

Everlost · Libro II

EVERWILD

PÁRAMO SALVAJE Y ETERNO



Neal Shusterman

«Invitación a la lectura», por Mary Hightower

Hola a todos y bienvenidos a Everlost. Es para mí un placer ofrecer a los recién llegados una lista exhaustiva de evertérminos con sus definiciones, que os será de gran utilidad en vuestro viaje post mortem. Por supuesto, he añadido también mis opiniones personales, pues ¿qué lista estaría completa sin los conocimientos de un experto? Gracias, y espero encontraros muy, muy pronto.

Siempre vuestra,
MARY HIGHTOWER

NEOBRILLO: se llama así a la suave luz que desprenden todos los espíritus de Everlost. Por supuesto, unos neobrillos brillan más que otros.

NEOLUZ: el nombre apropiado para todos los residentes de Everlost es «neoluces». Llamarnos fantasmas es insultante.

COLGADO: es como estarás si alguien te hace prisionero y te coloca cabeza abajo, pendiendo por los tobillos de unas largas sogas que te permitirán balancearte libremente. Dado que es imposible ocasionar dolor físico en Everlost, algunos seres malvados, tales como el McGill, cuelgan de este modo a sus prisioneros en un intento de provocar en ellos un tedio permanente.

SALA DE CAMPANILLAS: el lugar donde cuelgan a esas pobres neoluces.

PUNTO MUERTO: se trata de un trozo de terreno que ha cruzado desde el mundo de los vivos a Everlost. En muchos casos, estos puntos no tienen más que unos palmos de longitud, y marcan el lugar en que ha fallecido alguien. Sin embargo, en otros casos los puntos muertos pueden comprender áreas considerablemente más grandes.

REALIDAD DOMINANTE: cuando un edificio se destruye y pasa a Everlost, pero en el mundo de los vivos se alza una nueva construcción, ¿cuál de estos dos edificios, que ocupan el mismo lugar, es más real? Nosotros, en Everlost, solo vemos el edificio viejo, que es el que ha cruzado. Por tanto, en mi opinión Everlost es más real. Se puede leer

más sobre el tema en mi libro, de próxima aparición, *El mundo de los vivos y otros mitos, contado por Mary Hightower*.

ECTORROBO: es una de las artes criminales, como me gusta llamarlas. «Ectorrobar» es la capacidad de penetrar en el mundo de los vivos y extraer de él cosas para introducir las en Everlost (llamada a veces simplemente «robar»). Todo aquel que presencie un ectorrobo debe ponerlo en conocimiento de las autoridades.

EVERGALLETAS: ciertos individuos (cuyos nombres no mencionaré) aseguran que todas las galletitas chinas de la suerte cruzan a Everlost y, por si esto fuera poco, aseguran además que en Everlost se cumple todo lo que dicen. Pero os aseguro que todo eso son mentiras y nada más que mentiras. Os aconsejo que os alejéis de las galletas de la fortuna como si fueran la peste.

EVERVISIÓN: las neoluces podemos ver el mundo de los vivos, pero todo se nos aparece borroso y desenfocado. Hasta los colores del mundo vivo resultan apagados. Solo los lugares y las cosas que han cruzado a Everlost nos resultan brillantes, sólidas y claras. Esto es la evervisión.

EVERFICHAS: tal vez te hayas dado cuenta de que al despertar en Everlost llevabas una moneda desgastada. Tírala: no sirve para nada.

EVERWILD: son las regiones desconocidas de Everlost, zonas muy peligrosas en su mayor parte.

CARNOSILLO: término que emplean los secuestradores de piel para referirse a un ser humano que está vivo y coleando.

FATIGA GRAVITACIONAL: las neoluces no son inmunes a la fuerza de la gravedad, que nos impulsa hacia abajo igual que a los seres vivos. Por desgracia, como nosotros nos hundimos en el mundo de los vivos, existe siempre un peligro real y obvio de que, si estamos colocados sobre un terreno perteneciente al mundo de los vivos y dejamos de movernos, podamos seguir hundiéndonos hasta el centro de la Tierra. En cuanto uno se ha hundido en el suelo hasta la cabeza, ya no hay normalmente esperanza de que esa persona logre regresar a la superficie. A esto lo llamamos fatiga gravitacional.

ENTRELUCES: tras cruzar, las neoluces duermen durante nueve meses antes de despertar en Everlost. Durante ese periodo de hibernación, el nombre adecuado que reciben es el de entreluces.

DESPRENDERSE: cuando un secuestrador de piel se sale de un carnosillo, a eso se le llama «desprenderse».

SECUESTRO DE PIEL: es otra arte criminal, tal vez la más útil, si es que puede ser útil alguna. El secuestro de piel es el arte de «poseer» a una persona viva saltando dentro de esa persona y tomando el control de ella.

