



EL ARCHIVO DE LAS TORMENTAS

Una guía de bolsillo para
El camino de los reyes y Palabras radiantes

**BRANDON
SANDERSON**

Traducción de

Manu Viciano

Coordinación del Cosmere

Marina Vidal y Dídac de Prades

Flash Relatos

El objetivo de la presente guía de bolsillo es proporcionar datos y detalles que se puedan haber pasado por alto en una primera lectura de El camino de los reyes y Palabras radiantes, además de especular sobre lo que está por venir. En consecuencia, la guía revela acontecimientos de las dos primeras novelas de El archivo de las tormentas.

Os invitamos a visitar las siguientes páginas web si buscáis más información sobre El archivo de las tormentas:

www.brandonsanderson.com/book/the-way-of-kings

Web personal de Brandon Sanderson

us.macmillan.com/author/BrandonSanderson

Página de autor de Brandon en Macmillan

www.tor.com

Web de fantasía y ciencia ficción

www.tor.com/features/series/the-stormlight-archive

Página principal en Tor dedicada a El archivo de las tormentas

www.tor.com/features/series/the-way-of-kings-reread-on-torcom

Comentarios de los lectores, capítulo a capítulo

www.coppermind.net/wiki/Category:Stormlight_Archive

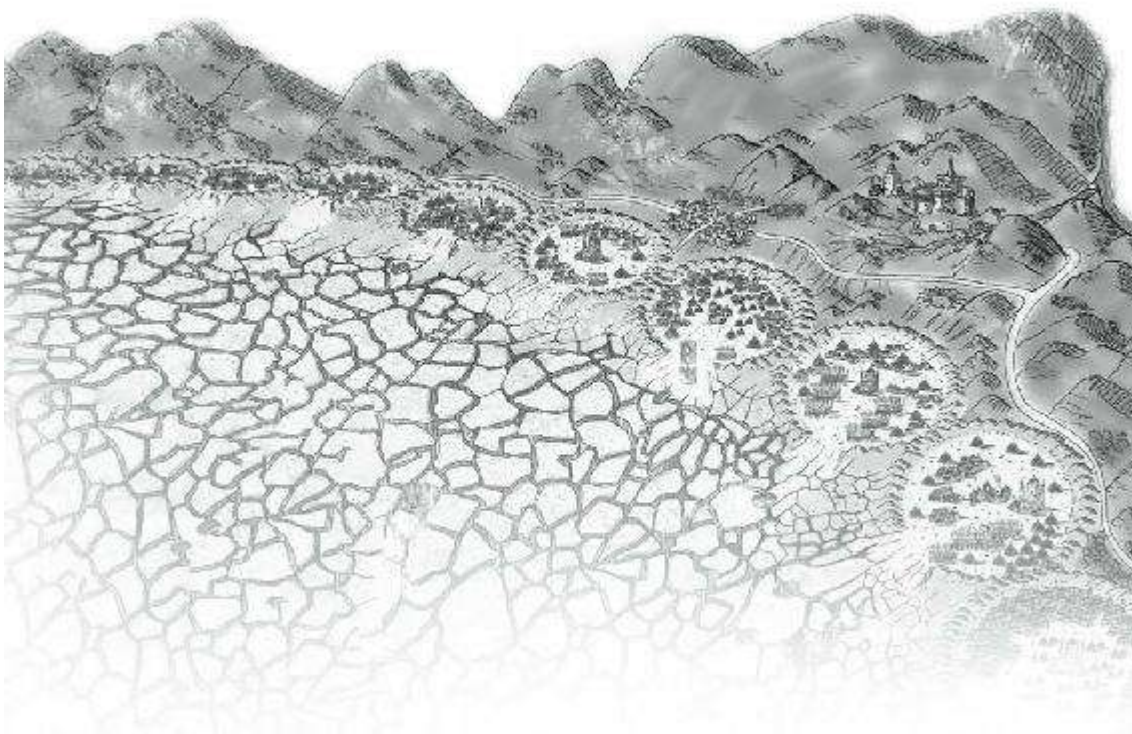
Enciclopedia creada por fans

stormlightarchive.wikia.com/wiki/Stormlight_Archive_Wiki

Enciclopedia creada por fans

www.17thshard.com

Foro de discusión creado por fans



DATOS DE PUBLICACIÓN

- El camino de los reyes se publicó en inglés en 2010, pero Brandon Sanderson empezó a planificar y escribir la novela hace más de quince años.
- Después de haber guardado un borrador completo de El camino de los reyes durante años, Sanderson identificó el problema que tenía y reescribió la novela entera partiendo de cero.
- La serie El archivo de las tormentas está planeada como una decalogía, dividida en dos segmentos de cinco libros.
- Cada libro se estructurará en torno a un personaje central, cuyo pasado se explorará a fondo mediante capítulos retrospectivos repartidos por toda la novela. En El camino de los reyes se explicó la historia de Kaladin; en Palabras radiantes se reveló el trasfondo de Shallan, y la tercera se centra en Dalinar.
- El camino de los reyes debutó en la séptima posición y Palabras radiantes en la primera de la lista de libros más vendidos del New York Times.



PERSONAJES

Kaladin Bendito por la Tormenta

Uno no se sorprende cuando ve que un niño sabe respirar. No te sorprendes cuando una anguila aérea remonta el vuelo por primera vez. No deberías sorprenderte cuando le entregas a Kaladin Bendito por la Tormenta una lanza y ves que sabe utilizarla.



Aunque su padre lo educó para ser cirujano, Kaladin decidió hacerse soldado y fue esclavo antes de salvar la vida de uno de los hombres más poderosos del mundo, Dalinar Kholin.

Recién nombrado capitán de la guardia personal de Dalinar, Kaladin tiene como misión proteger a toda la familia real, a pesar de su arraigado odio a los ojos claros y el opresivo gobierno que representan.

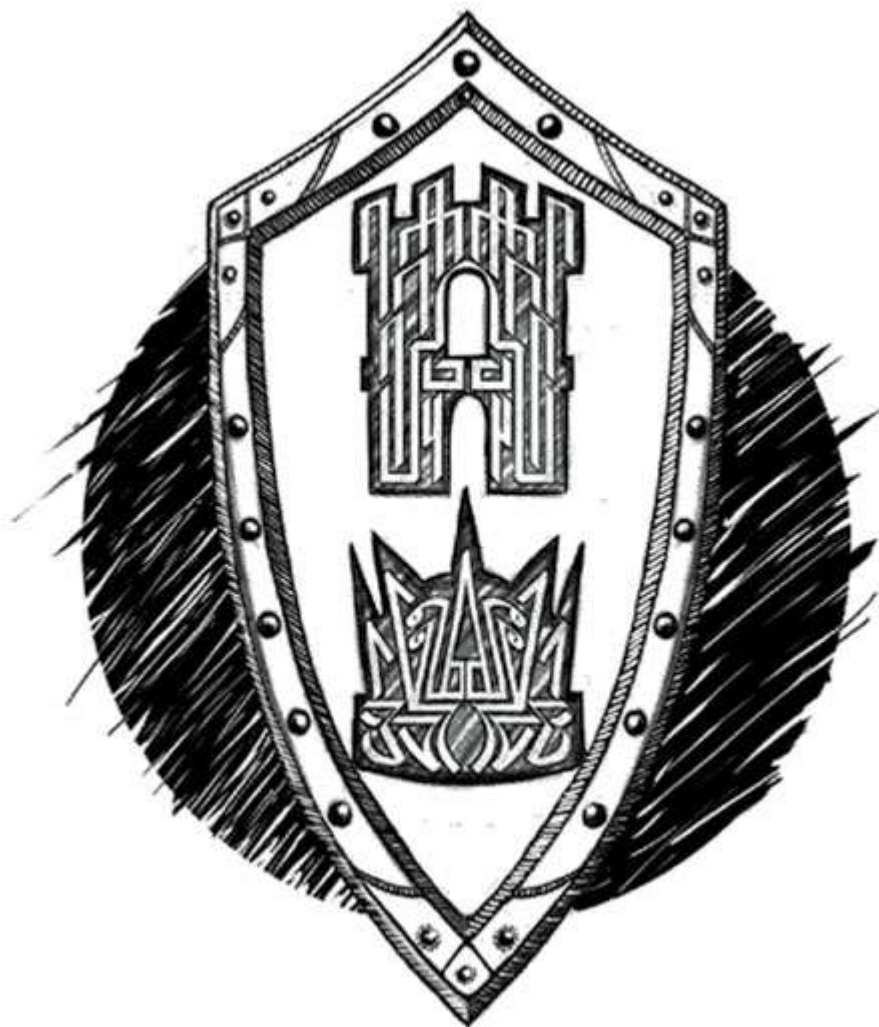
Kaladin siempre ha sido un protector. Se hizo soldado para proteger a su hermano Tien. Como líder de escuadra, solía recoger a soldados débiles y vulnerables y hacía todo lo posible para mantenerlos con vida. Como hombre del puente, convirtió el Puente Cuatro en una unidad cohesionada mediante la disciplina militar, e hizo todo lo que estaba en su mano para incrementar sus posibilidades de supervivencia.



Como Caballero Radiante en ciernes, Kaladin debe dominar sus nuevos poderes y representar los ideales de la Orden de los Corredores del Viento. Si no logra emplear su nueva posición con sabiduría y destreza, podría perder no solo sus poderes, sino también a Sylphrena, su mejor amiga.

Dalinar Kholin

A veces el premio no merece la pena el coste. Los medios por los que conseguimos la victoria son tan importantes como la victoria misma.



De joven, Dalinar Kholin era temido a lo largo y ancho de Alezkar como el Espina Negra, atroz y mortífero en batalla. Ayudó a su hermano Gavilar a derrotar a los demás altos príncipes y reunificar Alezkar bajo el gobierno de la casa Kholin.

Cuando el Asesino de Blanco mató a su hermano, Dalinar renunció a su salvajismo, apartó el alcohol y se comprometió con los Códigos de la Guerra alezi y las enseñanzas de El camino de los reyes. Se esforzó por transformarse en un hombre leal y honorable, con el objetivo de apoyar a Elhokar, el hijo de Gavilar, y evitar que su nuevo reino se despedazara.

A medida que se prolongaba la guerra contra los parshendi, Dalinar empezó a recibir visiones que lo impulsaban a unir a los pueblos del mundo. Pese a la díscola naturaleza de los otros altos príncipes, trató de abrirse paso hacia la victoria por medio de la cooperación.

Después de que su antiguo amigo Sadeas lo traicionara y lo diera por muerto, Dalinar renunció a su hoja y su armadura esquivada y se dedicó a poner fin a la guerra, esta vez mediante la fuerza política en lugar del poderío marcial. Forjó una pequeña coalición de altos príncipes y marchó a las Llanuras Quebradas, lo que lo llevó a redescubrir la ciudad perdida de Urithiru.



Shallan Davar

Eres lo bastante mayor para inquietarte, preguntar, rechazar lo que se te presenta simplemente porque sí. Pero también te aferras al idealismo de la juventud. Consideras que tiene que haber una Verdad única que lo defina todo... y piensas que, cuando la encuentres, todo lo que una vez te confundió tendrá de pronto sentido.

