PRÓLOGO

Si le hubieran dicho que ese día iba a morir, habría abrazado a su bebé hasta no sentir el cuerpo. Hasta quedarse petrificada, eterna.

El barquito subía y bajaba dentro del barreño, al son de los manotazos del niño que hacían que el agua salpicara el suelo de la cocina. La madre lo vigilaba de reojo mientras preparaba la cena. Cada segundo que pasaba se cercioraba de que seguía bien sentado, jugando con el barquito de papel que no tardaría en no ser más que un gurruño mojado irreconocible.

Cantaba una canción, una que le había enseñado su madre, una que hablaba de hombres arando una tierra yerma y que rezaban al cielo para que lloviera.

Se preguntaba cómo sería tener que depender de la lluvia. Por suerte, en el este llovía muy a menudo, casi podría decirse que cada tarde. En su mente, las puestas de sol eran un borrón naranja tras un manto ruidoso de agua.

El bebé se rio y buscó la atención de su madre. Cuando esta se giró —tan solo había dejado de mirarlo unos segundos, lo que había tardado en trocear una zanahoria—, emitió un grito que hizo que el padre entrara corriendo en la casa.

La mujer solo podía pensar en la cantidad de veces en las que había soñado con que su hijo desarrollara poderes. Mientras lo llevaba en su vientre, se preguntaba cómo sería ser la madre de un sanador. Se imaginaba a su niño curando las heridas de sus compañeros de escuela y no podía evitar sonreír. O tal vez podía ser un aqualibre, uno de esos chicos que se dedicaban a sumergirse en los mares para encontrar tesoros de civilizaciones antiguas; aunque esa opción no le gustaba demasiado porque suponía que su pequeño se alejara de ella.

Lo que no imaginaba era que fuera un salvaje, capaz de dominar la voluntad de los animales y los movimientos de las aguas.

El niño tenía las manos en alto y el agua del barreño estaba suspendida en el aire, ingrávida. El barquito de papel descansaba en el suelo de piedra después de haber salido despedido.

La madre era incapaz de decir nada, ni siquiera respiraba. El padre tampoco. Ambos, atónitos, callaban ante la demostración de magia de su hijo.

Este los miraba con una sonrisa en la cara. Pronto se dio cuenta de que era él quien hacía que las aguas estuvieran suspendidas, así que empezó a mover las manos para crear olas en el aire que enseguida lo envolvieron. Era como si el agua quisiera jugar con él, como si tuviera vida.

El padre reaccionó por fin y se acercó a su mujer. La tomó de la mano y apretó con fuerza. La vida de ese niño estaba ya solucionada, así que solo quedaba respirar.

Cuando fueron a acercarse a él para explicarle lo que aquello significaba, aunque el pequeño no pudiera comprender ni una sola de las palabras, notaron un temblor. El agua suspendida en el aire cayó de golpe dentro del barreño y empezó a moverse, esa vez sin ayuda de la magia del niño.

—¿Qué ocurre? —preguntó la madre mientras sacaba a su hijo del agua y lo abrazaba con fuerza.

El temblor se extendió por toda la casa. Los pocos muebles que tenían se desplazaban de un lado a otro y las paredes de piedra amenazaban con caerse.

El padre, manteniendo el equilibrio como pudo, se acercó a la ventana. Hizo un gran esfuerzo por no volverse y mirar con horror a su familia, pero no lo consiguió. Cuando se giró, su rostro era la viva imagen del pánico. No dijo ni una sola palabra, aunque no fue necesario. La mujer se abrazó todavía más a su hijo, lo protegió entre esos brazos que habían sido hogar y que se iban a convertir en tumba.

Cuando la ola irrumpió en la casa, llevándose consigo todo lo que encontró a su paso, la mujer le prometió a su niño que lo querría para siempre.

El agua no iba a impedir que su amor fuera eterno.

CAPÍTULO 1

DUNCAN

No fue hasta que no vio el cuerpo sin vida del capitán Sklu'm tendido a sus pies cuando Duncan Drake se dio cuenta de lo que había hecho.

Él lo había matado.

Él había empuñado el cuchillo que acabó por detener su corazón.

Tenía que salir de allí cuanto antes. Si el resto de la tripulación se enteraba de que había hecho tal cosa, el corazón que dejaría de latir en cuestión de segundos sería el suyo. En el Guerra de Mar las cosas funcionaban así.

