

ARGUMENTO

–Todo empieza cuando la Emperatriz Infantil enferma y empiezan a llegar médicos y mensajeros de todos los países de fantasía a la Torre de Marfil como Pyernrazark el comerrocas, Úckuck el diminutense y Vúschvusul el silfo nocturno, entonces la Emperatriz Infantil habla con Cairón y le encomienda la búsqueda de un joven cazador del Mar de Hierba llamado Atreyu para que Atreyu comience una gran búsqueda del salvador de Fantasía.

–Cuando Cairón encuentra a Atreyu le comunica que tiene que emprender una gran búsqueda del salvador de Fantasía para ello le proporciona una gran ayuda el AURYN, y le dice que debe empezarla cuanto antes mejor porque la vida de la Emperatriz Infantil está en peligro, y con ella toda Fantasía. Atreyu no duda un momento en obedecer las órdenes de la Emperatriz Infantil y con su caballo Ártax se pone en camino.

–El primer día atravesó los Montes de Plata avanzando por sendas, el segundo día atravesó el País de los Árboles, el tercer día vio las Torres de Cristal de Eribo... Así muchos días hasta que llegó al pantano de la Tristeza, donde sus avances eran muy lentos, por el fango de los caminos, en el cual murió Ártax. Después de morir Ártax Atreyu encontró a la Vetusta Morla que fue la que comunicó que para la salvación de la Emperatriz Infantil se dirigiera a Ygrámul el múltiple.

–Ygrámul vivía en una abismo profundo en las montañas Muertas , Atreyu lo encontró en una cueva cuando tenía preso a su siguiente comida Fújur el dragón de la suerte, entonces Atreyu se decidió a luchar con Ygrámul y como ambos no se podían eliminar llegaron a un trato que trataba de que Ygrámul mordiese a Atreyu e inyectase su veneno mortal en una hora y a cambio dejaría a Fújur libre. En efecto fue así

los dos se encontraron en el desierto y buscaron ayuda apresuradamente y encontraron a Enguivuck y Ugrl.

–Ugrl era una gnoma curandera, que cuidó y suministró brebajes para contrarrestar los efectos del veneno de Ygrámul y así salvarlos. Después de unas horas Atreyu despertó y habló con Enguivuck el científico el cual le explicó que en Oráculo del sur vivía Uyulala y que el le podría ayudar, pero existía un problema, para llegar hasta Uyulala había que atravesar tres puertas mágicas ,en la primera existían dos esfinges que dejaban paso algunas veces.

–3–

Después de contarle todo esto Fújur se despertó y todos comieron juntos, entonces Atreyu explicó a Fújur que iba a visitar a Uyulala pero que el no podría acompañarlo porque estaba demasiado débil para acompañarlo y debería quedarse con los gnomos para recuperarse totalmente.

–Cuando Atreyu llegó al Oráculo del Sur se encontró con la primera puerta mágica en la cual estaban situadas las esfinges, esta era su primera prueba, las esfinges le dejaron pasar y tras atravesar una habitación a oscuras se encontró un espejo mágico. Esta era la segunda puerta, pero esta vez el se veía reflejado en el espejo y debía atravesarlo para llegar hasta Ygrámul, en efecto la atravesó y se encontró con una llanura, al final de esta estaba la puerta sin llave.

– Se encontraba ante la última puerta antes de atravesarla la observó y volvió hacia la del espejo mágico viéndose otra vez a asimismo y derrepente volvió y atravesó al puerta sin llave. Se encontraba en un pasillo con columnas muy altas y se escuchaba una voz que se iba acercando poco a poco que cantaba en rima y que había que contestar en rima para poder hablar con ella, era Ygrámul, Atreyu después de tener una conversación con Ygrámul este le dijo que la solución de la enfermedad de la Emperatriz Infantil se curaría si se le ponía un nuevo nombre, pero se lo debería poner un ser humano.

–Después de salir del Oráculo del Sur, Atreyu se dirigió hacia la Torre de Marfil con Fújur, encontrándose por el camino con los gigantes de los vientos, a los cuales preguntaron por donde se encontraban los límites de Fantasía y los gigantes que se estaban peleando provocaron la caída de Atreyu al mar donde Fújur lo buscó ininterrumpidamente, pero sin éxito. Atreyu había caído en la ciudad de los Espectros.

