GLOSARIO



ACLARACIÓN SOBRE LAS FECHAS DE ESTE GLOSARIO

El calendario Tomano (ideado por Toma dur Ahmid) se adoptó aproximadamente dos siglos después de la muerte de los últimos varones Aes Sedai y registró los años transcurridos después del Desmembramiento del Mundo (DD). Muchos anales resultaron destruidos durante la Guerra de los Trollocs, de tal modo que, al concluir ésta, se abrió una discusión respecto al año exacto en que se hallaban en el antiguo sistema. Tiam de Gazar propuso un nuevo calendario, en conmemoración de la supuesta liberación de la amenaza trolloc, en el que los años se señalarían como Año Libre (AL). El calendario Gazariano ganó amplia aceptación veinte años después del final de la guerra. Artur Hawkwing intentó establecer un nuevo anuario que partiría de la fecha de fundación de su imperio (DF, Desde la Fundación), pero únicamente los historiadores hacen referencia a él actualmente. Tras la generalizada destrucción, mortalidad y desintegración de la Guerra de los Cien Años, Uren din Jubai Gaviota Voladora, un erudito de las islas de los Marinos, concibió un cuarto calendario, el cual promulgó el Panarch Farede de Tarabon. El calendario Farede, iniciado a partir de la fecha, arbitrariamente decidida, del fin de la Guerra de los Cien Años, que registra los años de la Nueva Era (NE), es el que se utiliza en la actualidad.

Aceptadas, las: Jóvenes que se hallan en fase de formación para convertirse en Aes Sedai y que han accedido a cierto grado de poder y superado determinadas pruebas. Las novicias tardan normalmente de cinco a diez años para ascender a la condición de Aceptadas. Las Aceptadas no están tan sujetas a las reglas como las novicias y tienen la posibilidad de elegir, si bien de forma restringida, las áreas en que prefieren centrar sus estudios. Una Aceptada tiene derecho a llevar un anillo con la Gran Serpiente, pero únicamente en el tercer dedo de la mano izquierda. Cuando es promovida al rango de Aes Sedai, escoge su Ajah, accede al privilegio de vestir el chal y puede ponerse el anillo en cualquier dedo o no llevarlo, según dicten las circunstancias. (Véase también *Aes Sedai.*)

acra: Unidad de superficie igual a un cuadrado de cien pasos de lado.

a'dam: Un objeto, compuesto de un collar y un brazalete unidos mediante una correa de metal plateado, que puede utilizarse para controlar, en contra de su voluntad, a cualquier mujer que posea la habilidad de encauzar la energía. El collar lo lleva la *damane,* y el brazalete, la *sul'dam.* (Véanse *damane, seanchan* y *sul'dam.*)

Aes Sedai: Encauzadoras del Poder Único. Desde la Época de Locura, todos los Aes Sedai supervivientes son mujeres. Con frecuencia inspiradoras de desconfianza, temor e incluso odio entre la gente, muchos les achacan la responsabilidad del Desmembramiento del Mundo y les critican su entrometimiento en los asuntos de las naciones. Aun así, pocos son los gobernantes que no disponen de una consejera Aes Sedai, incluso en las tierras en donde tal relación debe mantenerse en secreto. Tras encauzar repetidamente el Poder Único durante varios años, las Aes Sedai adquieren un aspecto físico especial que se caracteriza por la indefinición de la edad en sus rasgos, de modo que, por ejemplo, una Aes Sedai que podría ser abuela no aparenta señal alguna de vejez, salvo tal vez algunas canas. (Véanse *Ajah*; *Sede Amyrlin* y *Época de Locura.*)

Aiel: El pueblo del Yermo de Aiel. Duros y luchadores, se cubren los rostros antes de matar, lo cual ha dado origen al dicho «actuar como un Aiel de rostro velado» para describir a alguien que se comporta de manera violenta. Terribles guerreros, ya sea armados o con las manos desnudas, nunca tocan una espada. Sus flautistas los acompañan en las batallas con música de danzas, y los Aiel llaman a la batalla «la danza» o «la danza de las lanzas». (Véanse también *asociaciones guerreras Aiel* y *Yermo de Aiel.*)

Ajah: Sociedades entre las Aes Sedai; son siete y se designan por colores: Azul, Rojo, Blanco, Verde, Marrón, Amarillo y Gris. Todas las Aes

Sedai, con excepción de la Sede Amyrlin, pertenecen a un Ajah concreto. Cada uno de ellos sigue una filosofía específica respecto al uso del Poder Único y a los cometidos de las Aes Sedai. El Ajah Rojo, por ejemplo, dedica todas sus energías a buscar y amansar a los hombres que encauzan el Poder. El Ajah Marrón, por su parte, prohíbe el compromiso con el mundo y se consagra a la profundización en el conocimiento, en tanto que el Ajah Blanco, que se abstiene en la medida de lo posible del contacto con el mundo y el saber práctico directamente relacionado con él, se concentra en las cuestiones filosóficas y la búsqueda de la verdad. El Ajah Verde (llamado el Ajah de Batalla durante la Guerra de los Trollocs) se mantiene en pie de guerra, listo para el Tarmon Gai'don, mientras que el Ajah Amarillo se concentra en el estudio de la Curación. Las hermanas Azules toman partido por las causas justas, en tanto que las Grises son mediadoras y buscan la armonía y el consenso. Corren rumores sobre la existencia de un Ajah Negro, abocado al servicio del Oscuro.

al'Meara, Nynaeve: Una mujer que había sido Zahorí de Campo de Emond, un pueblo de la comarca de Dos Ríos, en el reino de Andor, y que ahora es una de las Aceptadas.

Alteima: Una Gran Señora de Tear, muy ambiciosa y preocupada por la salud de su esposo.

al'Thor, Rand: Un joven de Campo de Emond que es *ta'veren.* Antes fue pastor de ovejas. Ahora ha sido proclamado como el Dragón Renacido.

al'Thor, Tam: Granjero y pastor de Dos Ríos que en su juventud partió para hacerse soldado, y a su regreso trajo consigo una esposa (Kari, ahora fallecida) y un hijo (Rand).

al'Vere, Egwene: Una joven de Campo de Emond. Actualmente se está formando para acceder a la condición de Aes Sedai.

Alviarin: Una Aes Sedai del Ajah Blanco.

amansar: La acción, realizada por Aes Sedai, de neutralizar para siempre la fuerza de un varón capaz de encauzar el Poder Único. Esto es necesario debido a que todo hombre que aprenda a encauzar enloquecerá a causa de la infección que afecta al *Saidin* y probablemente producirá horribles daños utilizando el Poder después de haber perdido el juicio. Un hombre que ha sido amansado puede detectar todavía la Fuente Verdadera, pero no establecer contacto con ella. La evolución del grado de locura se detiene con el amansamiento, aunque no se cura, y si éste se efectúa en el inicio es factible evitar la muerte. Sin embargo, estos hombres amansados rara vez desean seguir viviendo y normalmente perecen enseguida.

Amigos Siniestros: Los seguidores del Oscuro, que abrigan expectativas de cobrar gran poder y recibir recompensas, incluida la inmortalidad, cuando aquél sea liberado de su prisión.

