: TT III, 11, 589-595. TRK V, 2, 775-779. TRK V, 5, 830-833. TRK VI, 4, 951-957.

REVELACIÓN

Revelación de un enano de un secreto relacionado con la identidad de caballero: TFR II, 2, 247. TT IV, 4, 658.

Revelación de un secreto relacionado con el amor de un caballero por doncella: *Ap. A, 1059.*

Revelación voluntaria de un secreto relacionado con el abandono de un rey de los bienes de este mundo: *TH 18, 333.*

Revelación voluntaria de un secreto relacionado con el nacimiento de un niño a él mismo: *Ap. A, 1057.*

Revelación voluntaria de un secreto relacionado con una contienda de belleza: *TRK VI, 6, 976.*

REY(ES)

Abdicación de rey por vejez: *Ap. A, 1062. Ap. A, 1073.*

Aceptación de un desafío a combate singular entre dos reyes: *Ap. A, 1052. Ap. B, 1087.*

Aceptación de súbditos al nuevo rey: *TH 19, 351. TRK V, 6, 843. TRK VI, 5, 967-968. Ap. A, 1047. Ap. A, 1050.*

Aceptación por rey del servicio caballeresco ofrecido por caballero: *TT III, 6, 518. TT III, 6, 522. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 777. TRK V, 4, 806-807. Ap. A, 1055.*

Agradecimiento por ayuda en combate a rey: *TH 18, 335. TH 18, 336. TT III, 6, 522. TT III, 7, 543-544. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 980. Ap. A, 1053. Ap. A, 1055. Ap. A, 1064. Ap. A, 1069.*

Amenaza de usurpación de tierras de un rey por otro rey: *TRK V, 10, 890. Ap. A, 1041. Ap. A, 1045.*

Asignación de tarea por rey de buscar a caballeros ayudantes en combate: TRK V, 3, 801.

Ausencia del rey de su reino: TH 1, 30. TH 10, 229. TT III, 6, 523. TRK V, 1, 777-779. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 832-838. TRK V, 6, 839-840. Ap. A, 1041. Ap. A, 1052. Ap. A, 1072.

Ayuda de caballero para liberar un territorio a rey: TH 17, 321. TT III, 6, 522. TT III, 7, 543-544. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK V, 3, 799. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 882. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. Ap. A, 1044-1046. Ap. A, 1047. Ap. A, 1049. Ap. A, 1050. Ap. A, 1053. Ap. A, 1064. Ap. A, 1071.

Ayuda de caballeros para combatir dada a rey: TH 17, 321. TT III, 6, 522. TT III, 7, 540-541. TT III, 7, 543-544. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK V, 3, 799. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 882. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. Ap. A, 1044-1046. Ap. A, 1047. Ap. A, 1049. Ap. A, 1050. Ap. A, 1053. Ap. A, 1054. Ap. A, 1055. Ap. A, 1064. Ap. A, 1069. Ap. A, 1071.

Búsqueda de ayuda militar a un rey extranjero: TH 15, 300. TRK V, 3, 798. Ap. A, 1049. Ap. A, 1050.

Búsqueda de ayuda militar por rey a una corte extranjera: TH 15, 300. TRK V, 3, 798. Ap. A, 1049. Ap. A, 1050. Ap. A, 1053.

Búsqueda de caballeros ayudantes asignada por el rey: TRK V, 3, 801.

Búsqueda de rey como señor por caballero: TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 777. Ap. A, 1055. Ap. A, 1060.

Búsqueda de rey perdido: TRK V, 1, 758. Ap. A, 1041.

Cambio de fortuna o hado de un rey como castigo: TH 18, 333. TRK V, 7, 854.

Cambio en la dirección de un viaje a caballo de rey: TT III, 11, 595. TRK V, 5, 833.

Cautiverio de rey en su propia ciudadela por soberbia: TH 15, 308.

Combate entre los capitanes, los reyes de ambos contendientes: Ap. A, 1047.

Combate individual entre dos reyes, capitanes, a lo largo del combate colectivo: Ap. A, 1047.

Comportamiento injusto de rey a causa del rechazo del juicio certero de consejero: TH 17, 318-319. TT III, 3, 456. TT III, 6, 513-514. TT III, 6, 519-520. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 854.

Comprobación de la generosidad del rey con el enemigo por su comportamiento: TFR II, 2, 255. TT III, 8, 545. TRK V, 1, 762. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 6, 976.

Concesión de cumplimiento de cualquier petición por rey ante todos sus súbditos: TT III, 6, 522.

Concesión de licencia para viaje por rey: TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 271. TFR II, 3, 276. TRK VI, 6, 974.

Concesión de licencia para viaje por rey con condiciones: TRK VI, 6, 974.

Conversación apartada del grupo entre caballero y rey: TT III, 6, 516. TT III, 7, 538-539. TRK V, 3, 842. TRK VI, 5, 970.

Coronación pública de reyes: TRK VI, 5, 967. Ap. A, 1062. Ap. B, 1095.

Decisión inhumana de rey instigado por consejeros traidores e hipócritas: TT III, 6, 519. Ap. A, 1037.

Decisión inhumana de rey por ambición: TH 17, 319. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 854. Ap. A, 1047.

Decisión inhumana de rey por soberbia: TH 17, 319. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 854. *Ap. A*, 1047.

Desacuerdo de caballeros con la decisión del rey: TH 17, 320. TFR II, 2, 267. TFR II, 10, 398. TT III, 6, 508-516. TT IV, 8, 706. TRK V, 3, 792. TRK V, 4, 813. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 854. *Ap. A*, 1042. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1052. *Ap. A*, 1073.

Deshonra, pérdida de la fama, del honor de un rey: TH 17, 320. TRK V, 7, 854. *Ap. A*, 1047.

Embajada de rey a una corte extranjera buscando ayuda militar: TH 15, 300. TRK V, 3, 798. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1074.

Enemistad entre rey y vasallo por treta, engaño urdido a causa de la envidia de consejero: TT III, 6, 516.

Festejos en honor de un rey: TRK VI, 4, 955. TRK VI, 5, 966-968.

Hospitalidad de rey a un caballero como premio al valor: TFR II, 1, 219. TFR II, 7, 355. TT III, 6, 518-523. TRK VI, 4, 951-956. TRK VI, 5, 970. *Ap. A*, 1055. *Ap. B*, 1097.

Hospitalidad de rey a un caballero extranjero al castillo: TFR II, 1, 219-230. TFR II, 2, 240. TT III, 6, 518-523. TRK V, 1, 754-758. TRK V, 1, 760-767. TRK V, 1, 768-771. TRK V, 4, 806. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985-988. *Ap. A*, 1055.

Hospitalidad, educación en la corte de un rey (su tío) de un niño: TFR II, 2, 244. *Ap. A*, 1070.

Imposición de armas por rey: TRK V, 1, 770-771. TRK V, 4, 806-807.

Incumplimiento del rey de las cuatro obligaciones para sus súbditos: devoción, protección a los súbditos, expansión del territorio y justicia: TH 14, 291. TH 17, 320. TH 19, 351. TT III, 6, 678. TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1069.

Luto por la muerte de un rey durante una guerra: TH 18, 333. TRK V, 6, 844. TRK V, 8, 869. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 977. Ap. B, 1095.

Muerte de dolor de reina por la muerte del rey: Ap. A, 1063.

Muerte de rey en combate: TH 4, 77. TFR I, 2, 52. TFR II, 2, 243. TRK V, 6, 843. Ap. A, 1044. Ap. A, 1047. Ap. A, 1049. Ap. A, 1053. Ap. A, 1054. Ap. A, 1066. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1074. Ap. A, 1075. Ap. A, 1078. Ap. A, 1080. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089. Ap. B, 1090. Ap. B, 1093. Ap. B, 1094.

Muerte de rey en la vejez con hijo: Ap. A, 1035. Ap. A, 1038. Ap. A, 1048. Ap. A, 1063. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1080. Ap. B, 1083. Ap. B, 1087. Ap. B, 1094. Ap. B, 1095. Ap. A, 1098.

Muerte de rey por vejez: Ap. A, 1035. Ap. A, 1038-1039. Ap. A, 1048. Ap. A, 1063. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. B, 1083. Ap. A, 1098.

Muerte de rey por heridas: TH 18, 333. TFR II, 2, 243. TRK V, 6, 843. Ap. A, 1038. Ap. A, 1044. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1053. Ap. A, 1054. Ap. A, 1066. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1075. Ap. A, 1078. Ap. A, 1080. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089. Ap. B, 1090. Ap. B, 1093. Ap. B, 1094.

Muerte de rey sin hijos: TH 18, 333. TFR II, 2, 244. TRK V, 6, 843. Ap. A, 1037. Ap. A, 1038. Ap. A, 1039. Ap. A, 1044. Ap. A, 1052. Ap. B, 1082. Ap. B, 1084. Ap. B, 1087. Ap. B, 1089.

Negativa, rechazo a dar a conocer la propia identidad a un rey: TH 8, 196.

Participación de un rey en un combate como vasallo leal: TRK V, 3, 799. TRK V, 5, 838. Ap. A, 1071.

Participación en un combate de caballeros como aliados de un rey: TH

17, 324-330. TH 18, 334-335. TFR I, 2, 52. TFR I, 7, 130. TFR I, 11, 185. TFR I, 11, 193. TFR II, 2, 242-243. TT III, 7, 532-541. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876. TRK VI, 4, 948-949. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1064.

Petición de ayuda de rey en persona a los mejores caballeros: TT III, 7, 539. *Ap. A*, 1055.

Petición de compañía de rey a caballero para guerra: TT III, 7, 539. TRK V, 1, 756. TRK V, 1, 758. *Ap. A*, 1071.