–La ciudad de los Espectros, había sido alcanzada por la nada y la ciudad era de color gris, se veía que los habitantes habían salido corriendo del lugar porque la comida que ahora era de color gris estaba servida en las mesas, la ciudad estaba deshabitada fue lo que pensó Atreyu, y se le creó un gran problema porque la ciudad estaba rodeada por la nada, pero de repente escuchó un aullido era un lobo que estaba encadenado y que se lo habían dejado olvidado, era Gmork el hombre-lobo con el cual estuvo hablando Atreyu e intentó salvar para que no muriera de hambre, pero murió y cuando lo hizo Atreyu se acercó y la dentadura se le quedó cerrada en la pierna.

–4–

–Atreyu se puso a pedir ayuda desesperadamente y vio como bajaba algo muy rápido del cielo, era Fújur y tenía colgado en el cuello a Áuryn que lo encontró en el fondo del mar de casualidad, porque vio una cosa brillar y bajo a ver que era, Atreyu de color grisáceo por estar demasiado cerca de la nada montó en Fújur y se dirigieron a la Torre de Marfil.

–Cuando llegaron a la Torre de Marfil Fújur se fue a descansar y Atreyu fue a hablar con la Emperatriz Infantil, Atreyu entró desolado porque creía que no había encontrado la salvación pero la Emperatriz Infantil le dijo que la traía con él, en unos momentos de segundo los dos vieron a Bastian y el ellos, Bastian era el Salvador pero no se atrevía a reconocerlo porque era gordo y rechoncho, la Emperatriz se puso en busca del viejo de la montaña errante para que la ayudase.

–El viejo de la montaña errante escribía la historia interminable, la Emperatriz Infantil salió en su busca con sus sirvientes transportada en una litera de cristal y después de unos días de retroceder y avanzar lo encontraron y entonces la Emperatriz se bajó descalza pisando la nieve y subió una gran escalera que conducía hasta el viejo y que en ella estaba escrito una orden contradictoria de subir, pero la Emperatriz Infantil subió y lo encontró, habló con él y le dijo como podría cambiar la historia Interminable y le dijo que solo la podía cambiar un ser humano, fue hay cuando Bastian se decidió a ayudar a la Emperatriz Infantil y expresándose con un grito de: ¡Hija de la Luna aya voy!, apareció en Perelín la Selva Nocturna.

–Bastian apareció con Áuryn en el cuello y en Perelín la selva nocturna que está situada en el desierto de Goab el desierto de colores, y que solo crece por la noche y por el día muere, con el paso de Graógraman un león que se convertía del color de la tierra que pisaba y que por donde pasaba en un radio de unos 1000 kilómetros todo moría.

–Graógraman la muerte multicolor conoció a Bastian y no lo mato porque llevaba a Áuryn, Bastian era el primer ser que habló con Graógraman, los dos se fueron juntos a la caverna donde vivía Graógraman porque estaba anocheciendo, cuando llegaron los dos se pusieron a descansar Graógrman en una piedra de color gris y Bastian en la caverna donde se baño en el mismo baño que la muerte multicolor, Bastian después de descansar salió a ver a Graógraman y lo vio muy quieto como si estuviera muerto.

–5–

Durmió abrazado a el toda la noche y cuando despertó Graógraman estaba vivo otra vez, fue ahí cuando Bastian se dio cuenta que Graógraman vivía por día y Perelín por la noche, se lo explico a Graógraman y el león y le ofreció una espada mágica y le dijo que le pusiera su nombre verdadero, la llamó Sikanda, Graógraman le dijo a Bastian que siguiera su camino por la habitación de las mil puertas.

–Después de atravesar muchas puertas Bastian apareció en una llanura y se encontró con un héroe y una princesa y sus acompañantes que iban a un concurso para encontrar el salvador de Fantasía en Amarganz la ciudad de plata llamados Hýnreck, Olgamar hija del rey Lunn, Hykrion, Hýsbald, Hydorn , Bastian no dijo quien era y fue con ellos hasta Amarganz. Cuando llegaron se separaron y todos fueron a los combates para ser el héroe que buscaría y protegería al Salvador de Fantasía, Hýnreck fue el héroe que ganó y llegó a la final donde se enfrentó a Bastian, Bastian le ridiculizó y conoció a Atreyu y a Fújur.