Amys: Caminante de sueños y Sabia del dominio Peñas Frías, del septiar Nueve Valles de los Taardad Aiel. Esposa de Rhuarc, hermana conyugal de Lian, que es señora del techo del dominio Peñas Frías y segunda madre de Aviendha.

angreal: Un objeto, vestigio de la Era de Leyenda, que permite a quienes son capaces de encauzar el Poder Único el manejo de una cantidad superior a la que podrían utilizar sin salir malparados. Unos se crearon para ser usados por mujeres, y otros, por hombres; los rumores acerca de ciertos tipos de *angreal* utilizables tanto por varones como por féminas no se han confirmado nunca. Su método de elaboración se desconoce en la actualidad, y son muy pocos los que existen hoy en día. (Véanse también *encauzar; sa'angreal* y *ter'angreal.*)

Antecámara de los Siervos: En la Era de Leyenda, la gran sala de reuniones de los Aes Sedai.

Antigua Lengua: La lengua que se hablaba durante la Era de Leyenda. Las personas nobles y cultivadas deben, en principio, haber aprendido a hablarla, pero la mayoría sólo conocen algunas palabras. A menudo su traducción resulta harto difícil, ya que es un lenguaje susceptible de ofrecer diversas interpretaciones mediante sutiles variaciones en el significado.

Arad Doman: Una nación situada en las costas del Océano Aricio. En la actualidad sufre los estragos de una guerra civil además de las que sostiene de manera simultánea contra quienes se han declarado partidarios del Dragón Renacido y contra Tarabon. La mayoría de los mercaderes domani son mujeres, y el dicho «dejar que un hombre haga tratos con una domani» se utiliza para referirse a alguien que se empeña en hacer una estupidez mayúscula. Las domani tienen fama —o más bien mala fama— por su belleza, su seductor encanto y sus escandalosos atuendos.

Artur Hawkwing: Véase *Hawkwing, Artur.*

asociaciones guerreras Aiel: Los guerreros Aiel están incorporados sin excepción a una de las asociaciones guerreras, tales como los Perros de Piedra *(Shae'en M'taal)*, los Escudos Rojos *(Aethan Dor)*, los Buscadores de Agua *(Duahde Mahdi'in)* o las Doncellas Lanceras *(Far Dareis Mai)*. Cada Agrupación tiene sus propias costumbres y, en ocasiones, cometidos específicos. Por ejemplo, los Escudos Rojos hacen las veces de policía. Los Perros de Piedra actúan como tropas de retaguardia durante una retirada, mientras que las Doncellas Lanceras

realizan el cometido de exploradoras. Los clanes Aiel luchan con frecuencia entre sí, pero los miembros de una misma asociación no se enfrentan jamás, aun cuando lo hagan sus clanes. Así, siempre hay vías de contacto amistosas entre los clanes, incluso cuando se encuentran en estado de guerra declarada. (Véanse *Aiel, Yermo de Aiel* y *Far Dareis Mai.*)

Atha'an Miere: Véase *Marinos, los.*

Avendesora: En la Antigua Lengua, el Árbol de la Vida, mencionado en innumerables historias y leyendas que lo ubican en diversos lugares.

Avendoraldera: Un árbol que creció en la ciudad de Cairhien a partir de un retoño de *Avendesora.* Los Aiel regalaron dicho retoño a la ciudad en el 566 NE, a pesar del hecho de que ningún documento demuestra relación alguna entre los Aiel y *Avendesora.* (Véase *Guerra de Aiel.*)

Aviendha: Una mujer del septiar Agua Amarga de los Taardad Aiel.

Aybara, Perrin: Un joven de Campo de Emond, antaño aprendiz de herrero. Es *ta'veren.* (Véase también *ta'veren.*)

Ba'alzamon: En el idioma trolloc «Corazón de la Oscuridad». Existe la creencia, errónea, de que éste es el nombre que dan los trollocs al Oscuro. (Véanse *Oscuro* y *trollocs.*)

Bain: Una mujer del septiar Roca Negra de los Shaarad Aiel. Una Doncella Lancera.

Bair: Una caminante de sueños y Sabia del septiar Haido de los Shaarad Aiel.

Berelain sur Paendrag: Principal de Mayene por la gracia de la Luz, Defensora de las Olas, Sede Suprema de la casa Paeron. Una bella y voluntariosa joven, y una gobernante muy hábil. Siempre consigue lo que se propone, cueste lo que cueste, y jamás falta a su palabra. (Véase *Mayene.*)

Birgitte: Legendaria heroína de relatos, renombrada por su belleza casi en igual medida que por su valentía y su destreza como arquera. Utilizaba un arco y flechas de plata, con los que nunca erraba el tiro. Está entre los héroes llamados a volver de la tumba cuando suene el Cuerno de Valere. Se la vincula siempre con Gaidal Cain, un legendario espadachín. (Véanse también *Cain, Gaidal* y *Cuerno de Valere.*)

Bornhald, Dain: Un capitán de los Hijos de la Luz.

Byar, Jaret: Un oficial de los Hijos de la Luz.

cadin'sor: Atuendo de los guerreros Aiel, compuesto por chaqueta y calzones en tonos grises y pardos que se confunden con las rocas del entorno o con las sombras, así como botas de cuero suave, altas hasta las rodillas y atadas con cordones. En la Antigua Lengua, «ropas de trabajo».

Caemlyn: La capital de Andor.

Cain, Gaidal: Un famoso espadachín mencionado en leyendas y en la historia, al que siempre se vincula con Birgitte y del que se dice que era tan apuesto como hermosa era ella. Se dice que era invencible cuando pisaba su suelo natal. Es uno de los héroes llamados a volver de la tumba cuando suene el Cuerno de Valere. (Véanse también *Birgitte* y *Cuerno de Valere.*)

Cairhien: Nombre dado a una nación situada junto a la Columna Vertebral del Mundo y a su capital. La ciudad fue quemada y saqueada durante la Guerra de Aiel, al igual que muchas otras poblaciones. El subsiguiente abandono de las zonas de cultivo próximas a la Columna Vertebral del Mundo obligó a la importación de grandes cantidades de cereales. El asesinato del rey Galldrian (998 NE) ha provocado una guerra civil entre las casas nobles que se disputan el Trono del Sol, la interrupción de los envíos de cereales y la hambruna. La enseña de Cairhien representa un radiante sol dorado que está elevándose sobre un fondo azul cielo.

Callandor: La Espada que no es una Espada, La Espada que no Puede Tocarse. Una espada de cristal que estuvo guardada en la Ciudadela de Tear. Es un poderoso *sa'angreal* para ser utilizado por un varón. El que fuera retirada de la cámara llamada el Corazón de la Ciudadela, junto con la caída de la fortaleza, fue uno de los signos principales del Renacimiento del Dragón y de la proximidad del Tarmon Gai'don. (Véanse también *Dragón Renacido, el*; *sa'angreal* y *Ciudadela de Tear, la.*)

caminante de sueños: Término con que los Aiel denominan a la mujer capaz de entrar en el *Tel'aran'rhiod.*

Capas Blancas: Véanse *Hijos de la Luz.*

Cauthon, Abell: Un granjero de Dos Ríos, padre de Mat Cauthon. Está casado con Natti; las hijas del matrimonio se llaman Eldrin y Bodewhin, a la que se conoce por el diminutivo Bode.

