



Fecha 2005-04-26 14:00:58 Tema Literatura Fantástica

## **El Mundo de La Espada de la Verdad**

*Cyram* escribió: **Terry Goodkind**, nacido en 1949 en la ciudad de Omaha (Nebraska), es uno de los escritores más reconocidos entre los grandes de la literatura de fantasía como pueden ser **Robert Jordan** o **Tad Williams**. Sobre él no se conocen obras anteriores a **La Espada de la Verdad**. Sin embargo, en cuanto la comenzó a escribir haciendo que el mundo que creaba fuese tomando firmeza y haciéndose un hueco en la mente de la gente, comenzó a ver como podría llegar a realizar lo que por ahora se está convirtiendo, en una de las mayores sagas de fantasía del momento incluyéndose en las listas de los libros más leídos dentro del género.

Esencialmente, **Terry Goodkind** en alguna entrevista que se ha podido leer tanto en su sitio web personal ([www.terrygoodkind.com](http://www.terrygoodkind.com)) como en otros lugares, ha dejado claro que la idea de crear este mundo salió de su experiencia con la vida, queriendo llegar sobretodo, a poder expresar todo lo que el considera más importante en una historia. Las emociones, los sentimientos que laten debajo de cada uno de los diálogos que pueden componer una gran historia. Estuvo leyendo otros géneros, tratando de buscar la forma justa en la que podía dar rienda suelta a eso que sentía que debía de poder expresar, encontrándolo en el género fantástico. Sería en los años 90 cuando se dedicaría más de pleno a desarrollar toda la saga de **La Espada de la Verdad**.

Comenzaría entonces una historia en la que la superación, la amistad, el amor y muchas otras cualidades del ser humano sufrían duras pruebas de resistencia, sirviéndose de un mundo sobre todo mágico, con gente como guardabosques, Guardianes del Límite, indígenas de otras culturas muy espirituales y dispares, otras opulentas con sus reyes y reinas, la figura de las brujas de leyenda, Confesoras, hechiceros y hechiceras, profetas, emperadores e incluso dragones, llevando al espectador a adentrarse en un mundo original y muy distinto a cualquiera de los creados anteriormente. Un mundo al que se puede viajar con comenzar a leer el primer capítulo de esta gran saga.

## **El Mundo de Terry Goodkind**

Pese a lo que pueda parecer a simple vista tras echarle una ojeada al mapa que viene en la primera página de todos los libros de la colección, el mundo de **Terry Goodkind** se caracteriza principalmente por tener una gran complejidad. Es esencial en su trazo pero después

lo desarrolla magistralmente mencionando distintos lugares con características tan distintas que incluso podría parecer chocante.

Esta tierra estará dividida en distintas zonas: **La Tierra**

**Occidental:** Un lugar en el que la magia es únicamente cosa de cuentos de hadas o de las grandes historias que se cuentan al calor de la lumbre. La forman pequeños núcleos de población normalmente rurales que se dedican a la agricultura estando entre las pocas distracciones, pasear por los bosques de los alrededores o celebrar las fiestas de la cosecha de cada año. Normalmente no será un pueblo belicoso, ya que ningún problema entre sus fronteras era tan importante como para llegar a producirse grandes enfrentamientos que no pudiese solucionar el jefe de la aldea. Sin embargo en las cercanías de ese velo divisorio se encontraban los Guardianes del Límite, los cuales vivían constantemente bajo la amenaza de que cualquier criatura procedente del Inframundo pudiese intentar atacar a la comunidad. Personas valientes y honorables, y siempre muy hábiles con las armas.