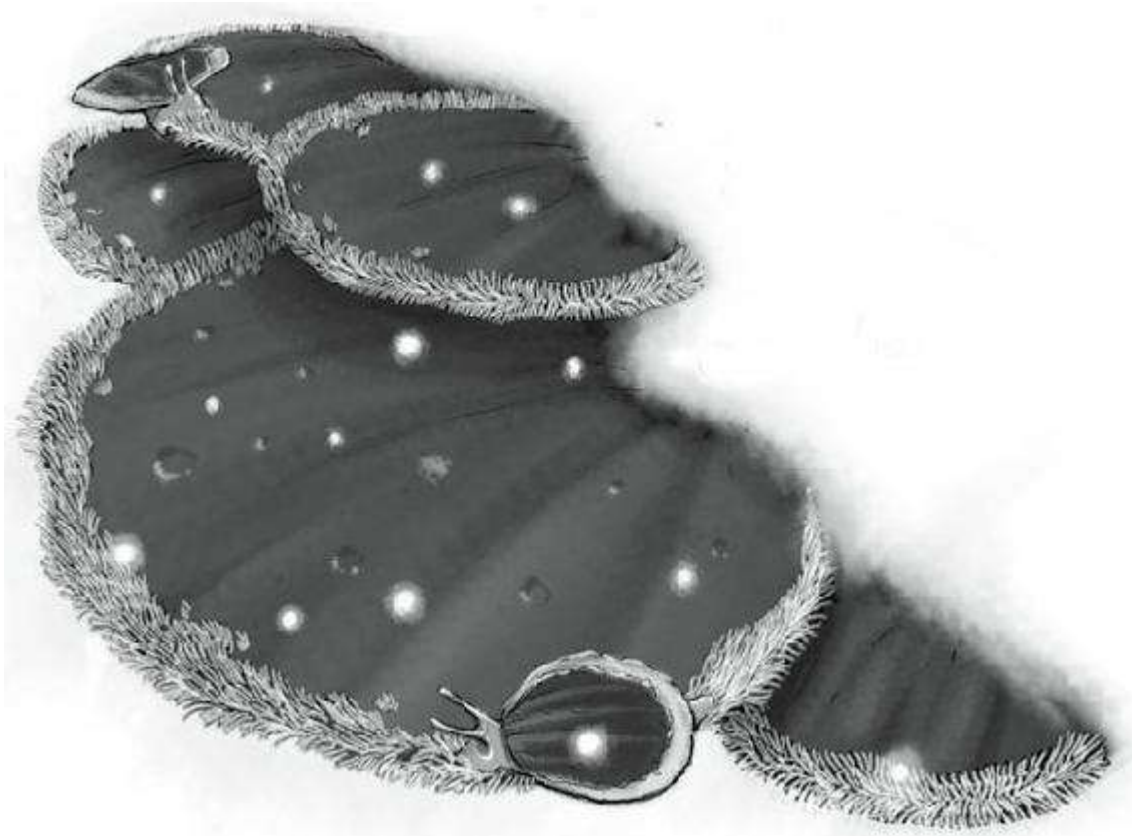


De pequeña, Shallan era la niña de los ojos de su padre, que la adoraba. Pero todo cambió cuando Shallan mató a su madre y a su cómplice en defensa propia, acto que la traumatizó y obligó a su padre a cargar con la culpa para protegerla.

Tras ese día aciago, el padre de Shallan se volvió cruel y manipulador, mutiló o expulsó a sus hijos y llevó a la ruina a la familia Davar. Al cabo

de un tiempo, Shallan mató también a su padre y asumió la responsabilidad de la futura supervivencia de su casa.

Para hacer frente a las deudas de su familia, Shallan se propuso robar el moldeador de almas de Jasnah Kholin. Pasó a ser discípula de Jasnah para acercarse a ella, pero en el proceso fue creciendo su amor por la erudición. Mientras tanto, la acosaba un extraño spren. Cuando se hizo evidente que Shallan era una incipiente Caballera Radiante, Jasnah la aceptó del todo a su cargo.



Tras la aparente muerte de Jasnah, Shallan ha tenido que redefinirse de nuevo a sí misma, en esta ocasión apoyándose en su compromiso relajado con Adolin Kholin, su tejido de luz y unas pocas semanas de aprendizaje con una estafadora llamada Tyn. Shallan se ha involucrado con los Sangre Espectral y deberá seguir sorteando las tretas de esa traicionera organización.

Szeth-hijo-hijo-Vallano

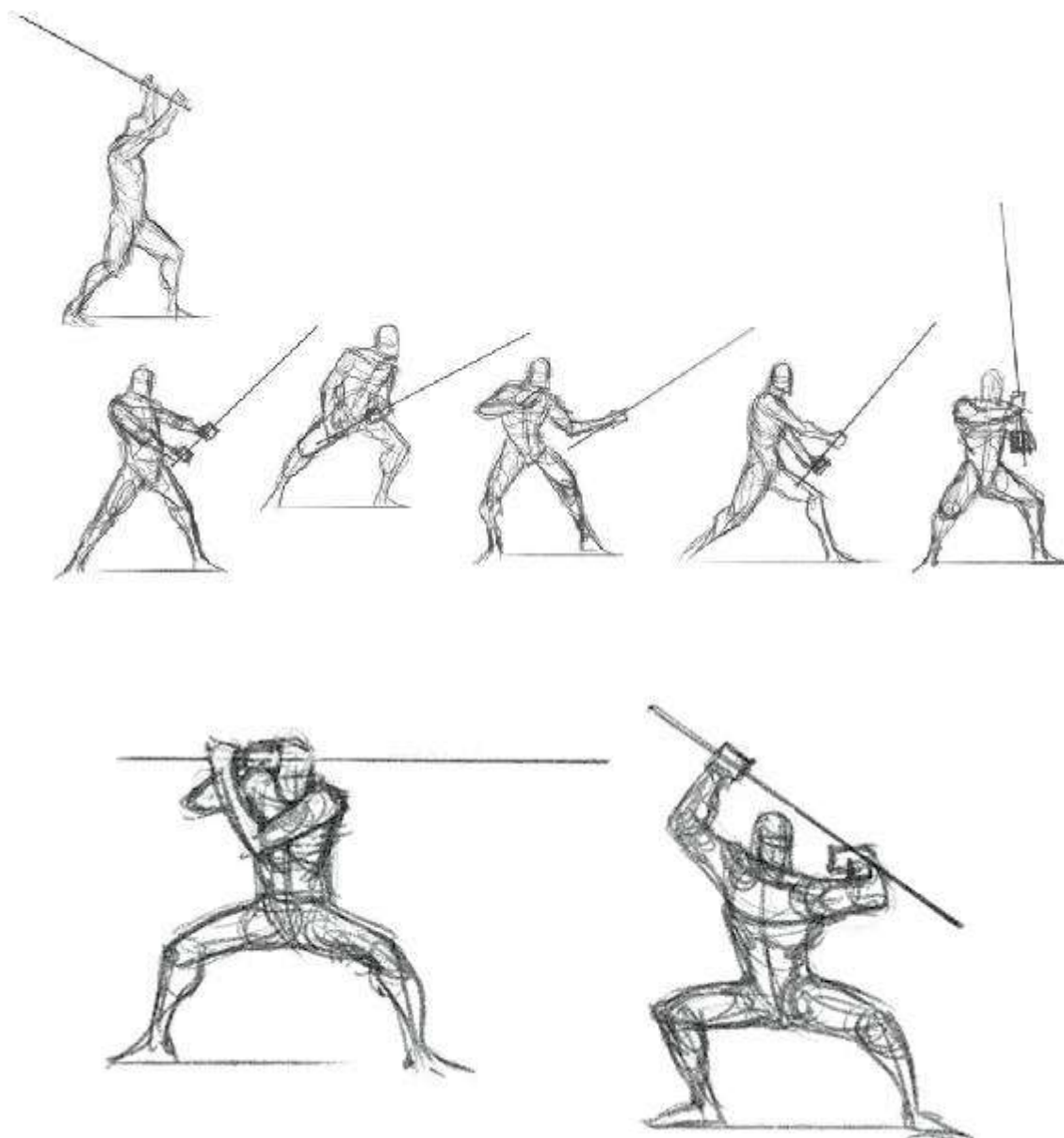
Szeth-hijo-hijo-Vallano, Sinverdad de Shinovar, vestía de blanco el día que iba a matar a un rey.



Por motivos que todavía no se han revelado, a Szeth lo exiliaron del Valle de la Verdad en Shinovar, le impusieron el título de «Sinverdad» y le asignaron la carga de una hoja de Honor. Está obligado por honor a servir como esclavo y arma a quienquiera que posea su piedra jurada, por lo que ha ejercido como asesino para una gran cantidad de amos.

Obedeciendo órdenes de los parshendi, Szeth asesinó al rey Gavilar y desató la guerra entre Alezkar y los parshendi.

Cuando los parshendi renunciaron a su piedra jurada, Szeth tuvo la suerte de servir a una sucesión de amos demasiado necios para comprender la magnitud de su potencial. La racha concluyó cuando Taravangian descubrió a Szeth y lo utilizó para asesinar a más dirigentes y desestabilizar varias naciones importantes. Eso llevó a Szeth a un choque inevitable con Dalinar y Kaladin.



Kaladin derrotó a Szeth y aparentemente lo mató, pero lo revivió el Herald Nalan, que reemplazó su hoja de Honor por una espada que, con toda probabilidad, es la hoja maldita Sangre Nocturna.

Eshonai

Antaño, había visto el mundo como algo fresco y emocionante. Nuevo, como un bosque en flor después de una tormenta. Eshonai estaba muriendo lentamente, igual que su pueblo.