VAPOR: es la manera correcta de referirse a una reunión de neoluces. Así, igual que se dice «una bandada de pájaros» o «una piara de cerdos», se dice «un vapor de neoluces».

PRIMERA PARTE

Un vapor de neoluces

Nuevos estragos

Circulaban rumores: rumores de cosas terribles y de cosas maravillosas, de sucesos demasiado importantes para guardárselos, de modo que pasaban discretamente de alma en alma, de neoluz en neoluz, hasta que no quedó en Everlost nadie que no los hubiera oído.

Por un lado estaba el rumor de que existía una hermosa Bruja del Cielo que surcaba los aires en un gran globo plateado. Y por otro estaba el referente a un terrible ogro hecho enteramente de chocolate, que atraía a las almas cándidas con su prometedor aroma nada más que para arrojarlas en un pozo sin fondo del que no había modo de salir.

En un mundo en el que los recuerdos se desvanecen en la tela del tiempo, los rumores se convierten en algo más importante que lo que se sabe de cierto. Los rumores son como la sangre de este mundo desangrado que se halla entre la vida y la muerte.

Un día más o menos igual que cualquier otro en Everlost, cierto muchacho estaba a punto de averiguar si eran auténticos o no aquellos rumores.

Su nombre no tiene mucha importancia. De hecho, tiene tan poca importancia que él mismo lo ha olvidado. O no tiene ninguna, pues dentro de poco él se habrá ido para siempre.

Había muerto unos dos años antes, y tras perder el camino hacia la luz, se quedó dormido durante nueve meses,

hasta que despertó en Everlost. El muchacho era un caminante solitario y silencioso que se escondía de aquellos con los que se cruzaba en el camino por miedo a lo que le pudieran hacer. Sin amigos ni compañeros que le recordaran quién era, olvidó su identidad más aprisa que la mayoría.

En las ocasiones en que se encontraba con grupos de otros muchachos neoluces, escuchaba desde su escondite los rumores sobre monstruos que se contaban unos a otros, de modo que conocía tan bien como cualquier otra neoluz las amenazas que acechaban al incauto.

Al principio, cuando el muchacho cruzó a Everlost, su deambular tenía un propósito. Había empezado a caminar en busca de respuestas, pero ahora ya ni siquiera se acordaba de las preguntas. Lo único que le quedaba era el impulso de seguir moviéndose, descansando tan solo cuando se encontraba un punto muerto, algún trozo de tierra sólida y brillante que, como él, hubiera cruzado a Everlost. No había tardado en descubrir que los puntos muertos eran distintos del desenfocado y evanescente mundo de los vivos, donde a cada pisada se hundía uno hasta el tobillo, y la tierra amenazaba con tragarse entero y seguir sorbiendo hasta el centro del planeta a todo aquel que se quedara quieto demasiado tiempo.

Aquel día, su deambular lo había conducido a un campo lleno de puntos muertos. Nunca había visto tantos en un lugar... Pero lo que realmente le llamó la atención fue el cubo de palomitas de maíz. Estaba justo allí, en un punto muerto, a la sombra de un enorme árbol de Everlost, y no había mejor lugar en que pudiera encontrarse.

No sabía cómo, ¡pero el caso era que las palomitas de maíz habían cruzado!

Desde su llegada a Everlost, el muchacho no había experimentado el placer de comer. Y el hecho de que ya no necesitara comer no significaba que desaparecieran las ga-

nas de hacerlo. Así que ¿podía resistirse a aquellas palomitas? Era un cubo de tamaño gigante, de esos que uno pide con ojos ansiosos a la entrada del cine pero nunca se consigue acabar. En aquel preciso instante, veía cómo brillaba la mantequilla de las palomitas: ¡parecía demasiado bueno para ser cierto!

Pero lo era.

Cuando entró en el punto muerto y alargó la mano para coger el envase, sintió en el tobillo un cable trampa, y al instante una red lo encerró por todos lados y lo levantó del suelo. Solo después de verse atrapado dentro de la red comprendió el error que había cometido.

Había oído hablar del monstruo que se hacía llamar el McGill y de sus trampas para almas, pero también había oído que el McGill se había marchado muy lejos, para cometer nuevas tropelías en el océano Atlántico. Así pues, ¿quién le había tendido aquella trampa? ¿Y para qué?

Intentó liberarse, pero no servía de nada. Su único consuelo fue que el cubo de palomitas de maíz había quedado también dentro de la red, y aunque la mitad del contenido se había caído al suelo, todavía tenía la otra mitad a su disposición. Así que saboreó cada una de las palomitas, y cuando acabó, empezó a esperar y siguió esperando. El día dio paso a la noche y la noche al día, y eso se repitió una y otra vez hasta que perdió la noción del tiempo y empezó a temer que tuviera que pasarse la eternidad colgado dentro de aquella red... Pero un día oyó un débil zumbido, una especie de motor de un vehículo que se aproximaba por el norte. El sonido retumbaba en el sur, pero más tarde, cuando el sonido del sur y el del norte se hicieron más fuertes, comprendió que uno no era en absoluto el eco del otro. Los sonidos eran diferentes: llegaban a él por los dos lados.