**La Tierra Central:** Aquí se encontrarán distintos reinos y culturas que conformarán una débil alianza cuya cabeza será la Madre Confesora, la cual, desde la ciudad de Aydindril hará siempre de árbitro para todos los problemas que pudieran surgir entre las distintas naciones repartiendo justicia independientemente de la condición social de cada persona. Sin embargo, la pertenencia a esa alianza siempre fue optativa, demostrando que se comprometía a respetar las tradiciones y las leyes de cada nación y prometiendo, al mismo tiempo, defender a la Tierra Central de cualquier amenaza. Será ahora cuando ante el peligro que supone el Emperador Jagang con su teoría del Gran Vacío con la que quiere exterminar a todos los habitantes de la Tierra Central, la alianza se esté reforzando ante un posible ataque. Una de sus particularidades serían los magos, residentes en el Alcázar del Hechicero en Aydindril y las confesoras, una creación de estos últimos. Con su poder son capaces de negar completamente la voluntad del que sea objeto de su poder haciendo que este se convierta en un esclavo de la confesora defendiéndola de cualquier peligro que esta pudiese correr o contando todo lo que su ama quisiese saber, tal y como se utilizaba en algunos juicios difíciles de resolver.

**El Imperio de D'hara:** Dirigido desde tiempos inmemoriales por grandes tiranos, crueles y fríos asesinos, ha dado a luz a una civilización basada en la guerra, gentes duras que no le temen a nada salvo a la magia y que disponen de tropas de élite para cumplir sus misiones. Entre ellas se encuentran personajes como pueden ser las Mord-sith, mujeres entrenadas especialmente para torturar a todo aquel que sea capaz de manejar la magia. Sometidas a un entrenamiento absolutamente cruel desde muy corta edad, estas mujeres están armadas por un agiel, capaz de dar descargas eléctricas y que producen dolor tan solo con sujetarlo entre sus manos. Siempre han

sido un pueblo que ha acosado a la Tierra Central, razón por la cual los grandes magos decidieron levantar los Límites y de esa forma poder aislar a al beligerante imperio y de esa forma poder defender las demás tierras de sus ataques.

Habrá un dicho entre los súbditos de Lord Rahl que los unirá a él tanto en lo bueno como en lo malo que será un salmo característico: *Amo Rahl, guíanos. Amo Rahl, enséñanos. Amo Rahl, protégenos. Tu luz nos da vida. Tu misericordia nos ampara. Tu sabiduría nos hace humildes. Vivimos solo para servirte. Tuyas son nuestras vidas.*

**El Viejo Mundo:** Se encontraba separado del resto de las tierras del mundo por una barrera imaginaria. Una densa niebla que ocupaba una extensa llanura en la que estaban ubicadas las Torres de la Perdición. Grandes estructuras levantadas por los magos más poderosos de su época, los cuales provocaban a todo aquel que intentase pasar más de dos veces por aquella neblina, alucinaciones que podrían hacerle perderse en el tiempo para siempre. Al otro lado se reunía una sociedad que para nada habían llegado a considerarse como homogénea. Sino todo lo contrario. Las diferencias que había entre los distintos grupos sociales eran tales, que nunca se había conseguido nada más que graves enfrentamientos entre ellos. El ejemplo serán los Majendie y los Baka ban mana. (Ahora los Baka tau mana). Todo era caos salvo un pequeño reducto de paz llevado de mano de la Prelada de las Hermanas de la Luz, la cual siempre había sido el punto de inflexión con un estructurado orden marcado principalmente con una neutralidad sin dificultades. Sin embargo, con la apertura de las Torres, el Emperador Jagang habría conseguido algo impensable, y es unir a todas las tierras del Viejo Mundo uniendo una fuerza casi imposible de detener, momento en el que el Palacio de los Profetas tuvo que tomar una decisión, detener al Emperador, por su intención de eliminar la magia. Será el Caminante de los Sueños, capaz de introducirse en las mentes de todos aquellos que no estén protegidos por el juramento legendario a los Rahl.

### **La magia, un elemento esencial en la Tierra Central:**

En el mundo de Terry Goodkind, a parte de las diversas tradiciones que hay entre todas las culturas que habitan la Tierra Central y que las diferencian, habrá algo que las una indiscutiblemente. La Magia. Todos los habitantes de estas tierras tendrán, en menor o mayor medida, un contacto directo con la magia. No de la misma forma en la que se puede manifestar en un mago o en una Confesora, pero si que tienen un cierto vínculo con las fuerzas del bien del Creador, los llamados "buenos espíritus", que podrían acercar mucho esa sensación a la de tener un poder mágico.