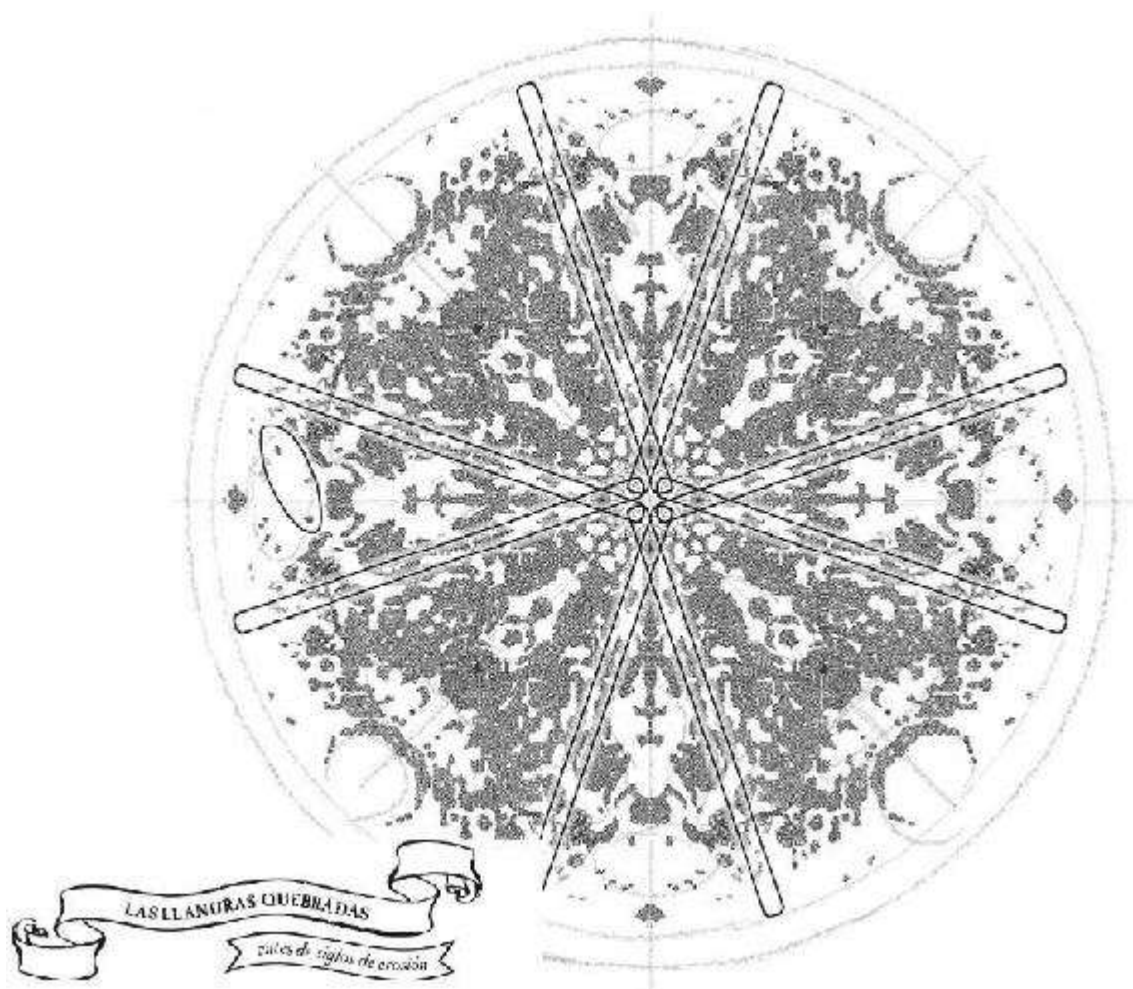
Cuando era una joven parshendi, las pasiones de Eshonai eran la exploración y la cartografía. Vagó a lo largo y ancho del continente, y exploró tierras que su pueblo no había visitado nunca en la historia registrada. Fue la primera en establecer contacto con los humanos, abriendo el camino hacia la guerra que destruiría a los suyos.



Al estallar la guerra entre Alezkar y los parshendi, Eshonai sirvió a su pueblo como general, portadora de esquirlada y miembro del Consejo de los Cinco. Aunque seguía amando la historia y la exploración, anuló sus deseos llevando constantemente la forma de guerra.

Mientras su hermana Venli intentaba convencer a su pueblo de adoptar la experimental y peligrosa forma tormenta, Eshonai partió en busca de Dalinar Kholin para intentar forjar una paz que salvara a los parshendi.

Logró concertar un encuentro, pero fue manipulada para adoptar la forma tormenta antes de que pudiera celebrarse la reunión. Ahora ha caído bajo el poder de Odium y su personalidad se ha diluido en el odio y la agresividad.





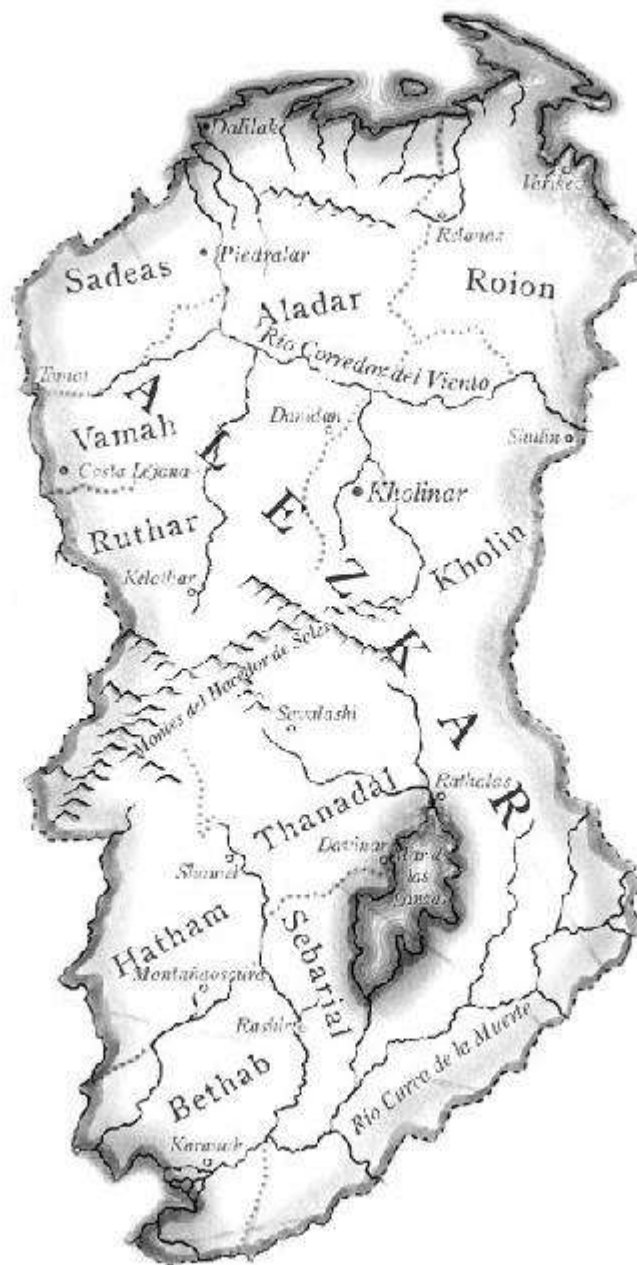
LUGARES DE INTERÉS

Alezkar

Esta superpotencia militar, situada en el extremo hacia la tormenta de Roshar, hace gala de la devoción más estricta a los principios vorin de todas las naciones del continente. Los hombres responden a sus Llamadas convirtiéndose en grandes guerreros, y entre sus mujeres se cuentan las mejores escribas y eruditas del mundo conocido. Para los alezi todo es una competición, y hasta hace muy poco este feroz impulso por demostrar su superioridad había mantenido Alezkar dividida en diez altos principados. Unos años antes de los acontecimientos de El camino de los reyes, Gavilar Kholin unificó Alezkar bajo su mando antes de acordar una tregua con los parshendi de las Montañas Irreclamadas, tratado que se fue al traste con su asesinato la misma noche en que debía ratificarse.

La sociedad alezi es profundamente clasista, dividida en una casta gobernante ojos claros, cuyos miembros tienen los ojos de colores luminosos, y una casta obrera ojos oscuros, compuesta por personas con los ojos de colores muy apagados.

Dos de nuestros cuatro personajes principales, Dalinar Kholin y Kaladin Bendito por la Tormenta, son nativos de Alezkar. Otros alezi importantes son Adolin, Jasnah, Renarin, Navani y Elhokar Kholin, además del alto príncipe Sadeas. La capital de Alezkar es Kholinar, sede de la casa Kholin, pero desde que se rompió el tratado con los parshendi, el campamento de guerra alezi en las Llanuras Quebradas se ha convertido en una segunda capital, cada vez con más visos de volverse permanente.



Jah Keved

Como segunda nación Vorin más importante, Jah Keved alberga no solo la colección más extensa de volúmenes religiosos de todo Roshar, sino también a algunos de los mejores artifabrianos del mundo. Promueve sin descanso la tecnología y la ciencia, en su búsqueda de la capacidad, perdida hace mucho, de crear armaduras y hojas esquivadas. En tiempos recientes ha dominado la fabricación de semiesquivadas, escudos que emulan el poder de las armaduras esquivadas y son capaces de desviar las hojas.

Aunque sus ciudades son centros de ciencia y educación, gran parte de Jah Keved sigue siendo rural y poco desarrollada, y en las provincias es

un secreto bien guardado que las mujeres suelen descuidar la adecuada formación de sus hijas.

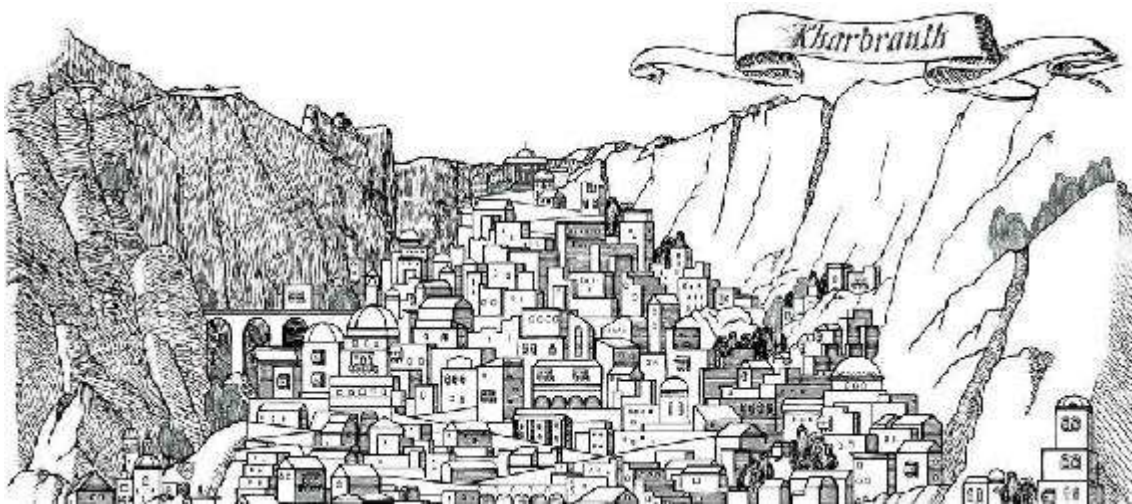
En Jah Keved se alzan los Picos Comecuernos, donde vive una raza que no sigue los preceptos vorin y a menudo puede ver a los spren que no desean ser vistos. Los años de mestizaje han conferido a los veden su característico cabello rojizo. Shallaan Davar es oriunda de Jah Keved.

La capital de Jah Keved es Vedenar, desde donde gobierna el rey Hanavamar.

Kharbranth

Kharbranth, la Ciudad de las Campanas, es una ciudad-estado independiente tallada en la ladera de una montaña para protegerla de las altas tormentas. Su apelativo hace referencia a los centenares, si no miles, de campanas que suenan alegres al viento débil de las tormentas que pierden fuelle. Kharbranth alberga el Palaneo, la mayor biblioteca de todo Roshar, de la que se dice que contiene setecientos mil tomos y pergaminos.

El rey Taravangian, gobernante de Kharbranth, ha empleado los beneficios del Palaneo para implantar el sistema médico más amplio de todo el continente, proporcionando decenas de hospitales gratuitos para su pueblo y convirtiendo Kharbranth en el lugar idóneo para que un joven cirujano se forme en su arte. Lirin, el padre de Kaladin, soñaba con enviar a su hijo a estudiar allí. Pero esos hospitales caritativos esconden un terrible secreto.



