

ROBERT JORDAN Y TERESA PATTERSON

# LA RUEDA DEL TIEMPO

EL MUNDO DE ROBERT JORDAN



minotauro



ROBERT JORDAN  
TERESA PATTERSON

# DEL TIEMPO



EL MUNDO DE ROBERT JORDAN

minotauro

*El mundo de Robert Jordan*

Texto © 1997 by Bill Fawcett & Associates by Robert Jordan and Teresa Patterson  
Originally published as *The World of Robert Jordan's The Wheel of Time*

Publicado por acuerdo con Tom Doherty Associates e International Editors' Co. Barcelona.  
Todos los derechos reservados

Publicación de Editorial Planeta, SA. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona.  
Copyright © 2023 Editorial Planeta, SA, sobre la presente edición.  
Reservados todos los derechos.

Traducción: © Mila López

ISBN: 978-84-450-1311-3  
Depósito legal: B. 22.161-2022  
*Printed in EU / Impreso en UE.*

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor. La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías. Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento.

En **Grupo Planeta** agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor. Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la web [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.



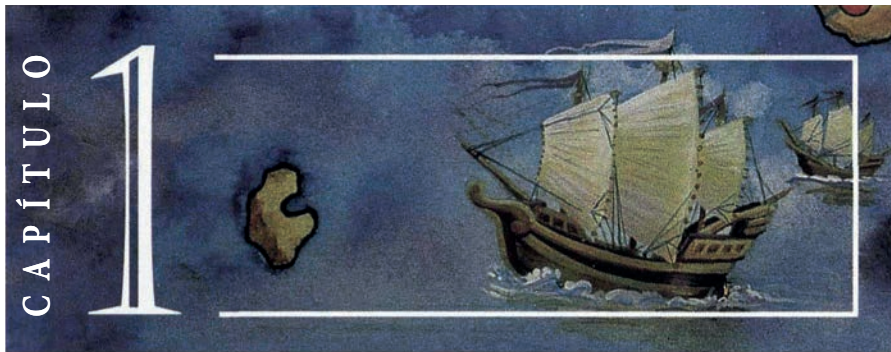
El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como **papel ecológico** y procede de bosques gestionados de manera **sostenible**.

Inscríbete en nuestra newsletter en: [www.edicionesminotauro.com](http://www.edicionesminotauro.com)  
Facebook/Instagram: @EdicionesMinotauro  
Twitter: @minotaurolibros

# SUMARIO

<b>Parte 1: La Rueda y el Poder</b>	<b>11</b>	Capítulo 10: Auge y decadencia de las Diez Naciones	95
Capítulo 1: La Rueda y el Entramado	13	Capítulo 11: El Segundo Dragón y el encumbramiento de Artur Hawkwing	101
Capítulo 2: El Poder Único y la Fuente Verdadera	17	Capítulo 12: El Reinado del Rey Supremo	108
<b>Parte 2: La Era de Leyenda</b>	<b>27</b>	Capítulo 13: La Guerra de los Cien Años	116
Capítulo 3: La Era de Leyenda	29	Capítulo 14: La Nueva Era y la Guerra de Aiel LA Guerra de Aiel	119 121
Capítulo 4: La caída en la Sombra	40	<b>Parte 4: Algunas escenas narrativas de autenticidad cuestionable</b>	<b>127</b>
Capítulo 5: El Oscuro y los Renegados varones	48	<b>Parte 5: El mundo de la rueda</b>	<b>143</b>
Shai'tan	48	Capítulo 15: El mundo después	145
Los Señores del Espanto	49	El mundo	145
Los Renegados	49	El continente principal	146
Ishamael	50	El continente Seanchan	149
Aginor	53	La Tierra de los Hombres locos	150
Balthamel	54	Capítulo 16: Shara	151
Sammael	54	Una tierra de barreras	152
Rahvin	56	Un comercio peligroso	153
Be'lal	56	Dirigentes y gobierno	153
Demandred	57	Los Ayyad	154
Asmodean	59	Un destino determinado	155
Capítulo 6: Las mujeres Renegadas y los Amigos		La esclavitud	155
Siniestros	61	Capítulo 17: Seanchan	156
Lanfear	61	Una sola nación	158
Graendal	64	El poder atado a la correa	158
Semirhage	65	La estructura social	159
MESAANA	67	El control imperial	160
Moghedien	68	El honor Seanchan	160
Osan'gar y Aran'gar	69	La seguridad imperial	161
Los Amigos de la Sombra	69	El retorno	162
Capítulo 7: Los Engendros de la Sombra	72	Capítulo 18: Animales exóticos de Seanchan	163
Los trollocs	72	Los Torm	164
Los Myrddraal	74	Los Corlm	166
Draghkar	78	Los Lopar	167
Los Sabuesos del Oscuro	80	Los Grolm	168
Los Hombres Grises	81	Los Raken	170
Capítulo 8: El Desmembramiento del Mundo	82	Los To'raken	171
<b>Parte 3: El Mundo desde el Desmembramiento</b>	<b>87</b>		
Capítulo 9: La creación de la Torre Blanca	89		