La magia será algo delicado a tener en cuenta, ya que habría dos tipos de magia. - **La Magia de Suma:** Orientada siempre a aportar algo

al proceso mágico en cuestión. Sería la magia más común en la época actual de la que tratan todos los libros de la saga de La Espada de la Verdad. Sería un tipo de magia que estaría repartido en pequeñas dosis tanto por pequeños animales, plantas, insectos, personas... etc. Se podría decir que es la esencia de la tierra en la que se basa toda la aventura. Por defecto, la Tierra Central es una tierra cargada de magia.

- **La Magia de Resta:** Esta sería aquella contraria a la Magia de Suma. Destinada principalmente a fines bélicos. Sería la que los magos de antaño pudieran controlar realizando de esta forma poderosos hechizos combinándolos con la Magia de Suma. Esta magia a veces se podía usar para fines nigrománticos debido a que estaba ligada en cierta forma al Inframundo.

Sin embargo, este tipo de magia no necesariamente debía de estar separada, sino que cada cierto tiempo aparecían en el mundo diversos magos, capaces de canalizar las dos partes de su Han (su magia) para llegar a realizar hechizos combinados de magia de suma y de resta sin ayuda de nadie. Estos eran considerados magos de gran poder. Aparecería entonces un tipo de mago distinto a los que ya existían, un Mago Guerrero que sí debía de tener obligatoriamente ambos tipos de magia. Con el tiempo, la desaparición de la magia de resta descontroló el equilibrio existente en la naturaleza, por lo que al nacer cada día menos niños con el don y a su vez con esa magia de resta, las probabilidades de que surgiese un Mago Guerrero fueron cada vez menores.

No obstante se dice que después de siglos, ha aparecido un nuevo Mago Guerrero de gran poder. A continuación podéis ver las características de algunos de los seres más mágicos de la Tierra Central y también algunos seres de otras de las tierras de este mundo de **La Espada de la Verdad**.

- **Magos y Hechiceras:** Estos, tras sufrir distintas persecuciones a lo largo de la historia y al nacimiento cada vez menor de varones con el don se están "extinguiendo". Podrían nacer varones con distintos tipos de magia, de suma o de resta e incluso de los dos tipos. Pero solo un mago podía enseñar a otro mago a controlar su poder. Era muy difícil que una hechicera pudiera enseñar a llegar a su Han a un mago, ya que el poder de un hombre es distinto al de una mujer.

Esto se daba porque el don podía aparecer de dos formas. Una porque fuese innato y la persona no se diese cuenta hasta que pasase algo inexplicable y comenzasen a aparecer dolores de cabeza, mareos, náuseas que podían terminar matándole al no poder controlar su poder. O aquellos que tras unas determinadas enseñanzas encaminadas a hacerles comprender y a alcanzar su Han, ya habían comenzado a recibir enseñanzas de los magos más experimentados. Entre este grupo de personas estarán las llamadas Hermanas de la

Luz y las Hermanas de la Oscuridad, las dos residentes en el Viejo Mundo tras la creación de las Torres de la Perdición. Unas se dedicarán por entero al Creador y a intentar ahondar más en su don y las otras serán las siervas del Custodio, ante todo asesinas frías y despiadadas que según se cuenta, suelen hacer labores de infiltración entre las Hermanas de la Luz. Su lugar de residencia será el Palacio de los Profetas en el Viejo Mundo.

Habría también distintas habilidades entre los magos. Una de ellas sería aquellos que tenían el don de la profecía y aquellos que eran hábiles con la creación de objetos o nuevos elementos mágicos. Los primeros serían los que normalmente solían estar aislados de los demás debido a los estados de trance en los que caían. Normalmente a su alrededor habría un número bastante amplio de personas que o bien se dedicaban a coger las profecías que decían para después investigarlas concienzudamente. O bien era el propio profeta el que las escribía. Algo que después, para las labores de traducción podría ser un trabajo bastante complicado. Los segundos eran los que creaban a seres mágicos como eran las confesoras, los gar, la sliph u objetos como puede ser la Espada de la Verdad.