Lagopuro

Es un amplio, liso y poco profundo lago de aguas calmadas. El Lagopuro está resguardado de las tormentas, y bajo su superficie nadan extraños y hermosos peces. En el Lagopuro vive un reducido grupo de

personas, que se alimentan de la pesca y hacen predicciones basándose en los movimientos de los peces.

Shinovar

Shinovar es la nación más a sotavento del continente, y está resguardada de las altas tormentas por su distancia al Origen y por una inmensa cordillera. Ecológicamente protegida, ha desarrollado un ecosistema similar al de la Tierra. Hay arena en el suelo, la hierba no tiene que retraerse ni desplazarse y abundan los pollos y los caballos. En Shinovar, el oficio más honorable es el de granjero, y los guerreros se consideran una vergüenza. La piedra es sagrada, y rechazan la práctica de la minería, incluso caminar sobre roca. No hay spren en Shinovar, por motivos todavía desconocidos. Szeth-hijo-hijo-Vallano, el asesino Sinverdad, es un exiliado de Shinovar.

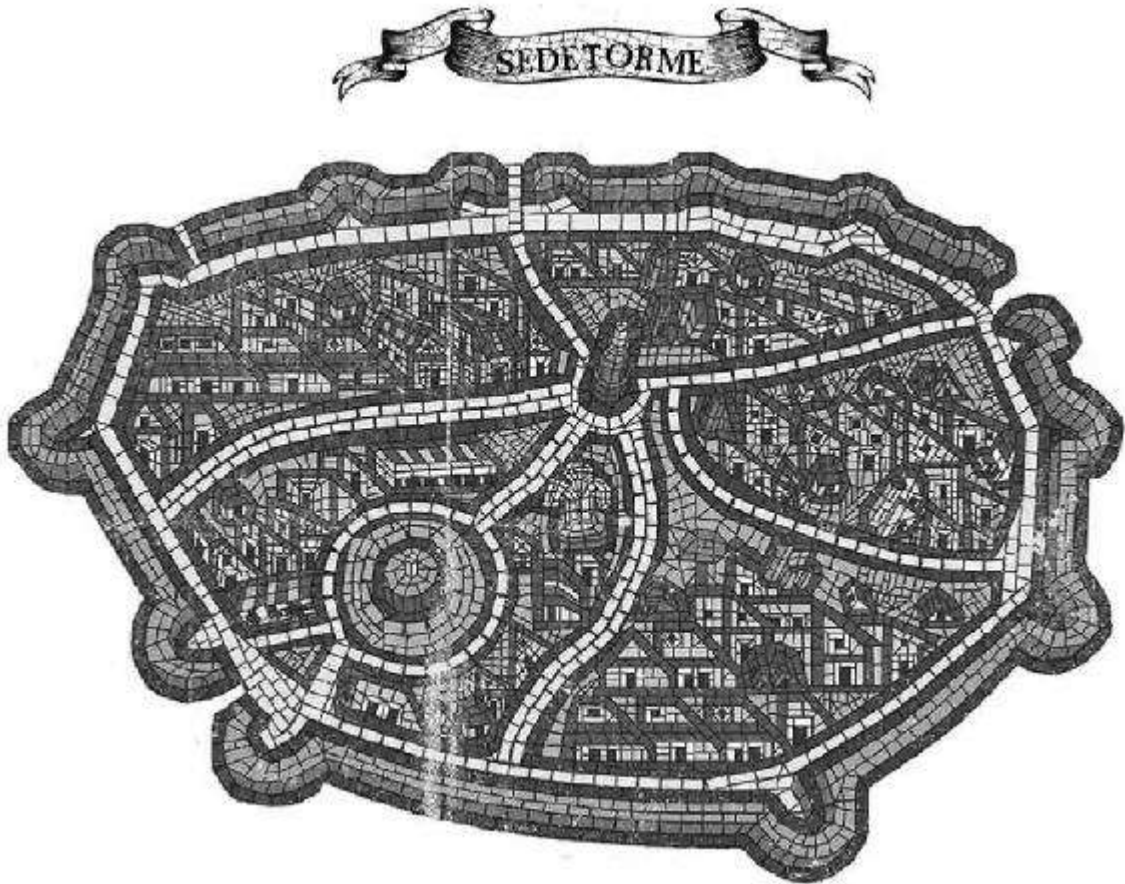
Thaylenah

Thaylenah es un reino isleño, separado del continente de Roshar por los estrechos de Ceño Largo. Los thayleños tienen unas cejas largas y blancas que a menudo se recogen detrás de las orejas. Aunque el vorinismo no se practica ampliamente en Thaylenah, sí existe una fuerte influencia de la cultura vorin que, por ejemplo, lleva a sus mujeres a cubrirse la mano segura. El principal motivo quizá sea facilitar el comercio con los reinos vorin. La mayoría de los thayleños son mercaderes, marineros y comerciantes.



Las Llanuras Quebradas

En las profundidades de las Montañas Irreclamadas existe una zona conocida como las Llanuras Quebradas, una extensión de mesetas partidas que quizá una vez estuvieran conectadas. Desde que se malogró el tratado entre Alezkar y los parshendi, las Llanuras Quebradas han sido un campo de batalla constante. Los alezi y los parshendi compiten por los conchagrandes, gigantescos crustáceos que vagan por las mesetas y tienen gemas en lugar de corazones.



Urithiru

Se dice que Urithiru era el centro de los Reinos Plateados, una ciudad que tenía diez tronos, uno por cada rey. Era la ciudad más majestuosa, la más sorprendente, la más importante de todo el mundo.

Urithiru, la legendaria ciudad desde la que actuaban los Caballeros Radiantes, se perdió cuando estos abandonaron al mundo. Solo puede accederse a ella con la ayuda de un potenciador, y Shallan dedica mucho de su tiempo en las Llanuras Quebradas a buscarla.





ECOLOGÍA DE ROSHAR

Dado que Roshar está asolado por las frecuentes altas tormentas, huracanes con la fuerza suficiente para arrojar peñascos por los aires, los animales de este mundo han evolucionado de formas muy peculiares, con un sesgo exagerado a favor de la robustez y favoreciendo las cualidades de los crustáceos.

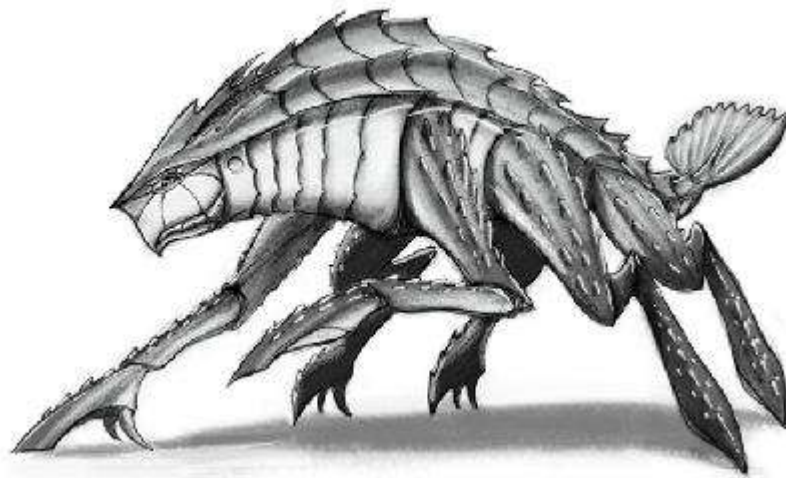
FAUNA



Sabuesos-hacha



Los sabuesos-hacha son lo más parecido a los perros que hemos encontrado en Roshar. Son unas criaturas hexápedas, con un duro caparazón que combina cascarón y piel. Son diestros en la caza, actividad para la que se valen de sus antenas extrasensoriales. Los aullidos de los sabuesos-hacha suenan como múltiples barritos simultáneos. Las familias nobles los tienen como mascotas.



Chulls

Estos cangrejos enormes y dóciles son las bestias de carga más empleadas en la mayor parte de Roshar. Son lentos pero muy fuertes, y se usan para tirar de cualquier cosa, desde carruajes hasta arados. Durante las altas tormentas, los chulls pueden retraerse al interior de sus pétreos caparazones para protegerse.



Cremlinos



«Cremlino» es una designación que engloba a varias especies de pequeños crustáceos carroñeros. Aunque presentan apariencias muy diversas, todos tienen la sangre de color púrpura, como los conchagrandes.

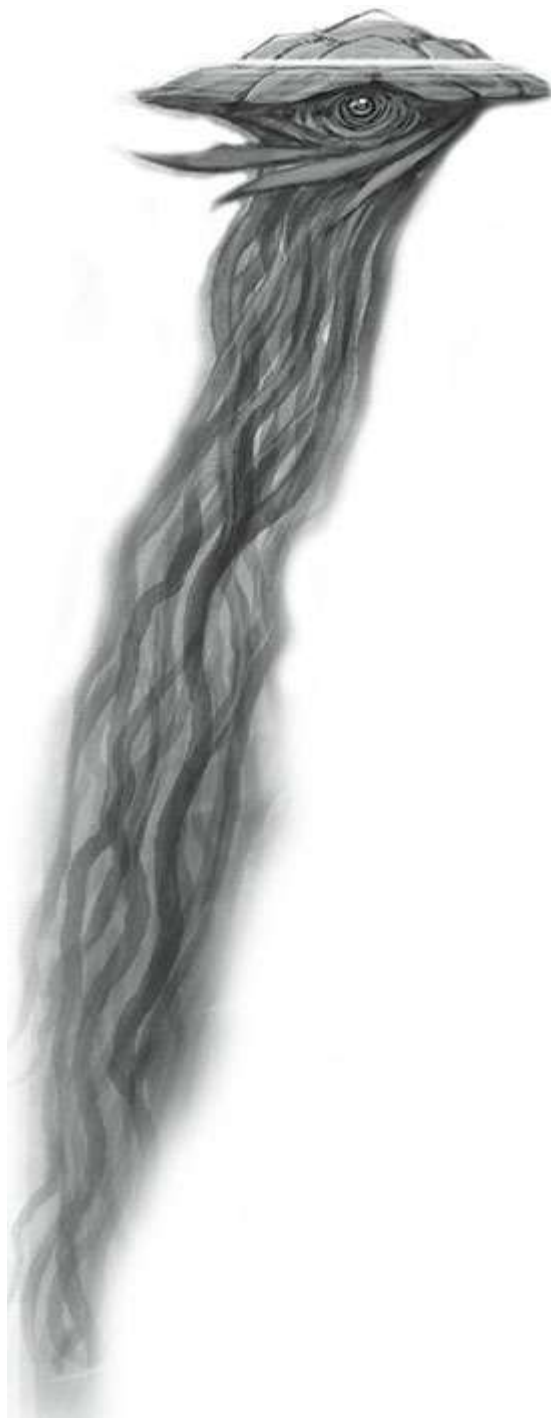
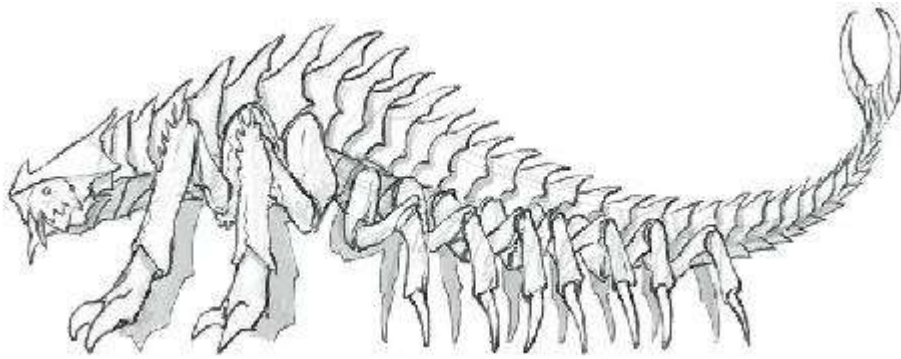


A menudo se desatan plagas de cremlinos, tanto que la palabra se ha convertido en un insulto genérico.