Pregunta de rey a caballero sobre el nombre: TH 15, 305.

Profecía desfavorable sobre el destino de un rey en combate: TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1051.

Profecía desfavorable sobre el futuro desastre en la corte de un rey: *Ap. A*, 1050.

Restauración de las relaciones entre caballero, vasallo fiel, y rey: TH 18, 333. TT III, 6, 515-518.

Reto, desafío a guerra de un rey: TH 15, 308. TRK V, 10, 885. *Ap. A*, 1051.

Reunión de caballeros en la corte de un rey: TFR II, 2, 240. TFR II, 7, 355. TT III, 6, 512-524. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 770. TRK V, 4, 811. TRK V, 4, 820. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 873. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985.

Reunión de súbditos en la corte de un rey: TT III, 6, 515-523. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 770. TRK V, 4, 811. TRK V, 4, 820. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 873. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985.

Revelación voluntaria de un secreto relacionado con el abandono de un rey de los bienes de este mundo: TH 18, 333.

Salida a recibir de todos sus súbditos al rey: TRK VI, 5, 976.

Salida a ver a un caballero de todos los súbditos de un rey: TRK VI, 5, 976.

Separación del rey de sus compañeros desviándose del camino: TRK VI, 6, 982.

Separación voluntaria de caballero y rey en encrucijada: TRK VI, 6, 982.

Solicitud arrodillado de permiso por caballero a rey: TT III, 6, 517. TRK V, 1, 770. TRK V, 2, 777.

Viaje de mensajero con informaciones sobre un rey: TRK V, 3, 799. TRK VI, 8, 1005.

Viaje para visitar a un rey en su corte: TFR II, 1, 231. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 246. TT III, 6, 506-507. TRK VI, 6, 975-976. Ap. A, 1055. Ap. A, 1060. Ap. B, 1090. Ap. B, 1097. Ap. B, 1098.

Viaje terrestre de caballeros a la corte de un rey extranjero: TFR II, 1, 231. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 246. TT III, 6, 506-507. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 5, 833-838. Ap. A, 1060. Ap. B, 1090.

RIBERA

Ataque imprevisto en una ribera: TFR II, 10, 308-309.

RIESGOS

Riesgos en el combate como demostración de valentía: TH 8, 189. TFR I, 12, 197. TFR II, 2, 245. TFR II, 5, 324. TFR II, 5, 331. TT III, 1, 414. TT III, 2, 432. TT III, 3, 459. TT III, 5, 492. TT III, 7, 533-541. TT III, 9, 566-569. TT IV, 10, 728-730. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 841-842. TRK V, 6, 848. TRK V, 9, 876-877. TRK V, 10, 892.

RIVAL

Victoria de héroe humilde sobre rival orgulloso: TFR II, 5, 325. TT III, 10, 583. TRK V, 6, 842. TRK VI, 3, 947. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1075.

Victoria de un caballero humilde sobre el rival orgulloso: TFR II, 5, 325. TT III, 10, 583. TRK V, 6, 842. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1075.

ROBADA

Recuperación de una espada mágica robada: TH 2, 51.

ROSTRO

Disfraz, ocultación de la identidad de una doncella por ocultar el rostro: TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1070.

RUIDO

Escucha de un grandísimo ruido en el cierre de unas puertas: TFR II, 4, 309.

RUPTURA

Ruptura de la espada durante el combate: TFR II, 2, 243. TT III, 4, 414.
TRK V, 6, 842.

SABIO(A)

Búsqueda de sabio por caballero: TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 257. TRK V, 4,
825-829. *Ap. A*, 1078.

Hallazgo de un libro sobre las obras de caballero en la librería de un discípulo de un hombre sabio: *Prologue IV*, 15.

Información recibida de dueña sabia: TFR II, 7, 363-366. TFR II, 8, 374-
376. TT III, 5, 503. TRK V, 2, 775. TRK V, 2, 776. TRK VI, 6, 975.
TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 983. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1059. *Ap. A*,
1063.

Interpretación de un sueño por sabio: TFR II, 2, 246.

Redacción de una historia sobre las hazañas de un caballero por sabio cronista: TH 19, 349. *Prologue IV*, 14-15. TFR I, 4, 105. TFR II, 2,
249. TFR II, 3, 278. TFR II, 3, 290. TRK VI, 9, 1027. *Ap. A*, 1033.
Ap. F, 1133.

Traducción de un libro por discípulo de sabio: TRK VI, 9, 1027. *Ap. F*,
1133-1138. *Prologue IV*, 15.

SAETA(S)

Vano intento de evitar el ataque del enemigo con uso de dardos, piedras y saetas: TT III, 7, 532-533.

SALA

Iluminación de la sala de un palacio por la luz de la espada de un caballero: TFR II, 5, 323.

SALIDA

Regreso voluntario de caballero del mundo de la maga, salida de un dominio mágico: TFR II, 8, 378.

Regreso voluntario de caballero del mundo de la maga, salida de un dominio mágico en barco: TFR II, 8, 378.

Salida a ver a un caballero de todos los súbditos de un rey: TRK VI, 5, 976.

Salida a recibir de todos sus súbditos al rey: TRK VI, 5, 976.

Salida de caballero al encuentro de otro caballero con un mensaje de dueña: TT III, 5, 503. TRK V, 2, 774-775.

SECRETA(O)

Conocimiento de un secreto valioso escuchado casualmente: TFR I, 10, 164. TT IV, 5, 680. TRK VI, 2, 925.

Conocimiento de un secreto valioso escuchado casualmente en conversación apartada: TH 16, 315. TFR I, 10, 164. TT IV, 5, 680. TRK VI, 2, 925.

Conocimiento secreto anunciado por sonrisa enigmática: TFR II, 1, 230.

TT IV, 4, 658.

Conversación secreta con maga: TFR II, 7, 361-366. TRK VI, 6, 985.

Conversación secreta con mago: TH 16, 315. TH 19, 345-347. TFR I, 1, 32-35. TFR I, 2, 46-64. TFR II, 1, 219-225. TFR II, 2, 271. TFR II, 3, 287. TT III, 6, 516. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 759. TRK V, 7, 856. TRK VI, 5, 970. TRK VI, 6, 985.

Conversación secreta entre gigantes: TH 2, 41-42. TT III, 4, 478-482.

Revelación de un enano de un secreto relacionado con la identidad de caballero: TFR II, 2, 247. TT IV, 4, 658.

Revelación de un secreto relacionado con el amor de un caballero por doncella: Ap. A, 1059.

Revelación voluntaria de un secreto relacionado con el abandono de un rey de los bienes de este mundo: TH 18, 333.

Revelación voluntaria de un secreto relacionado con una contienda de belleza: TRK VI, 6, 976.

Revelación voluntaria de un secreto relacionado con el nacimiento de un niño a él mismo: Ap. A, 1057.

Tortura a prisionero durante la guerra para conocer un secreto del enemigo: TFR I, 2, 58. TFR II, 2, 254. Ap. A, 1077.

SEÑOR

Aceptación de súbditos al nuevo señor: TH 19, 349. TRK V, 6, 843. TRK V, 7, 855. TRK VI, 5, 967-968. Ap. A, 1047. Ap. A, 1050.

Aceptación de súbditos al nuevo señor por aclamación popular: TH 14, 291. TH 19, 349. TRK V, 6, 843. TRK VI, 5, 967-968.

Búsqueda de rey como señor por caballero: TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 777. Ap. A, 1055. Ap. A, 1060.

Cautiverio de caballero por señor de un castillo: TH 8, 196. TH 9, 201. TFR II, 2, 260. TRK VI, 1, 909. Ap. A, 1052. Ap. A, 1077.

SEÑORÍO(S)

Entrega de tierras (señoríos) como premio: TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 980. Ap. A, 1044. Ap. B, 1097.

Entrega de tierras (señoríos) por el héroe a amigos como premio por fidelidad: TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 980. Ap. A, 1044. Ap. B, 1097.

SEPARACIÓN

Reunión de amantes tras largo tiempo de separación y muchas aventuras: TFR II, 2, 238. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1024. Ap. A, 1062. Ap. B, 1095.

Separación de caballeros en camino: TH 2, 39. TH 6, 162. TFR I, 4, 97. TFR I, 8, 136. TFR I, 8, 148. TFR I, 12, 213. TFR II, 10, 407. TT III, 11, 595. TT IV, 7, 695. TRK V, 2, 779. TRK VI, 6, 978. TRK VI, 6, 981. TRK VI, 6, 982. TRK VI, 6, 985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 996. TRK VI, 9, 1030. Ap. A, 1055.

Separación del rey de sus compañeros desviándose del camino: TRK VI, 6, 982.

Separación voluntaria de caballeros en un puerto de mar: TRK VI, 9, 1030. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1096.

Separación voluntaria de caballero y rey en encrucijada: TRK VI, 6, 982.

SEPULTURA

Construcción de una sepultura como recuerdo: TH 18, 336. TFR II, 4, 319. TT III, 6, 506. TT III, 8, 545. TT III, 8, 551. TT III, 8, 553. TT IV, 5, 678. TRK V, 6, 845. TRK VI, 6, 977. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1068-1069.

Entrada de caballero en palacio con una sepultura: TFR II, 4, 319.

Obtención por un caballero de una espada extrayéndola de una sepultura: TFR I, 8, 145.

SERPIENTE

Ataque de una serpiente que lanza fuego: TH 12, 263. TH 14, 286-289.

Combate entre caballero y serpiente, guardián de la puerta de entrada al tesoro: TH 14, 289.

Guarda de tesoro por serpiente: TH 1, 30. TH 12, 249. TH 12, 251-252. *Ap. A*, 1064.