Cauthon, Mat: Un joven de Campo de Emond que es *ta'veren.* Su nombre de pila completo es Matrim.

Chaendaer: Una montaña del Yermo de Aiel, al pie de la cual se extiende el valle de Rhuidean. (Véanse *Yermo de Aiel, el* y *Rhuidean.*)

Chiad: Una Doncella Lancera del septiar Río Pedregoso de los Goshien Aiel, quienes mantienen rencillas hereditarias con los Shaarad.

Cien Compañeros, los: Según la leyenda, los cien varones Aes Sedai, seleccionados entre los más poderosos de la Era de Leyenda, que, encabezados por Lews Therin Telamon, libraron el combate final de la Guerra de la Sombra y sellaron de nuevo la prisión del Oscuro. El contraataque del Oscuro contaminó el *Saidin* y, a consecuencia de

ello, los Cien Compañeros enloquecieron e iniciaron el Desmembramiento del Mundo. (Véanse *Época de Locura; Desmembramiento del Mundo*; *Fuente Verdadera* y *Poder Único.*)

Cinco Poderes, los: El Poder Único tiene varias vías de utilización que reciben su denominación según el tipo de efectos que pueden producir —Tierra, Aire (llamado a veces Viento), Fuego, Agua y Energía— y se denominan conjuntamente los Cinco Poderes. Todos los poseedores del Poder Único disponen de un mayor grado de fuerza con uno o quizá dos de ellos y un potencial menor con los restantes. En la Era de Leyenda el dominio de la Energía se manifestaba igualmente en hombres y mujeres, pero los varones tenían más habilidad en el manejo de la Tierra y el Fuego, en tanto que el Agua y el Aire eran vías que con frecuencia encauzaban mejor las mujeres. Ha habido excepciones a esta regla, pero tan raras que la Tierra y el Fuego pasaron a ser considerados como Poderes masculinos y el Aire y el Agua, femeninos.

Ciudadela de Tear: También llamada la Roca o la Piedra. Una gran fortaleza situada en la ciudad de Tear, que se cree que fue erigida poco después del Desmembramiento del Mundo utilizando el Poder Único. Asediada y atacada sin éxito en incontables ocasiones, cayó en el transcurso de una noche a manos del Dragón Renacido y de unos pocos cientos de Aiel, cumpliéndose así dos pasajes de las Profecías del Dragón. La Ciudadela contiene una colección de *angreal* y *ter'angreal* que rivaliza con la de la Torre Blanca y que, a decir de algunos, fue reunida para tratar de disminuir el relumbre de la posesión de *Callandor.*

Columna Vertebral del Mundo: Una imponente cordillera de montañas, que sólo puede atravesarse por algunos puertos y que separa el Yermo de Aiel de las tierras occidentales.

Couladin: Un ambicioso hombre del septiar Domai de los Shaido Aiel. Pertenece a la asociación guerrera *Seia Doon,* los Ojos Negros.

Crónicas, Guardiana de las: Aes Sedai que ostenta la máxima autoridad después de la Sede Amyrlin, para la cual trabaja como secretaria. Es elegida vitaliciamente por la Antecámara de la Torre y a menudo pertenece al mismo Ajah que la Amyrlin. Otra forma de tratamiento menos formal para referirse a ella es la Guardiana. (Véanse *Ajah* y *Sede Amyrlin.*)

cuendillar: Una sustancia indestructible creada durante la Era de Leyenda. Absorbe cualquier fuerza que intente romperla, incrementando así su dureza. También se la conoce como piedra del corazón.

Cuerno de Valere: El legendario objeto de la Gran Cacería del Cuerno. Al Cuerno se le atribuye el poder de llamar a los héroes fallecidos y

sacarlos de sus tumbas para combatir a la Sombra. Se ha convocado una nueva Cacería del Cuerno, y los cazadores han prestado juramento en Illian.

damane: En la Antigua Lengua, literalmente «Las Atadas con Correa». Es el término con el que los seanchan denominan a las mujeres capaces de encauzar y a quienes mantienen prisioneras mediante el uso del *a'dam.* Cada año se realizan pruebas a muchachas jóvenes a todo lo ancho del territorio seanchan, que se repiten hasta que alcanzan la edad en la que se manifiesta el don innato. Al igual que con los muchachos que se revelan capaces de encauzar (y a los cuales se ajusticia), los nombres de las *damane* quedan reflejados en un registro familiar y son borrados de las listas de ciudadanos, como se hace al fallecer cualquier otra persona, dándoselas por muertas a todos los efectos. A las mujeres con la capacidad de encauzar pero a las que todavía no se las ha hecho *damane,* se las llama *marath'damane,* que significa literalmente «Las que Deben Atarse con Correa». (Véanse *a'dam, seanchan* y *sul'dam.*)

Damodred, lord Galadedrid: Hermanastro de Elayne y Gawyn al ser los tres hijos del príncipe Taringail Damodred. Su insignia es una espada de plata alada, con la punta hacia abajo.

Desmembramiento del Mundo, el: Durante la Época de Locura, los varones Aes Sedai, capaces de valerse del Poder Único hasta un grado ahora desconocido, modificaron en su enajenamiento la faz de la tierra. Provocaron grandes terremotos, arrasaron cordilleras de montañas, hicieron surgir nuevas cumbres, elevaron tierra firme en terrenos ocupados por mares y anegaron con océanos las tierras habitadas. Muchas partes del mundo quedaron completamente despobladas, y los supervivientes se vieron diseminados como polvo azotado por el viento. Esta destrucción es recordada en relatos, leyendas y en la historia como el Desmembramiento del Mundo. (Véanse *Época de Locura* y *Cien Compañeros, los.*)

din Jubai Ala Blanca, Jorin: Una mujer de los Atha'an Miere, el pueblo de los Marinos. Detectora de Vientos del bergantín *Tajador de olas.*

din Jubai Vientos Borrascosos, Coine: Una mujer de los Atha'an Miere, el pueblo de los Marinos. Navegante del bergantín *Tajador de olas.*

Dragón, el: Nombre con que se conocía a Lews Therin Telamon durante la Guerra de la Sombra, hace unos tres mil años o más. Poseído por la misma locura que aquejó a todos los varones Aes Sedai, Lews Therin mató a todas las personas de su familia y a todos sus seres queridos, con lo que se ganó el nombre de Verdugo de la Humanidad. (Véanse *Dragón Renacido* y *Dragón, Profecías del.*)

Dragón, falso: Así se llama a los diversos hombres que han pretendido ser el Dragón Renacido. Algunos han provocado guerras en las que se han visto involucradas muchas naciones. A lo largo de los siglos, la mayoría han sido hombres incapaces de encauzar el Poder Único, pero unos cuantos lo han logrado. Todos, no obstante, han desaparecido o han sido capturados o ejecutados sin que se cumpliera ninguna de las profecías relativas al Renacimiento del Dragón. Entre quienes fueron capaces de encauzar el Poder, los más poderosos fueron Raolin Perdición del Oscuro (335-336 DD), Guaire Amalasan (AL 939-943) y Logain (997 NE). (Véanse *Dragón Renacido* y *Guerra del Segundo Dragón.*)

Dragón, Profecías del: Apenas conocidas y escasamente mencionadas, las Profecías, expuestas en *El Ciclo Karaethon,* predicen que el Oscuro volverá a liberarse para extender su mano sobre el mundo, y que Lews Therin Telamon, el Dragón, responsable del Desmembramiento del Mundo, volverá a nacer para librar el Tarmon Gai'don, la Última Batalla contra la Sombra. Según las Profecías, el Dragón salvará al mundo y volverá a desmembrarlo. (Véase *Dragón, el.*)

Dragón Renacido: De acuerdo con las Profecías, el hombre en el que ha reencarnado Lews Therin Verdugo de la Humanidad. (Véanse *Dragón, el*; *Dragón, falso* y *Dragón, Profecías del.*)

Elaida: Aes Sedai del Ajah Rojo que en otra época actuó como consejera de la reina Morgase de Andor. A veces realiza predicciones.

