

Lugares

- [Lumpe](#)
- [Espacio Raro](#)
- [Xalbe](#)
- [Desierto de Macaucuo](#)

Lumpe

Pese a no formar parte de Wanpu geográficamente, la isla de **Lumpe**, conocida también como **Isla de los Lobos**, es una isla al sur de la región.

Se trata de una isla mediana con forma de almendra mordida o pétalo de flor de cerezo, atravesada por una corriente que se asemeja a un río. Destaca por contar con una gran población de *lobos wanpos*, además de varias otras especies autóctonas.

Lugares de interés

Playa nudosa

Al sur de la isla se encuentra una playa de rocas y arena gruesa, de la cual salen raíces que forman nudos.

Bosque de árboles frutales

Las raíces de la playa llevan a un bosque de [perales de agua](#).

Calzada y antiguos poblados

Más allá del bosque frutal, una calzada recorre la isla hacia el norte. Siguiéndola se pueden encontrar distintas ruinas de casas y asentamientos, totalmente cubiertos por la vegetación y las raíces. No obstante, dichos asentamientos no son tan antiguos; varias veces a lo largo de la historia, la naturaleza ha hecho ceder los cimientos y muros de las casas, obligando a sus habitantes a buscar un nuevo hogar al norte. La calzada, eso sí, permanece intacta.

Templo subterráneo antiguo

A la orilla del río, en la parte más profunda del bosque, hay una cueva. Su entrada está adornada con un arco de piedra, tallado con inscripciones en una lengua desconocida. El nivel superior de la cueva aloja las ruinas de lo que parece ser un antiguo templo, repleto de inscripciones y con unos grandes escalones que guían a una gruta, normalmente sellada. La gruta oculta un templo subterráneo mucho mayor, sorprendentemente bien conservado.

En el nivel inferior, una gran cámara repleta de columnas y cuya iluminación parece estar automatizada —y en funcionamiento— aloja una extraña campana de piedra que, al tañirla, parece haber neutralizado el efecto del [Líquido negro](#).

Aldea

La actual aldea de Lumpe, construida trasladando las rocas de la anterior localización hace cuarenta años huyendo de la fuerza del bosque, se encuentra al norte.

Aún resistiéndose a abandonar la isla, un puñado de familias viven de la tierra y el mar, acogiendo a los pescadores extraviados y curiosos viajeros que de vez en cuando atracan allí.

Espacio Raro

Un lugar que desafía todo lo conocido, habitado únicamente por la luz y la sombra.

Xalbe

Xalbe, apodada como la **ciudad de cal**, es la ciudad más al sur de la región de Wanpu, en Uqut. Asentada a ambos lados de un gran acantilado en el delta del Anawanpu y rodeada de agua, se trata de una ciudad-estado gobernada por un Rey o **Toani**, centro del comercio de la región tanto hacia el norte como hacia la costa este de Uqut.

Descripción

La ciudad está dividida horizontalmente por un acantilado en dos mitades: **Alta Xalbe** o simplemente Xalbe, hogar de la nobleza, el comercio y la universidad; y **Baja Xalbe**, también llamada **El Hueco**, en la que viven las clases bajas, como mineros, pescadores y trabajadores de la cal.

Alta Xalbe

Alta Xalbe está a su vez atravesada por un nervio del río Anawanpu, separando la zona oeste, donde se encuentran los **palacios**, del resto de la ciudad, donde se concentra la vida y el comercio. La universidad de Xalbe, pionera en investigación marítima y orgullosa promotora de la **Primera Expedición**, ocupa la orilla este del río.

Baja Xalbe

Ocupando la cala formada por el acantilado, multitud de edificios y casas de un blanco roto parecen apelotonarse y formar caóticos caminos y canales hasta llegar al mar. El olor alcalino de sus aguas pasa factura a sus habitantes, humildes en su mayoría, y a menudo marcados con quemaduras; es el precio que se cobra la elaboración de la cal con la caliza extraída de la cantera cercana.