–La princesa Olgamar fue raptada por un dragón llamado Smerg, era un dragón que inventó Bastian para que Hynreck recuperara a la princesa de Olgamar, la historia se la inventó, el problema de desear las cosas era que Bastian perdía los recuerdos de su mundo, y les detalló lo siguiente:

Unos parientes vuestros hace muchos años fueron una vez al bosque y se encontraron a un unicornio en la frente de cuál había una piedra prismática esa piedra la pusieron en la biblioteca de Amarganz, que hasta ahora era una ciudad normal y corriente, pero otra vez que fueron al bosque se encontraron con unos seres llamados los Ayayai, eran unos seres muy feos y siempre lloraban por su aspecto, sus lágrimas eran de ácido y plata, un día la ciudad se volvió de plata y un lago apareció bajo ella, el lago de Murhu. Al terminar la historia el rey de la ciudad le dijo a Bastian que la piedra se encontraba en un edificio cerrado y no sabían el nombre de esa piedra, lo llevaron allí y Bastian adivinó el nombre de la piedra, era Al-Thasir, el edificio que escondía era la biblioteca de las obras completas de Bastian Baltasar Bux.

Hynreck lo venció y encontró a Olgamar la cual estaba dispuesta a casarse, pero su padre no quiso que se casaran.

–Los amigos de Bastian Fújur y Atreyu fueron en busca de la Torre de Marfil para que así Bastian pudiera volver a su mundo, en su camino atravesó varios bosques en uno de los cuales descansaron y pasaron la noche se encontraron a los Ayayai.

–6–

Los Ayayai que hicieron que la ciudad de Amarganz existiese, y Bastian habló con ello, llegaron aun acuerdo para que Bastian los convirtiera en otros seres, Bastian aceptó y los convirtió en mariposas llamada Schlabbuff.

–Siguieron la búsqueda de la Torre de Marfil y se dieron cuenta de que había gente que les seguía, así que decidieron acampar en una fortaleza abandonada, al día siguiente nada más despertarse se encontraron con muchos seres de distintas razas que estaban esperando a que se levantasen para ayudarles en la búsqueda de la Torre de Marfil, en estos momentos ya eran más de 100 seres de distintas razas con un mismo objetivo, encontrar la Torre de Marfil.

–En su camino se encontraron con una mano gigantesca que salía del suelo, Fújur Bastian y Atreyu volvieron para comunicárselo a los demás que iban a pie y cuando volvieron se encontraron con unos soldados negros que habían apresado a Hýsbald, Hydorn y Hykrion y dejaron un mensaje de Xayide que decía que si Bastian se rendía ante ella soltaría sus amigos.

–Rápidamente Atreyu Fújur y Bastian idearon un plan para salvar a sus amigos, primero Atreyu se hizo pasar por Bastian mientras que despistaba a los soldados negros de Xayide Bastian entró en la mano burlando a los que quedaban dentro de ella y encontró a sus amigos, cuando los iba a liberar aparecieron 20 soldados que lucharon con Bastian pero que Bastian derrotó con la ayuda de Sikanda, después fueron en busca Xayide, la cual se vio vencida y se unió a Bastian.

–Dirigiéndose hacia la Torre de Marfil enviaron a bastante mensajeros como Illuán para que comunicasen a la Emperatriz Infantil que Bastian llegaría en breves días, en su camino descansaron un par de noches una de

las cuales Bastian vio seis lechuzas enviada por Uschtu un sabio del monasterio de las Estrellas que busca a Bastian para resolver un problema, las seis lechuzas llevan a Bastian Xayide y Atreyu al monasterio donde esperaban Schirkrie y Yisipu, que le hicieron a Bastian unas cuestiones que Bastian respondió utilizando a Al-Tsahir pronunciando su nombre al revés. Bastian volvió al campamento y uno de sus mensajeros le comunicó que la Emperatriz Infantil no se encontraba en la Torre de Marfil y a su vuelta los caballeros Hykrion, Hydorn y Hýsbald tenían apresado a Atreyu por que había intentado robar a Áuryn, Bastian lo desterró y con el mando a Fújur el dragón de la suerte.

