Qíahn – Relato Día del Libro 2025

Trasfondo de “La Incongruencia”

1. Datos generales

Es uno de los territorios más importantes de Qíahn: es **la isla de los magos**. Allí tiene su sede principal el Colegio de Magia de Cruz. Hay sedes por todos los reinos, pero ninguna como esta. También hay magos por todas partes, pero nunca tantos como aquí.

Dirigen sus designios mediante un concilio. Disponen de su propio ejército regular.

La Incongruencia es el **mayor pozo de depravación** de toda Cruz. Tanta magia junta les hace temibles a ojos del resto de territorios, así que, para tenerles contentos, les permiten tener sus propias leyes y normas. Puedes imaginarte lo que un mago con absoluta libertad haría con su poder: ahora piensa lo que harían miles de ellos juntos…

2. Arquitectura

En general el estilo predilecto es el **árabe o cristiano ortodoxo**, reservándose el gótico flamígero y con gárgolas para los edificios oficiales. Aún así, la magia permite construir edificios y formas imposibles, construcciones tan efímeras como el capricho de quien ayudo a erigirlas con su poder.

El edificio del Concilio es una especie de tipo anfiteatro romano pero cubierto.

3. El puerto

Está fuera del perímetro de la barbacana. Dicha muralla exterior tiene cuatro pisos de alto.
Las dimensiones del puerto son **algo** inferiores **a Puerto Guerra**, pero no demasiado. Es lógico, pues importan prácticamente todo y son los clientes más codiciados de Cruz. También sirve para amarrar los cientos de embarcaciones personales de cada mago, como si de uno de nuestros puertos deportivos se tratase.

Existe una **aduana** provista de un **arco mágico** de obligado paso, grande, no como el de nuestros aeropuertos. Nadie poderoso en la magia, con la Marca del Orbe o exhalante puede atravesarlo sin alertar. En realidad, escanea hasta el alma de los recién llegados. Su destino en la isla, muchas veces su misma existencia, dependerá en gran medida de ese momento.

4. Los barrios

Dividida en **barrios temáticos**, cuando te fijas en alguno de ellos desde la distancia se vuelve borroso. "*Sólo puedes encontrar un destino si este quiere que lo encuentres*", es el lema de la capital. En realidad nunca llegas a un sitio siguiendo el mismo camino. Te giras y ¡plaf!: ya has cambiado de barrio.

Algunos **ejemplos**:

a) *Barrio de las telas*: paraíso de las compras y las mujeres hermosísimas.

b) *Barrio de los Alquimistas*: terribles experimentos con humanos y animales amparados en la eterna oscuridad de Cruz; algo así como el gabinete del Doctor Caligari.

c) *Barrio de los Forjadores*: armas y armaduras especiales por la destreza maravillosa de los artesanos; diferentes acabados en color para todo.

d) *Barrio de los Mercaderes*: zocos donde comprar cualquier "producto" imaginable.

e) *Barrio de las Plazas*: estatuas, plazas, rotondas, lugares donde perderse paseando… literalmente.

f) *Barrio de los Jardines colgantes*: zona residencial de postín, con casas fabricadas con madera de Cara; todo sobre lianas, cuerdas y cabos repujados de hongos iridiscentes de colores variados.

5. Los esclavos

Isla Esclavitud está cerca de La Incongruencia porque los magos son sus **principales clientes**. Ninguna población de Cruz tiene tantos y tan maltratados esclavos. Son poco más que carne y se les tortura con creatividad. La vida es barata en Cruz, pero llega a regalarse en el territorio de los hechiceros.

Están marcados con uno o dos blasones:

a) **Hombro derecho**: el escudo de la ciudad (signo de interrogación sobre escudo de Cruz)

b) **Hombro izquierdo**: blasón del mago propietario (no salen de su barrio)

Funcionan como seguros: provocan quemaduras a su portador si habla demasiado, no colabora lo suficiente o sale sin permiso. Pueden llegar a quemarlo vivo si no es obediente e intenta escapar.

6. Los servidores

Quienes sirven a los magos, pero no como esclavos, reciben una tela con blasón. Es un fetiche que les aprieta el brazo si van por lugares peligrosos. No es mágico en sí, sino permeable a la magia que envuelve la ciudad.

7. Los magos

Generalmente **abominables**, gustan de coleccionar y montar sus pegasos alazanes. Se supone que los capturan en Canto. Si son cogidos en Cara, donde son de un blanco níveo, la leyenda dice que se pervierten al vivir en Cruz.

También emplean unicornios, igual de negros y que los pegasos. Su cuerno está torcido hacia arriba, como si anhelaran su Cara natal.

Compiten con el diseño de sus blasones. Los mejores tienen derecho a pendón o estandarte.

Cada uno tiene un capricho, un vicio tolerado, único y personal. Ningún otro mago puede tenerlo.

8. El Juicio de los Magos

Cuando muere o es asesinado un mago otro debe ocupar su lugar, quizás el propio asesino si fue en combate justo. Cuando detienen al asesino declaman este texto:

"Has matado a un mago y por ello serás juzgado. Si fue en combate justo vivir podrás. En caso contrario tu alma perderás."

Se reúnen todos los magos de la ciudad (no de la isla), presididos por **Los Trece** (los más sabios), en el edificio del **Concilio**.

9. Los cazaexhalantes

No tienen jurisdicción. Son presas apetitosas sin la protección de un mago. Pueden acabar como servidores o esclavos. Mostrar su Sello, el medallón, no es garantía alguna.

Feliz Día del Libro 2025

Javier Ordax