Puerto

El puerto de Xalbe se encuentra al este de la ciudad, y se considera parte de Alta Xalbe. Es la principal entrada de mercancía al sur de Wanpu desde el resto del continente, debido al complicado paso entre las montañas.

Cantera de caliza

Al este de la ciudad hay una gran cantera de caliza, la cual es explotada para la elaboración de cal, industria principal de la ciudad. La gran mayoría de la explotación minera es competencia de las familias nobles de la tradición del **Deber**, y el resto corresponde a la Universidad.

Costumbres

Aislamiento

Desde la **plaga**, la entrada a Alta Xalbe y la libertad de movimiento dentro de la ciudad está limitada a sus **ciudadanos**. Se considera ciudadano de Xalbe únicamente a quien porta la **marca del ciudadano**, grabada en el antebrazo de cada individuo.

Los habitantes del **Hueco**, así como los extranjeros, pueden entrar a la ciudad de forma temporal vistiendo una túnica especial, completamente blanca. La túnica debe estar aprobada por las autoridades y el precio de la tasa es elevado, así que suelen pasar de generación en generación. Además ha de llevarse impoluta, corriendo el riesgo de no poder pasar la valla si no es así.

Para personas de fuera que trabajan en la ciudad o suelen visitarla a menudo por motivos de comercio, existe un permiso indefinido que otorga alguno de los derechos de la ciudadanía, como la libertad de movimiento y la estancia en la ciudad. Se representa con un brazalete hecho de cadenas que imita las marcas del ciudadano, fijado sin soldadura de forma que no se puede quitar sin romperlo. Es concedido sobre todo a comerciantes y académicos de la Universidad. Es muy inusual que alguien del Hueco reciba este trato, salvo que destaque académicamente ---algo ya de por sí inusual debido a la falta de recursos--- o se aliste en la guardia.

Marcas de clase

Toda persona nacida en Alta Xalbe de padres ciudadanos es marcada como tal durante su primer año de vida, en el **ritual de ciudadanía**.

El ritual se celebra en la **cueva de los cristales**, bajo la **torre del Toani**, tras la primera lluvia de primavera. Todos los nacidos desde el anterior ritual son llevados al interior de la pequeña cueva, donde se les coloca el brazo en una superficie reactiva a la magia que deja un patrón específico en su piel. Este patrón es inimitable e imborrable. Las familias nobles añaden una segunda marca, asociada a su tradición. El Toani, al ser elegido, recibe una marca única en el pecho.

Vestimenta

En **Alta Xalbe**, es común que la vestimenta deje las marcas de clase al descubierto en todo momento, por lo que la ropa suele tener una manga más corta que otra, o llevarse remangada. El Toani ha de llevar su marca real al descubierto cuando aparece en público como muestra de debilidad, por lo que sus atuendos suelen contar con un agujero en el pecho o prescindir de parte de arriba.

Además, las gente noble suele vestir prendas de colores intensos y llamativos patrones, herencia del comercio con los **narma**. Lo colorido de la vestimenta de una persona es buen indicativo de su patrimonio. El color rojo se reserva para la guardia de la ciudad.

En el **Hueco**, la ropa es sencilla y corriente. Los tejidos suelen llegar desde el este o el norte, y gran parte de la vestimenta debe resistir al trabajo en la cantera o los talleres de cal, por lo que la gente opta por comprar la lana y el algodón directamente.

Gobierno

Xalbe está gobernada por un rey y su corte, compuesta por los estratos nobles de la ciudad. Las dinastías nobles de Xalbe están ligadas a una de las **tradiciones**, que fijan sus deberes para con el **toani** y la ciudad.

Tradiciones

- El saber (artes, ciencias, historia, medicina, magia, etc.)
- El deber (defensa, administración, comercio, autoridad, infraestructura, etc.)
- El regir (gobernar la ciudad)

Toani

El **Toani** es elegido de entre los miembros de la familia real por las cortes tras el fallecimiento del anterior. El cargo no está limitado por género o linaje.