Salió corriendo del camarote del capitán, sin importarle lo más mínimo que sus zapatos estuvieran manchados de sangre. Tenía que huir lo más rápido posible, y dejar huellas, a esas alturas, era la menor de sus preocupaciones.

Si sus cálculos eran correctos, tan solo disponía de cinco minutos para abandonar el barco. Creía que ese era el tiempo suficiente para que nadie echara de menos al capitán —se suponía que dormía plácidamente una de sus siestas, tan habituales después de una buena comilona— y a él le permitiera saltar por

la borda sin que nadie tuviera siquiera la oportunidad de ver su sombra.

Claro que si solo bastara con tirarse al mar y echar a nadar, habría matado al indeseable de Sklu'm mucho tiempo atrás. Pero no... Las cosas no eran así de fáciles en Altasia.

En Altasia cualquier cosa era posible. Menos pisar tierra, eso no.

Aunque él no lo recordaba, porque había sucedido cuando todavía era demasiado pequeño como para darse cuenta de lo que ocurría, los mayores decían que hubo un tiempo en el que el mar tenía fin. En el que los pies podían hallar un refugio en tierra firme. En el que estar en mitad del mar era un acto tan voluntario como el de escalar una montaña. «Montaña». Le costaba imaginar que algo así pudiera existir, algo que no fuera mar. Esa era la única realidad en Altasia: únicamente había agua. Nada más.

Y así sería para siempre, como le habían repetido una y mil veces.

Solo que Duncan estaba convencido de que todos los demás estaban equivocados. A pesar de que eran muchos los que habían intentado que cambiara de idea, él seguía empeñado en que ese lugar llamado Petra existía. El único problema era que nadie lo había encontrado, todavía.

Petra era la tierra soñada. Su paraíso prometido.

Petra era todo lo que él deseaba: un lugar alejado del mar donde poder vivir sin necesidad de mojarse el bajo de los pantalones a cada minuto. Un lugar donde los mamíferos —los de verdad, los de pelo— convivirían con él y contra los que tendría que luchar para demostrar quién era el más fuerte. En tierra tendría más oportunidades de vivir. Porque el agua... El agua era aterradora. Su infinitud, su inmensidad, sus profundidades. Y eso que Duncan Drake era uno de los mejores aqualibres que se habían conocido en Altasia. Podía pasarse horas y horas debajo del agua sin necesidad de salir a respirar y era capaz de nadar más rápido que cualquiera, ese era su poder. Y a pesar de ello, cada día odia-

ba más el momento en el que tenía que sumergirse el frío mar para encontrar una buena fuente de cariz.

El cariz. Gracias a su magia, la humanidad seguía existiendo. Servía para que los creadores pudieran fabricar sustento con sus manos, para que los salvajes fueran capaces de mantener a las bestias marinas bajo control y para que los sanadores pudieran curar a los heridos. Solo que no se hallaba al alcance de todos: se encontraba a tal profundidad que los únicos que podían alcanzarlo eran los aqualibres.

En Altasia, donde todavía existían humanos que sobrevivían a duras penas en barcos regentados por otros como si fueran meros parásitos, los magos dominaban los mares. Si bien los había de varios tipos, ser un aqualibre le daba una gran ventaja, a la vez que le regalaba un inconveniente: podía sobrevivir sin necesidad de depender de nadie —o de casi nadie— y al mismo tiempo tenía que cuidarse las espaldas para que ningún barco lo atrapara y lo obligara a trabajar para él.

Por ese motivo acabó con el capital Sklu'm. Era eso o vivir una vida de esclavo hasta el fin de los tiempos. De hecho, tuvo que aprender muy rápido que ser un aqualibre no le garantizaba poder huir de uno de esos navíos. Una vez lo intentó y varios salvajes, al servicio del capitán, movieron las corrientes y manipularon a las bestias marinas hasta que lo hicieron regresar.

Miró hacia atrás para comprobar que nadie lo seguía y se obligó a centrarse en lo que estaba ocurriendo. Un despiste podría convertirlo en carne de tiburones en menos de lo que alguien tardaba en decir «Por Altasia». No quería correr demasiado, pues el ruido de sus zapatos resonando en la cubierta podría alarmar a los que estuvieran en los camarotes inferiores, pero tampoco podía dejarse llevar por el pánico y perder unos segundos que supondrían la diferencia entre la vida y la muerte.