Muerte de serpiente por caballero: TH 14, 289. *Ap. A*, 1064.

Relato de historia sobre una serpiente por enano: TH 1, 27-30.

SERVICIO

Aceptación por princesa del servicio caballeresco ofrecido por caballero: TRK VI, 5, 965. *Ap. A*, 1061

Autoproclamación de caballero de servicio caballeresco a una doncella:
TRK VI, 5, 965. *Ap. A*, 1061.

Servicio de enano a caballero como agradecimiento: TH 7, 155. TH 10, 226. TH 12, 251. TT IV, 1, 619. TRK V, 1, 770-771. TRK V, 2, 777. TRK V, 4, 806-807.

SIMBÓLICO

Imposición de un nombre simbólico a un caballero: TH 12, 258. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 8, 375. TFR II, 9, 393. TFR II, 9, 393. TT III, 2, 433. TT III, 5, 503. TT III, 5, 504. TT III, 7, 541. TT IV, 5, 670. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 804. TRK V, 6, 847. TRK V, 8, 863. TRK V, 10, 885. TRK VI, 5, 967. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 976. *Ap. A*, 1044-1045. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1074.

Imposición de un nombre simbólico a un caballero por sus armas: TRK V, 3, 804.

Imposición de un nombre simbólico a un niño: *Ap. A*, 1038. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1057.

Imposición de un nombre simbólico a una niña: TFR II, 1, 227. *Ap. A*, 1058. *Ap. B*, 1096.

SINGULAR

Aceptación de desafío a combate singular entre caballeros: TRK V, 6, 841. *Ap. A*, 1052. *Ap. B*, 1087.

Aceptación de un desafío a combate singular entre dos reyes: *Ap. A*, 1052. *Ap. B*, 1087.

Combate singular entre amazona y caballero: TRK V, 6, 841-842. *Ap. A*, 1070.

Combate singular entre bestia y caballero: TH 14, 289. TFR II, 5, 329-330. TT III, 5, 501-502. TT IV, 8, 704. *Ap. A*, 1064. *Ap. B*, 1092.

Combate singular entre caballeros: TH 18, 335. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1075.

Combate singular entre caballeros en campo de batalla: TH 18, 335. TFR II, 2, 243. TRK V, 6, 841-842. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1075.

Combate singular entre capitanes: TT III, 3, 444. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1074-1075.

Combate singular entre capitanes en campo de batalla: TFR II, 2, 243. TT III, 3, 444. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1074-1075.

Combate singular en un puente: TFR II, 5, 330.

Embajada de mensajero para desafío a combate singular: *Ap. A*, 1052. *Ap. B*, 1087.

Embajada para desafío a combate singular: *Ap. A*, 1052. *Ap. B*, 1087.

Duración excesiva de un combate singular muy violento entre caballero y monstruo: TT III, 5, 501-502. *Ap. B*, 1092.

Muerte de caballero en combate singular: TFR II, 5, 331. TRK V, 6, 842. *Ap. A*, 1047.

Triunfo de caballero en combate singular contra gigante: TT III, 5, 502. *Ap. B*, 1092.

SÍNTOMAS

Síntomas de amor: TFR II, 6, 352. TT III, 6, 523. TRK V, 2, 783-785. TRK V, 8, 866-868. TRK VI, 8, 1008. *Ap. A*, 1059.

SOBERBIA

Cautiverio de rey en su propia ciudadela por soberbia: TH 15, 308.

Comprobación de la soberbia del enemigo por su comportamiento: TH 8, 196. TH 12, 262. TH 15, 307. TH 15, 308. TH 17, 319. TFR II, 2, 258-260. TFR II, 10, 397-399. TT III, 10, 584. TRK V, 6, 841. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 6, 983-984. TRK VI, 8, 1018-1020. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1074-1075.

Decisión inhumana de rey por soberbia: TH 17, 319. TRK V, 4, 825. TRK V, 7, 854. *Ap. A*, 1047.

Muerte de caballero por soberbia: TH 18, 333. TT III, 1, 414. TRK V, 7, 854. TRK VI, 8, 1020. *Ap. A*, 1047.

SOBRINA

Ayuda de sobrina para combatir dada a tío: TRK V, 6, 841.

SOBRINO

Encuentro casual de tío y sobrino: TFR II, 1, 230. TRK V, 6, 843.

Venganza de sobrino por la muerte del tío: TRK V, 6, 843-644.

SOLDADO

Exhibición de soldados y de sus armas para inspirar miedo al enemigo:

TT III, 7, 533. TRK V, 4, 822. TRK V, 10, 885. TRK VI, 8, 1011.

SOLICITUD

Solicitud arrodillado de permiso por caballero a rey: *TT III, 6, 517. TRK*

V, 1, 770. TRK V, 2, 777.

SOLITARIO

Cambio de nombre de caballero por otro basado en sus viajes en

solitario: *TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 433. TRK V, 8, 863. Ap. B, 1085.*

Viaje de caballero de corte en corte en solitario: *Ap. A, 1060. Ap. B, 1090.*

SONIDO

Aviso de la llegada de un caballero a una floresta por sonido de cuerno

tocado por un caballero: *TFR II, 2, 279.*

Sonido de un cuerno tocado por caballero: *TFR II, 2, 279. TT III, 1, 413.*

TT III, 7, 528. TT III, 7, 540. TT IV, 5, 666. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 770. TRK V, 2, 782. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 793. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 838. TRK V, 6, 843. TRK V, 6, 843. TRK V, 6, 846. TRK V, 6, 849. TRK V, 7, 850. TRK V, 9, 876. TRK V, 10, 888. TRK V, 10, 891. TRK V, 6, 843. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 965. TRK VI, 6,

976. TRK VI, 8, 1007. TRK VI, 8, 1010. TRK VI, 8, 1015. TRK VI, 8, 1017. *Ap. B*, 1092.

SONRISA

Conocimiento secreto anunciado por sonrisa enigmática: TFR II, 1, 230. TT IV, 4, 658.

SÚBDITOS

Aceptación de súbditos al nuevo señor: TH 19, 349. TRK V, 6, 843. TRK V, 7, 855. TRK VI, 5, 967-968. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1050.

Aceptación de súbditos al nuevo señor por aclamación popular: TH 14, 291. TH 19, 349. TRK V, 6, 843. TRK VI, 5, 967-968.

Aceptación de súbditos al nuevo rey: TH 19, 351. TRK V, 6, 843. TRK VI, 5, 967-968. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1050. TRK V, 6, 843.

Comprobación de la generosidad del capitán con sus súbditos por su comportamiento: TH 13, 277. TH 18, 337. TRK V, 1, 762. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 6, 976. *Ap. A*, 1055.

Concesión de cumplimiento de cualquier petición por rey ante todos sus súbditos: TT III, 6, 522.

Gritos por alegría de súbditos al ver al caballero triunfador: TH 14, 291. TT III, 7, 541. TRK V, 4, 820. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 967.

Incumplimiento del rey de las cuatro obligaciones para sus súbditos: devoción, protección a los súbditos, expansión del territorio y justicia: TH 14, 291. TH 17, 320. TH 19, 351. TT III, 6, 678. TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1069.

Reunión de súbditos en la corte de un rey: TT III, 6, 515-523. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 770. TRK V, 4, 811. TRK V, 4, 820. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 873. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985.

Salida a recibir de todos sus súbditos al rey: TRK VI, 5, 976.

Salida a ver a un caballero de todos los súbditos de un rey: TRK VI, 5, 976.

SUBORDINADO

Dolor de guerrero por la muerte de un subordinado: TT III, 8, 545.

SUCESIÓN

Sucesión en el poder por un caballero: TH 18, 336. TRK V, 6, 843. TRK VI, 5, 967. Ap. A, 1035. Ap. A, 1036. Ap. A, 1038-1039. Ap. A, 1040. Ap. A, 1041. Ap. A, 1044. Ap. A, 1045. Ap. A, 1046. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1052. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1079. Ap. B, 1083. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1090. Ap. B, 1095.

Sucesión en el poder de hermano: Ap. A, 1038.

Sucesión de trono por gran guerrero, caballero segundón con coronación pública: TH 18, 336. TRK VI, 5, 967. Ap. A, 1052.

Sucesión en el trono por hijo: TFR II, 2, 244. Ap. A, 1035. Ap. A, 1036. Ap. A, 1038-1039. Ap. A, 1040. Ap. A, 1041. Ap. A, 1044. Ap. A, 1045. Ap. A, 1046. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069.

Ap. A, 1070. Ap. A, 1079. Ap. B, 1083. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1090. Ap. B, 1095.

Sucesión en el trono por hijo con coronación pública: *Ap. A, 1035. Ap. A, 1036. Ap. A, 1038-1039. Ap. A, 1040. Ap. A, 1041. Ap. A, 1044. Ap. A, 1045. Ap. A, 1046. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1079. Ap. B, 1083. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1090. Ap. B, 1095.*

Sucesión en el trono por hijo legítimo: *TFR II, 2, 244. Ap. A, 1035. Ap. A, 1036. Ap. A, 1038-1039. Ap. A, 1040. Ap. A, 1041. Ap. A, 1044. Ap. A, 1045. Ap. A, 1046. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1079. Ap. B, 1083. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1090. Ap. B, 1095.*

Sucesión en el trono por hijo legítimo con coronación pública: *TFR II, 2, 244. Ap. A, 1035. Ap. A, 1036. Ap. A, 1038-1039. Ap. A, 1040. Ap. A, 1041. Ap. A, 1044. Ap. A, 1045. Ap. A, 1046. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1079. Ap. B, 1083. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1090. Ap. B, 1095.*

SUEÑO

Inducción de sueño por música: *TFR II, 1, 233.*

Información recibida en sueño: *TFR I, 7, 127. TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 261. TFR II, 4, 318. TT IV, 5, 666.*

Información recibida en sueño realista: *TFR I, 7, 127. TFR II, 2, 261. TT IV, 5, 666.*

Información recibida por caballero de sueño realista: TFR I, 7, 127. TFR II, 2, 261. TT IV, 5, 666.