En Aydindril, el máximo representante de los magos y las hechiceras sería el Primer Mago, residente como los demás en el Alcázar del Hechicero, Zeddicus Zu'l Zorander.

**-Confesoras:** Durante un periodo de tiempo, en el mundo que Terry Goodkind crea, la corrupción causada por la ambición, la envidia, el odio y demás defectos de una sociedad en decadencia comienzan a hacerse patentes. El mal llega hasta las más altas dirigencias de muchos de los países que formaban una alianza delicada con Aydindril. Será entonces cuando los magos, desde el Alcázar del hechicero decidan crear una nueva raza mágica que se dedique a subsanar este problema.

Para ello se escogieron a las mujeres más bondadosas y cargadas de amor que pudieron encontrar, pero con un firme sentido de la justicia. Las dotaron de un poder basado en la Magia de Resta mediante el cual podían negar completamente la voluntad del objetivo de su ataque, haciéndolo totalmente sumiso a los deseos de la confesora. Se utilizaría principalmente para las confesiones en casos complicados a la hora de dictar sentencia. Utilizaban el amor que tenían dentro de ellas para poder conseguir que todo lo que el otro quisiese hacer en la vida fuese cumplir sus deseos. De esta forma, la confesora podía preguntarle cualquier cosa teniendo la certeza de que la respuesta iba a ser siempre verdadera.

Un dato curioso sobre estas mujeres es que estarán condenadas por ese poder que se les fue concedido a no poder tener nunca el amor de ningún hombre, ya que en el momento en el que es capaz de dar más amor inevitablemente libera su poder contra la otra persona negando completamente su voluntad.

La Madre Confesora, desde el Palacio de las Confesoras, sería su máximo representante y la regente tanto de Aydindril como de la alianza que une bajo su mandato a toda la Tierra Central.

**- Brujas:** Mujeres con un talento especial en la magia. Esta sería de un carácter más natural o salvaje que lo que podría considerarse algo tan exacto como la Magia de Suma o la de Resta. Pueden crear ilusiones y controlar la mente del enemigo, así como pueden poseer un talento extraordinario para ver los acontecimientos que están por pasar como si ya los hubiesen vivido. Una forma bastante básica de acercarse a lo que puede ser un poder profético. Un ejemplo muy claro en el mundo mágico de Goodkind será la bruja Shota, residente en las Fuentes del Agaden. Un personaje que por ahora se cree que no ha demostrado todo su poder.

**-Mord-sith:** Estas formarán parte de la élite del ejército de D'hara. Sin embargo ellas no tendrán magia como tales, sino que gracias a un antiguo vínculo que las une a Lord Rahl, les permite apoderarse de la magia del enemigo para usarlo contra él, darle poder a su instrumento de tortura como es el agiel, y ser capaces de poder localizar a su amo Lord Rahl allá donde él esté. Suelen ir vestidas con un traje entero de cuero rojo muy ceñido y llevan una larga trenza a la espalda. Su cuartel general se encuentra en el Palacio del Pueblo del Imperio de D'hara. Lugar de residencia de todos los Rahl.

**-Raug'moss:** Actualmente, ningunos de los que se encuentran en este grupo social poseen ningún tipo de magia, sin embargo los orígenes de estos sanadores son muy diferentes; ya que en un principio, los primeros Raug'moss lo formaban magos del Alcázar del Hechicero (Aydindril), dedicados exclusivamente a la magia curativa. Sin embargo, a medida de que fueron aceptando a gente sin el don para poder aprender las artes curativas y a que cada vez nacían menos niños con el don, los Raug'moss terminaron perdiendo su poder. Los actuales sanadores se encontrarán en las tierras de D'hara.

