



STAR WARS
THE HIGH REPUBLIC

LUZ ^{DE} LOS JEDI
CHARLES SOULE

Mucho antes de la Primera Orden, antes del Imperio, incluso antes de *La Amenaza Fantasma...* Los Jedi iluminaron el camino a la galaxia en *The High Republic*.

Es una edad de oro. Los intrépidos exploradores hiperespaciales amplían el alcance de la República hasta las estrellas más lejanas, los mundos florecen bajo el liderazgo benévolo del Senado y reina la paz, reforzada por la sabiduría y la fuerza de la renombrada orden de usuarios de la Fuerza conocidos como los Jedi. Con los Jedi en el apogeo de su poder, los ciudadanos libres de la galaxia confían en su capacidad para capear cualquier tormenta. Pero la luz más brillante puede proyectar una sombra, y algunas tormentas desafían cualquier preparación.

Cuando una catástrofe impactante en el hiperespacio desgarrar una nave, la ráfaga de metralla que emerge del desastre amenaza a todo un sistema. Tan pronto como se emite la llamada de ayuda, los Jedi saltan a escena. Sin embargo, el alcance del desastre es suficiente para llevar incluso a los Jedi hasta sus límites. Mientras el cielo se abre y la destrucción cae sobre la alianza pacífica que ayudaron a construir, los Jedi deben confiar en la Fuerza para superar un día en el que un solo error podría costar miles de millones de vidas.

Incluso mientras los Jedi luchan valientemente contra la calamidad, algo verdaderamente mortal crece más allá de los límites de la República. El desastre del hiperespacio es mucho más siniestro de lo que los Jedi podrían sospechar.

Una amenaza se esconde en la oscuridad, lejos de la luz de la época, y alberga un secreto que podría infundir miedo incluso en el corazón de un Jedi.

Para Hannah, Sara, Chris y Jay, que aman *Star Wars* tanto como yo.

Hace mucho tiempo en una galaxia muy, muy lejana...

La galaxia vive en paz, gobernada por la gloriosa REPÚBLICA y protegida por los nobles y sabios CABALLEROS JEDI.

Como símbolo de su bondad, la República está a punto de inaugurar la BALIZA STARLIGHT en los confines del Borde Exterior. Esta nueva estación espacial será como un rayo de esperanza para todo el que la vea.

Pero mientras un magnífico renacimiento se expande por la República, también lo hace un temible nuevo adversario. Ahora los guardianes de la paz y la justicia deben afrontar una amenaza para ellos, la galaxia y la Fuerza...

La Fuerza está con la galaxia.

Vivimos la era de la Alta República: una unión pacífica de mundos afines donde todas las voces son escuchadas y el gobierno se basa en el consenso, no en la coacción ni el miedo. Es una era de ambición, de cultura, de inclusión, de Grandes Obras. La visionaria Canciller Lina Soh lidera la República desde la elegante ciudad-mundo de Coruscant, situada cerca del reluciente centro del Núcleo Galáctico.

Pero más allá del Núcleo y sus muchas pacíficas colonias, están los Bordes... Interior, Medio y, por último, en la frontera con lo desconocido, el Borde Exterior. Los mundos del Borde Exterior están repletos de oportunidades para los valientes que viajan por las pocas vías hiperespaciales bien cartografiadas, aunque peligrosas, que llevan hasta ellos. El Borde Exterior es un refugio para cualquiera que huya de las leyes de la República y está repleto de depredadores de todo tipo.

La Canciller Soh se ha comprometido a acoger a esos mundos en el seno de la República, con ambiciosos proyectos como el de la Baliza Starlight. Pero, hasta que esta se ponga en marcha, los encargados de mantener el orden y la justicia en la frontera galáctica son los Caballeros Jedi, unos guardianes de la paz dotados de habilidades increíbles nacidas de un misterioso campo de energía conocido como la Fuerza. Los Jedi trabajan codo con codo

con la República y han establecido puestos de avanzada en el Borde Exterior para ayudar a todo el que lo necesite.

Los Jedi de la frontera pueden ser el último recurso para los que no tienen a nadie más a quien acudir. Aunque los puestos avanzados operan autónomamente, sin intervención directa del gran Templo Jedi de Coruscant, son un eficaz elemento disuasivo para aquellos que hacen el mal.