Información recibida por caballero de un sueño alegórico y simbólico: TFR II, 2, 246. TFR II, 4, 318.

Interpretación de un sueño por sabio: TFR II, 2, 246.

Profecía enigmática y simbólica mediante sueño alegórico: TFR I, 5, 108. TFR II, 2, 246.

Profecía enigmática y simbólica mediante sueño alegórico con personajes reales: TFR I, 5, 108.

Sueño mágico: TH 8, 169. TH 8, 148. TH 8, 193. TFR II, 1, 233.

SUICIDIO

Amenaza de doncella de suicidio por dolor: TRK V, 8, 868. TRK VI, 5, 961. TRK VI, 5, 964.

Suicidio de caballero: TRK V, 7, 852-854. Ap. B, 1093.

TALISMÁN

Regalo por dueña de una joya, reliquias, como talismán a un caballero: TFR II, 8, 375-376. TRK VI, 6, 975.

TAREA

Asignación de tarea por rey de buscar a caballeros ayudantes en combate: TRK V, 3, 801.

Comprobación de la valentía, inteligencia y hermosura de un niño por asignación de tarea, prueba: Ap. A, 1057.

TERRESTRE

Viaje terrestre de caballero para participar en combate: TH 14, 296. TH 16, 309. TH 18, 334. TT III, 2, 437. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 833-838. TRK V, 9, 874-877. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 8, 1003-1007. *Ap. A, 1060. Ap. A, 1064. Ap. A, 1071. Ap. A, 1074. Ap. B, 1093. Ap. B, 1094.*

Viaje terrestre de caballeros a la corte de un rey extranjero: TFR II, 1, 231. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 246. TT III, 6, 506-507. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 5, 833-838. *Ap. A, 1060. Ap. B, 1090.*

Viaje terrestre de caballeros por floresta: TH 8, 163-166. TH 8, 169-172. TFR I, 3, 76-81. TFR I, 4, 88-91. TFR I, 6, 109-115. TFR I, 11, 182. TFR I, 12, 200. TFR II, 6, 346-348. TT III, 4, 461-470. TT III, 4, 479. TT III, 4, 485-487. TT III, 5, 488-491. TT III, 8, 546-550. TT IV, 4, 650-651. TT IV, 4, 669-673. TT IV, 4, 695-701. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 10, 883-888.

Viaje terrestre de doncella a la corte del marido: TRK VI, 5, 972. *Ap. B, 1095.*

Viaje terrestre de un enano a una corte extranjera para cumplir orden: TFR II, 2, 241.

TERRITORIO

Ayuda de caballero para liberar un territorio a rey: TH 17, 321. TT III, 6, 522. TT III, 7, 543-544. TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK V, 3, 799. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 882. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1044-1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1071.

Cumplimiento de una profecía sobre la recuperación de un territorio:
TH 19, 351. TRK VI, 5, 968.

Incumplimiento del rey de las cuatro obligaciones para sus súbditos: devoción, protección a los súbditos, expansión del territorio y justicia: TH 14, 291. TH 17, 320. TH 19, 351. TT III, 6, 678. TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1069.

Recuperación de un territorio cercado: TH 18, 335. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839-849. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1053. *Ap. B*, 1087. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1093. *Ap. B*, 1094. *Ap. B*, 1095.

Recuperación de un territorio usurpado: TH 15, 299. TFR II, 2, 244. TFR II, 2, 250. TRK VI, 5, 969. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1078. *Ap. B*, 1086. *Ap. B*, 1088. *Ap. B*, 1089.

TESORO

Combate entre caballero y serpiente, guardián de la puerta de entrada al tesoro: TH 14, 289.

Guarda de tesoro por serpiente: TH 1, 30. TH 12, 249. TH 12, 251-252. *Ap. A*, 1064.

Profecía sobre el destinatario del tesoro: TH 10, 229.

TIEMPO

Búsqueda de caballeros para participar en un combate con límite de tiempo: TH 15, 300. TT III, 7, 528. TRK V, 3, 801.

Encuentro de los enamorados después de largo tiempo de separación: TFR II, 1, 238. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 8, 1008. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1062. *Ap. B*, 1095.

Reunión de amantes tras largo tiempo de separación y muchas aventuras: TFR II, 1, 238. TRK VI, 5, 972-973. TRK VI, 8, 1008. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1062. *Ap. B*, 1095.

TIERRA(S)

Amenaza de usurpación de tierras de un rey por otro rey: TRK V, 10, 890. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1045.

Combate colectivo en mar y tierra: *Ap. A*, 1044-1045. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1054. *Ap. B*, 1085. *Ap. B*, 1086.

Cumplimiento de una profecía sobre la llegada de un caballero a una tierra: TH 10, 229. TFR II, 2, 246. TT IV, 4, 658.

Entrega de tierras (señoríos) como premio: TT IV, 5, 678. TT IV, 5, 679. TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 980. *Ap. A*, 1044. *Ap. B*, 1097.

Entrega de tierras (señoríos) por el héroe a amigos como premio por fidelidad: TRK VI, 5, 969. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 6, 980. *Ap. A*, 1044. *Ap. B*, 1097.

Informaciones sobre la liberación de unas tierras: TH 19, 343. TFR II, 2, 244. TRK VI, 4, 952. TRK VI, 5, 969.

Inspección de una tierra llena de montañas por caballero: TH 4, 65. TFR I, 12, 210. TFR II, 3, 274.

Ocupación, gobierno de la tierra propia: TH 15, 301. TT III, 6, 518. TRK VI, 5, 968. *Ap. A*, 1062.

Promesa de preservar la vida del enemigo mientras atraviesa una tierra: TT IV, 6, 690. TRK VI, 8, 1019.

TÍO

Ayuda de sobrina para combatir dada a tío: TRK V, 6, 841.

Encuentro casual de tío y sobrino: TFR II, 1, 230. TRK V, 6, 843.

Hospitalidad, educación en la corte de un rey (su tío) de un niño: TFR II, 2, 244. *Ap. A*, 1070.

Venganza de sobrino por la muerte del tío: TRK V, 6, 843-644.

TOCADO

Sonido de un cuerno tocado por caballero: TFR II, 2, 279. TT III, 1, 413. TT III, 7, 528. TT III, 7, 540. TT IV, 5, 666. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 770. TRK V, 2, 782. TRK V, 2, 789. TRK V, 3, 793. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 838. TRK V, 6, 843. TRK V, 6, 843. TRK V, 6, 846. TRK V, 6, 849. TRK V, 7, 850. TRK V, 9, 876. TRK V, 10, 888. TRK V, 10, 891. TRK V, 6, 843. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 965. TRK VI, 6, 976. TRK VI, 8, 1007. TRK VI, 8, 1010. TRK VI, 8, 1015. TRK VI, 8, 1017. *Ap. B*, 1092.

TORMENTA

Cambio en la dirección de un viaje por tormenta: TH 4, 71. TFR II, 3, 288-294. Ap. B, 1092.

Comienzo de una tormenta de granizo y viento por magia: TFR II, 3, 289.

Elección de camino por tormenta: TH 4, 71. TFR II, 3, 288-294. Ap. B, 1092.

TORRE(S)

Hospitalidad de caballero a otro caballero en torre: TFR II, 2, 258. TRK V, 1, 754-758. TRK V, 1, 760-767. TRK V, 1, 768-771. TRK VI, 5, 970.

Observación de un combate desde torres: TT III, 7, 538.

TORTURA

Tortura a prisionero durante la guerra para conocer un secreto del enemigo: TFR I, 2, 58. TFR II, 2, 254. Ap. A, 1077.

TRADUCCIÓN

Traducción de un libro por autor: Prologue IV, 14-15. TFR I, 11, 186. TRK VI, 9, 1027. Ap. F, 1133-1138.

Traducción de un libro por discípulo de sabio: TRK VI, 9, 1027. Ap. F, 1133-1138. Prologue IV, 15.

TRAIDOR(ES)

Decisión inhumana de rey instigado por consejeros traidores e hipócritas: TT III, 6, 519. Ap. A, 1037.

Liberación de prisioneros de un caballero traidor, mago: TFR II, 2, 261.

TRASLADO

Traslado de prisioneros a un castillo: TH 9, 201. TFR II, 2, 255. TT III, 3, 444-453. Ap. A, 1077.

TRETA

Enemistad entre rey y vasallo por treta, engaño urdido a causa de la envidia de consejero: TT III, 6, 516.

TRISTEZA

Tristeza de doncella por desamor de un caballero: TRK V, 2, 785. TRK V, 8, 866-868. TRK VI, 5, 964.

TRIUNFADOR

Gritos por alegría de súbditos al ver al caballero triunfador: TH 14, 291.

TT III, 7, 541. TRK V, 4, 820. TRK VI, 4, 953. TRK VI, 5, 967.

TRIUNFAL

Entrada triunfal de un caballero a la corte tras la victoria: TH 19, 341.

TRK VI, 5, 966.

Entrada triunfal de un caballero a una ciudad: TH 10, 227. TRK VI, 5,

966.

TRIUNFO

Observación directa del triunfo de un caballero sobre construcciones encantadas: TFR II, 4, 308.

Observación directa del triunfo de un caballero sobre otro: TFR II, 2, 243. TRK V, 6, 841-842.