Conchagrandes



Los conchagrandes son un tipo de gigantescos crustáceos cuyos corazones son enormes gemas. La mayoría de los conchagrandes que hemos visto hasta el momento moran en las Llanuras Quebradas, donde se conocen como abismoides. Estas criaturas monstruosas pueden alcanzar los diez metros de altura y están dotadas de formidables y destructivas pinzas. Su sangre es violeta y desprende un hedor mohoso. Existen conchagrandes incluso más inmensos en las islas Reshi, criaturas tan descomunales que se las confunde con islas. Se sospecha que muchos pueblos, entre ellos los parshendi, veneran a los conchagrandes como dioses, y hay quien especula con la posible relación entre los abismoides y los misteriosos y legendarios Portadores del Vacío. Los conchagrandes atraen a misteriosos spren, todavía sin identificar, al morir.



Santhid



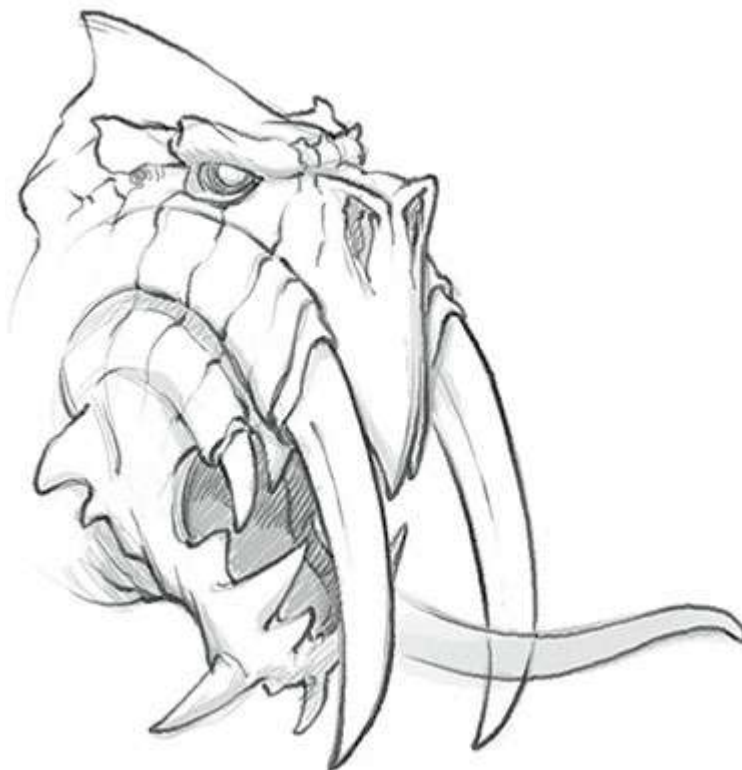
Los santhid son mastodónticas criaturas acuáticas dotadas de considerable inteligencia. Cuando deciden seguir a una embarcación, su única parte visible sobre la superficie es el caparazón abovedado.

Anguilas aéreas

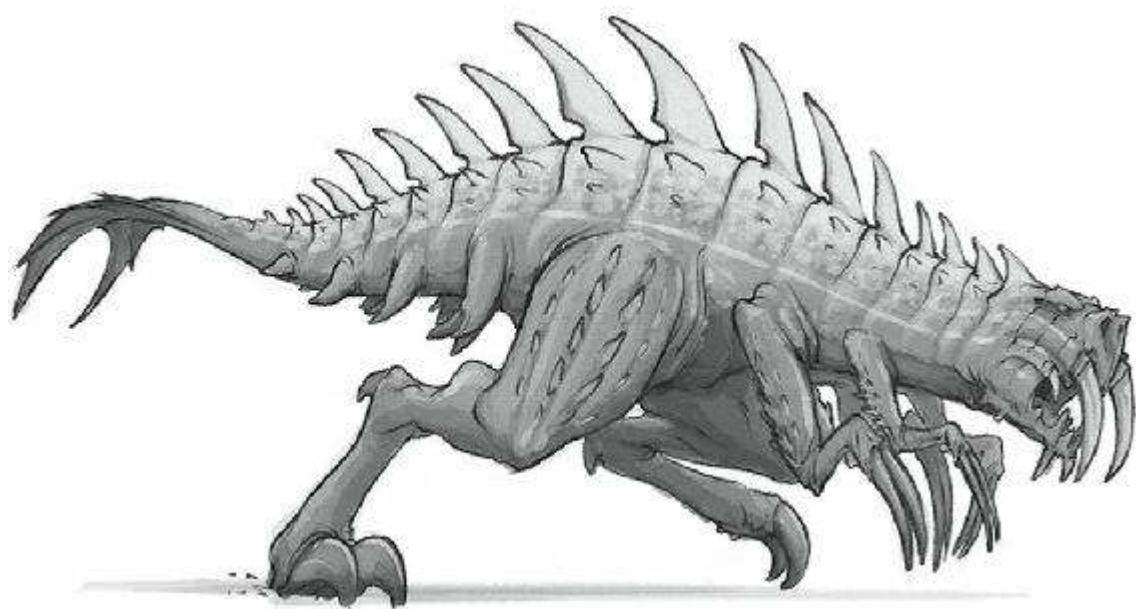
Son unos depredadores anfibios y voladores que pueden alcanzar más de dos metros de longitud desde el morro hasta la punta de la cola. Las anguilas aéreas cazan tanto peces como pequeños animales terrestres. Su mecanismo de vuelo no se ha explorado por completo, aunque Shallan reparó en que tienen unas pequeñas bolsas bajo las aletas que se desinflan al descender. Cuando vuelan, a su alrededor se congregan unos spren sin identificar. Los marineros los llaman «suertespren», pero Shallan no está convencida de que lo sean.



Espinablancas



Los espinablancas son unos peligrosos depredadores grandes como jabalíes, con enormes colmillos que pueden partirse en el interior de sus víctimas, afiladas zarpas y temibles púas a lo largo del lomo. Viven en madrigueras y en ocasiones cazan humanos. Se dice que huelen bastante mal.



FLORA



Aunque existen muchos tipos de plantas en Roshar, en los libros se las nombra con menos frecuencia que a los animales. En cambio, sí vemos toda una variedad de emocionantes y peculiares estrategias evolutivas.

Muchas plantas de Roshar presentan movimiento vegetal rápido: responden al contacto o a vibraciones del aire o el suelo retrayéndose al interior de las rocas o cerrando sus capullos.



Esta reacción les permite sobrevivir a las altas tormentas y a las muchas criaturas herbívoras dispuestas a consumirlas.

Otras plantas extraen minerales del agua limosa que las alimenta y, a partir de ese sedimento, crean duros caparazones rocosos. Por ejemplo, el cereal básico más común de Alezkar es el rocabrote, una especie de arroz con vainas pétreas que deben partirse para llegar al grano.

La mayoría de las plantas relajan sus defensas tras la inundación de una alta tormenta para absorber la abundante agua. Algunas de ellas, como el matopomo, activan su clorofila en respuesta al agua.



El período inmediatamente posterior a una alta tormenta es un momento muy propicio para que las plantas se alimenten, ya que muchos animales se han refugiado para evitar los peñascos que arrojan por los aires los vientos de fuerza huracanada.



SPREN



En Roshar, todo concepto tiene el potencial de atraer a un espíritu visible llamado spren. Estas criaturas etéreas presentan una increíble variedad de tamaños y formas, y parecen reaccionar a la forma en que los humanos perciben las ideas. Los spren son una parte fundamental del mundo de Sanderson y guardan una profunda relación con el acceso de los humanos a los poderes mágicos de la potenciación.

SPREN EMOCIONALES

Los spren se ven atraídos por los acontecimientos cognitivos de la mente humana y, en consecuencia, muestran una particular predilección por las emociones fuertes. Los furiaspren, los miedospren, los dolorspren y otros muchos aparecen cerca de humanos que están inmersos en emociones intensas, lo que da lugar a una cultura emocional muy expresiva.

Furiaspren

Su expresión era tan negra como una alta tormenta, los furiaspren brotaban del suelo a su alrededor como pequeños charcos de sangre borboteante.

Siempre que alguien siente la suficiente ira, estos spren aparecen burbujeando en el suelo a su alrededor. No se ha confirmado si un actor lo bastante versado podría ocultar su rabia tan por completo como para evitar que se materialicen furiaspren.

Miedospren

Pequeños miedospren, con forma de goterones de baba púrpura, empezaron a sacudirse en el artesonado, señalando hacia la puerta. Los atraía el terror que sentían al otro lado.

Los miedospren apuntan hacia las fuentes de temor intenso, y podrían delatar a una persona aterrorizada que se oculta de algo. El Puente Cuatro destacaba porque «había que reconocer» que no atraían miedospren, lo que no señalaba que no sintieran miedo, sino que no estaban tan asustados como las personas de alrededor. No atraer miedospren parece considerarse una señal de valentía.

Dolorspren

Dolorspren, como pequeñas manos anaranjadas con dedos extremadamente largos, reptaban a su alrededor, reaccionando a su agonía.

Es probable que la espantosa manifestación física de los dolorspren se deba al hecho de que su forma proviene de una emoción desagradable.

SPREN DE FENÓMENOS FÍSICOS

Existen muchos spren que reciben su forma de la percepción humana de los sucesos naturales y, a su vez, ayudan a los humanos a comprender fenómenos que de otro modo no podrían percibir a simple vista.

Suelospren

Los alezi creen que las cosas caen al suelo en vez de salir flotando porque los suelospren tiran de ellas hacia abajo. Esta hipótesis, en esencia, es equivalente a una teoría funcional sobre la gravedad. Brandon Sanderson ha mencionado que los suelospren tiran con una intensidad de 0,7 veces la gravedad terrestre.

Putrispren

Los putrispren se manifiestan como diminutos insectos rojos. Su existencia ha proporcionado a los habitantes de Roshar una teoría practicable sobre los gérmenes y las enfermedades, y les ha permitido desarrollar sofisticadas rutinas de higiene quirúrgica.

Vidaspren

Luces diminutas se alzaban alrededor de las plantas. Vidaspren. Parecían motas de brillante polvo verde o enjambres de diminutos insectos transparentes.

Los vidaspren aparecen sobre todo en la fase de floración que sigue a una alta tormenta, cuando las sedientas plantas beben su agua. Este hecho podría apoyar la teoría de que los spren están vinculados a las tormentas, sobre todo teniendo en cuenta que ni los spren ni las tormentas hacen acto de presencia en Shinovar.