Elayne de la casa Trakand: Hija de la reina Morgase y heredera del trono de Andor. Ha accedido al grado de Aceptada. Su emblema es un lirio dorado.

encauzar: Controlar el flujo del Poder Único. (Véase *Poder Único.*)

Entramado de una Era: La Rueda del Tiempo teje los hilos de las vidas humanas formando el Entramado de una Era, con frecuencia denominado simplemente el Entramado, el cual compone la sustancia de la realidad de dicha Era. (Véase *ta'veren.*)

Época de Locura: Los años transcurridos después de que el contraataque del Oscuro contaminara la mitad masculina de la Fuente Verdadera, cuando los varones Aes Sedai enloquecieron y desmembraron el mundo. Se desconoce la duración exacta de este período, aun cuando existe la creencia de que se prolongó casi un siglo. Únicamente finalizó por completo con la muerte del último varón Aes Sedai. (Véanse *Cien Compañeros; Fuente Verdadera* y *Poder Único.*)

Era de Leyenda: La era concluida con la Guerra de la Sombra y el Desmembramiento del Mundo, una época en que los Aes Sedai ejecuta-

ron prodigios que actualmente sólo caben en la imaginación. (Véanse *Cien Compañeros*; *Fuente Verdadera* y *Poder Único*.)

espontánea: Una mujer que ha aprendido a encauzar el Poder Único por sus propios medios y ha sobrevivido a la crisis que sólo una de cada cuatro supera. Dichas mujeres suelen erigir barreras con el fin de no conocer racionalmente lo que hacen; pero, si llegan a desprenderse de tal actitud defensiva, las espontáneas llegan a situarse entre las más poderosas encauzadoras. Este término se utiliza a menudo en sentido despectivo.

Estanda: Una Gran Señora de Tear partidaria de alcanzar sus propósitos y hacer pagar a sus enemigos sin apresuramientos pero hasta las últimas consecuencias.

Faile: En la Antigua Lengua «halcón». Seudónimo adoptado por Zarina Bashere, una joven de Saldaea.

Far Dareis Mai: Literalmente «Doncellas Lanceras». Una asociación guerrera Aiel, la cual, a diferencia de las demás, únicamente admite mujeres como miembros. A una Doncella no le es permitido casarse y permanecer en la sociedad, ni luchar durante los meses de gestación. Los hijos de las Doncellas son entregados a otra mujer para que se encargue de su crianza, de tal modo que nadie sepa quién fue la madre del pequeño. («No puedes pertenecer a un hombre, ni tener hombre ni hijo. La lanza es tu amante, tu hijo y tu vida.») (Véanse también *Aiel* y *asociaciones guerreras Aiel*.)

Fuente Verdadera: La fuerza vital del universo que hace girar la Rueda del Tiempo. Está dividida en una mitad masculina *(Saidin*) y una mitad femenina *(Saidar*), las cuales interactúan colaborando y enfrentándose a un tiempo. Únicamente un hombre puede absorber el *Saidin*; únicamente una mujer puede absorber el *Saidar.* Desde el inicio de la Época de Locura, el *Saidin* permanece contaminado a causa del contacto del Oscuro. (Véase *Poder Único*.)

Gaidin: Literalmente, «Hermano para Batallas». Un título utilizado por las Aes Sedai para designar a los Guardianes. (Véase *Guardián.*)

Galad: Véase *Damodred, lord Galadedrid.*

Gaul: Un Aiel del septiar Imran de los Shaarad, que mantienen rencillas hereditarias con los Goshien. Es un Perro de Piedra.

Gawyn de la casa Trakand: Hijo de la reina Morgase y hermano de Elayne, que será Primer Príncipe de la Espada cuando Elayne ascienda al trono. Su emblema es un jabalí blanco.

Gran Cacería del Cuerno, la: Ciclo de historias que narra la legendaria búsqueda del Cuerno de Valere, llevada a cabo entre los años transcurridos desde el fin de la Guerra de los Trollocs y el inicio de la

Guerra de los Cien Años. Llevaría muchos días relatar la totalidad del ciclo. (Véase *Cuerno de Valere*.)

Gran Llaga, la: Una región situada en los confines del norte, totalmente corrompida por el Oscuro. Guarida de trollocs, Myrddraal y otras criaturas del Oscuro.

Gran Señor de la Oscuridad: El nombre que dan los Amigos Siniestros al Oscuro, en la creencia de que el uso de su verdadero nombre resultaría blasfemo.

Gran Serpiente: Símbolo del tiempo y la eternidad cuyos orígenes se remontan a una época anterior a la Era de Leyenda, que representa a una serpiente mordiéndose la cola. Las mujeres que acceden al grado de Aceptadas entre las Aes Sedai reciben un anillo moldeado con la forma de la Gran Serpiente.

Grandes Señores de Tear: El consejo de Grandes Señores gobierna la nación de Tear, que no tiene soberano. No se compone de un número fijo de miembros y a lo largo de los años su composición ha variado desde veinte componentes a tan sólo seis. No confundir con los Señores de la Tierra, aristócratas tearianos de menor categoría.

Guardián: Un guerrero vinculado a una Aes Sedai. El lazo que los une proviene del Poder Único y, por medio de él, el Guardián recibe dones entre los que se cuentan la rápida curación de las heridas, la posibilidad de resistir largos períodos sin comida, bebida o reposo y la capacidad de detectar la infección del Oscuro a cierta distancia. Mientras el Guardián permanezca con vida, la Aes Sedai a quien está vinculado tendrá conciencia de ello por más lejos que se encuentre y, cuando muera, conocerá el momento y el modo en que ha muerto. El vínculo crea una especie de percepción tanto en la Aes Sedai como en el Guardián respecto a las condiciones físicas y emocionales del otro. Mientras que la mayoría de los Ajahs sostienen que una Aes Sedai puede disponer de un solo Guardián unido a ella, el Ajah Rojo rechaza el nexo con cualquier Guardián y el Ajah Verde cree que una Aes Sedai es libre de disponer de tantos Guardianes como desee. Éticamente, el Guardián debe acceder a establecer la vinculación, pero se tienen noticias de casos en que ésta se le impuso en contra de su voluntad. Los beneficios que obtienen las Aes Sedai de esta unión constituyen un secreto celosamente guardado. (Véase *Aes Sedai*.)