El Guerra de Mar era conocido por ser uno de los barcos más sanguinarios con el que alguien podría tener la desgracia de

encontrarse en esas aguas. Llevaba muchos años captando a los mejores magos, y también a los que menos cargo de conciencia presumían de tener. Duncan Drake era uno de ellos, o al menos eso tuvo que decir para no morir asesinado la noche que lo encontraron en una balsa en mitad del mar. «Qué bien, una talamh, y es de las grandes», pensó con el alivio recorriéndole el cuerpo. Aunque después se daría cuenta de la realidad, en esos momentos no tenía ni idea de lo equivocado que estaba.

Las talamh eran barcos gigantescos en los que se podía encontrar de todo. Si se tenía suerte y era una embarcación amigable, quien se topara con ella podía pasar allí tantos días como necesitara para coger fuerzas y seguir la marcha. Sin embargo, si se encontraba una como el Guerra de Mar, solo quedaban dos opciones: o demostrar que se poseía algo que les interesara y por lo cual respetarían la vida del recién llegado, o acabar muerto de una forma sanguinaria y vil a manos de la tripulación. No existían las medias tintas en el Guerra de Mar.

Duncan suponía que esas opciones no eran para él, y en cuanto vio los rostros de los marineros comprendió que tendría que sacar a relucir sus dotes como aqualibre antes de que decidieran cortarle la cabeza.

Después de haberse visto obligado a pasarse la vida yendo de una talamh a otra al quedarse huérfano, se había prometido a sí mismo que jamás pertenecería a una, que iría por libre costara lo que costase; pero suponía que el destino era así de caprichoso. A pesar de tener todos los kilómetros de mar imaginables por delante, este quiso que se cruzara con el Guerra de Mar de frente.

Sus dotes como aqualibre no parecieron impresionar a la tripulación, pero sí al capitán Sklu'm, quien enseguida comprendió que podría serle de mucha utilidad tener a alguien como Duncan entre los suyos. Ya contaba con algún que otro en sus filas, pero había oído rumores sobre él y, si las habladurías eran ciertas, tenía enfrente al mejor aqualibre de Altasia. El que más tiempo

aguantaba debajo del agua, el que más lejos llegaba y al que menos miedo le daba la muerte. Y eso era mucho decir, pues para ser buscador de cariz no solo bastaba con poder respirar debajo del agua: había que ser capaz de mirar a la muerte a los ojos y desafiarla sin ni siquiera parpadear.

El capital Sklu'm lo reconoció nada más verlo. O al menos eso fue lo que sintió Duncan en cuanto le puso los ojos encima. ¿Sería por su piel, negra como una noche cerrada? ¿O tal vez sería por sus ojos, tan azules como un cielo despejado? «Es la cicatriz», se dijo por fin cuando se dio cuenta de que el capitán no apartaba la vista de ella. Ese «arañazo», como a él le gustaba llamarlo, marcaba su rostro desde hacía mucho tiempo. Fue en una de sus inmersiones: se acercó al volcán submarino con la intención de hacerse con un buen lote de cariz, como tantas otras veces, con la mala suerte de que el volcán decidió despertar justo en ese momento y arrojó contra él un sinfín de lava que Duncan consiguió esquivar a duras penas. A excepción de una roca incandescente que le dio de lleno en la parte derecha de la frente y que le marcó la piel como si se tratara de un tatuaje.

A partir de entonces resultó muy complicado pasar desapercibido entre las talamh que se iba encontrando. Allí por donde andaba los susurros le precedían, y eso le hacía estar alerta. Duncan sabía de sobra lo que decían sobre él. Al principio le hizo gracia, incluso él mismo se encargó de alimentar ese orgullo suyo que tanto le caracterizaba, pero pronto se dio cuenta de lo peligroso que era convertirse en un objetivo. Sabía de sobra que, tarde o temprano, alguien querría comprobar si la leyenda era cierta.

Y ese fue Sklu'm, puesto que cuando lo vio no se lo pensó dos veces.