Spren críticos

Algunos spren parecen juzgar con qué medida de éxito llevan a cabo los humanos sus tareas interpretativas. Algunos de ellos aparecen en momentos en los que alguien actúa frente a una gran multitud, pero otros pueden manifestarse en privado.

Creacionspren

Los creacionspren eran de tamaño medio, tan altos como uno de sus dedos, y brillaban con una leve luz plateada. Se transformaban continuamente, tomando formas nuevas. Normalmente, las formas eran cosas que habían visto recientemente. (...) Imitaban las formas con exactitud, pero las movían de manera extraña. Una mesa rodaba como una rueda, una urna se quebraba y se reparaba sola.

Las eruditas alezi creen que los creacionspren se ven atraídos por los actos habilidosos de creación, de modo que las obras de arte que atraen

creacionspren deben ser mejores que las que no. Es más probable que los atraigan las representaciones precisas de la naturaleza.

Glorispren

Los glorispren, como diminutos globos de luz dorada transparente, empezaron a cobrar existencia a su alrededor, atraídos por su sensación de éxito.

Estos spren demuestran que, en Roshar, la gloria se concibe como un atributo interno, en lugar de ser consecuencia de la aprobación general.

Logispren

Se decía que eran los logispren, en forma de diminutas nubes de tormenta, los que eran atraídos por los grandes argumentos, pero Shallan no los había visto nunca.

Se desconoce qué cualidad de los grandes argumentos atrae a los logispren y por qué adoptan la forma de nubes de tormenta.

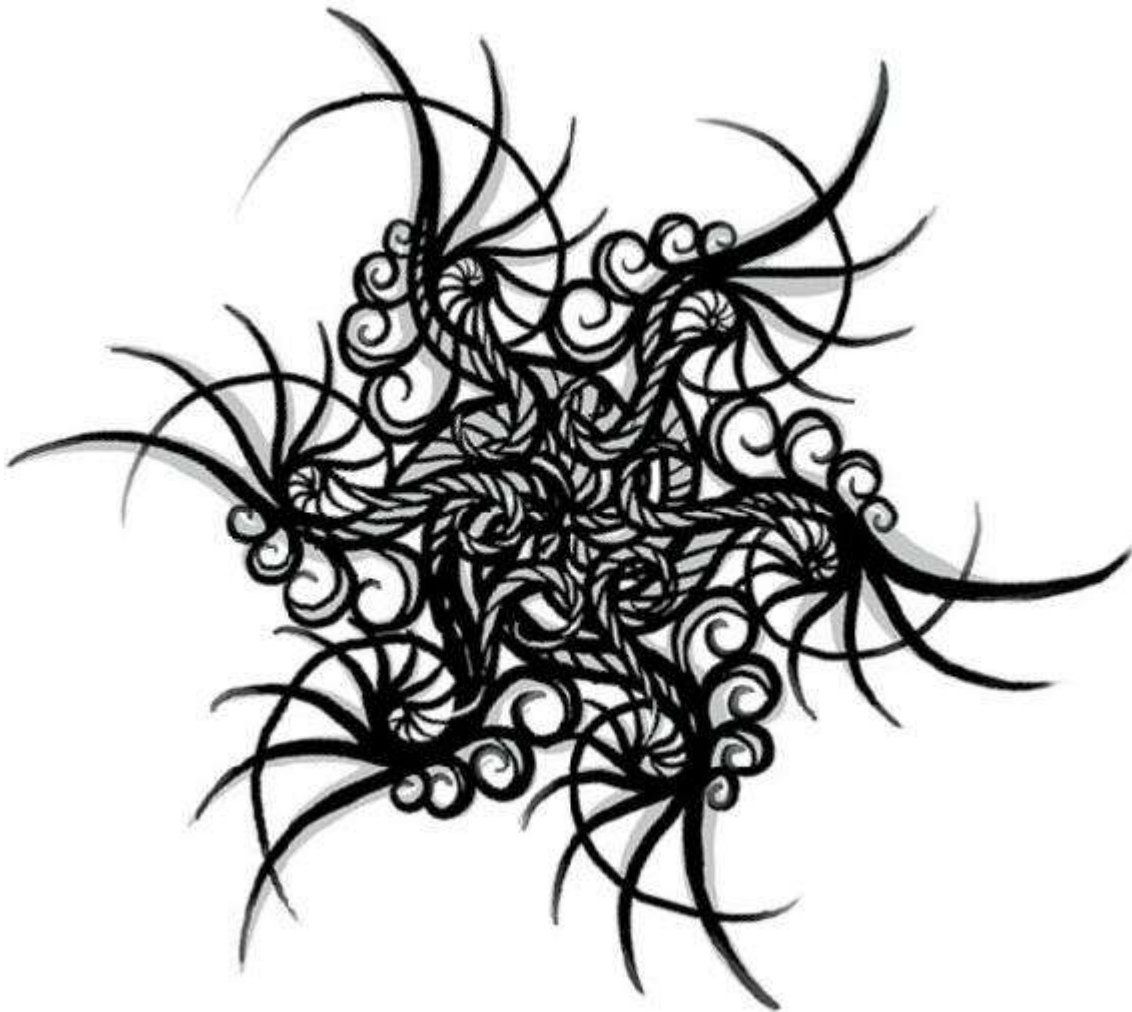
SPREN CON NOMBRE

Algunos spren han obtenido tanto poder, tanta relevancia o tanta personalidad que han adoptado vidas propias. El proceso se da sobre todo en spren que han formado un vínculo Nahel con un humano para permitirle la potenciación. Esos spren obtienen su identidad al conferir poder a sus potenciadores y pueden perder esa personalidad si se rompe el vínculo, provocándoles la muerte como individuos.

Sylphrena

Sylphrena, más conocida como Syl, es una honorspren vinculada a Kaladin. Encarna las características de su tipo de spren por su volatilidad y su carácter juguetón, a la vez que anima a Kaladin a adoptar los ideales de los Corredores del Viento. Guarda alguna relación con el Padre Tormenta, que parece sentirse responsable de todos los honorspren y haberles prohibido formar vínculos y crear nuevos potenciadores.

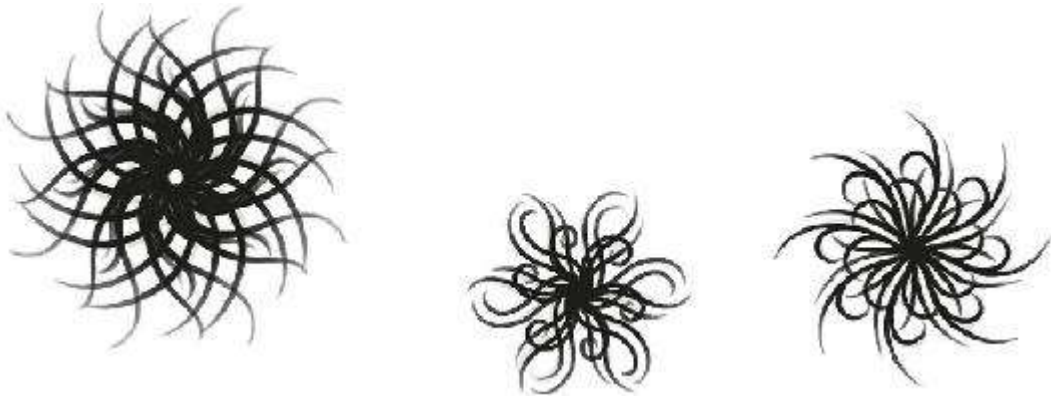
Patrón



Patrón es un críptico cuyo vínculo con Shallan se refuerza después de que ella cuente un importante secreto a las figuras simbólicas que la estaban acosando.



Patrón se manifiesta como un diseño en relieve sobre las superficies. Le encantan las mentiras, sobre todo las que las personas se cuentan a sí mismas. Al contrario que la mayoría de los spren, Patrón no puede ocultarse de la percepción humana.



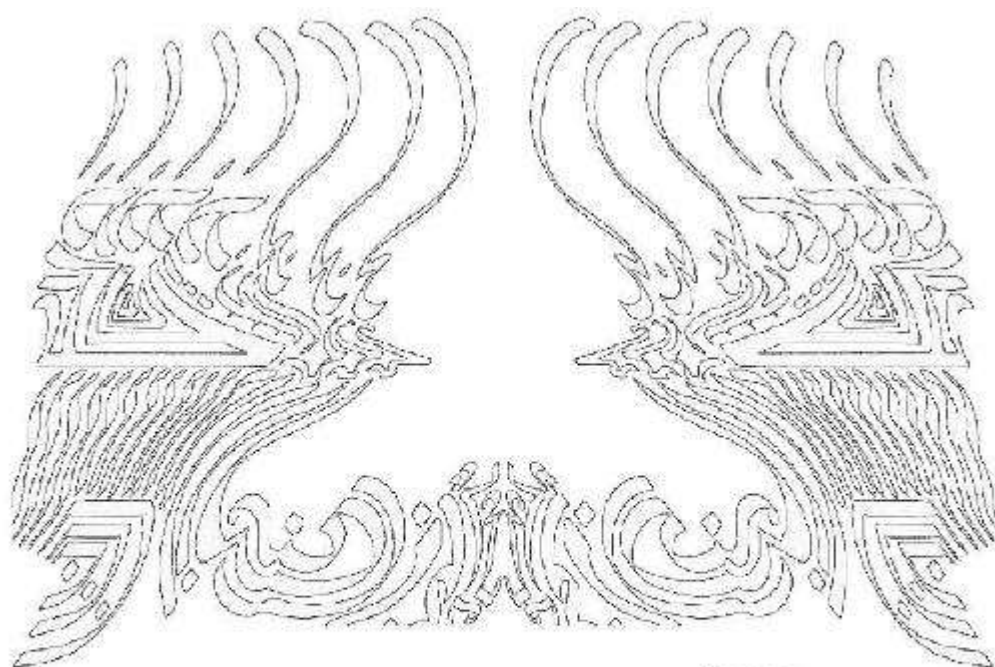
Cusicesh, el Protector

Exactamente a las siete cuarenta y seis de la mañana (los lugareños podían usarlo para ajustar sus relojes), un enorme spren azul marino surgió de las aguas de la bahía. Era transparente, y aunque parecía levantar ondas con su avance, era ilusorio. (...) Lo llamaban por su nombre, Cusicesh, el Protector. Algunos lo adoraban como a un dios.

Cusicesh es un spren envuelto en misterio, uno de los más enormes y poderosos que hemos visto hasta el momento. Quizá sea la sombra de algún ser superior, igual que el Padre Tormenta.

El Padre Tormenta

El Padre Tormenta es, en realidad, un gigantesco y poderoso spren que existe dentro de las altas tormentas. El Padre Tormenta se apareció a Kaladin cuando lo dejaron expuesto en el exterior durante una alta tormenta, y más adelante Kaladin vuelve a verlo en un sueño. Como uno de los tres spren que pueden vincularse a un humano para convertirlo en Forjador de Vínculos, acepta el juramento de Dalinar al final de Palabras radiantes.