**-El Caminante de los Sueños:** Esta será una figura bastante temida desde los tiempos antiguos en el que los poderosos magos del Alcázar y del Viejo Mundo decidirían alzar las Torres de la Perdición como último recurso para acabar con la guerra que asolaba la tierra. Sería creado por los magos estos últimos como meros instrumentos para controlar la magia. Estos sujetos tendrían la capacidad de meterse en las mentes de sus víctimas, -siendo estas frecuentemente capaces de asir el don-utilizándolas como marionetas para sus intereses sin necesidad de correr un riesgo inmediato al no tener que estar en el lugar de la acción. Puede ver lo que las víctimas ven, hablar por ellas, actuar por ellas e incluso torturarlas mediante los recursos de su propia mente. Sin embargo, desde la desaparición de aquellos magos, el

poder del Caminante de los Sueños ha quedado sin control, por lo que se ha convertido en una grave amenaza.

**-El Buscador:** Este sujeto sería algo frecuentemente necesitado en los antiguos tiempos de crisis cuando se creó a las confesoras. Se pensó que debía de haber una máxima autoridad que supiera como realizar las preguntas correctas en el momento correcto y que esa persona debía ser siempre imparcial, totalmente justa. Para ello se crearía la Espada de la Verdad. Un poderoso elemento mágico que sería capaz de invocar a los distintos portadores a lo largo de su historia para ayudar al Buscador. Se alimenta de las emociones de su portador, principalmente de la ira. Sin embargo, pese a lo que se pueda pensar, el Buscador no tenía porqué tener el don, ya que la magia del buscador procede exclusivamente de su espada. Únicamente el primer portador fue un mago guerrero.

### Las Reglas de los Magos

**Primera regla:** *La gente es estúpida, la gente creerá cualquier cosa que quieren que sea verdad o que temen que lo sea.*

**Segunda Regla:** *El mayor daño puede ser resultado de las mejores intenciones.*

**Tercera Regla:** *La pasión gobierna a la razón.*

**Cuarta Regla:** *Hay magia en el perdón-magia que sirve para sanar. En el perdón que ofreces y más aun en el perdón que recibes.*

**Quinta Regla:** *Preocúpate por lo que la gente hace, no solo por lo que dice, porque los hechos traicionarán a las mentiras.*

**Sexta Regla:** *La única soberanía que puedes permitir que te gobierne es la de la razón.*

**Séptima Regla:** *La vida esta en el futuro, no en el pasado.*

**Octava Regla:** *¡Merece la victoria!*

**Novena Regla:** *Las contradicciones no existen, ya sea en el todo o en la parte.* **La saga hasta el momento**

**(Atención: A partir de aquí puede que el texto contenga spoilers importantes)**

La aventura comienza con la muerte del padre de Richard y con la confesión del chamán de la aldea Zedd, de que su padre tenía algo más importante pensado para su hijo recordándole la lectura de un viejo libro que su padre le haría aprenderse de memoria. Le relataría como la Tierra Occidental sería una pequeña parte del extenso mundo

que existía y como un grupo de magos de otras tierras más lejanas habían trabajado duramente para levantar lo que en ese momento se conocía como los Límites. Una barrera que separaba el mundo de los muertos del Inframundo. Sin embargo le explicaría que ese límite no solo separaría el mundo de los vivos del de los muertos, sino que separaría extensas zonas. La Tierra Occidental, la Tierra Central y el Imperio de D'hara. Una cultura belicosa y cruel que habría motivado el alzamiento de los Límites para proteger la Tierra Central de su ánimo de conquista.

Este imperio estaría dirigido en un primer momento por Panis Rahl, el cual trataría de adueñarse del mundo conocido tratando de eliminar a todos los seres con magia, para que con su único poder, pudiera sojuzgar al mundo. Será entonces cuando los escuadrones formados por la élite de ese ejército persiguieran a todos los que en ese momento tenían magia, magos y confesoras procedentes de la ciudad de Aydindril, para eliminarlos hasta hacer que únicamente quedase una persona en el mundo con magia. La Madre Confesora, dirigente de toda la Tierra Central cuyo núcleo de poder se encontraba en Aydindril y el Primer Mago, señor del Alcázar del Hechicero pero al que se pensaba muerto desde hace siglos.