–7–

–Cuando Bastian llegó a la Torre de Marfil encontró que estaba vacía y mando mensajeros a todas partes del mundo de Fantasía para que uno de sus representantes acudieran a la Coronación de Bastian como Emperador Infantil, cuando se va a coronar aparece Atreyu con unas tropas y encadena una guerra, en una ocasión Atreyu queda ante Bastian sólo y a punta de espada Atreyu le dice que le entregue a Áuryn, Bastian arremete contra el sacando a Sikanda de su funda sin que ella salga sola, Bastian daña gravemente a Atreyu y Fújur se lleva a Atreyu mientras que Bastian los persigue en caballo, este pasando por el escenario de batalla, dejando la Torre de Marfil en llamas y arrepintiéndose de la guerra que se había realizado por su culpa.

–Bastian para en una ciudad para descansar, esta ciudad es muy curiosa por que sus habitantes se visten con objetos y no hablan, Bastian busca ayuda y encuentra a Árgax el vigilante de la ciudad de los Antiguos Emperadores y le explica por qué la gente no habla, le dice que el problema es que todos fueron o quisieron ser Emperadores de Fantasía y no pudieron volver al mundo humano porque perdieron todos sus recuerdos y el lenguaje. También le dice que sólo le quedan 3 recuerdos y le indica el camino de vuelta.

–Bastian busca el camino de vuelta y en una parada que realiza entierra a Sikanda la espada mágica tras esto entra en una ciudad construida con mimbre donde los vestimentas también son de mimbre, allí conoce a varios pescadores que no m tienen nombre y se llaman Ýskalnari y siempre hablan en plural, Bastian parte de la ciudad Ýskal con los pescadores que atravesaron el mar de niebla dejando a Bastian en la otra orilla para que siguiese su camino, mientras Xayide comienza la búsqueda de Bastian.

–Cuando Xayide llegó a la ciudad de los Antiguos Emperadores y se entera de que Bastian ha estado allí por que su caballo de metal estaba en el suelo, Xayide pensó que Bastian nunca saldría de la ciudad, Xayide mandó a sus caballeros de metal que se detuvieran, no lo hicieron y Xayide se enfrentó con ellos muriendo. Bastian se dirigía al mundo humano encontrando en su camino la Casa Cambiante, en la cual vivía Aiuola, que hizo que Bastian se sintiese como un niño y permitió que viviera con ella muchos días hasta que Bastian marchó y cuando lo hizo ella se marchitó quedando en el suelo tumbada y diciendo a Bastian que siguiera su camino.

–8–

–Después de salir de la casa de los Cambios Bastian quiso volver a ella pero se encontró con la casa sin puertas ni ventanas, siguió su camino y llegó a la Mina de las Imágenes donde vivía Yor el cual le enseñó a Bastian el verdadero camino para el mundo humano, debía de olvidarse de los recuerdos y buscar en la mina imágenes relacionadas con él, cuando lo hizo encontró una imagen de su padre y se fue a la fuente del agua de la vida.

–Por el camino se encontró a los Schlabbuffs que rompieron la imagen de su padre, Bastian se sintió desolado y siguió su camino sin esperanzas, se encontró con Atreyu y Fújur, Bastian le dio el Áuryn a Atreyu y los tres se encaminaron hacia la fuente del agua de la vida, donde se encontraban 2 serpientes que se mordían la cola y de diferente color pero que estaban delante de la fuente, Fújur habló con ellas y dejaron pasar a Bastian después de un trato.

–Bastian se encontró en el desván del colegio donde no estaba el libro y que buscó, después salió del desván hacia su casa pero todo estaba cerrado y tuvo que salir por una ventana del primer piso que daba a unos cimientos, cuando llegó a su casa habló con su padre y después de varias horas que le estuvo contando lo que le había pasado su padre se sintió muy feliz, al día siguiente visitó al señor Koreander y habló con él sobre el libro, y le dijo que el también estuvo muchas veces en Fantasía.