Pocos pueden enfrentarse a los Caballeros de la Orden Jedi.

Aunque siempre hay quien lo intenta...

PRIMERA PARTE
El Gran Desastre

CAPÍTULO UNO

HIPERESPACIO. EL RUTA LEGADO.
3 horas para el impacto.

«**T**odo va bien». La capitana Hedda Casset revisó todas las lecturas y pantallas de su silla de mando por segunda vez. Siempre las repasaba dos veces, como mínimo. Tenía más de cuatro décadas de experiencia volando y suponía que ese grado de atención explicaba en gran parte que hubiera sobrevivido tanto tiempo. El segundo repaso confirmó todo lo que había visto en el primero.

–Todo va bien –dijo, esta vez en voz alta, anunciándoselo a la tripulación del puente–. Es la hora de mi ronda. Teniente Bowman, el puente es suyo.

–A la orden, capitana –contestó su primer oficial, levantándose para ocupar su silla hasta que regresara de su ronda nocturna.

No todos los capitanes de cargueros de larga distancia gestionaban sus naves como embarcaciones militares. Hedda había visto naves estelares con suelos sucios, tuberías con fugas y grietas en los ventanillas de las cabinas, defectos que le dolían en el alma. Pero Hedda Casset había iniciado su carrera como piloto de caza de la Fuerza Operativa Conjunta Malastare-Sullust, patrullando un pequeño sector de la frontera del Borde Medio. Se había estrenado pilotando un Incom Z-24, el caza unipersonal que todos llamaban Moscardón. Principalmente en misiones de se-

guridad, cazando piratas y esas cosas. Finalmente, ascendió a capitana de un crucero pesado, una de las naves de mayor tamaño de la flota. Llevaba una buena carrera y tenía un buen trabajo.

Abandonó la FOC Mallust con honores y empezó a comandar naves mercantes para el Gremio Byne, su idea de una jubilación relajada. Pero más de treinta años en el ejército hacían que no solo llevase el orden y la disciplina en la sangre, sino que fueran su sangre. Por eso cada nave que comandaba ahora funcionaba como si estuviera a punto de entrar en una batalla decisiva contra una flota hutt, aunque solo estuvieran transportando pieles de ogrut del planeta A al planeta B. Esta nave, la *Ruta Legado*, no era ninguna excepción.

Hedda se levantó, devolviendo el rápido saludo del teniente Jary Bowman. Se estiró, notando cómo le crujía la columna. Demasiados años patrullando en cabinas diminutas, demasiadas maniobras en alta gravedad... a veces en combate, otras solo porque la hacían sentir viva.

«El problema, en realidad», pensó, recogiendo un mechón canoso tras la oreja, «es que llevo demasiados años».

Salió del puente, abandonando la maquinaria precisa que era su cubierta de mando y cruzando un pequeño pasillo hasta el mundo más amplio y caótico del *Ruta Legado*. La nave era un carguero modular clase A de Astilleros Kaniff, el doble de viejo que la propia Hedda. Eso hacía que la nave hubiera superado ligeramente su vida operativa ideal, pero dentro de parámetros seguros si estaba bien mantenida y revisada, como lo estaba. De eso se ocupaba su capitana.

El *Ruta* era una nave multifacética, preparada tanto para cargamento como pasajeros, de ahí el «modular» de su denominación. La mayor parte de la estructura de la nave la ocupaba un compartimento gigante con forma de prisma triangular alargado, con la ingeniería en la parte trase-

ra, el puente delante y el resto destinado a cargamento. La «columna» central contaba con brazos articulados a intervalos regulares, a los que podían añadir otros módulos más pequeños. La nave podía albergar hasta 144 de esos módulos adaptables capaces de transportar cualquier cargamento que la galaxia pudiera ofrecer.

A Hedda le gustaba que la nave pudiera transportar prácticamente de todo. Así nunca sabías qué tenías que recoger, qué extraños desafíos podías encontrar entre un trabajo y el siguiente. En una ocasión viajó con la mitad del espacio de carga del compartimento central transformado en un gigantesco tanque de agua, donde transportaba un pez sable gigante, desde los tormentosos mares de Tibrin hasta el acuario privado de una condesa en Abregado-rae. Hedda y su tripulación habían llegado con el animal a salvo... y no había sido nada fácil. Aún más duro fue llevar la criatura de vuelta a Tibrin, tres ciclos después, cuando el condenado animal enfermó porque la gente de la condesa no tenía ni idea de cómo cuidarla. Aunque en beneficio de la condesa había que decir que había pagado tarifa completa por mandar al pez sable de vuelta. Muchos, particularmente en la nobleza, lo habrían dejado morir.