Capítulo 19: Las islas de los Marinos	173	Capítulo 25: Los Hijos de la Luz	224
Los Atha'an Miere	174	Historia	224
La cadena de mando	174	Propósito	224
Los barcos	176	La mano de la luz	226
Los Amayares	177	Los jefes de espías	227
		La estructura de la organización	227
Capítulo 20: Los Aiel	179	Capítulo 26: El arte militar en nuestras tierras	229
El Yermo	179	Los ejércitos de las naciones	229
La historia de los Aiel	180	La cadena de mando	230
La primera escisión	180	La compañía de la mano roja	232
La segunda escisión	181		
Las doncellas lanceras	181	Capítulo 27: Andor	234
El regalo del agua	183	Historia	234
Rhuidean	184	La sucesión	235
El legado de Rhuidean	184	La estabilidad nacional	236
El desarrollo de los clanes Aiel	185	La guardia real	238
El código de honor y obligación	186	Caemlyn	238
Las sabias	186	El Puente Blanco	241
La cultura Aiel	188	Las Montañas de la Niebla y Baerlon	243
Los parentescos entre los Aiel	189	Dos Ríos	243
Los perdidos	189		
Capítulo 21: Los Ogier	191	Capítulo 28: Las Tierras Fronterizas: Shienar,	
Los Steddings	193	Arafel, Kandor y Saldaea	246
Historia	194	Refrenar a la sombra	246
La forma de vida	194	Shienar	249
		Fal Dara	250
Capítulo 22: Los Atajos	197	Arafel	251
El regalo	197	Kandor	252
Las puertas a los atajos	197	Saldaea	253
Dentro de los atajos	198		
El deterioro de los atajos	199	Capítulo 29: Cairhien	256
Capítulo 23: Tel'aran'rhiod	200	Historia	256
El mundo de los sueños	200	El juego de las casas	257
Entrar en el Tel'aran'rhiod	201	La ciudad de Cairhien	258
Una realidad diferente	201	El palacio del sol	260
		Extramuros	262
<b>Parte 6: Dentro del ámbito de nuestras tierras</b>	<b>205</b>	Capítulo 30: Las otras naciones	263
Capítulo 24: La Torre Blanca	208	Amadicia	263
Las Aes Sedai	208	Altara	264
El poder político de la Torre	211	Ebou Dar	265
Un mundo aparte	213	Murandy	270
Los talentos	213	Arad Doman	271
Convertirse en una Aes Sedai	214	Tarabon	272
Los guardianes	215	Ghealdan	276
La jerarquía de la torre	218	Illian	278
Los siete Ajahs	219	Tear	281
Informadoras y espías	220	Mayene	286
La Torre Blanca	222	Capítulo 31: Festividades y calendario	288
La biblioteca	222		
Tar Valon	222	Capítulo 32: Las Profecías del Dragón	293
		Índice	297



# LA RUEDA Y EL ENTRAMADO



«LA RUEDA DEL TIEMPO GIRA y las eras llegan y pasan, y dejan tras de sí recuerdos que se convierten en leyenda. La leyenda se difumina, se convierte en mito, e incluso el mito se ha olvidado mucho antes de que la era que lo vio nacer retorne.» Así comienza cada libro del Mundo de la Rueda, un universo en el que el principal factor de control es la Rueda del

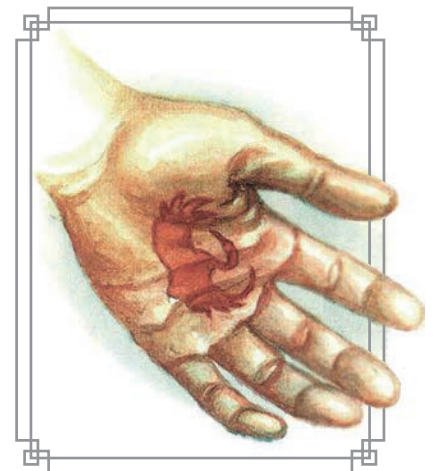
Tiempo y el Gran Entramado que teje; un entramado en el que la luz y la oscuridad, el bien y el mal, lo masculino y lo femenino, y la vida y la muerte se afanan para alcanzar el equilibrio intrínseco en la urdimbre del destino.