FIN

–9–

EXPLICACIÓN DEL TEMA

–El tema es la posible muerte de la Emperatriz Infantil porque tiene una enfermedad mortal que nadie consigue curar, ni los 500 médicos que se reunieron consiguieron saber la causa de la enfermedad, y por esa razón la Emperatriz Infantil pide ayuda a un joven guerrero llamado Atreyu para que comience una gran búsqueda del ser que le conseguiría curar, este tenía que ser un humano para frenar su enfermedad y la destrucción de Fantasía que causaría la Nada en el caso de que no se llegase a curar la Emperatriz Infantil o de que se curase demasiado tarde, el ser humano que debe curarla tiene de ser un niño que resulta ser Bastian Baltasar Bux el protagonista de la historia, lo que este debe hacer es sumergirse en un mundo nuevo para él, el mundo de Fantasía. Él debe otorgarle un nuevo nombre a la Emperatriz Infantil, este decide llamarla por el nombre de: Hija de la Luna, en su viaje Bastian Baltasar Bux pasa muchas aventuras, transformándose en otra persona lo cual crea un gran problema, este problema es que Bastian cree que tiene más poder que la Emperatriz Infantil, gracias a Áuryn y a Xayide que le lleva por un mal camino, Bastian incluso se intenta proclamar Emperador de Fantasía animado por Xayide, lo cual desencadena una gran guerra entre Bastian y sus miles de guerreros contra Atreyu y Fújur y sus cientos de guerreros, destruyendo la Torre de Marfil, cuando llega a el agua de la vida se encuentra con Atreyu y Fújur, Bastian le dá a Áuryn a Atreyu y los tres juntos entran en el lugar donde está situada el agua de la vida, Bastian vuelve a su mundo gracias a Atreyu y Fújur y a su vuelta encuentra un gran padre entusiasmado esperándole el cual comienza desde ese punto una nueva vida influida totalmente por su hijo Bastian.

–10–

PERSONAJES

PRIMARIOS

–**Bastian Baltasar Bux** : Es un chico joven, pequeño, rechoncho y gordo, al cual le gusta mucho leer porque vive los libros, es el salvador de Fantasía enviado por la Emperatriz Infantil.

–**Emperatriz Infantil**: Es la reina de todos los países de fantasía, su rostro es semejante al de una niña, aunque es uno de los seres más viejos de fantasía, sus ojos son dorados como los pámpanos, el signo con que se la representa es un medallón de oro en el cuál hay dos serpientes una clara y otra oscura que están entrelazadas y se muerden la cola entre sí llamado Áuryn.

–**Atreyu**: Es un piel verde, además de un cazador sus presas son los búfalos de color púrpúreo , es joven y vive en el mar de Hierba, su aspecto es de pelo largo y de color negro azulado, su piel es de color verde como el de la aceituna.

–**Fújur**: Es un dragón de la suerte de color blanco, su piel está formada por escamas de madreperla blanca, sus barbas son también blancas y sus ojos son de color rubí, su cuello es largo y flexible, duerme en el cielo.

SECUNDARIOS

–**Karl Konrad Koreander:** Es un vendedor de libros, un hombre grueso y rechoncho, con el pelo grisáceo por encima de las orejas, el único sitio por donde no estaba calvo.

–**Pyernrazjark :** Es un comerrocas y mensajero de su país, se alimenta de rocas y con ellas hace objetos como bicicletas, muebles, zapatos... se desplaza con una bicicleta construida con roca.

–**Blubb:** Es un fuegos fatuo.

–**Vúschvusul:** Es un silfo nocturno, el mensajero de su país de una forma y tamaño muy diferente a la de las demás criaturas de fantasía, va acompañado de un murciélago para desplazarse.

–**Úckuck:** Es un diminutense, el mensajero de su país, los diminutenses forman sus ciudades encima de las ramas de los árboles, que están unidas entre sí por escalerillas, va acompañado de un caracol de carreras para desplazarse.

–11–

–**Cairón:** Es un centauro, es un famoso y legendario del arte médico, su figura era humana de color ébano hasta las caderas, donde se convertía en un caballo listado de en rayas como las de una cebra, sus cabellos y barba son rizados y de color blanco, estaba al servicio de la Emperatriz Infantil, porque llevaba colgado en su cuello a Áuryn.

–**Ártax:** Es el caballo de Atreyu, es moteado y pequeño, como un caballo salvaje, tenía las patas cortas, sin embargo era el corcel más rápido y resistente a la redonda.

–**Morla:** Es la vetusta, una tortuga , es el ser más viejo de fantasía, vive en el pantano de la tristeza, sus ojos son grandes como charcos negros, siempre habla consigo misma porque donde vive es el único ser que existe.