Guerra de Aiel: (976-978 NE) Cuando el rey Laman de Cairhien cortó el *Avendoraldera,* cuatro clanes de los Aiel atravesaron la Columna Vertebral del Mundo, y saquearon y quemaron la capital de Cairhien así como otras muchas ciudades y pueblos. El conflicto se propagó hasta Andor y Tear. Oficialmente se sostiene que los Aiel fueron finalmen-

te derrotados en la Batalla de las Murallas Resplandecientes, delante de Tar Valon, pero, de hecho, el rey Laman pereció en dicha batalla y, habiendo cumplido su objetivo, los Aiel volvieron a cruzar la Columna Vertebral del Mundo. (Véanse *Avendoraldera* y *Cairhien.*)

Guerra de la Sombra: También conocida como Guerra del Poder. Comenzó poco tiempo después de que se efectuara un intento de liberar al Oscuro, y pronto se vieron involucradas en ella todas las naciones. En un mundo donde incluso el recuerdo de la guerra había caído en el olvido, se redescubrieron todos y cada uno de los rostros de la guerra, a menudo desfigurados por la mano del Oscuro que se cernía sobre el mundo. En ella el Poder Único fue utilizado como arma. La guerra se concluyó volviendo a sellar las puertas de la prisión del Oscuro. (Véanse *Cien Compañeros, los* y *Dragón, el.*)

Guerra de los Cien Años: Una serie de guerras sucesivas entre alianzas de naciones constantemente modificadas, precipitada por la muerte de Artur Hawkwing y las luchas por acceder al mando de su imperio que ésta acarreó. Esta contienda dejó despobladas extensas zonas de las naciones situadas entre el Océano Aricio y el Yermo de Aiel y entre el Mar de las Tormentas y la Gran Llaga. La destrucción tuvo tal alcance que apenas se conservan algunos documentos dispersos sobre la época. El imperio de Artur Hawkwing se desmoronó, dando lugar a la actual distribución de naciones. (Véase *Hawkwing, Artur.*)

Guerra de los Trollocs: Una serie de guerras, iniciadas hacia el 1000 DD, que se prolongaron durante más de tres siglos, a lo largo de los cuales los trollocs arrasaron el mundo. Finalmente los trollocs fueron abatidos u obligados a refugiarse en la Gran Llaga, pero algunas naciones dejaron de existir, mientras que otras quedaron casi despobladas. Toda la información que resta sobre aquel período es fragmentaria.

Guerra del Poder: Véase *Guerra de la Sombra.*

Guerra del Segundo Dragón: La contienda librada (AL 939-943) contra el falso Dragón Guaire Amalasan. En el transcurso de esa guerra un joven rey llamado Artur Paendrag Tanreall, posteriormente conocido como Artur Hawkwing, alcanzó una posición preponderante sobre el resto de los soberanos.

Hawkwing, Artur: Rey legendario (reinó entre AL 943-994) que unió todas las tierras situadas al oeste de la Columna Vertebral del Mundo, así como algunos países que se extendían más allá del Yermo de Aiel. Llegó incluso a enviar ejércitos al otro lado del Océano Aricio (AL 992) pero se perdió todo contacto con éstos a su muerte, que desencadenó la Guerra de los Cien Años. Su emblema era un halcón dorado volando. (Véase *Guerra de los Cien Años.*)

heredera del trono: La hija mayor de la reina de Andor, la cual sucede en el trono a su madre. Si la reina no tiene ninguna hija, la corona pasa a la mujer de parentesco más próximo a ella.

Hija de la Noche: Véase *Lanfear.*

Hijos de la Luz: Una asociación que no debe sumisión a reino alguno, que mantiene estrictas creencias ascéticas y está consagrada a derrotar al Oscuro y a la destrucción de todos los Amigos Siniestros. Fundada durante la Guerra de los Cien Años por Lothair Mantear para perseguir al creciente número de Amigos Siniestros, se transformó durante la guerra en una organización de marcado carácter militar, de creencias extremadamente rígidas, entre las que destaca la certeza de que ellos son los únicos que se hallan en posesión de la verdad. Profesan un profundo odio por las Aes Sedai, a las cuales consideran, al igual que a sus simpatizantes, Amigos Siniestros. Se los conoce despectivamente como Capas Blancas, y su emblema es un sol dorado sobre fondo blanco. (Véase *interrogadores, los.*)

Hombre Gris: Alguien que ha entregado voluntariamente su alma para convertirse en un asesino al servicio de la Sombra. Los Hombres Grises tienen un aspecto tan anodino que con frecuencia nadie suele reparar en su presencia. La gran mayoría de los Hombres Grises son, como su nombre indica, varones, pero un reducido número de ellos son mujeres. También se los conoce como los Sin Alma.

Illian: Gran ciudad portuaria del Mar de las Tormentas, capital de la nación del mismo nombre.

interrogadores, los: Una orden de los Hijos de la Luz. Su cometido es descubrir la verdad en controversia y desenmascarar a los Amigos Siniestros. En su búsqueda de la verdad y de la Luz, utilizan habitualmente la tortura como método de interrogatorio; su actitud normal es la de conocer con antelación la verdad, con lo cual únicamente deben obligar a sus víctimas a confesarla. Los interrogadores se autodenominan la Mano de la Luz, la Mano que arranca la verdad, y en ocasiones actúan como si se hallaran al margen de los Hijos y del Consejo de Ungidos, órgano de máxima autoridad entre los Hijos. El dirigente de los interrogadores es el Inquisidor Supremo, el cual forma parte del Consejo de Ungidos. Su enseña es una vara de pastor de color rojo sangre.

Juego de las Casas: Nombre dado a las intrigas, conspiraciones y manipulaciones urdidas por las casas nobles para conseguir ventajas. En él se da gran valor a la sutileza y a la simulación, al aparentar apuntar a un objetivo cuando en realidad se dedican las energías a otro y a obtener resultados con el menor esfuerzo aparente. También conocido

como el Gran Juego y por su nombre en la Antigua Lengua*: Daes Dae'mar.*

juglar: Un narrador de historias, músico, malabarista, acróbata y animador errante. Conocidos por sus singulares capas de parches multicolores, actúan normalmente en los pueblos y ciudades pequeñas.

Juramentos, los Tres: Los juramentos que presta una Aceptada al ascender a la condición de Aes Sedai. Se pronuncian asiendo la Vara Juratoria, un *ter'angreal* que les confiere un carácter vinculante, y que son: 1) No decir nunca algo que no sea cierto. 2) No fabricar ninguna arma con la que un hombre pueda matar a otro. 3) No utilizar nunca el Poder como arma salvo contra los Engendros de la Sombra o, como último recurso, en defensa de la propia vida, la del propio Guardián o de otra Aes Sedai. El segundo juramento fue el primero en adoptarse, como reacción a la Guerra del Poder. Aunque el primero se mantiene al pie de la letra, suele ser eludido por medio de una cuidadosa selección de las palabras. Existe la creencia de que los dos últimos son inviolables.