Observación directa del triunfo de un héroe en una guerra: TH 18, 335. TFR II, 2, 243. TT III, 7, 534-536. TT III, 7, 538. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 842. TRK V, 8, 861. TRK VI, 4, 949. *Ap. A*, 1062.

Triunfo de caballero en combate: TH 4, 77. TH 8, 189-190. TH 14, 289. TH 17, 324-330. TFR II, 2, 243. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TT III, 2, 437. TT III, 3, 444. TT III, 5, 502. TT III, 7, 534-536. TT III, 7, 538. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 849. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 861. TRK VI, 4, 949. *Ap. A*, 1060.

Triunfo de caballero en combate singular contra gigante: TT III, 5, 502. *Ap. B*, 1092.

Triunfo de caballeros contra los guardianes de un caballero cautivo: TT III, 2, 437. TT III, 3, 459.

Triunfo de caballeros en combate contra todos los contendientes: TT III, 2, 437. TT III, 3, 444. TT III, 5, 502. TT III, 7, 541. TRK V, 8, 861. Ap. A, 1060.

Triunfo en combate entre capitanes: TFR II, 5, 331. TT III, 3, 444. Ap. A, 1047.

Triunfo sobre el capitán: TH 18, 335. TFR II, 5, 331. TT III, 3, 444. TRK V, 6, 842. TRK VI, 4, 949. Ap. A, 1047. Ap. A, 1075.

TROMPA(S)

Aviso de comienzo de combate por trompas: TT III, 7, 533. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 838. TRK V, 10, 891.

TRONO

Búsqueda de caballero como sucesor en el trono: TRK VI, 5, 967. Ap. A, 1050. Ap. A, 1052.

Muerte del heredero al trono: TH 18, 336. TT III, 6, 513. TRK V, 1, 755. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1054. Ap. A, 1066. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1077. Ap. A, 1078. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1088. Ap. B, 1092.

Sucesión de trono por gran guerrero, caballero segundón con coronación pública: TH 18, 336. TRK VI, 5, 967. Ap. A, 1052.

Sucesión en el trono por hijo: Ap. A, 1035. Ap. A, 1036. Ap. A, 1038-1039. Ap. A, 1040. Ap. A, 1041. Ap. A, 1044. Ap. A, 1045. Ap. A, 1046.

Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1079. Ap. B, 1083. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1090. Ap. B, 1095.

Sucesión en el trono por hijo con coronación pública: *Ap. A, 1035. Ap. A, 1036. Ap. A, 1038-1039. Ap. A, 1040. Ap. A, 1041. Ap. A, 1044. Ap. A, 1045. Ap. A, 1046. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1079. Ap. B, 1083. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1090. Ap. B, 1095.*

Sucesión en el trono por hijo legítimo: *TFR II, 2, 244. Ap. A, 1035. Ap. A, 1036. Ap. A, 1038-1039. Ap. A, 1040. Ap. A, 1041. Ap. A, 1044. Ap. A, 1045. Ap. A, 1046. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1079. Ap. B, 1083. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1090. Ap. B, 1095.*

Sucesión en el trono por hijo legítimo con coronación pública: *TFR II, 2, 244. Ap. A, 1035. Ap. A, 1036. Ap. A, 1038-1039. Ap. A, 1040. Ap. A, 1041. Ap. A, 1044. Ap. A, 1045. Ap. A, 1046. Ap. A, 1048. Ap. A, 1049. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1070. Ap. A, 1079. Ap. B, 1083. Ap. B, 1084. Ap. B, 1085. Ap. B, 1086. Ap. B, 1087. Ap. B, 1090. Ap. B, 1095.*

TROPA(S)

Arenga de caballero ante las tropas para combate: *TRK V, 3, 838. TRK V, 4, 843-844. TRK V, 9, 876.*

Arenga de caballero viejo ante las tropas para combate: *TRK V, 3, 838.*

Arenga de capitán ante las tropas para combate: *TRK V, 3, 838. TRK V, 4, 843-844. TRK V, 9, 876.*

Informaciones de caballero sobre el reclutamiento de tropas de los enemigos: TH 16, 313. TH 17, 323-324. TFR I, 2, 51. TFR I, 12, 210. TFR II, 2, 245. TFR II, 2, 256. TFR II, 2, 260. TT III, 5, 496-500. TT III, 6, 516. TT III, 7, 528. TT IV, 5, 677. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 812-814. TRK V, 7, 853. TRK V, 9, 878.

Llegada en el último minuto de tropas auxiliares, de refresco: TH 17, 330. TH 18, 334. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1053.

Preparación de tropas para combate: TH 17, 324. TT III, 3, 453. TT III, 7, 532-533. TRK V, 4, 806-829. TRK V, 5, 836. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 9, 876-879. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948-949. *Ap. A*, 1050-1051.

Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada: TH 17, 328. TH 17, 330. TH 18, 334. TT III, 8, 543. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064.

Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica: TH 4, 77. TH 6, 124. TH 8, 183. TH 17, 328. TH 17, 330. TH 18, 334. TT III, 8, 543. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064.

Llegada en el último minuto de tropas auxiliares, de refresco: TH 17, 330. TH 18, 334. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1053.

Viaje de tropas durante la noche: TH 17, 321. TH 17, 325. TFR II, 6, 345. TT III, 7, 527. TT III, 7, 532. TT III, 11, 595. TRK V, 5, 836-837.

TRUENOS

Paso, ascenso de caballeros por una montaña de niebla, truenos y relámpagos, lluvia muy espesa de granizo: TFR II, 4, 288-293.

TUMBA

Curación de las heridas de caballeros fuera de tumba: TFR I, 8, 143. TFR II, 6, 336.

ÚLTIMO

Envío de naves con caballeros como refuerzos en el último minuto: TRK V, 6, 847. TRK V, 9, 876. *Ap. A*, 1050.

Llegada en el último minuto de tropas auxiliares, de refresco: TH 17, 330. TH 18, 334. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1053.

Rescate de caballero de morir a manos de otro caballero en el último minuto: TRK V, 6, 841.

Rescate de la muerte de caballero en el último minuto por un ermitaño: TFR I, 6, 120. TFR I, 8, 142.

Rescate en el último minuto por ayuda voluntariamente ofrecida: TH 2, 48. TH 4, 77. TH 6, 124. TH 8, 183. TFR I, 6, 120. TFR I, 8, 142. TFR II, 1, 224. TT III, 8, 543. TT III, 7, 541. TT III, 8, 543. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 1, 909. TRK VI, 4, 948. TRK VI, 4, 951. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064.

Rescate en el último minuto por un caballero: TH 2, 48. TH 4, 77. TH 8, 183. TFR I, 6, 120. TFR I, 8, 142. TFR II, 1, 224. TRK V, 6, 841. TRK VI, 4, 951.

USURPACIÓN, USURPADO

Amenaza de usurpación de tierras de un rey por otro rey: TRK V, 10, 890. Ap. A, 1041. Ap. A, 1045.

Recuperación de castillo usurpado: TH 15, 299. TRK VI, 5, 969. Ap. A, 1040. Ap. A, 1044. Ap. A, 1048. Ap. A, 1067. Ap. A, 1078. Ap. B, 1085. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089.

Recuperación de un territorio usurpado: TH 15, 299. TFR II, 2, 244. TFR II, 2, 250. TRK VI, 5, 969. Ap. A, 1040. Ap. A, 1044. Ap. A, 1047. Ap. A, 1048. Ap. A, 1051. Ap. A, 1054. Ap. A, 1067. Ap. A, 1078. Ap. B, 1086. Ap. B, 1088. Ap. B, 1089.

VALENTÍA

Comprobación de la valentía de un caballero por observación de combate: TH 2, 46. TH 8, 190-191. TH 14, 291. TH 17, 328. TH 18, 335. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 324. TFR II, 5, 331. TT III, 3, 459. TT III, 7, 533-541. TRK V, 4, 809. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 841-842. TRK V, 9, 876.

Comprobación de la valentía, inteligencia y hermosura de un niño por asignación de tarea, prueba: Ap. A, 1057.

Riesgos en el combate como demostración de valentía: TH 8, 189. TFR I, 12, 197. TFR II, 2, 245. TFR II, 5, 324. TFR II, 5, 331. TT III, 1,

414. TT III, 2, 432. TT III, 3, 459. TT III, 5, 492. TT III, 7, 533-541. TT III, 9, 566-569. TT IV, 10, 728-730. TRK V, 4, 816. TRK V, 4, 820. TRK V, 6, 841-842. TRK V, 6, 848. TRK V, 9, 876-877. TRK V, 10, 892.

VALÍA

Comprobación de la valía de una espada por hazañas realizadas por ella: TH 4, 77. TH 6, 108. TH 8, 181. TFR II, 5, 324-325. TT III, 1, 417. TT III, 7, 533-534. TT III, 7, 537. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 848. TRK V, 10, 892. TRK VI, 1, 909.

VALOR

Cumplimiento de una profecía sobre el valor de caballero en combate:
TH 8, 192.

Hospitalidad de rey a un caballero como premio al valor: TFR II, 1, 219. TFR II, 7, 355. TT III, 6, 518-523. TRK VI, 4, 951-956. TRK VI, 5, 970. Ap. A, 1055. Ap. B, 1097.

VASALLO(S)

Enemistad entre rey y vasallo por treta, engaño urdido a causa de la envidia de consejero: TT III, 6, 516.

Participación de un rey en un combate como vasallo leal: TRK V, 3, 799. TRK V, 5, 838. Ap. A, 1071.

Restauración de las relaciones entre caballero, vasallo fiel, y rey: TH 18, 333. TT III, 6, 515-518.