¿Qué es la Rueda del Tiempo? Imaginad un gran telar cósmico en forma de rueda de siete radios que gira lentamente a través de la eternidad, tejiendo la urdimbre del universo. La Rueda, generada y dispuesta por el Creador, es el propio tiempo, siempre girando y retornando. La urdimbre que teje está formada por hilos de vidas y de sucesos que se entrelazan en un diseño, el Gran Entramado, el cual es la totalidad de la existencia y la realidad, pasado, presente y futuro.

La influencia de esta Urdimbre de las Eras no alcanza solo a lo que es la materia del mundo físico, sino también a otros mundos y universos, otras dimensiones, otras posibilidades. La Rueda afecta a lo que podría ser, lo que habría podido ser y lo que es. Repercute en el Mundo de los Sueños de modo similar que en el mundo de vigilia.

En este mundo no hay principio ni final, ya que cada radio de la gran Rueda representa una de las siete Eras en su retroceso hacia el pasado y su vuelta al

*Mano de Rand  
con la marca de la garza*





futuro a medida que la Rueda gira, y la urdimbre de cada una de ellas solo cambia su tejido y diseño a su paso en cada vuelta. Con cada uno de esos pasos los cambios varían en un grado progresivamente mayor. Existe un diseño único y distinto para cada una de ellas —el Entramado de una Era—, que forma la esencia de la realidad de esa era. Tal diseño está determinado por la Rueda y solo cambia parcialmente merced a esas vidas que componen los hilos del tejido.

No se sabe cuánto tiempo tarda la Rueda en dar una vuelta completa ni si hay un período fijado para cada Era. La única certidumbre es que todo volverá a acontecer, si bien mucho después de que su recuerdo se haya perdido en la memoria humana, e incluso la reminiscencia de la leyenda. No obstante, ese conocimiento proporciona la base para la filosofía y la historia del mundo conocido. Ningún final, ni siquiera la muerte, es necesariamente definitivo en el eterno girar de la Rueda. La reencarnación es parte de la esencia del mundo. Las profecías se creen y se toman en consideración puesto que revelan tanto lo que fue como lo que será. La incógnita es saber cuándo y cómo se manifestarán.

En un mundo así, el cambio es simplemente una parte predeterminada del mecanismo. Solo unos pocos individuos, seres especiales conocidos como *ta'veren*, pueden hacer que la urdimbre se pliegue a su alrededor, de modo que cambian el tejido. Los hilos de dichos *ta'veren* se estiran como hebras clave en torno a las cuales se tejen los hilos de las vidas que las rodean —y en algunos casos los de todas las vidas— para producir el cambio. A menudo, estas hebras clave originan variantes de gran importancia en el Entramado de una Era. En la Antigua Lengua estos cambios fundamentales se llaman *ta'maral'ailen*, o «Trama del Destino».

Pero incluso los *ta'veren* y la Trama del Destino tejida a su alrededor están sujetos a la Rueda y al Gran Entramado; se cree que la Rueda estira hebras *ta'veren* cada vez que el tejido empieza a desviarse del Entramado. Los cambios que ocasionan, aunque a menudo drásticos y perturbadores para los que viven en esa Era, se cree que forman parte del propio mecanismo corrector de la Rueda. Cuanto mayor es el cambio necesario para devolverle el equilibrio al Gran Entramado, más *ta'veren* surgen en el mundo.

La Gran Rueda es el mismísimo corazón de todos los tiempos. Pero hasta la Rueda requiere energía para mantenerse ella misma y su urdimbre. Esta energía proviene de la Fuente Verdadera, de la que se extrae el Poder Único. Tanto la fuente Verdadera como el Poder Único están conformados por dos partes opuestas aunque complementarias: el *Saidin*, la mitad masculina, y el *Saidar*, la mitad femenina. Ya funcionen en coordinación u oponiéndose dentro de la Fuente Verdadera, son el *Saidin* y el *Saidar* los que proporcionan la fuerza impulsora que hace girar la Rueda del Tiempo.