–**Ygrámul:** También llamado el múltiple, porque está formado por una multitud de insectos de color azulado formando entre sí una nube que forma su cuerpo y así si se le ataca no se le hace daño, porque nunca se le puede atravesar, morder...

–**Énguivuck:** Es un viejo colono de una raza gnoma al borde de la extinción de edad casado con otra colona llamada Ugrl, el es de pequeña estatura, de carácter refunfuñante y además es un científico que estudia el Oráculo del Sur por que es muy misterioso.

–**Ugrl:** Es una vieja colona de una raza gnoma al borde de la extinción y una curandera que está casada con Énguivuck viste con ropa fabricada con hojas.

–**Uyulala:** Es un ser invisible el cual se expresa cantando, haciendo que las frases rimen, su voz es similar a la de un niño, vive en el Oráculo del Sur en una sala posterior a la puerta sin llave que consta de un gran pasillo que a sus extremos tiene unas grandes columnas.

–**Lirr:** Es el gigante de los vientos del norte, está formado por nubes.

–**Schirk:** Es el gigante de los vientos del sur, está formado por nubes.

–**Baureo:** Es el gigante de los vientos del este, está formado por nubes.

–**Mayestril:** Es el gigante de los vientos del oeste, está formado por nubes.

–**Gmork:** Es un hombre-lobo, sus ojos son de color verde y posee una gran dentadura, vive en el país de la

Gentuza y su figura representa a la maldad.

–12–

–**El viejo de la montaña errante:** Es un hombre viejo el cuál escribe todo lo que pasa y eso es la historia interminable, el viejo es totalmente contradictorio de la Emperatriz.

–**Graógramán:** Es un león que vive en el desierto de Goab y que se convierte del color de la tierra que pisa, es también llamado la muerte multicolor porque allá donde pasa en un radio de unos 1000 kilómetros todo muere.

–**Hýnreck:** Es un héroe joven, de cabellos rubios a la altura de los hombros y bastante alto de estatura, está enamorado de Olgamar.

–**Olgamar:** Es una princesa, hija del rey Lunn, es preciosa en tanto a belleza y sólo se casará con Hýnreck si este se convierte en el mejor héroe de fantasía.

–**Hýsbald:** Era uno de los amigos de Hýnreck, era pelirrojo y tenía una gran habilidad con el manejo de las armas, sobretodo con el manejo de la espada.

–**Hydorn:** Era alto y delgado y parecía estar hecho solo de tendones y hueso, por eso estaba convencido de que en la lucha nadie le igualaba en tenacidad y resistencia.

–**Hykrion:** Tenía un indómito bigote negro, pensaba que tenía el brazo más fuerte de Fantasía.

–**Qüérquobad:** Es el rey de Armangaz porque tiene 107 años y en Amarganz reina el ser que más años tenga, sus cabellos son plateados.

–**Smerg:** Es un dragón rojo, que vive en un castillo en el país del fuego y pirañas, Smerg es un ser horripilante, su cuerpo es como el de una rata, tiene una cola con un aguijón que desprende veneno mortal, tiene 3 cabezas que se encuentran en un largo cuello, tiene unas patas grandes y otras pequeñas y poderosas.

–**Ayayai:** Son unos seres horripilantes, con aspecto de gusanos y que siempre lloran por su aspecto.

–**Schlabuff:** Son unos seres descendentes de los ayayai, su aspecto es el de una mariposa o el de una polilla, siempre están destruyendo lo que encuentran.

–**Illuán:** Es el yinni azul, es un troll de cuatro patas y mensajero de gran confianza de Bastian.

–**Xayide:** Es un bruja que vive en un castillo con forma de mano, sus cabellos son rojos, es más alta que Bastian, su rostro es pálido como el mármol y sus manos también son pálidas, alargadas y delgadas, tiene un ojo de color verde u otro de color rojo.

–**Uschtu:** Es un pensador profundo, es la madre de la Intuición, su rostro es semejante al de una lechuza, sus mensajeros aéreos son lechuzas.

–13–

–**Schirkrie:** Es un pensador profundo, es el pensador más viejo de los tres, es el Padre de la visión su rostro es el de un águila y sus mensajeros son águilas.