Lan, al'Lan Mandragoran: Un Guardián, vinculado a Moraine. Rey no coronado de Malkier, Dai Shan y el último señor superviviente malkieri. (Veánse *Guardián*; *Moraine* y *Malkier.*)

Lanfear: En la Antigua Lengua, «Hija de la Noche». Una de las Renegadas, tal vez la más poderosa después de Ishamael. A diferencia de los demás Renegados, fue ella quien eligió este nombre. Se dice que estuvo enamorada de Lews Therin Telamon y que profesaba un profundo odio por su esposa, Ilyena. (Veánse *Renegados* y *Dragón, el.*)

Laras: Maestra de las Cocinas de la Torre Blanca, centro del poder de las Aes Sedai, en Tar Valon. Una mujer con unos conocimientos sorprendentes y un pasado chocante.

Leane: Una Aes Sedai del Ajah Azul, Guardiana de las Crónicas. (Véanse *Ajah*; *Crónicas, Guardiana de las.*)

Lews Therin Telamon, Verdugo de la Humanidad: Véase *Dragón, el.*

Liandrin: Una Aes Sedai de Tarabon que pertenecía al Ajah Rojo. Se sabe que forma parte del Ajah Negro.

Lini: Antigua nodriza de lady Elayne, y anteriormente de Morgase, su madre.

Logain: Un hombre que pretendía ser el Dragón Renacido; ha sido amansado y está preso en la Torre Blanca de Tar Valon.

Loial hijo de Arent, hijo de Halan: Un Ogier del *stedding* Shangtai. Autor en ciernes de un libro sobre el Dragón Renacido.

Luhhan, Haral: Herrero de Dos Ríos y miembro del Consejo del Pueblo de Campo de Emond. Su esposa Elsbet es miembro del Círculo de Mujeres.

Llaga, La: Véase *Gran Llaga, la.*

Llama de Tar Valon: Símbolo de Tar Valon, de la Sede Amyrlin y de los Aes Sedai. Una representación estilizada de una llama; una lágrima blanca con la parte más delgada hacia arriba.

Malkier: Una nación que formaba antaño parte de las Tierras Fronterizas, ahora consumida por La Llaga. La enseña de Malkier era una grulla dorada volando.

Manetheren: Una de las Diez Naciones aliadas en el Segundo Pacto y también la capital de dicha nación. Tanto la ciudad como el reino fueron completamente arrasados durante las Guerra de los Trollocs. (Véase *Guerra de los Trollocs.*)

Marinos, los: Su denominación más correcta es los Atha'an Miere, el Pueblo del Mar. Son gentes reservadas, y apenas se sabe nada sobre sus costumbres y estilo de vida. Habitantes de las islas del Océano Aricio y del Mar de las Tormentas, viven poco tiempo en dichas islas, ya que pasan la mayor parte de su vida en sus barcos. Gran parte del comercio marítimo lo realizan los bajeles de los Marinos.

Mayene: Ciudad-estado del Mar de las Tormentas que históricamente ha estado supeditada a la opresión de Tear. Su riqueza e independencia deriva de su conocimiento de los emplazamientos de los bancos de peces clavo, los cuales rivalizan en importancia económica con los olivares de Tear, Illian y Tarabon. De los peces clavo y las aceitunas se extrae la casi totalidad del aceite consumido por las lámparas. El título del dirigente de Mayene es «el Principal»; los Principales afirman ser descendientes de Artur Hawkwing. El emblema de Mayene es un halcón dorado en posición de vuelo.

medidas de longitud: 1 pie = 30 cm; 3 pies = 1 paso (90 cm); 2 pasos = 1 espán (1,8 m); 1.000 espanes = 1,8 km; 1 legua = 7,3 km.

Melaine: Caminante de sueños y Sabia del septiar Jhirad de los Goshien Aiel.

Merrilin, Thom: Un juglar muy poco corriente.

Min: Una joven que posee la capacidad de leer señales relacionadas con las personas en las aureolas que a veces percibe en torno a ellas.

Moraine: Una Aes Sedai del Ajah Azul. Del linaje de la casa Damodred, aunque no en la línea sucesoria del trono, se crió en el Palacio Real de Cairhien.

Morgase: Por la Gracia de la Luz, reina de Andor, Defensora del Reino, Protectora del Pueblo, Cabeza Insigne de la casa Trakand. Su emblema consta de tres llaves doradas. La enseña de la casa Trakand es una piedra angular de plata.

Myrddraal: Criaturas del Oscuro, bajo cuyo mando se encuentran los

trollocs. Deformes descendientes de los trollocs en los que la materia humana utilizada para crear a los trollocs ha regresado a la superficie, pero infectada por la malignidad que generó a los trollocs. Físicamente son como los hombres, exceptuando el hecho de que no tienen ojos, aun cuando dispongan de la agudeza visual de un águila, tanto de día como de noche. Gozan de ciertos poderes emanados del Oscuro, entre los que se cuenta la capacidad de paralizar de terror con la mirada y la posibilidad de esfumarse en los lugares que se hallan a oscuras. Uno de sus pocos puntos débiles de que se tiene conocimiento es su renuencia a cruzar cualquier corriente de agua. En diferentes países se los conoce con muchos nombres, entre ellos: Semihombres, Seres de Cuencas Vacías, Hombres de la Sombra, Acechantes, Perseguidores y Fados.

Niall, Pedron: Capitán general de los Hijos de la Luz. (Véase *Hijos de la Luz.*)

Ogier: 1) Una raza no humana, caracterizada por una gran estatura (diez pies de altura media en los varones adultos), anchas narices casi hocicudas y largas orejas copetudas. Viven en áreas llamadas *steddings.* Su alejamiento de estos *steddings* después del Desmembramiento del Mundo (en una época que los Ogier denominan el Exilio) tuvo como consecuencia lo que se conoce con el nombre de Añoranza; un Ogier que permanece demasiado tiempo fuera del *stedding,* enferma y muere. Rara vez abandonan los *steddings* y suelen mantener escaso contacto con los hombres. Los humanos apenas conocen detalles acerca de ellos y son muchos los que creen que los Ogier son sólo seres de leyenda. Aunque se los tiene por un pueblo pacífico y les cuesta llegar a enfurecerse, algunas narraciones antiguas afirman que lucharon junto a los humanos en la Guerra de los Trollocs y los describen como implacables enemigos. Valoran sobremanera el conocimiento, y sus libros e historias contienen a menudo información que la humanidad ha perdido ya. La esperanza media de vida de un Ogier es tres o cuatro veces superior a la de un humano. 2) Cualquier individuo perteneciente a dicha raza no humana. (Veánse *Desmembramiento del Mundo*; *stedding* y *Cantor de Árboles.*)

Ordeith: En la Antigua Lengua, «Ajenjo». Seudónimo adoptado por un hombre que actúa como consejero del capitán general de los Hijos de la Luz.

Oscuro: El nombre más comúnmente utilizado en todos los países para mencionar a Shai'tan. El origen del mal, la antítesis del Creador. Encarcelado por el Creador en el momento de la Creación en una prisión de Shayol Ghul. El intento de liberarlo de ella desencadenó

la Guerra de la Sombra, la contaminación del *Saidin,* el Desmembramiento del Mundo y el fin de la Era de Leyenda.