VEJEZ

Abdicación de rey por vejez: Ap. A, 1062. Ap. A, 1073.

Muerte de rey en la vejez con hijo: Ap. A, 1035. Ap. A, 1038. Ap. A, 1048. Ap. A, 1063. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. A, 1080. Ap. B, 1083. Ap. B, 1087. Ap. B, 1094. Ap. B, 1095. Ap. A, 1098.

Muerte de rey por vejez: Ap. A, 1035. Ap. A, 1038-1039. Ap. A, 1048. Ap. A, 1063. Ap. A, 1068. Ap. A, 1069. Ap. B, 1083. Ap. A, 1098.

VENCEDOR

Huida de los enemigos desordenadamente por miedo al vencedor: TH 18, 335. TFR II, 5, 331. TT III, 7, 542. TRK VI, 4, 949. Ap. A, 1049. Ap. A, 1051. Ap. A, 1053. Ap. A, 1075.

Marcha del vencedor del campo de batalla rápidamente: TFR II, 5, 331. TT III, 8, 544. Ap. A, 1076.

Miedo a la venganza del vencedor: TT III, 7, 542. TT III, 10, 584-585. TRK VI, 5, 949. Ap. A, 1047.

VENCIDO

Cautiverio de enemigos vencidos: TT III, 8, 545. TT III, 10, 587. TRK VI, 5, 968.

Perdón de la vida del caballero vencido con condiciones: TRK VI, 5, 968.
TRK VI, 8, 1019.

VENGANZA

Deseo de venganza de caballero por la muerte de caballero amigo: TH 18, 335. TFR II, 5, 321. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 844. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1074-1075.

Deseo de venganza de enano por la muerte de un caballero: TFR II, 5, 321. TT IV, 10, 732. *Ap. A*, 1074-1075.

Deseo de venganza por la derrota en combate: TH 7, 153. TH 12, 261. TH 17, 324. TT IV, 10, 732. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 844. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1075. *Ap. A*, 1077.

Miedo a la venganza del vencedor: TT III, 7, 542. TT III, 10, 584-585. TRK VI, 5, 949. *Ap. A*, 1047.

Venganza de caballero por la derrota de aliados en combate: TH 18, 335. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 844. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1075.

Venganza de caballero por la muerte de otro caballero: TFR II, 5, 321. TRK V, 6, 844. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1075.

Venganza de caballeros por muerte de capitán: TFR II, 5, 321. TRK V, 6, 844. *Ap. A*, 1075.

Venganza de caballeros por ser derrotados: *Ap. A*, 1047.

Venganza de sobrino por la muerte del tío: TRK V, 6, 843-644.

Venganza por la muerte de un amigo: TH 18, 335. TFR II, 5, 321. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 844. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1074-1075.

VENTAJA

Pérdida temporal de la ventaja, aparente derrota de un caballero durante un combate: TH 8, 191. TH 18, 334. TFR I, 11, 196. TFR I, 12, 215. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TT III, 5, 501-502. TT III, 7, 534. TRK V, 6, 839-849. TRK V, 10, 891-893. TRK VI, 4, 948. *Ap. B*, 1092.

VER

Salida a ver a un caballero de todos los súbditos de un rey: TRK VI, 5, 976.

VERDAD

Entrega de armas de caballero como prueba de verdad: TT III, 6, 511.

VESTIDO(S)

Cambio de los vestidos de una doncella por los de un doncel: TRK V, 3, 804.

Entrega de vestidos y armas: TFR II, 3, 277. TFR II, 8, 370-375. TT III, 5, 503. TT III, 6, 522. TRK VI, 4, 952. TRK VI, 4, 954. *Ap. A*, 1060.

VIAJE(S)

Acompañamiento en el viaje por caballeros para participar en combate:

TH 14, 227. TT III, 2, 437. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 833-838. TRK V, 9, 874-877. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 8, 1003-1007. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070-1071. *Ap. A*, 1074.

Acompañamiento en el viaje por doncella: TRK V, 5, 804. TRK V, 5, 833-838. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 5, 975-978. *Ap. B*, 1089. *Ap. B*, 1095.

Acompañamiento en el viaje por enano: TH 2, 36. *Prologue IV*, 11-12. TFR I, 1, 35. TFR I, 3, 70-85. TFR I, 4, 86-97. TFR I, 6, 109. TFR I, 8, 135. TFR I, 11, 181-188. TFR I, 12, 199-213. TFR II, 3, 281-294. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-332. TFR II, 6, 333-352. TFR II, 9, 380-394. TFR II, 10, 395-407. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-505. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TT III, 8, 546-556. TT III, 11, 588-589. TT III, 11, 595-600. TT IV, 1, 604-619. TT IV, 2, 620-635. TT IV, 3, 636-647. TT IV, 4, 648-662. TT IV, 5, 663-682. TT IV, 6, 683-693. TT IV, 7, 694-702. TT IV, 8, 703-716. TT IV, 9, 717-727. TRK V, 1, 747-753. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 9, 872-878. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 950-947. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1027-1030. *Ap. A*, 1073. *Ap. A*, 1074. *Ap. A*, 1081.

Acompañamiento en el viaje por otros caballeros: TH 2, 36. TH 18, 339. *Prologue IV*, 11-12. TFR I, 1, 35. TFR I, 3, 70-85. TFR I, 4, 86-97. TFR I, 6, 109. TFR I, 8, 135. TFR I, 11, 181-188. TFR I, 12, 199-213. TFR

II, 3, 281-294. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-332. TFR II, 6, 333-352. TFR II, 9, 380-394. TFR II, 10, 395-407. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-505. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TT III, 8, 546-556. TT III, 11, 588-589. TT IV, 5, 669-674. TRK V, 1, 747-753. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 9, 872-878. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 950-947. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1027-1030. *Ap. A*, 1037. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1070-1071. *Ap. A*, 1074. *Ap. A*, 1081. *Ap. B*, 1084.

Acompañamiento en el viaje por primo: TH 2, 36. *Prologue IV*, 11-12. TFR I, 1, 35. TFR I, 3, 70-85. TFR I, 4, 86-97. TFR I, 6, 109. TFR I, 8, 135. TFR I, 11, 181-188. TFR I, 12, 199-213. TFR II, 3, 281-294. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-332. TFR II, 6, 333-352. TFR II, 9, 380-394. TFR II, 10, 395-396. TT III, 3, 444-459. TT III, 4, 461-470. TT III, 4, 478-479. TT III, 4, 486-487. TT III, 11, 588-589. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1030.

Acompañamiento en el viaje por primo y enano: *Prologue IV*, 11-12. TFR I, 1, 35. TFR I, 3, 70-85. TFR I, 4, 86-97. TFR I, 6, 109. TFR I, 8, 135. TFR I, 11, 181-188. TFR I, 12, 199-213. TFR II, 3, 281-294. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-332. TFR II, 6, 333-352. TFR II, 9, 380-394. TFR II, 10, 395-396. TT III, 3, 444-459. TT III, 4, 461-470. TT III, 4, 478-479. TT III, 4, 486-487. TT III, 11, 588-589. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1030.

Acompañamiento y ayuda en el viaje por caballero: TH 2, 36. TH 18, 339. TFR I, 8, 135. TFR I, 11, 181-188. TFR I, 12, 199-213. TFR II, 3, 281-

294. TFR II, 4, 295-320. TFR II, 5, 321-332. TFR II, 6, 333-352. TFR II, 9, 380-394. TFR II, 10, 395-396. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-505. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TT III, 8, 546-556. TT III, 11, 588-589. TRK V, 1, 747-753. TRK V, 2, 773-790. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 9, 872-878. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 1, 897-915. TRK VI, 2, 916-932. TRK VI, 3, 950-947. TRK VI, 6, 975-988. TRK VI, 7, 989-997. TRK VI, 8, 998-1020. TRK VI, 9, 1027-1030. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1073.

Cambio de nombre de caballero por otro basado en sus viajes en solitario: TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 433. TRK V, 8, 863. *Ap. B*, 1085.

Cambio del nombre de un caballero por otro basado en sus viajes por el desierto: TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 433. TRK V, 8, 863.

Cambio de sentido en la dirección de un viaje: TH 4, 71. TH 6, 124. TH 8, 175. TFR I, 3, 76. TFR I, 4, 88. TFR I, 6, 114. TFR I, 8, 138. TFR II, 3, 288-294. TFR II, 5, 328. TT III, 1, 419. TT III, 5, 500. TT III, 7, 528. TT III, 11, 595. TT IV, 3, 647. TT IV, 10, 736. TRK V, 2, 779. TRK V, 5, 833. *Ap. B*, 1092.

Cambio en la dirección de un viaje a caballo de rey: TT III, 11, 595. TRK V, 5, 833.

Cambio en la dirección de un viaje por fortuna: TH 6, 124. TFR II, 5, 328.

Cambio en la dirección de un viaje por oscuridad: TH 8, 175. TFR I, 8, 138.

Cambio en la dirección de un viaje por tormenta: TH 4, 71. TFR II, 3, 288-294. *Ap. B*, 1092.