–**Yisipu:** Es un pensador profundo, es el Hijo de Sagacidad, su aspecto es semejante al de un zorro, sus

mensajeros son los zorros.

–**Árgax:** Es un mono de color gris que vive en la ciudad de los Antiguos Emperadores, es el vigilante de la ciudad.

–**Aiuola:** Es una mujer, que da frutos. Su aspecto es similar al de una manzana, sus mejillas son coloradas y redondas, su cuerpo está formado por frutos y flores y es una mujer bastante alta.

–**Yor:** Es un viejo minero ciego en la luz pero que ve en la oscuridad, es un hombre grande y viejo, pero su rostro tiene barba ni arrugas, su cabello es de color gris piedra.

–14–

¿CUÁL ES EL AMBIENTE DE LA OBRA?

–El ambiente de la obra es un ambiente muy optimista y aventuroso, en el cual los personajes saben salir de sus situaciones y problemas más comprometidos con un optimismo y valentía enfrentándose a cualquier ser por muy superior que sea viviendo aventuras nunca jamás soñadas en un mundo muy diferente para los humanos creado a partir de un ambiente muy fantástico que motiva a los personajes a realizar azañas jamás pensadas si el personaje no tuviera el apoyo de la Emperatriz Infantil que realza aún más el ambiente optimista de la obra, en la obra existen unos seres llamados los Ayayai que siempre están tristes por que viven en un ambiente muy pesimista como La vetusta Morla que vive en el Pantano de la Tristeza, en un ambiente lúgubre, triste y muy pésimo.

–15–

OPINIÓN PERSONAL

–Es un libro muy entretenido y divertido, un libro de muchas aventuras en las cuales nos metemos viviendo el personaje y con un afán de seguir leyendo más y más páginas, sin darnos cuenta nos identificamos con uno de los personajes por su valentía o forma de actuar, mi personaje preferido es Atreyu, por la de aventuras que vive y nos hace vivir a la persona que lee el libro además de Fújur que es sin duda un personaje inusual y muy divertido, este libro narra la historia interminable de una forma mucho más profunda que la película la cual no es muy similar al libro, con lo cual el libro nos invita a que nos imaginemos los personajes, paisajes y situaciones como queramos sin tener en cuenta la película que está muy bien lograda pero este libro aún lo está mejor, por que cuenta mucho más detalladamente las aventuras de los personajes y como van resolviendo poco a poco sus problemas dejando el miedo atrás y afrontándolos con gran valentía y madurez. Es sin duda uno de los mejores libros que yo he leído y en una escala del 1 al 10 mi puntuación hacia el libro sería un 8, la única parte del libro que no me ha gustado ha sido cuando Bastian se quiere proclamar Emperador Infantil y desencadena una guerra en la cual mueren muchos seres y hiere a Atreyu y destruye la Torre de Marfil, pienso que primero si la Emperatriz Infantil ha confiado en Bastian este no la debe traicionar, y otra parte que no me ha gustado es una famosa frase del libro que dice así: Esta historia debe ser contada en otra ocasión dejando al lector con una incógnita y un mal sabor de boca.

–16–

¿LA OBRA ES SENCILLA EN CUANTO A LA FORMA?

–Sí, la obra es sencilla en cuanto a la forma porque está narrada de una forma muy comprensiva para el lector por su forma explicativa, detallada de los paisajes, personajes y situaciones bastante peculiares, aunque es una obra bastante larga como indican sus 419 páginas escritas en dos colores que nos indican el mundo donde están transcurriendo las situaciones, el color verde nos indica las situaciones que se van

cometiendo en el mundo de Fantasía y el color rojo nos indica las situaciones transcurridas en nuestro mundo, incluso el vocabulario es bastante sencillo, pero en cuanto a la existencia de algunas expresiones poco habituales que pueden deparar una mínima dificultad para el lector como: El gato era negro como la pez... La obra está escrita en prosa y en la obra se encuentran bastantes símiles o comparaciones como la similitud de la piel de Atreyu con el tono verde de una aceituna o el color rubí de los ojos de Fújur comparándolo con el color rojo brillante de un rubí y también algunas metáforas como Fújur tenía escamas de madreperla queriendo decir que las escamas de Fújur eran blancas y relucientes como las perlas.

-17-