Tras la muerte de Panis Rahl, llegaría al poder de D'hara alguien mucho más peligroso y ambicioso que su predecesor, su hijo, Rahl el Oscuro, el cual poseedor de Magia de Suma y Magia de Resta, intenta derribar los Límites que separan las distintas tierras con las llamadas Cajas del Destino. Será en este momento cuando Richard, el guardabosques de la ciudad del Corzo, descubrirá de boca de Zedd la historia de la Espada de la Verdad y de la figura del Buscador. Un hombre que debía de ser una persona con honor, valentía y sobre todo con un gran sentido de la justicia que siempre defendiese a la Tierra Central frente a cualquier amenaza. Algo que, durante muchos años no fue así debido a la ambición que los hombres poseían dentro de ellos y el poder inabarcable que les proporcionaba aquella espada con las letras de "verdad" grabadas en su pomo.

Nombrado como el nuevo Buscador después de siglos sin ninguno, se verá obligado a recorrer los peligrosos pasos de los Límites para poder llegar hasta el Palacio del Pueblo en D'hara e intentar detener los planes que el siniestro Lord Rahl había estado tejiendo con gran habilidad para destruir toda la Tierra Central. Conocería en ese trayecto a personajes como Adie, la Bruja de los Huesos, Shota, una mujer inquietante que reside sola junto a su compañero Samuel en las Fuentes del Agaden o a indígenas de curiosas costumbres como a la Gente Barro. Sin embargo no todos sus encuentros serían con habitantes de la Tierra Central, ya que desde hacía tiempo, Rahl el Oscuro mandaría a una élite muy distinta a buscar ese Buscador. Las Mord-sith, mujeres vestidas de cuero rojo y mucho más mortales para aquellos que pudieran utilizar la magia que cualquier ejército bien

armado. Serían las únicas capaces de manejar el poder del Buscador y en general de cualquier mago. Tras pasar por un periodo difícil logrará conocerse mucho más así mismo, aprender a controlar su poder y a la vez entenderá cual sería la realidad de aquellas mujeres que de frías asesinas pasarían a convertirse para él en una causa más para derrotar a Rahl el Oscuro.

Una vez, se convertirá en el nuevo amo de D'hara teniendo que aprender a tratar a esos ahora súbditos, de los que antes se había defendido. Comenzará una gran campaña para poder unir a todo el pueblo de D'hara a la Tierra Central contando con el apoyo de su amada Kahlan, la Madre Confesora, dirigente de toda la Tierra Central. Sin embargo, cuando todo se pensaba que estaba arreglado y que podrían dedicarse a reorganizar tanto D'hara como la Tierra Central, se darán cuenta de que en sus intentos por proteger el mundo, el velo se había rasgado corriendo el riesgo de que las criaturas del Inframundo penetrasen en el mundo de los vivos. Para poder solucionarlo no tendrá más remedio que enfrentarse a su don y admitir que será el primer Mago Guerrero desde hace siglos y que es su responsabilidad marchar junto con las Hermanas de la Luz al viejo mundo para poder aprender a controlarlo y así salvarse tanto así mismo como a todos los que dependen de sus acciones para poder cerrar esa brecha en el velo.

En ese viaje conocerá las Torres de la Perdición, frontera que separa el Viejo Mundo de la Tierra Central y que esconderá tribus indígenas tan importantes como pueden serlo la Gente Barro y costumbres tan dispares como la que existen en el Palacio de los Profetas. Un lugar alejado de todo lo conocido por Richard que esconde entre sus muros algo mucho más siniestro que un lugar en el que el tiempo no pasa. Una influencia del Custodio tan fuerte, en donde debe de defender su vida de las llamadas Hermanas de las Tinieblas. Conocerá porqué en muchas de las profecías se lo conoce como Fuer grissa ost drauka, el que baila con la muerte.