El viaje que estaban haciendo en ese momento, comparativamente, era mucho más sencillo. Las secciones de carga del *Ruta Legado* estaban llenas hasta un ochenta por ciento de colonos que viajaban al Borde Exterior desde superpoblados mundos del Núcleo y sus colonias, buscando una nueva vida, nuevas oportunidades, otros cielos. Podía entenderlo. Hedda Casset siempre había sido muy inquieta. Tenía la sensación de que moriría de aquella manera, mirando por la ventanilla, esperando descubrir algo que no hubiera visto nunca.

Como era un viaje de transporte de pasajeros, la mayoría de módulos de la nave tenían la configuración básica apropiada, con asientos que se convertían en camas bas-

tante cómodas, en teoría, para dormir en ellas, además de lavabos, almacenes, unas pocas holopantallas, una pequeña cocina y poco más. Para los colonos dispuestos a pagar por mayor comodidad, había algunos módulos con minicantinas operadas por droides y camarotes privados, pero eran pocos. Aquella era gente austera. Si tuvieran créditos, lo más probable es que no viajaran al Borde Exterior para labrarse un futuro. El borde oscuro de la galaxia era un lugar de desafíos tan excitantes como mortales. Más mortales que excitantes, de hecho.

«Hasta llegar es complicado», pensó Hedda, mirando el remolino del hiperespacio por el gran ojo de buey junto al que pasó. Apartó la vista, consciente de que podía quedarse veinte minutos allí embobada si se dejaba llevar. No podías fiarte del hiperespacio. Era muy útil, sin duda, te llevaba de un sitio al otro, era clave para la expansión de la República más allá del Núcleo, pero nadie lo entendía del todo. Si tu navidroide calculaba mal unas coordenadas, aunque su error fuera mínimo, podías terminar saliéndote de la ruta marcada, el camino principal de lo que fuera el hiperespacio, y acabases en un camino oscuro que nadie sabía dónde podía llevarte. Esto sucedía incluso en las transitadísimas hipervías cercanas al centro galáctico. Fuera de ellas, donde los exploradores apenas habían empezado a cartografiar las rutas... bueno, debías andar con mucho cuidado.

Apartó aquellas inquietudes de su mente y siguió su camino. En realidad, el *Ruta Legado* volaba en ese momento por la ruta más transitada y conocida hacia los mundos del Borde Exterior. Las naves circulaban por aquella hipervía en ambos sentidos constantemente. Nada de qué preocuparse.

Pero las más de nueve mil almas que llevaban a bordo dependían de la capitana Hedda Casset para llegar a su destino sanas y salvas. Eso la preocupaba. Era su trabajo.

Hedda llegó al vestíbulo central, un gran espacio circular, un punto abierto necesario para la estructura de la nave reconvertido en una especie de zona común extraoficial. Un grupo de niños jugaba con un balón, mientras varios adultos charlaban cerca, disfrutando de un breve respiro fuera de los hacinados confines de los módulos en los que pasaban la mayor parte del tiempo. El espacio no era bonito, solo un cruce de varios pasadizos cortos, pero estaba limpio. Por insistencia de su capitana, la nave contaba con tripulación de mantenimiento automatizada que se encargaba de mantenerla limpia e higienizada. Uno de los droides custodios estaba trepando por una pared en ese mismo instante, ocupado en una de las interminables tareas necesarias en cualquier nave del tamaño del *Ruta*.

Dedicó un momento a estudiar aquel grupo, unas veinte personas de todas las edades y varios mundos. Humanos, por supuesto, pero también unos pocos ardennianos peludos de cuatro brazos, una familia de givins con sus característicos ojos triangulares y unas orejas puntiagudas a los lados de la cabeza... no abundaban por allí. Pero daba lo mismo el planeta de origen, todos eran seres corrientes que intentaban empezar una nueva vida.

Uno de los niños levantó la vista hacia ella.