Oscuro, nombrar al: El hecho de pronunciar el verdadero nombre del Oscuro (Shai'tan) atrae su atención, lo que acarrea inevitablemente desgracias y mala suerte. Por ese motivo, se utilizan innumerables eufemismos, entre los que se encuentran el Oscuro, Padre de las Mentiras, Cegador de la Vista, Señor de la Tumba, Pastor de la Noche, Ponzoña del Corazón, Ponzoña del Alma, Colmillo del Corazón, Viejo Siniestro, Arrasador de la Hierba y Marchitador de las Hojas. Los Amigos Siniestros lo llaman Gran Señor de la Oscuridad. Con frecuencia se aplica la expresión «nombrar al Oscuro» a las personas que parecen abrir sus puertas al infortunio.

Poder Único, el: El poder que se obtiene de la Fuente Verdadera. La gran mayoría de la gente está completamente incapacitada para aprender a encauzarlo. Un reducido número de personas puede llegar a hacerlo recibiendo enseñanzas de expertos y algunas, las menos, disponen de una capacidad innata para entrar en contacto con la Fuente Verdadera y encauzar el Poder involuntariamente, sin siquiera ser conscientes a veces de ello. Esta disposición innata suele manifestarse al final de la adolescencia o en el inicio de la edad adulta. Si nadie les enseña a controlar el Poder o no aprenden por sí solos a hacerlo (lo cual es extremadamente difícil y únicamente llega a conseguirlo uno de cada cuatro), están destinados a una muerte segura. Desde la Época de la Locura, ningún varón ha sido capaz de encauzar el Poder sin acabar enloqueciendo de un modo espantoso, aun cuando hubiera logrado un cierto control, para luego morir a causa de una devastadora enfermedad que hace que quienes la padecen se descompongan vivos, y que está producida, al igual que la locura, por la contaminación del Oscuro en el *Saidin.* (Véase *encauzar*; *Cinco Poderes, los*; *Época de Locura* y *Fuente Verdadera.*)

Pueblo Errante: Véase *Tuatha'an.*

Renegados, los: Nombre otorgado a los trece Aes Sedai más descollantes de la Era de Leyenda y, por ende, los más poderosos que se hayan conocido nunca, los cuales se incorporaron a las filas del Oscuro durante la Guerra de la Sombra a cambio de la promesa de inmortalidad. De acuerdo con las leyendas y los fragmentos de documentos históricos conservados, fueron encarcelados junto con el Oscuro cuando volvió a sellarse su prisión. Sus nombres todavía se utilizan hoy en día para asustar a los niños, y son: Asmodean, Balthamel, Be'lal, Demandred, Graendal, Ishamael, Lanfear, Mesaana, Moghedien, Rahvin, Sammael y Semirhage.

Rhuarc: Un Aiel, jefe del clan de los Taardad Aiel.

Rhuidean: Un lugar en el Yermo de Aiel al que debe ir cualquier hombre que aspire a convertirse en jefe de clan y cualquier mujer que quiera ser una Sabia. A los hombres sólo se les permite entrar una vez, mientras que las mujeres pueden hacerlo en dos ocasiones. Sólo un hombre de cada tres sobrevive a la experiencia de Rhuidean, en tanto que la media entre las mujeres es considerablemente superior en ambas visitas. La ubicación de este lugar es un secreto celosamente guardado por los Aiel, y la muerte es el castigo prescrito para cualquier forastero que entre en Rhuidean, si bien a unos pocos afortunados (como buhoneros o juglares) sólo se los despoja de sus ropas y se les entrega un odre de agua, concediéndoles la posibilidad de intentar salir del Yermo en esas condiciones.

Rueda del Tiempo: El tiempo es una rueda con siete radios, cada uno de los cuales constituye una Era. Con el girar de la Rueda, las Eras vienen y van, dejando recuerdos que se convierten en leyendas y luego en mitos, para caer en el olvido llegado el momento del retorno de una Era. El Entramado de una Era es ligeramente distinto cada vez que se inicia dicho período y está progresivamente sujeto a cambios de mayor consideración, pero siempre es la misma Era.

sa'angreal: Un objeto que permite que un individuo pueda encauzar, sin sufrir daños, una gran cantidad de Poder Único. Un *sa'angreal* es similar a un *angreal* pero mucho más poderoso que éste. La diferencia en la cantidad de Poder que puede manejarse con un *sa'angreal* y la que permite esgrimir un *angreal* es equiparable a la que media entre el Poder utilizado con un *angreal* y el poseído sin ninguna clase de ayuda. Son vestigios de la Era de Leyenda, cuyo método de elaboración se desconoce hoy en día. Al igual que con los *angreal,* también hay *sa'angreal* para su uso específico por hombres o mujeres. Quedan muy pocos ejemplares, muchísimo más escasos que los *angreal.*

Sabia: Entre los Aiel, las Sabias son mujeres elegidas por otras Sabias para instruirlas en el arte de la curación, en el uso de las hierbas y en otras materias, de un modo muy parecido a las Zahoríes. Por lo general sólo hay una Sabia para cada clan o dominio de septiar. Se dice que algunas Sabias poseen habilidades extraordinarias para la curación, así como una poderosa influencia sobre los jefes de septiares y clanes, aunque a menudo estos hombres las acusen de entremeterse demasiado en sus asuntos.

Sandar, Saidin: Véase *Fuente Verdadera.*

Sandar, Juilin: Un rastreador de Tear.

Seana: Una caminante de sueños y Sabia del septiar Riscos Negros de los Nakai Aiel.

seanchan: 1) Descendientes de los ejércitos que mandó Artur Hawkwing al otro lado del Océano Aricio y que conquistaron aquellas tierras. Consideran que cualquier mujer capaz de encauzar debe estar controlada por el bien y la seguridad de los demás, y, por la misma razón, que ha de darse muerte a cualquier hombre que pueda encauzar. 2) Seanchan: La tierra de donde proceden los seanchan.

Sede Amyrlin: 1) Título de la dirigente de las Aes Sedai. Elegida vitaliciamente por la Antecámara de la Torre, el máximo consejo de las Aes Sedai, que consta de tres representantes (llamadas Asentadas) procedentes de cada uno de los siete Ajahs. La Sede Amyrlin posee, al menos en teoría, una autoridad casi suprema entre las Aes Sedai. Su rango es equiparable al de un rey o reina. La forma de tratamiento ligeramente menos formal para referirse a ella es la Amyrlin. 2) El trono en el que se sienta la dirigente de las Aes Sedai.

Señores del Espanto: Los hombres y mujeres que, disponiendo de la capacidad de encauzar el Poder Único, pasaron al servicio de la Sombra durante la Guerra de los Trollocs y cumplieron las funciones de comandantes de las huestes de trollocs y Amigos Siniestros. Las gentes ignorantes los confunden a veces con los Renegados.

Shayol Ghul: Una montaña ubicada en las Tierras Malditas, donde está encarcelado el Oscuro.

Sin Alma: Véase *Hombre Gris.*

Siuan Sanche: La hija de un pescador tearianо que, de acuerdo con las leyes de Tear, fue embarcada con destino a Tar Valon antes de la segunda puesta de sol después de que se descubriera que tenía potencial para encauzar. Ascendida a la Sede Amyrlin en el 988 NE. Anteriormente era del Ajah Azul.