¿Serían otras neoluces que se acercaban, o se trataría de monstruos? ¿Lo sacarían de aquella red para dejarlo en

libertad, o por el contrario lo convertirían en víctima de nuevas tropelías?

El leve recuerdo de un corazón empezó a palparle en su pecho fantasmal, y mientras se hacía más potente el lamento de los motores, esperó a ver cuál de los dos lo alcanzaría antes.

Una visión en el cielo

—**S**eñorita Mary, uno de nuestros vigías ha avistado una trampa en la que alguien ha quedado atrapado.

—¡Estupenda noticia! Dile a Speedo que se acerque, pero no demasiado: no queremos asustar a nuestro nuevo amigo.

Mary Hightower se encontraba en su elemento situada a aquella altura por encima del suelo. No tan alto como vuelan los vivos, que incluso dejan tan por debajo de ellos a las nubes que parecen pintadas en la tierra, sino en el espacio intermedio entre la tierra y los cielos: allí es donde se sentía como en su casa. Mary Hightower era la reina del *Hindenburg*, y le gustaba serlo. La enorme aeronave plateada, el globo dirigible más grande que se hubiera construido nunca, había desaparecido en 1937 envuelto en llamas, abandonando el mundo de los vivos para pasar a Everlost. Mary, que pensaba que todas las cosas suceden por alguna razón, creía conocer el motivo por el cual había estallado el *Hindenburg*: lo había hecho para que ella pudiera utilizarlo en Everlost.

La Galería de Estribor, que iba de una punta a otra del compartimento de los pasajeros, constituía su lujoso retiro personal y también su centro de operaciones. Los cristales, inclinados hacia abajo, le proporcionaban una vista espectacular del terreno. Allí podía percibir los colores desvaídos del mundo de los vivos, moteados de elementos tanto naturales como artificiales que sobresalían audazmente del resto.

Esos eran los lugares que habían cruzado a Everlost: árboles y campos, edificios y carreteras... Aunque las neoluces aún podían ver el mundo de los vivos, les resultaba borroso y apagado. Solo las cosas y los sitios que habían cruzado a Everlost aparecían brillantes y bien definidos. Mary estimaba que cruzaba a Everlost una de cada cien cosas que morían o eran destruidas: el universo era muy selectivo en lo que decidía conservar.

Solo ahora que pasaba los días navegando por los cielos, comprendía que había permanecido demasiado tiempo en el mismo sitio. Allá en lo alto de sus torres se había perdido demasiadas cosas, pero por aquel entonces las torres constituían una fortaleza contra su hermano Mikey, que no era otro que el monstruo que se hacía llamar el McGill. Mikey había sido derrotado y ahora resultaba inofensivo. Y Mary ya no tenía que quedarse esperando a que las neoluces la encontraran: podía salir a su encuentro ella misma.

—¿Por qué estás siempre mirando por esos ventanales?
—le preguntó Speedo al tomarse un descanso en su labor de piloto de la aeronave—. ¿Qué es lo que ves?

—Veo un mundo de fantasmas —le respondió ella. Speedo no comprendió que los fantasmas a los que se refería Mary eran los llamados seres vivos. Qué insustancial resultaba aquel mundo. Nada duraba en él, ni los lugares ni la gente. Era un mundo lleno de propósitos absurdos que siempre terminaban del mismo modo: en un túnel, en una capitulación. «Bueno, no siempre —pensó con alegría—. No para todo el mundo».

—Sin embargo yo preferiría seguir vivo —respondía Speedo cada vez que ella hablaba de lo maravilloso que resultaba encontrarse allí, en Everlost.

—Si yo hubiera sobrevivido —le recordaba Mary—, ahora llevaría mucho tiempo muerta... y tú seguramente serías un contable calvo y gordo.

Entonces Speedo se miraba su cuerpo delgado y go-teante (siempre estaba empapado y embutido en el bañador que llevaba puesto al morir), para convencerse de que si hubiera vivido nunca habría llegado a estar gordo ni calvo. Pero Mary no pensaba lo mismo. La madurez puede tener horribles efectos en las mejores personas, y Mary prefería con mucho seguir teniendo siempre quince años.