- Concesión de licencia para viaje por caballero:** TRK VI, 6, 974.
- Concesión de licencia para viaje por rey:** TFR II, 2, 246. TFR II, 2, 271.
TFR II, 3, 276. TRK VI, 6, 974.
- Concesión de licencia para viaje por rey con condiciones:** TRK VI, 6, 974.
- Entrega de nave y comida para el viaje por amigos como regalo:** TFR II, 8, 367-369.
- Ocultación de la identidad de un caballero durante sus viajes:** TH 9, 196. TFR I, 2, 63. TFR I, 8, 148. TFR I, 9, 2, 156. TFR I, 10, 164. TFR I, 10, 170. TFR II, 1, 232-233. TFR II, 2, 248. TT III, 2, 432. TRK V, 3, 804. TRK V, 5, 830. TRK V, 6, 841. TRK V, 8, 862. *Ap. A*, 1060.
- Petición de licencia a caballero amigo para viaje:** TRK VI, 5, 970.
- Profecía favorable sobre el viaje de un caballero:** TH 6, 108. TT III, 5, 503. TRK V, 2, 781.
- Viaje de caballero a la ciudad de un mago:** TFR II, 1, 231. TFR II, 2, 241.
TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 246. TFR II, 7, 353. TT III, 8, 546-556.
- Viaje de caballero a una corte extranjera:** TFR II, 1, 231. TFR II, 2, 241.
TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 246. TT III, 6, 506-507. TRK V, 1, 747-751.
TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 5, 833-838. *Ap. A*, 1060. *Ap. B*, 1090.
- Viaje de caballero a una corte extranjera para conseguir fama:** TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 5, 833-838. *Ap. A*, 1060. *Ap. B*, 1090.
- Viaje de caballero de corte en corte:** *Ap. A*, 1060. *Ap. B*, 1090.
- Viaje de caballero de corte en corte en solitario:** *Ap. A*, 1060. *Ap. B*, 1090.
- Viaje de caballero de corte en corte para conseguir fama:** *Ap. A*, 1060.
Ap. B, 1090.

Viaje de caballeros a una isla: TFR II, 1, 233-236. TRK VI, 9, 1030. Ap. A, 1034. Ap. A, 1037. Ap. A, 1043. Ap. A, 1081. Ap. B, 1082. Ap. B, 1087. Ap. B, 1096. Ap. B, 1097. Ap. B, 1098.

Viaje de caballeros a una isla encantada: TFR II, 1, 233-236. TRK VI, 9, 1030. Ap. A, 1034. Ap. A, 1037. Ap. A, 1043. Ap. A, 1081. Ap. B, 1082. Ap. B, 1087. Ap. B, 1096. Ap. B, 1097. Ap. B, 1098.

Viaje de caballeros en barca mágica construida por mago: TFR II, 1, 233-236. TFR II, 8, 378-379. TFR II, 9, 380-393. TRK VI, 9, 1030. Ap. A, 1034. Ap. A, 1043. Ap. A, 1081. Ap. B, 1082. Ap. B, 1087. Ap. B, 1096. Ap. B, 1097. Ap. B, 1098.

Viaje de caballeros en barca mágica construida por mago a una velocidad extraordinaria a una isla: TFR II, 1, 233-236. TRK VI, 9, 1030. Ap. A, 1034. Ap. A, 1043. Ap. A, 1081. Ap. B, 1082. Ap. B, 1087. Ap. B, 1096. Ap. B, 1097. Ap. B, 1098.

Viaje de caballeros para guerra: TH 14, 296. TH 16, 309. TT III, 1, 413-420. TT III, 2, 421-443. TT III, 5, 488-505. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TT III, 8, 546-556. TT III, 11, 588-589. TT IV, 3, 646. TT IV, 8, 706. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 833-838. TRK V, 9, 874-877. TRK V, 10, 883-888. Ap. A, 1050.

Viaje de doncel por el desierto: Ap. A, 1060. Ap. B, 1090.

Viaje de mensajero con informaciones sobre un rey: TRK V, 3, 799. TRK VI, 8, 1005.

Viaje de tropas durante la noche: TH 17, 321. TH 17, 325. TFR II, 6, 345. TT III, 7, 527. TT III, 7, 532. TT III, 11, 595. TRK V, 5, 836-837.

Viaje para visitar a un rey en su corte: TFR II, 1, 231. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 246. TT III, 6, 506-507. TRK VI, 6, 975-976. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060. *Ap. B*, 1090. *Ap. B*, 1097. *Ap. B*, 1098.

Viaje terrestre de caballero para participar en combate: TH 14, 296. TH 16, 309. TH 18, 334. TT III, 2, 437. TT III, 6, 506-507. TT III, 6, 525. TT III, 7, 527-531. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 4, 809-810. TRK V, 4, 820. TRK V, 4, 829. TRK V, 5, 833-838. TRK V, 9, 874-877. TRK V, 10, 883-888. TRK VI, 8, 1003-1007. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1071. *Ap. A*, 1074. *Ap. B*, 1090. *Ap. B*, 1093. *Ap. B*, 1094.

Viaje terrestre de caballeros a la corte de un rey extranjero: TFR II, 1, 231. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 246. TT III, 6, 506-507. TRK V, 1, 747-751. TRK V, 2, 774-790. TRK V, 3, 793-795. TRK V, 5, 833-838. *Ap. A*, 1060. *Ap. B*, 1090.

Viaje terrestre de caballeros por floresta: TH 8, 163-166. TH 8, 169-172. TFR I, 3, 76-81. TFR I, 4, 88-91. TFR I, 6, 109-115. TFR I, 11, 182. TFR I, 12, 200. TFR II, 6, 346-348. TT III, 4, 461-470. TT III, 4, 479. TT III, 4, 485-487. TT III, 5, 488-491. TT III, 8, 546-550. TT IV, 4, 650-651. TT IV, 4, 669-673. TT IV, 4, 695-701. TRK V, 3, 791-804. TRK V, 5, 830-837. TRK V, 10, 883-888.

Viaje terrestre de doncella a la corte del marido: TRK VI, 5, 972. *Ap. B*, 1095.

Viaje terrestre de un enano a una corte extranjera para cumplir orden: TFR II, 2, 241.

VICTORIA

Concesión de la victoria de un combate al amigo: TFR II, 5, 325. TT III, 7, 538. TT III, 8, 543. TRK VI, 4, 953.

Entrada triunfal de un caballero a la corte tras la victoria: TH 19, 341. TRK VI, 5, 966.

Ocultación de la identidad del caballero que ayuda a la victoria de un combate: TRK V, 8, 861. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060.

Victoria contra los enemigos: TH 2, 50. TH 4, 77. TH 7, 153. TH 8, 191. TH 14, 289. TH 18, 335. TFR I, 12, 197. TFR II, 1, 224. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TFR II, 6, 349. TT III, 2, 437. TT III, 3, 459. TT III, 7, 542. TT IV, 5, 678. TT IV, 10, 730. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 849. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 861. TRK VI, 4, 949. *Ap. A*, 1036-1037. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1071. *Ap. A*, 1074. *Ap. A*, 1075. *Ap. A*, 1078. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1084-1089. *Ap. B*, 1092-1095.

Victoria de caballero fuerte en combate: TH 7, 153. TH 18, 335. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TT III, 3, 459. TT III, 7, 542. TRK V, 6, 849. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 861. TRK VI, 4, 949. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1075.

Victoria de caballeros en combate: TH 8, 191. TH 14, 289. TH 18, 335. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TT III, 2, 437. TT III, 3, 459. TT III, 7, 541. TT IV, 5, 678. TRK V, 6, 840. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 849. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 861. TRK VI, 4, 949. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1043. *Ap. A*, 1044. *Ap. A*, 1045. *Ap. A*, 1046. *Ap. A*, 1047. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1049. *Ap. A*, 1051. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*,

1054. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1057. *Ap. A*, 1060. *Ap. A*, 1062. *Ap. A*, 1064. *Ap. A*, 1067. *Ap. A*, 1069. *Ap. A*, 1071. *Ap. A*, 1071. *Ap. A*, 1074. *Ap. A*, 1075. *Ap. A*, 1078. *Ap. B*, 1082. *Ap. B*, 1084-1089. *Ap. B*, 1092-1095.

Victoria de caballeros en inferioridad numérica: TH 7, 153. TH 8, 191. TH 18, 334-335. TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 325. TFR II, 5, 331. TT III, 2, 437. TT III, 3, 459. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 849. TRK V, 8, 861. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1040. *Ap. A*, 1048. *Ap. A*, 1053.

Victoria de caballero sobre gigante: TH 2, 50. TT III, 5, 502. *Ap. B*, 1092.

Victoria de héroe humilde sobre rival orgulloso: TFR II, 5, 325. TT III, 10, 583. TRK V, 6, 842. TRK VI, 3, 947. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1075.

Victoria de un caballero contra varios: TFR II, 4, 299. TFR II, 5, 325. TT III, 7, 538. TRK V, 6, 849. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 861. TRK VI, 4, 949.

Victoria de un caballero humilde sobre el rival orgulloso: TFR II, 5, 325. TT III, 10, 583. TRK V, 6, 842. *Ap. A*, 1070. *Ap. A*, 1075.

Victoria de un caballero viejo sobre uno joven en discusión: TH 1, 24. TFR II, 2, 267. TFR II, 4, 297. TFR II, 5, 323. TT III, 6, 513-520.

Victoria por engaño de mago en combate contra caballero: TFR II, 2, 258-260.

VIDA

Muerte con libertad preferida a la vida en cautiverio: TRK V, 2, 784-785. TRK V, 7, 852-854.

Perdón de la vida de un caballero enemigo con condiciones: TRK VI, 5, 968. TRK VI, 8, 1019.

Perdón de la vida de un caballero por otro caballero: TT III, 10, 583-584.

TRK VI, 5, 968. TRK VI, 8, 1019.

Perdón de la vida del caballero vencido con condiciones: TRK VI, 5, 968.

TRK VI, 8, 1019.

Perdón de la vida del enemigo: TH 5, 102. Prologue IV, 12. TFR I, 2, 59. TT

III, 8, 545. TT III, 10, 583-584. TT IV, 1, 615. TT IV, 1, 618. TT IV, 6, 673. TRK VI, 3, 944. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 8, 1019. TRK VI, 3, 944. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 8, 1019.

