

10. Decimus

11 de enero de 2026

Día anterior a la exhibición

Cena con la rectora

Balert y Félix se dirigen al punto donde un coche les recogerá y llevará a la mansión de Ozoma, la rectora de la universidad. De camino, Félix lanza un hechizo que les permite comunicarse mentalmente, y a Balert le cuesta un poco pillarlo.

Al llegar a la mansión son recibidos por el servicio, gente del Hueco, que les acompañan al recibidor y les informan de que el resto de invitados llegan tarde. La rectora hace acto de presencia y les ruega que esperen un poco y echen un vistazo a su casa.

Al rato, Sag aparece, informando de que su acompañante no ha podido venir al final debido al trabajo. Sag tiene cara de no haber dormido nada, la voz ronca y una actitud inusualmente esquiva hacia Félix.

La cena da comienzo. Hay comida en abundancia y se siente la opulencia en cada detalle. La rectora intenta sacar conversación sobre la semana, sobre la expedición y el futuro de la colaboración con la universidad. Habla sobre el proyecto de restaurar el navío de Aluna con tecnología rescatada de la excavación, motivo principal de la misma, y del gran interés que Okelotl tiene en ella. También se deja caer la naturaleza de los planes que la universidad tiene para Félix, que posiblemente tendrá que viajar a otros puntos de la región pronto para estudiar si hay más yacimientos. Finalmente destaca la buena relación comercial que tiene Xalbe con varios territorios ocupados por el Imperio del Norte, por lo que no le preocupa su expansión fuera de Wanpu.

Durante la cena, Sag se levanta de la mesa. Balert decide *ir al baño* a investigar por qué no vuelve, y se lo cruza en un pasillo, mientras se marchaba.

Tras unas horas de incomodidad por todas las partes implicadas, la cena termina y Félix y Balert vuelven a sus aposentos a descansar antes del gran día.

Cena con Huama

Cath y Jacali fueron invitados por Huama a una cena para charlar un rato. Les pidió ayuda para cocinar, y para sorpresa de Jacali, estaba preparando algo con ingredientes típicos de su tierra.

Durante la cena, Huama les contó la leyenda de la Campanera Errante, una figura que llegó a la región de Wanpu desde el norte, recorriéndola pueblo por pueblo anunciando su llegada con una

campanilla y asistiendo a la gente a cambio de historias y asilo. Se trata de una leyenda en el olvido, pero aún hay gente que decide emprender un camino similar, y a su vez gente que responde al tañido de la campana en muchos lugares. Huama ha dedicado gran parte de su vida a viajar por Wanpu hasta asentarse en el Hueco, y al escuchar hablar sobre la campana de piedra que encontraron en la excavación, les informa de que ha visto otras en diferentes lugares:

- El templo abandonado de Lumpe
- La catedral-observatorio de Macau
- El templo de la Puerta del Gran Bosque de Lugün
- El nacimiento del Río Anawanpu

También les habló un poco del Quint que conoció. Era un muchacho un poco raro, humano de piel morena y pelo oscuro y corto. Mostraba interés por aprender sobre sus viajes y decidió marchar al norte, buscando las mismas campanas de piedra.

Día de la exhibición

En construcción

Revision #1

Created 25 January 2026 12:41:19 by cqto

Updated 25 January 2026 13:18:59 by cqto