Soñadora: Véase *Talentos.*

stedding: Tierra natal de un Ogier. Muchos *steddings* fueron abandonados desde el Desmembramiento del Mundo. Están protegidos, de alguna manera indescifrable hoy en día, de forma que ningún Aes Sedai puede encauzar el Poder Único, ni siquiera detectar la existencia de la Fuente Verdadera, en el interior de sus límites. Los intentos de esgrimir el Poder Único desde fuera del *stedding* no surten efecto dentro de sus márgenes. Ningún trolloc entra por propia voluntad en un *stedding* e incluso los Myrddraal lo hacen únicamente impelidos por una extrema necesidad y con la mayor de las aprensiones. Los propios Amigos Siniestros, si están enteramente dedicados al servicio del Oscuro, se sienten incómodos dentro de un *stedding.*

sul'dam: Literalmente, Asidora de la Correa. Es el término seanchan para designar a una mujer que ha superado las pruebas que demuestran que es capaz de llevar el brazalete de un *a'dam* y controlar, por consiguiente, a una *damane*. A las jóvenes seanchan se les hacen pruebas para esta habilidad al mismo tiempo y a la misma edad que se realizan para las *damane*. En Seanchan se considera un honor desempeñar este cometido, que confiere una posición respetable en la sociedad. Existen muchas más *sul'dam* que *damane*. (Véanse *a'dam*; *damane* y *seanchan*.)

Talentos: Habilidades en el uso del Poder Único en áreas concretas. El más conocido es, por supuesto, la Curación. Algunos, como el Viaje (la capacidad de desplazarse de un sitio a otro sin cruzar el espacio que media entre ellos), se han perdido. Otros como la Predicción (la posibilidad de prever acontecimientos futuros, pero de una manera general) se dan en muy contadas ocasiones. Otro Talento que se tenía por perdido desde hace tiempo es el del Sueño, en el que se incluye, entre otras cosas, la interpretación de los sueños de la Soñadora para augurar eventos futuros de una manera más específica que en el caso de la Predicción. Algunas soñadoras estaban dotadas para entrar en el *Tel'aran'rhiod,* el Mundo de los Sueños, y se dice que incluso en los sueños de otras personas. La última Soñadora conocida fue Corianin Nedeal, que falleció en el 526 NE, pero actualmente hay otra, si bien su condición es conocida por pocas personas.

ta'maral'ailen: En la Antigua Lengua, «Trama del destino». Un gran cambio en el Entramado de una Era, centrado alrededor de una o varias personas que sean *ta'veren.* (Véanse *Entramado de una Era* y *ta'veren.*)

Tarabon: Nación bañada por el Océano Aricio, cuya capital es Tanchico. En otros tiempos un país con un gran desarrollo comercial, exportador, entre otros productos, de alfombras, tintes y fuegos artificiales producidos por la Corporación de Iluminadores, está ahora en decadencia por los estragos de una guerra civil y las contiendas entabladas contra Arad Doman y los pueblos partidarios del Dragón Renacido.

Tarmon Gai'don: La última Batalla. (Véanse *Dragón, Profecías del* y *Cuerno de Valere*.)

ta'veren: Una persona en torno a la que la Rueda del Tiempo teje los hilos vitales de quienes se hallan a su alrededor, quizá de la *totalidad* de los hilos de las vidas, para formar una Trama del Destino. (Véase *Entramado de una Era*.)

Tear: Una nación a orillas del Mar de las Tormentas y su capital, una gran ciudad portuaria. El emblema de Tear son tres lunas crecientes sobre un fondo mitad rojo y mitad dorado. (Véase *Ciudadela de Tear*.)

Telamon, Lews Therin: Véase *Dragón, el.*

Tel'aran'rhiod: En la Antigua Lengua, «el Mundo Invisible» o «el Mundo de los Sueños». Un mundo entrevisto en sueños que, según las creencias de los antiguos, impregnaba y rodeaba el resto de los mundos posibles. A diferencia de los sueños comunes, lo que les ocurre a los seres vivos en el Mundo de los Sueños es real; una herida recibida allí seguirá existiendo al despertar, y quien muera allí ya no despertará.

ter'angreal: Una clase específica de los objetos que quedaron de la Era de Leyenda que utilizan el Poder Único. A diferencia de los *angreal* y *sa'angreal,* cada *ter'angreal* fue creado para realizar una función concreta. Las Aes Sedai usan algunos de ellos, pero desconocen los cometidos originales de la gran mayoría. Unos requieren que se encauce para funcionar, mientras que otros puede utilizarlos cualquier persona. Algunos causan la muerte o destruyen la capacidad para encauzar de cualquier mujer que los utilice. (Véanse *angreal* y *sa'ngreal.*)

Tierras Fronterizas, las: Las naciones que bordean la Gran Llaga: Saldaea, Arafel, Kandor y Shienar.

Torean: Un Gran Señor de Tear. Un hombre que aspira a unas metas que ni su inmensa fortuna ni su físico pueden proporcionarle.

trollocs: Criaturas del Oscuro, creadas durante la Guerra de la Sombra. De elevada estatura, son una deforme mezcolanza de animal y materia humana. Están divididos en bandas de carácter tribal, entre las principales de las cuales se encuentran los Dha'vol, Dhai'mon y Ko'bal. Perversos por naturaleza, matan por el mero placer de dar muerte. Engañosos y traidores, únicamente pueden confiar en ellos quienes les infunden temor.

Tuatha'an: Un pueblo nómada también conocido como los gitanos y el Pueblo Errante, que vive en carromatos pintados con abigarrados colores y practica una ideología pacifista llamada la Filosofía de la Hoja. Se cuentan entre los pocos que pueden cruzar el Yermo de Aiel sin ser molestados, pues los Aiel evitan todo contacto con ellos.

unidades de peso: 1 estón = 5 kg; 10 estones = 1 quintal (50 kg); 1 quintal métrico = 100 kg; 10 quintales métricos = 1 tonelada.

Urdimbre de una Era: Véase *Entramado de una Era.*

Verin Mathwin: Una Aes Sedai del Ajah Marrón.

Yermo de Aiel: El inhóspito, accidentado y casi estéril país situado al este de la Columna Vertebral del Mundo, y al que los Aiel llaman la Tierra de los Tres Pliegues. Son pocos los forasteros que se aventuran en él, ya que los Aiel se consideran en guerra con todos los otros pueblos y no reciben con buenos ojos a los extranjeros. Los buhoneros, los juglares y los Tuatha'an son los únicos a quienes se les permite

entrar libremente, aunque los Aiel evitan todo contacto con estos últimos, a los que llaman «los Errantes». No se conoce la existencia de ningún mapa del Yermo.

Zahorí: En los pueblos, una mujer elegida por el Círculo de Mujeres por sus conocimientos como curandera, su habilidad para predecir el tiempo y su sentido común. Generalmente la importancia de su posición se consideraba equiparable a la del alcalde y, en algunas localidades, incluso superior. La Zahorí es designada de por vida y es muy raro que alguna de ellas sea destituida de su cargo antes de morir. Según los países, su función se designa con nombres distintos, como Lectora, Guía, Curandera, Mujer Sabia, Sabia o Indagadora.