Perdón de la vida del enemigo con condiciones: TT III, 8, 545. TT IV, 1,

615. TT IV, 1, 618. TT IV, 6, 673. TRK VI, 5, 968. TRK VI, 8, 1019.

Promesa de preservar la vida del enemigo: TT III, 10, 584. TT IV, 6, 690.

TRK VI, 5, 968. TRK VI, 8, 1019.

Promesa de preservar la vida del enemigo mientras atraviesa una tierra:

TT IV, 6, 690. TRK VI, 8, 1019.

Retiro de la vida caballeresca de caballero: TH 19, 349. TFR II, 1, 231-

232. TRK VI, 5, 965. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 987-988. TRK VI, 9, 1024-1025.

Retiro de la vida caballeresca de caballero por matrimonio: TRK VI, 5,

965.

VIEJO(A, OS, AS)

Aceptación del consejo de un caballero viejo para el combate: TH 17,

324. TFR II, 5, 323. TFR II, 5, 330-331. TT III, 2, 435. TT III, 6, 514-522. TT III, 7, 528. TT III, 8, 544. TT III, 11, 595. TRK V, 4, 813. TRK V, 5, 835. TRK V, 7, 857. TRK V, 9, 878-882.

Cambio de las armas de un caballero por otras armas viejas: TH 2, 51.

TFR II, 4, 277. TRK VI, 4, 955.

Combate de un caballero viejo contra varios en una floresta: TT III, 5, 494.

Consejo de consejero viejo de la corte: TT III, 2, 435. TT III, 6, 514-522.

TT III, 7, 528. TT III, 8, 544. TT III, 11, 595. TRK V, 1, 749. TRK V, 1, 755. TRK V, 1, 757. TRK V, 3, 799. TRK V, 4, 813. TRK V, 5, 835. TRK V, 7, 853. TRK V, 7, 857. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 870. TRK V, 9, 878. TRK V, 9, 881. TRK VI, 5, 971.

Hospitalidad de caballero viejo a otro caballero en su fortaleza: TH 3,

61. TH 19, 342. TFR II, 1, 219. TFR II, 2, 240. TFR II, 7, 354. TT III, 6, 518-523. TRK V, 1, 754-758. TRK V, 1, 760-767. TRK V, 1, 768-771. Ap. A, 1043. Ap. A, 1040. Ap. A, 1055. Ap. A, 1057.

Información recibida de hombre viejo: TH 1, 24-26. TH 1, 30-31. TH 2,

52-53. TH 3, 55. TH 3, 63. TH 6, 112. TH 6, 127. TH 7, 133-135. TH 7, 138-145. TH 7, 162. TH 16, 315. TH 17, 323-324. TH 18, 335. TH 19, 343. TH 19, 346. TH 19, 351. TFR I, 2, 46-64. TFR I, 3, 83-84. TFR I, 7, 130. TFR I, 8, 146. TFR I, 10, 165. TFR I, 11, 191-194. TFR I, 12, 210. TFR II, 1, 219-224. TFR II, 1, 228-229. TFR II, 1, 230-233. TFR II, 2, 240-270. TFR II, 3, 275. TFR II, 4, 295-296. TFR II, 4, 317. TFR II, 6, 343-344. TFR II, 7, 355-357. TFR II, 8, 367-368. TFR II, 8, 371-375. TFR II, 9, 389. TT III, 4, 464-478. TT III, 4, 483. TT III, 5, 493-505. TT III, 6, 507-521. TT III, 7, 528. TT III, 7, 543-544. TT III, 8, 546. TT III, 8, 549-552. TT III, 8, 558. TT III, 9, 569. TT III, 9, 573. TT III, 10, 576-587. TT III, 11, 588-589. TT III, 11, 592-600. TRK V, 1, 747-760. TRK V, 4, 807. TRK V, 4, 809-820. TRK V, 4, 822-824. TRK V, 4, 828-829. TRK V, 6, 840-842. TRK V, 7, 850-857. TRK V,

8, 860-870. TRK V, 9, 878-881. TRK V, 10, 883. TRK V, 10, 888-891. TRK VI, 4, 948-956. TRK VI, 5, 970-972. TRK VI, 6, 979-985. TRK VI, 6, 988. TRK VI, 7, 989-996. TRK VI, 9, 1028-1030. Ap. A, 1050. Ap. A, 1057. Ap. A, 1059. Ap. A, 1061. Ap. A, 1062. Ap. A, 1073. Ap. A, 1078-1080. Ap. B, 1085.

Victoria de un caballero viejo sobre uno joven en discusión: TH 1, 24. TFR II, 2, 267. TFR II, 4, 297. TFR II, 5, 323. TT III, 6, 513-520.

VIENTO

Comienzo de una tormenta de granizo y viento por magia: TFR II, 3, 289.

VIOLENCIA

Violencia de un combate marcada por el estado de las armas: TFR II, 5, 325. TT III, 1, 414. TRK V, 6, 842. TRK V, 6, 848.

VIOLENTO

Duración excesiva de un combate singular muy violento entre caballero y monstruo: TT III, 5, 501-502. Ap. B, 1092.

VISIÓN

Orientación del camino por visión de fuego, luz a media noche desde una floresta: TH 2, 40. TH 8, 175. TH 8, 177. TH 8, 179.

Recuerdo de una doncella por visión de otra: TFR II, 1, 227. *Ap. A*, 1058.

VISITA(R)

Viaje para visitar a un rey en su corte: TFR II, 1, 231. TFR II, 2, 241. TFR II, 2, 242. TFR II, 2, 246. TT III, 6, 506-507. TRK VI, 6, 975-976. *Ap. A*, 1055. *Ap. A*, 1060. *Ap. B*, 1090. *Ap. B*, 1097. *Ap. B*, 1098.

Visita a caballeros heridos durante la convalecencia: TH 18, 333. TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 230. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952.

Visita a los enfermos durante la convalecencia: TFR II, 1, 219. TFR II, 1, 225. TFR II, 1, 230. TRK V, 8, 863. TRK V, 8, 864-865. TRK V, 8, 867. TRK V, 8, 869. TRK VI, 4, 952.

VISTA

Amor de amazona por caballero a primera vista: TT III, 6, 515.

Amor de caballero feo por dueña hermosa a primera vista: TFR II, 7, 356. *Ap. A*, 1080-1081.

Amor de caballero por doncella a primera vista: TFR I, 7, 123. TRK VI, 5, 959. *Ap. A*, 1058.

Amor de caballero por doncella a primera vista en corte: TRK VI, 5, 959. *Ap. A*, 1058.

Amor de doncella por caballero a primera vista: TT III, 6, 515. *Ap. A*, 1060.

VOLUNTARIO(A), VOLUNTARIAMENTE

Aceptación del amor de una doncella voluntariamente: TFR I, 11, 204.

TFR II, 6, 339-341. TRK VI, 5, 964-965. TRK VI, 9, 1024. *Ap. A*, 1060.

Regreso voluntario de caballero del mundo de la maga, salida de un dominio mágico: TFR II, 8, 378.

Regreso voluntario de caballero del mundo de la maga, salida de un dominio mágico en barco: TFR II, 8, 378.

Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada: TH 17, 328. TH 17, 330. TH 18, 334. TT III, 8, 543. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1050. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064.

Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a tropa atacada en inferioridad numérica: TH 4, 77. TH 6, 124. TH 8, 183. TH 17, 328. TH 17, 330. TH 18, 334. TT III, 8, 543. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1053. *Ap. A*, 1064.

Rescate por ayuda voluntariamente ofrecida a caballero atacado: TH 2, 48. TH 4, 77. TH 6, 124. TH 8, 183. TH 17, 328. TH 17, 330. TH 18, 334. TFR I, 8, 142. TFR I, 12, 211. TT III, 8, 543. TT III, 7, 541. TRK V, 6, 839. TRK V, 6, 841. TRK V, 6, 847. TRK V, 10, 893. TRK VI, 3, 943. TRK VI, 4, 948. *Ap. A*, 1041. *Ap. A*, 1050.

Retiro voluntario del mundo de ermitaño: TFR II, 2, 265. TT III, 4, 472. TRK VI, 6, 981

Reunión voluntaria de caballeros en el campamento de una floresta: TT

III, 11, 589-595. TRK V, 2, 775-779. TRK V, 5, 830-833. TRK VI, 4, 951-957.

Reunión voluntaria de caballeros en un castillo: TFR II, 2, 242. TT III, 7,

532. TRK V, 1, 754. TRK V, 1, 770. TRK V, 4, 811. TRK V, 4, 820. TRK V, 8, 861. TRK V, 8, 862. TRK V, 8, 861. TRK V, 9, 873. TRK VI, 5, 966. TRK VI, 5, 972. TRK VI, 6, 975. TRK VI, 6, 977. TRK VI, 6, 985.

Revelación voluntaria de un secreto relacionado con el nacimiento de un niño a él mismo: Ap. A, 1057.

Revelación voluntaria de un secreto relacionado con una contienda de belleza: TRK VI, 6, 976.

Separación voluntaria de caballeros en un puerto de mar: TRK VI, 9, 1030. Ap. B, 1085. Ap. B, 1096.

Separación voluntaria de caballero y rey en encrucijada: TRK VI, 6, 982.

YELMO(S)

Identificación de un caballero amigo por caída de yelmo en combate:

TRK V, 6, 841.

Identificación de una amazona quitándose el yelmo: TRK V, 6, 841.

Ocultación de la identidad de un caballero por yelmo: TRK V, 3, 804.

TRK V, 6, 841.