Sin embargo no será el único que tenga que pelear por su vida, al otro extremo del mundo estará Kahlan en Aydindril enfrentándose a la traición que se ha fraguado contra ella tras marchar a buscar la ayuda del Buscador a la Tierra Occidental y que podría costarle la vida.

En el Palacio de los Profetas, tras descubrir el plan que trataban las Hermanas de la Oscuridad, algo tan malvado como rasgar definitivamente el velo, tendrá que afrontar nuevos problemas en el Viejo Mundo cuando una profecía dada por un anciano encerrado en las profundidades del Palacio, le diga que el Caminante de los Sueños estaba libre. Este abanderaría la causa de un nuevo mundo sin magia con su teoría del Gran Vacío, donde todo lo que hubiera mágico estaba ineludiblemente ligado al Custodio y todo lo que este representaba para un mundo vivo y en libertad. Sin poder controlar totalmente sus poderes, Richard consigue escapar del Palacio con la ayuda de

nuevos amigos que encontrará allí para poder perseguir a las Hermanas de las Tinieblas, sin embargo algo le dice que Kahlan se encuentra en problemas en Ayndindril, por lo que debe de elegir entre capturar al Caminante de los Sueños o al menos a sus cómplices o marcharse rápidamente hacia la Tierra Central, destruyendo a su paso las Torres de la Perdición para poder rescatar a su amada.

Consiguiendo huir del Viejo Mundo antes de que Jagang lo atrapase, conseguirá llegar hasta la Madre Confesora sintiéndose aparentemente a salvo, hasta que un nuevo mal comenzase a eliminar a los habitantes de la Tierra Central, especialmente a todos los habitantes de Ayndindril. Una plaga, anunciada por la profecía de la Luna Roja enviada por secuaces del emperador, y que solo podrá eliminar tras realizar un enorme sacrificio. Sin embargo... las profecías también le avisaron de que sería traicionado, por lo que la inseguridad que hay entre los protagonistas es tal, que dudan de que realmente puedan salvar a toda la población a la que juraron proteger.

A partir de este momento será cuando serán publicados los libros 9 y 10, El Espíritu del Fuego y El Gemelo de la Montaña. Los dos presentarán a nuevos personajes y nos darán un punto de vista de los protagonistas distinto del que la saga había venido dando hasta ahora. Las cosas se complicarán debido a que Kahlan, para salvar a Richard de la muerte por la plaga, tuvo que convocar a los tres repiques. Algo que perjudica al mismo Jagang, ya que necesitará la magia para ganar la guerra. Serán unos seres prácticamente indestructibles provenientes del Inframundo, a los que se les suele conocer normalmente por los repiques de la muerte, ya que chupan la magia como si fuese la misma vida. Estarán sueltos por el mundo, y solo los conocimientos guardados en un libro supuestamente destruido escrito de mano de un mago llamado Joseph Ander, podrán darle a Richard la clave para poder acabar con ellos.

Una vez desaparecida la magia del mundo, tendrán que enfrentarse con las tropas de la Orden Imperial con métodos únicamente tradicionales para poder defenderse y de esa forma impedir el avance del Emperador hacia el interior de la Tierra Central.

Estos últimos libros, presentarán una narración interesante al introducir a nuevos personajes y culturas como puede ser la ciudad de Anderith, en el sur de la Tierra Central, y que mostrará los valores humanos más básicos y como las personas pueden evolucionar para cambiar por aquello en lo que creen. Una narración espectacular, continuando la trayectoria perfecta que está manteniendo Terry Goodkind a lo largo de estos 10 volúmenes de esta saga. Batallas con una gran acción, sentimientos encontrados como el amor o la venganza, el miedo y la valentía y el honor estarán servidos en bandeja para todos aquellos a los que les guste vivir una buena aventura. © 2005 Cyram para [Los](#)

[Espejos de la Rueda](#)

*Prohibida su reproducción sin permiso expreso del autor.*

Este artículo proviene de Los Espejos de la Rueda:

<http://www.espejosdelarueda.org/>

La dirección de esta noticia es:

<http://www.espejosdelarueda.org//modules.php?name=News&file=article&sid=173>