–¡Capitana Casset! –dijo. Era un humano pelirrojo de piel trigueña al que ya conocía.

–Hola, Serj –le dijo Hedda–. ¿Qué tal? ¿Va todo bien por aquí?

Los demás niños dejaron de jugar y la rodearon.

–Nos vendrían bien nuevas holos –dijo Serj–. Hemos visto todas las que hay en el sistema.

–No tenemos más –contestó Hedda–. Y dejen de intentar infiltrarse en los archivos con restricción de edad. ¿O creen que no me he dado cuenta? Esta es mi nave. Sé todo lo que pasa en el *Ruta Legado*.

Se agachó un poco.

–Absolutamente todo.

Serj se sonrojó y miró a sus amigos, que de repente habían descubierto cosas interesantísimas en los anodinos suelo, techo y paredes del lugar.

–No se preocupen –dijo, enderezándose–. Los entiendo. El viaje es bastante aburrido. No me creerán, pero, dentro de poco, cuando sus padres los pongan a arar campos o a construir vallas o a espantar rancors, soñarán con el tiempo que pasaron en esta nave. Relájense y disfruten.

Serj puso los ojos en blanco y volvió al improvisado juego de pelota que había inventado con los otros niños.

Hedda sonrió y siguió adelante, saludando y charlando con unos y otros. Personas. Probablemente, algunas buenas y otras malas, pero durante unos días eran su gente. Adoraba aquellos viajes. Independientemente de lo que terminara sucediendo en sus vidas, aquella gente viajaba al Borde para hacer realidad sus sueños. Formar parte de eso le hacía sentirse bien.

La República de la Canciller Soh no era perfecta, ningún gobierno lo era ni lo había sido nunca, pero el sistema daba margen a la gente para soñar. No, mejor aún, fomentaba sus sueños, grandes o pequeños. La República tenía sus defectos, pero las cosas podían ser infinitamente peores.

Hedda dedicó más de una hora a su ronda. Pasó por el compartimento de pasajeros, echó un vistazo al cargamento de tibanna líquido superenfriado, para asegurarse de que el volátil material estaba bien sellado (lo estaba), inspeccionó los motores (todo bien), examinó el estado de las reparaciones de los sistemas de recirculación ambiental de la nave (progresando adecuadamente) y se aseguró de que las reservas de combustible seguían siendo las apropiadas para el resto del viaje, con un cómodo margen adicional (lo eran).

El *Ruta Legado* estaba tal como ella quería. Un pequeño mundo bien cuidado en medio de la selva, una confor-

table burbuja de seguridad rodeada por el vacío. No podía saber qué les esperaba a aquellos colonos cuando se dispersasen por el Borde Exterior, pero pensaba asegurarse de que llegasen sanos y salvos para que pudieran descubrirlo por sí mismos.

Hedda regresó al puente y el teniente Bowman se puso en pie de un salto al verla entrar.

–Capitana en el puente –dijo, y todos los oficiales se enderezaron en sus asientos.

–Gracias, Jary –dijo Hedda, mientras su segundo volvía a su puesto.

Hedda se instaló en su silla de mando, revisando mecánicamente los monitores, buscando cualquier cosa inusual.

«Todo va bien», pensó.

CLANG. CLANG. CLANG. CLANG. Una alarma, potente e insistente. La iluminación del puente cambió a la configuración de emergencia, bañándolo todo de rojo. Al otro lado de la ventanilla delantera, el remolino del hiperespacio parecía extraño. Quizá fuera por las luces de emergencia, pero tenía... un matiz rojo. Parecía... débil.

Hedda notó que el pulso se le aceleraba. Su mente pasó instintivamente al modo de combate.

–¡Informe! –bramó, buscando la causa de la alarma en sus monitores.

–Alarma generada por la navicomputadora, capitana –gritó su navegador, el cadete Kalwar, un joven quermiano–. Hay algo en la hipervía. Justo delante. Grande. Impacto en diez segundos.

La voz del cadete fue firme y Hedda se sintió orgullosa de él. No debía de ser mucho mayor que Serj.

Hedda sabía que aquello era imposible. Las hipervías siempre estaban desiertas. Precisamente de eso se trataba. No podía recordar la base científica, pero sabía que las colisiones a velocidad luz en vías marcadas eran sencii-