Dio la orden a sus marineros de que lo capturaran y estos obedecieron sin rechistar. Algunos repararon en la cicatriz de Duncan y comprendieron a qué venían esas prisas; los demás, por su parte, se limitaron a llevar a cabo la orden del capitán.

Cuando Sklu'm alzaba la voz, no había otra opción que seguirla al pie de la letra.

—¡Que no escape!

Duncan, que por un momento se había quedado preso de sus propios pensamientos, volvió la cabeza para comprobar lo que se temía: alguien había descubierto el cuerpo del capitán y había dado la voz de alarma.

«Tendría que haberme quitado los zapatos», pensó al ver las huellas ensangrentadas que lo seguían como si fueran una sombra escarlata. Sin embargo, ya era tarde para eso. Era tarde para improvisar y cambiar de plan. Tenía que seguir su instinto. Y este le decía que debía alcanzar la borda cuanto antes y nadar como nunca en la vida lo había hecho.

Le sorprendió pensar que ese salto le iba a costar más que apuñalar el corazón de un hombre —por malvado, déspota y vil que fuera—, y todo debido a que su plan se terminaría en el mismo momento en el que tocara el agua. A partir de ahí... A partir de ahí tendría que rezar a los Dioses Desconocidos para poder encontrar un barco que lo acogiera o, directamente, un barco que pudiera asaltar y que le permitiera vivir por su cuenta sin depender de una talamh. Y, aunque Duncan Drake era intrépido, orgulloso, listo y hábil, sabía que asaltar un barco por sus propios medios no era una cosa que se consiguiera tan fácilmente. Tal vez si encontrara uno con un solo tripulante tendría alguna ventaja, pero en Altasia todo el mundo sabía que estar solo en una embarcación era lo mismo que ponerse una diana en el pecho. Por no hablar de lo difícil que era sobrevivir con un único tipo de magia en un barco... Ese era un tema al que Duncan le había dado muchas vueltas y que había zanjado con la conclusión de que tendría que apañárselas solo. Sí, sería estupendo contar con un salvaje que controlara las bestias marinas que pudiera encontrarse cuando fuera a buscar el cariz y que manejara el agua a su alrededor para evitar torbellinos y corrientes. O con un creador

que le abasteciera de las cosas básicas que necesitara en el día a día. O con un sanador. Tener un sanador a su lado sería algo así como una bendición. No volvería a preocuparse por las medusas venenosas ni por los mordiscos de los peces más agresivos de los mares, porque el sanador lo curaría de inmediato y sería como si nada hubiera ocurrido.

Incluso podría dar con ese sanador capaz de revivir...

Duncan negó con la cabeza. «No, ese no existe, no es más que una leyenda», se dijo. En sus dieciocho años de vida había formado parte de varias talamh y jamás había encontrado ninguna evidencia de que esa persona existiera. Aun así, no podía evitar pensar que detrás de cada leyenda siempre había algo de verdad. Y en Altasia de esas había muchas.

—¡Va a saltar!

Cuando quiso darse cuenta, comprendió que los pies lo habían llevado hasta la proa del barco. Se había subido a la barandilla, como única protección: su mano sujetándose a uno de los cabos. Muy cerca de él, el mascarón de madera con forma de calamar gigante con dos cabezas que decoraba el Guerra de Mar lo miraba desafiante. Siempre lo había odiado, era como una declaración de intenciones, como una forma de decir que, al igual que aquel monstruo marino, ellos tampoco tenían piedad.

Duncan Drake aprovechó para darse la vuelta y ver la cara de estupefacción de los marineros, que no sabían muy bien qué hacer.

—¡Atrapadlo! —gritó uno de ellos.

Sin embargo, el resto no hizo amago de obedecer. Sabían que iba a saltar, para eso era un aqualibre, y nadie en su sano juicio se tiraría al agua del Risco del Oeste para perseguirlo. O, al menos, nadie que supiera el tipo de bestias que habitaban esa zona.

Duncan, pensando en cómo había tirado todas las reservas de cariz por la borda para garantizar que los salvajes —medio borrachos todavía por todo el vino que había corrido durante

la comida— no tuvieran los reflejos ni los poderes suficientes para hacerlo volver, sonrió de medio lado y se llevó una mano a la sien para saludar con sorna a los marineros que lo miraban estupefactos.

—Hasta nunca, camaradas —dijo antes de saltar por la borda.