

BRANDON SANDERSON



EL ARCHIVO DE LAS TORMENTAS

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

La guía imprescindible para completar las lecturas de *El camino de los reyes* y *Palabras radiantes*.

El objetivo de la presente guía breve 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».

NOTA: Al ser una guía publicada en 2016, gran parte de la información está desactualizada gracias a los últimos dos libros publicados de la saga: *Juramentada* (2017) y *El ritmo de la guerra* (2020).

CONTENIDOS

Datos de publicación

Personajes

Lugares de Interés

Ecología de Roshar

- Fauna

- Flora

Spren

- Spren emocionales

- Spren de fenómenos físicos

- Spren críticos

- Spren con nombre

Los Caballeros Radiantes

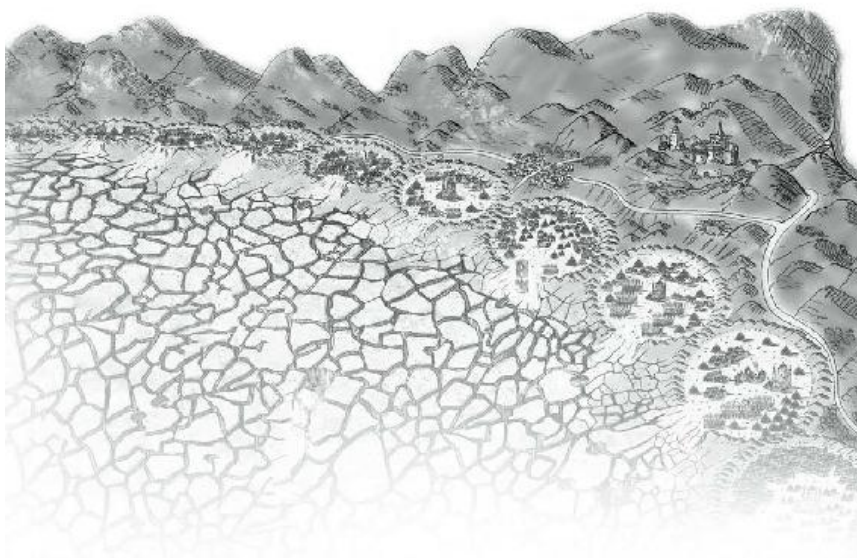
- Las Órdenes y sus Potencias

Moda

Preguntas sin respuesta (lee y descúbrelas)

Sobre el autor

Notas



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 disci-

plina 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 peque-

ña 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 afeerras 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

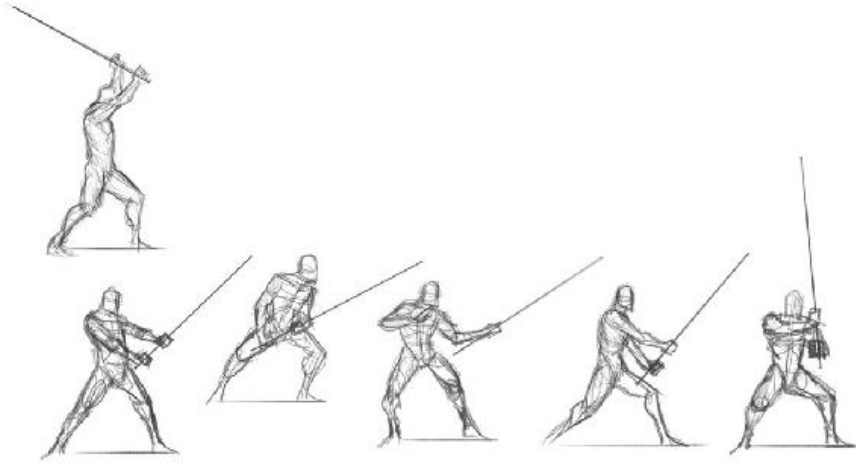
Szeth-hijo-hijo-Vallano, Sinverdad de Shinovar, vestía de blanco el día que iba a matar a un rey.



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 Heraldo 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.

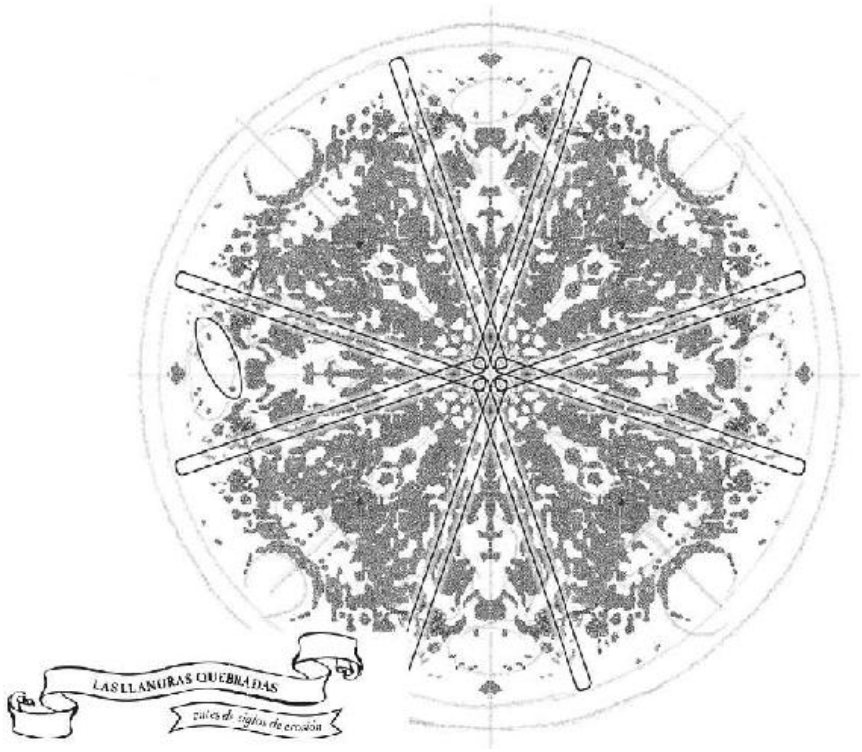


Al estallar la guerra entre Alezkar y los parshendi, Eshonai sirvió a su pueblo como general, portadora de esquirlada y miembro del Consejo de los Cinco. Aunque seguía amando la historia y la exploración, anuló sus deseos llevando constantemente la forma de guerra.

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, los campamentos de guerra alezi en las Llanuras