Mary se concedió un momento para preparar el encuentro con el recién llegado. Lo recibiría personalmente. Esa era su costumbre, y pensaba que era lo menos que podía hacer. Sería la primera en salir de la nave: una esbelta figura vestida con un lujoso vestido de terciopelo verde, y con la perfecta caída de su pelo cobrizo, descendiendo la escalerilla de un globo de hidrógeno de increíble tamaño. Así se hizo. Con clase, con estilo, con un toque personal. Desde el momento en que la veían por primera vez, todos los nuevos sabían que Mary amaba a cada uno de los niños que tenía a su cargo, y que todos estaban completamente a salvo bajo su poderosa protección.

Al salir de la Galería de Estribor, Mary pasó por entre otros niños que se encontraban en las zonas comunes de la aeronave. Había recogido a cuarenta y siete. En los días de las torres había habido muchos, muchos más. Pero Nick se los había quitado a todos. Él la había traicionado, mostrándole a cada uno de los niños la puerta de su propia perdición: les había puesto a todos una moneda en la mano. ¡Una de aquellas monedas, de aquellos espantosos recordatorios de que la auténtica muerte aguardaba a aquel de ellos que estuviera lo bastante loco para ir a buscarla! Y el hecho de que hubiera una luz al final del túnel no quería decir que se tratara de algo deseable. Al menos Mary pensaba que no lo era. Porque es cierto que el cielo brilla, pero también lo hace una hoguera. Mientras el *Hindenburg* descendía, Mary se dirigió a la cabina de control, el puente de mando de la nave

que colgaba de la panza del gigante. Desde allí tendría la mejor vista del descenso.

—Tomaremos tierra en unos minutos —le comunicó Speedo, maniobrando con mucha atención la elegante bestia de plata. Speedo había sido una de las poquísimas neoluces que se habían negado a coger la moneda el día en que Nick había traicionado a Mary. Eso le había granjeado un puesto especial: un cargo de confianza y responsabilidad—. Mira ese campo —indicó Speedo—. ¿Has visto todos esos puntos muertos?

Desde el aire, los puntos muertos parecían un centenar de lunares repartidos al azar por la tierra.

—Aquí debe de haberse librado una batalla en alguna ocasión —supuso Mary—. Tal vez durante la guerra de la Independencia.

Vieron un árbol de Everlost que se erguía sobre su propio punto muerto.

—La trampa está puesta en ese árbol —le dijo Speedo cuando se acercaban al suelo.

Se trataba de un árbol grande cuyas hojas brillaban con tonos rojos y amarillos muy diferentes de los verdes árboles estivales del mundo de los vivos. Aquel árbol exhibiría permanentemente los colores de los primeros días del otoño, pero las hojas no se le llegarían a caer nunca de las ramas. Mary se preguntó qué habría motivado que el árbol cruzara a Everlost. Tal vez los amantes habían grabado en él sus iniciales justo antes de que lo partiera un rayo. Tal vez lo hubieran plantado en recuerdo de alguien, pero después lo talaran. O tal vez simplemente hubiera quedado bañado de la sangre de un soldado caído, para morir años después en una sequía. Por el motivo que fuera, el árbol no había muerto del todo, sino que había cruzado a Everlost como tantas otras cosas que el universo había decidido preservar.

El follaje del árbol era tan espeso que no lograban distinguir la trampa, ni siquiera después de tomar tierra.

—Yo iré delante —dijo Mary—. Pero me gustaría que tú también vinieras. Me harás falta para liberar de la red a nuestro nuevo amigo.

—Por supuesto, señorita Mary —respondió Speedo, mostrando una sonrisa demasiado grande para su rostro.

Sacaron la escalerilla, y Mary bajó de la aeronave a tierra sin perder la gracia de su paso ni siquiera cuando los pies empezaron a hundírsele hasta los tobillos en el mundo de los vivos.

Pero mientras se acercaba al árbol, Mary se dio cuenta de que algo no iba bien. Habían bajado la red, pero ya no había dentro ninguna neoluz. Lo único que quedaba, en el suelo, era el cubo de palomitas de maíz, vacío. Aquel era el cebo que había dejado ella, tal como solía hacer su hermano. La diferencia era que mientras el McGill condenaba a la esclavitud a sus cautivos, Mary les ofrecía la libertad. O al menos su definición de libertad. Sin embargo, aquel día en la red no había ninguna neoluz que pudiera recibir aquel regalo.

—Debe de haberse escapado —dijo Speedo acercándose por detrás.

Mary negó con la cabeza:

—Nadie puede escapar de una red de estas.

Y entonces le llegó cierto aroma procedente del árbol. Se trataba de un perfume dulce y embriagador que iba cargado de una intensa mezcla de amor y odio. Aquel perfume lo desprendía la huella marrón de una mano, que había quedado impresa en el árbol. Y la huella estaba puesta allí a propósito, en señal de burla.

—¿Será sangre seca? —preguntó Speedo.

—No —le respondió ella, conservando todo el aplomo pese a la ira que la embargaba—: es chocolate.