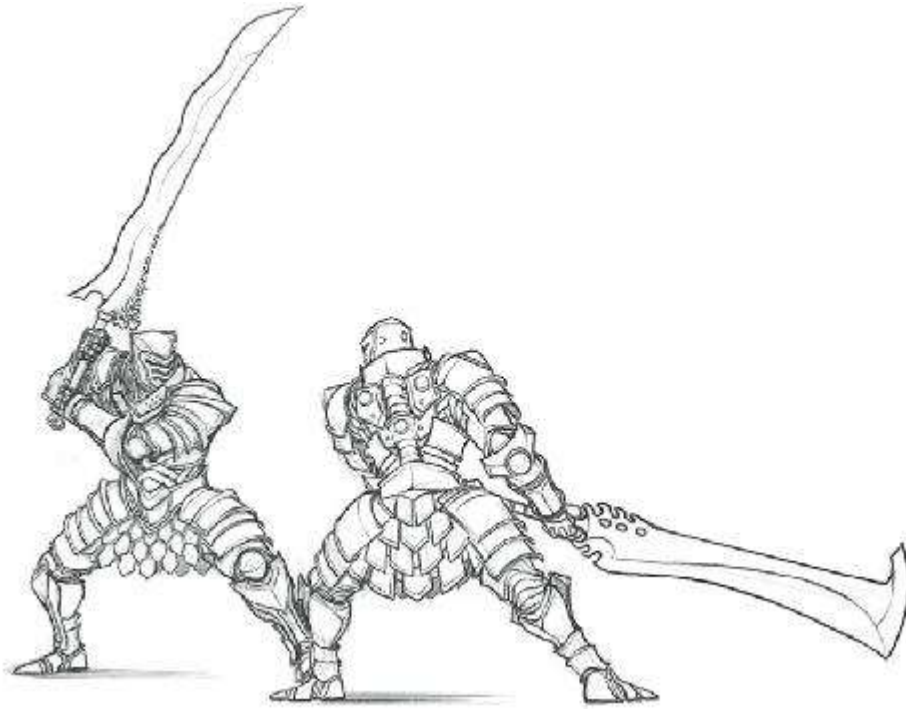
LOS CABALLEROS RADIANTES

Los primeros potenciadores y la fundación de los Caballeros Radiantes

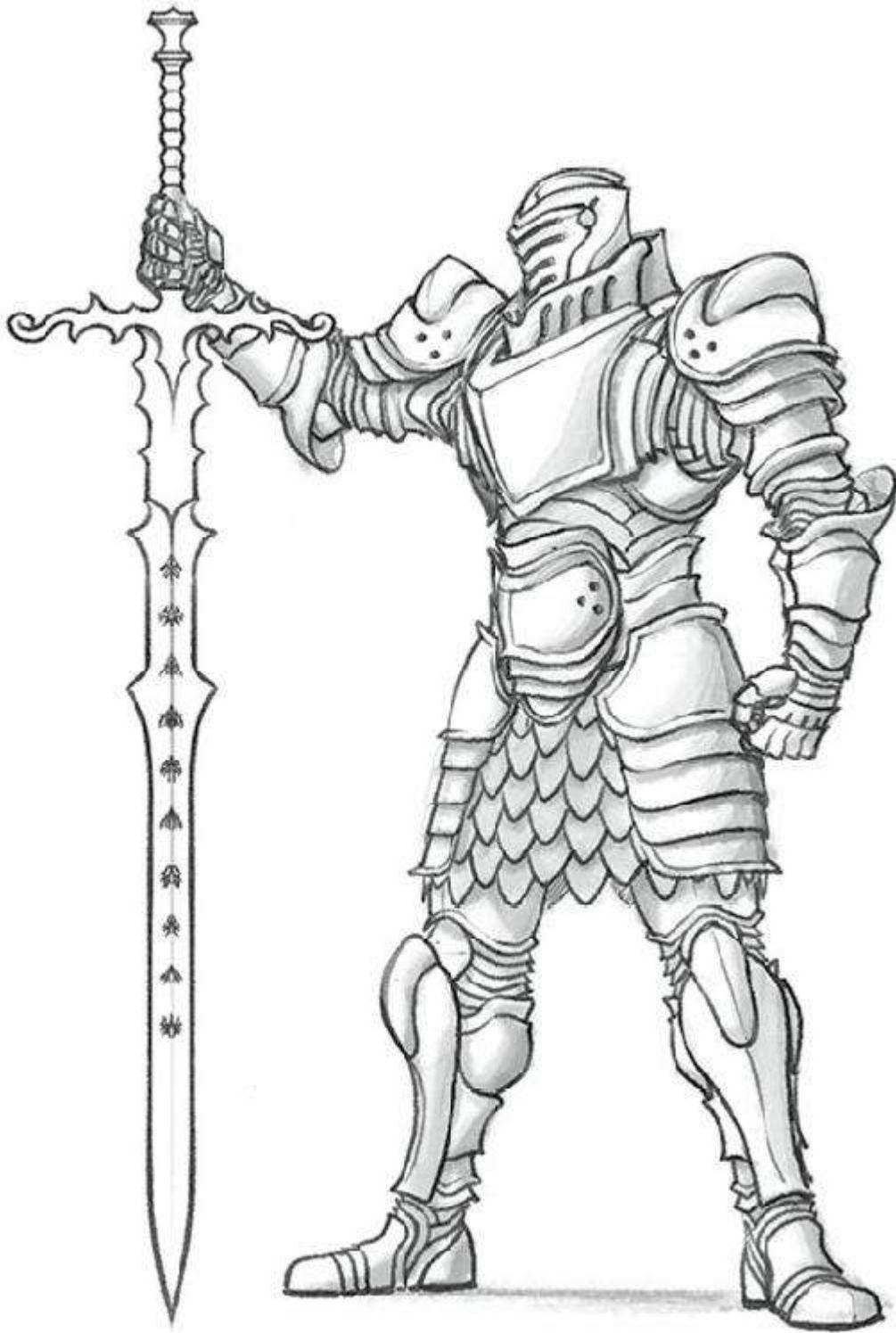
Al inicio de su ancestral guerra contra Odium, Honor compartió su poder con sus diez Heraldos. Con ánimo de contribuir a la batalla, los spren decidieron imitar a los Heraldos y se vincularon con humanos para concederles potencias. Así se crearon los primeros potenciadores, cada uno de los cuales tenía acceso a dos Potencias y una amplia gama de poderes. Los potenciadores fueron para Honor unos aliados inesperados y de enorme capacidad. Ishar'Elin, Heraldo de la Suerte, organizó a los potenciadores en diez órdenes y asignó a un Heraldo como patrón de cada grupo de caballeros. Ese acto supuso la creación de los Caballeros Radiantes.

La gloria de los Caballeros Radiantes y la Última Desolación

Durante muchas eras, los Caballeros Radiantes batallaron por el pueblo de Roshar, manteniendo la paz entre reinos y resistiendo las Desolaciones. Fundaron la ciudad de Urithiru y crearon portales que la unían con otras muchas ciudades importantes. Fueron a la guerra junto a los Heraldos en la Última Desolación, conocida en la tradición vorin como el Aharietiam. El vorinismo sostiene que ayudaron a los Heraldos a desterrar a los Portadores del Vacío a los Salones Tranquilos, con lo que concluyeron el ciclo de Desolaciones. En realidad, todos los Heraldos excepto uno abandonaron la batalla en ese momento, dejando que los Caballeros Radiantes recogieran los pedazos de un mundo quebrado.



El Día de la Traición



El vorinismo enseña que, después de pasar años defendiendo a la humanidad, los Caballeros Radiantes se cansaron y se corrompieron. En el que se conoce como el Día de la Traición, los Caballeros Radiantes de todo el mundo renunciaron a sus armaduras y hojas esquiladas y abandonaron sus votos, dando la espalda a los habitantes de Roshar. No se sabe por qué los Caballeros Radiantes tomaron una decisión tan drástica, traicionando sus juramentos tanto a la humanidad como a los spren que habían vinculado.

Las Palabras Inmortales

Vida antes que muerte. Fuerza antes que debilidad. Viaje antes que destino.

Este es el Primer Ideal de los Caballeros Radiantes, el código según el cual ha vivido todo caballero. Todas las órdenes compartían el Primer Ideal, y luego cada orden tenía otros cuatro Ideales como guía.



Las Órdenes y sus Potencias



ORDEN DE LOS CORREDORES DEL VIENTO: La primera Orden, que seguía a Jezrien, tenía la capacidad de vincular la Adhesión y la Gravitación. Kaladin es un Corredor del Viento en ciernes.



ORDEN DE LOS ROMPEDORES DEL CIELO: La segunda Orden, que seguía a Nale, tenía la capacidad de vincular la Gravitación y la División. Szeth es un Rompedor del Cielo en ciernes.



ORDEN DE LOS PORTADORES DEL POLVO: La tercera Orden, que seguía a Chanaranach, tenía la capacidad de vincular la División y la Abrasión. No hay Portadores del Polvo conocidos hasta el momento.



ORDEN DE LOS DANZANTES DEL FILO: La cuarta Orden, que seguía a Vedeleddev, tenía la capacidad de vincular la Abrasión y la Progresión. Lift es una Danzante del Filo en ciernes.



ORDEN DE LOS VIGILANTES DE LA VERDAD: La quinta Orden, que seguía a Pailiah, tenía la capacidad de vincular la Progresión y la Iluminación. Renarin Kholin es un Vigilante de la Verdad en ciernes.



ORDEN DE LOS TEJEDORES DE LUZ: La sexta Orden, que seguía a Shalash, tenía la capacidad de vincular la Iluminación y la Transformación. Shallan Davar es una Tejedora de Luz en ciernes.



ORDEN DE LOS NOMINADORES DE LO OTRO: La séptima Orden, que seguía a Battah, tenía la capacidad de vincular la Transformación y el Transporte. Jasnah Kholin es una Nominadora de lo Otro en ciernes.



ORDEN DE LOS FORMADORES DE VOLUNTAD: La octava Orden, que seguía a Kalak, tenía la capacidad de vincular el Transporte y la Cohesión. No hay Formadores de Voluntad conocidos hasta el momento.



ORDEN DE LOS CUSTODIOS DE LA PIEDRA: La novena Orden, que seguía a Talenel, tenía la capacidad de vincular la Cohesión y la Tensión. No hay Custodios de la Piedra conocidos hasta el momento.



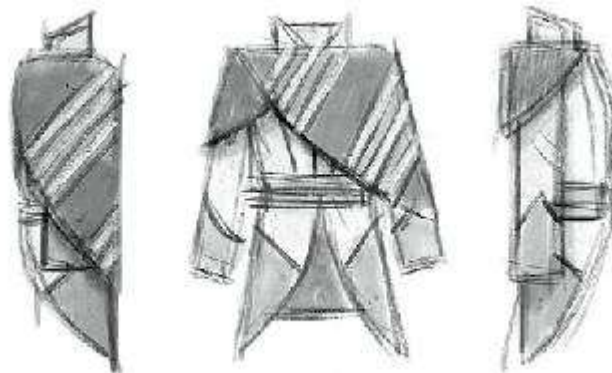
ORDEN DE LOS FORJADORES DE VÍNCULOS: La décima Orden, que seguía a Ishar, tenía la capacidad de vincular la Tensión y la Adhesión. Dalinar Kholin es un Forjador de Vínculos en ciernes.