La dinastía **Toani** actual es la de **Natalapa**, de linaje fauno, con **Natalacoatl** como actual Toani. Su antepasado **Natalakipat** es recordado con gran respeto por toda la ciudad, y se le atribuye el acabar con la plaga.

Autoridades

La guardia de la ciudad está dirigida por casas nobles de la tradición del **Deber**. Los altos cargos están reservados a la nobleza, y los ciudadanos y habitantes del Hueco pueden alistarse, teniendo que renunciar estos últimos a su hogar.

Visten armaduras adornadas con flecos de color rojo intenso.

Fe

La fe mayoritaria de la ciudad es la habitual en la región. No obstante, los **Narma** cobran especial relevancia, siendo adorados y temidos por igual.

A diferencia de otros asentamientos de la región, no existe autoridad religiosa en Xalbe bajo prohibición real. Los mitos se estudian como ciencia e historia en la Universidad, y cualquiera es bienvenido a cuestionarlos ---al menos en teoría--- a través del **Saber**.

Lugares de interés

Universidad de Xalbe

La Universidad es la institución académica más grande de la región de Wanpu, y se centra en el estudio de los diferentes **Saberes** ---la historia, la ciencia o magia, la navegación y las artes---.

Entre sus otros deberes, la Universidad también gestiona una pequeña parte de la cantera de caliza en la que se han encontrado restos antiguos desconocidos. Actualmente, la excavación está dirigida por la **Rectora Ozoma**, aconsejada por un misterioso extranjero llamado **Okelotl**.

Zoco

En el zoco de la ciudad, mercaderes del norte y el este, pescadores y gente local comercian con sus productos. Visitarlo es la principal razón que tienen los habitantes del Hueco para ir a Alta Xalbe, y salvo casos puntuales no es común que se produzcan incidentes ---siempre y cuando no llamen demasiado la atención---. Por ley, el precio de los bienes debe ser único y no ha de discriminar.

Palacios

El barrio de los palacios se encuentra al oeste del río, subiendo la colina del peñón, y se extiende hacia el acantilado sobre el que descansa el **palacio del Toani**. Está fuertemente vigilado por la Guardia y soldados privados de la nobleza.

Talleres de cal

En Baja Xalbe hay numerosos talleres con hornos para producir cal. Se trata de un proceso duro y peligroso, por el cual mucha gente en la ciudad está llena de cicatrices y quemaduras químicas. Además, el humo producido y los residuos generados contaminan el aire y aumentan la alcalinidad del agua.

La plaga de Xalbe

La plaga de Xalbe fue una epidemia surgida en tiempos del **Toani Natalakipat**. Los afectados contraían una muy contagiosa enfermedad que causaba úlceras sangrantes en la piel. El Toani, al que se le atribuyen grandes innovaciones en medicina, localizó el foco del contagio en la parte baja de la ciudad, y ordenó a todos sus habitantes vestir túnicas blancas y mantenerlas limpias para así detectar inmediatamente a los afectados. Los contagiados de la enfermedad, considerada incurable, eran enviados a Lumpe.

Una vez se logró controlar la epidemia, el Toani compensó generosamente a los habitantes de Baja Xalbe y durante su gobierno gozó de una sustancial mejora en la calidad de vida, aunque instauró la norma de las túnicas blancas como medida de prevención.

Tras su muerte, su hija y sucesora **Natalaekat** mantuvo el trato con Baja Xalbe, pero su reinado duró tan solo un año, pues murió a causa de la supuestamente extinta enfermedad. Su viuda, una mujer de la tradición del Deber y cabeza de la Guardia, fue nombrada como nueva Toani y adoptó el nombre de **Natalakali**. Natalakali endureció las condiciones del acuerdo con Baja Xalbe, que comenzó a recibir el nombre de **Hueco**, e impuso las restricciones que han llegado a nuestros días.

Desierto de Macaucuo