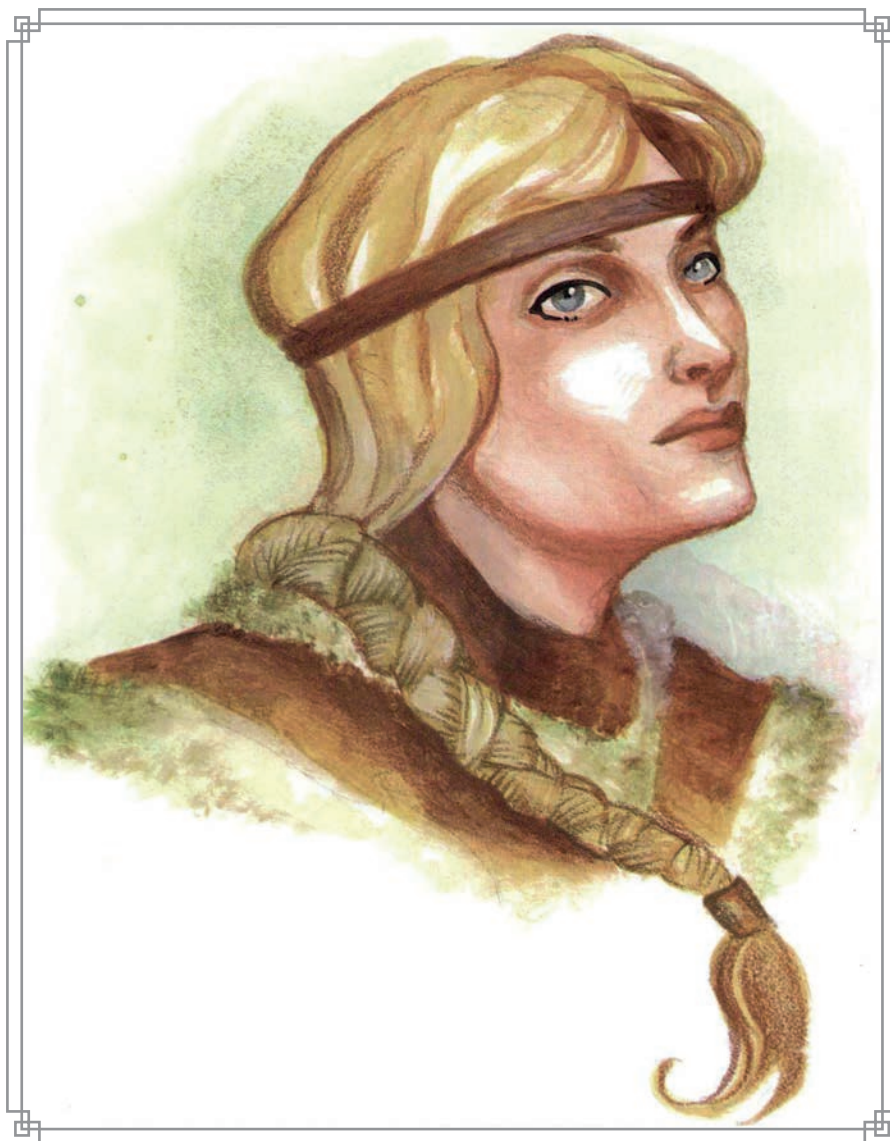
Las únicas fuerzas conocidas aparte de la Rueda y del Entramado son: el Creador, que formó la Rueda; el Poder Único, que la mueve —así como el plan para el Gran Entramado—; y el Oscuro, encerrado por el Creador fuera del Entramado en el momento de la creación. Nadie que sea parte del Entramado o esté en él puede destruir la Rueda ni cambiar el destino del Gran Entramado. Incluso los que son *ta'veren* solo pueden alterar, aunque no cambiar completamente, el tejido. Se cree que si el Oscuro escapa de su prisión, al ser una entidad o una fuerza independiente de la creación, tiene capacidad de rehacer la Rueda











*Birgitte*

y toda la creación a su oscura imagen y semejanza. En consecuencia, todas las personas, en especial las nacidas *ta'veren*, deben esforzarse en cumplir lo mejor posible su destino a fin de asegurar el equilibrio y la continuidad del Gran Entramado.