MODA

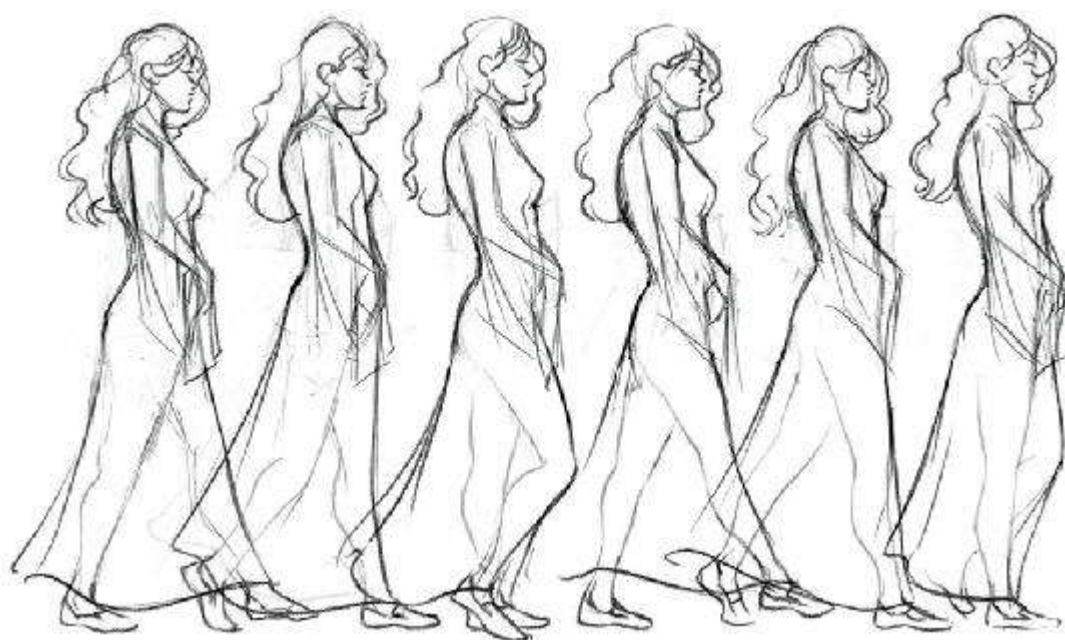
Moda masculina

Históricamente, la moda masculina de Alezkar está muy influida por los uniformes militares, favoreciendo las líneas marcadas y manteniendo al mínimo las frivolidades. Sin embargo, la prolongada y lucrativa campaña bélica en las Llanuras Quebradas ha conllevado evoluciones más ostentosas de esa estética, incorporando cuellos más elaborados, pañuelos coloridos y casacas abiertas.



Moda femenina

La moda femenina es mucho más restrictiva. La tradición vorin exige que las mujeres se inhiban de las artes masculinas del combate, y las mujeres ojos claros vorin llevan la mano izquierda, a la que llaman mano segura, cubierta por una manga larga y cerrada. Las mujeres de clase alta pueden utilizar la mano segura para sostener el caballete cuando dibujan o el libro cuando leen, pero deben realizar con la mano derecha cualquier tarea que requiera habilidades motoras más complejas.

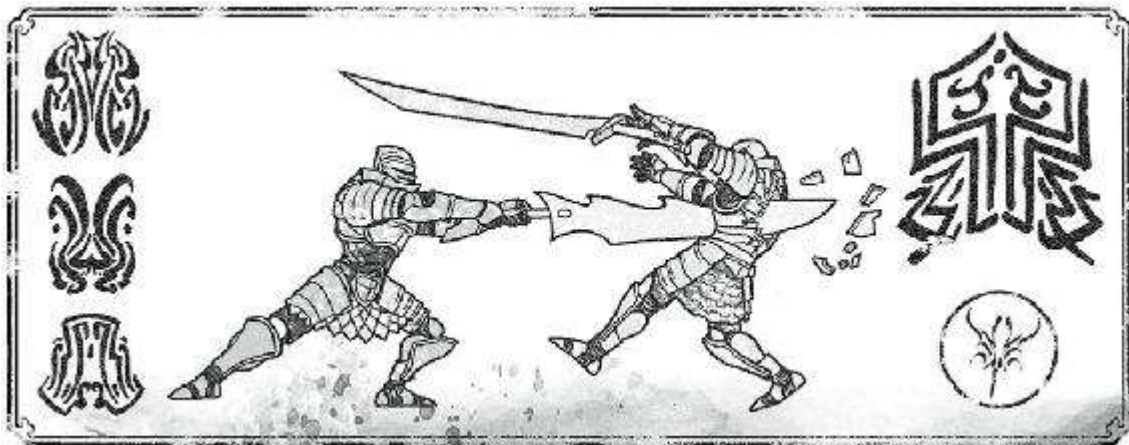


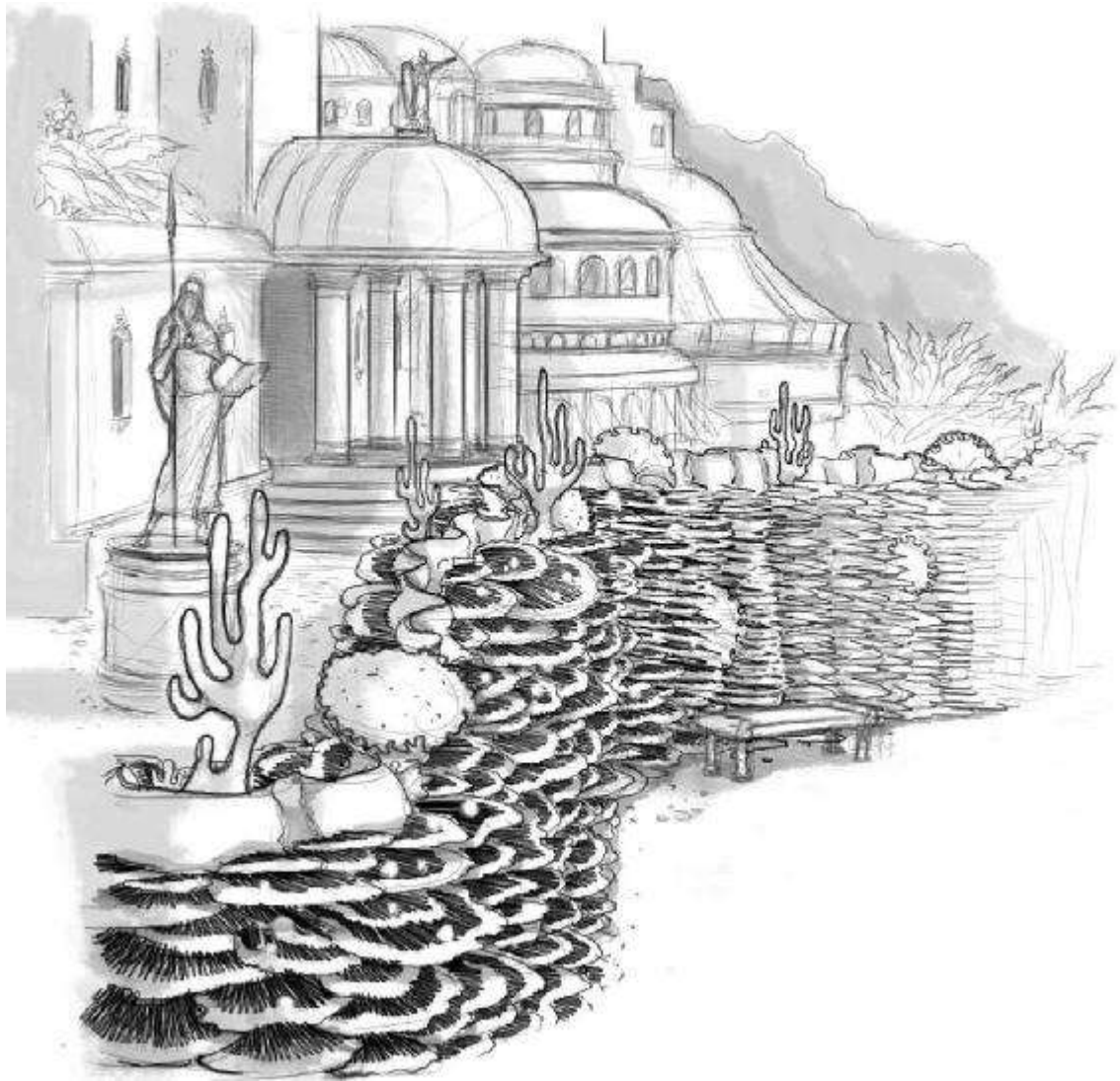




PREGUNTAS SIN RESPUESTA (lee y descúbrelas)

- ¿En qué cambiará Alezkar con el acceso a una forma fácil de transporte a través de Urithiru?
- ¿Por qué recurrió Dalinar a la Vigilante Nocturna y qué don le concedió ella a cambio de su maldición?
- ¿Quién o qué es la Vigilante Nocturna?
- ¿Qué planean los Sangre Espectral?
- ¿Dónde está Cultivación?
- ¿Puede Roshar sobrevivir a la tormenta eterna?





BRANDON SANDERSON



Fotografía: Nazrilof

Sanderson creció en Lincoln, Nebraska. Vive en Utah y enseña escritura creativa en la Universidad Brigham Young. Es el autor de títulos superventas como la trilogía *Nacidos de la bruma* y sus secuelas, *Aleación de ley*, *Sombras de identidad* y *Brazales de duelo*, o las novelas de *El archivo de las tormentas* (*El camino de los reyes* y *Palabras radiantes*), además de otras novelas como *El Rithmatista* y *Steelheart*. En 2013 obtuvo el Premio Hugo a mejor novela corta por *El alma del emperador*, ambientada en el mundo de su aclamada primera novela, *Elantris*. Además de ello, fue el elegido para terminar de escribir la serie *La rueda del tiempo* de Robert Jordan. Para más información sobre todos los libros de Brandon Sanderson, podéis visitar [<brandonsanderson.com>](http://brandonsanderson.com).

Edición en formato digital: abril de 2018

Copyright © 2016 by Tom Doherty Associates, LLC

Todos los derechos reservados

Brandon Sanderson® es una marca registrada de Dragonsteel Ent.

© 2018, Penguin Random House Grupo Editorial, S. A. U.

Travessera de Gràcia, 47-49. 08021 Barcelona © 2018, Manu Viciano,
por la traducción

© Isaac Steward y Ben McSweeney, por las ilustraciones de interior

Diseño de portada: Penguin Random House Grupo Editorial Fotografía
de portada: © ThinkStock

Penguin Random House Grupo Editorial apoya la protección del copyright. El copyright estimula la creatividad, defiende la diversidad en el ámbito de las ideas y el conocimiento, promueve la libre expresión y favorece una cultura viva. Gracias por comprar una edición autorizada de este libro y por respetar las leyes del copyright al no reproducir ni distribuir ninguna parte de esta obra por ningún medio sin permiso. Al hacerlo está respaldando a los autores y permitiendo que PRHGE continúe publicando libros para todos los lectores. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, <http://www.cedro.org>) si necesita reproducir algún fragmento de esta obra.

ISBN: 978-84-16628-47-6

Composición digital: M.I. Maquetación, S.L.

