

**BATTLETECH**

**EL ORGULLO  
DEL  
HALCON**

**EL CREPUSCULO DE LOS CLANES-VOL. 4**

**ROBERT THURSTON**



Horse es enviado al planeta Huntress, con órdenes de investigar el experimento secreto que los Halcones de Jade están realizando en el planeta natal de los Jaguares de Humo. Las órdenes eran de la propia Khan de los Halcones. El peligroso viaje acaba con un aterrizaje forzoso, provocado por una trampa de los Jaguares de Humo. Con su Mech confiscado, su Nave de Descenso derribada y su Trinaría en prisión, Horse se encuentra vinculado a los Jaguares de Humo por el deber, pero ello también lo acerca a los extraños secretos que se guardan en la fortaleza de los Halcones. Para el clan, las consecuencias pueden ser imprevisibles. Para Horse, pueden causarle la muerte...

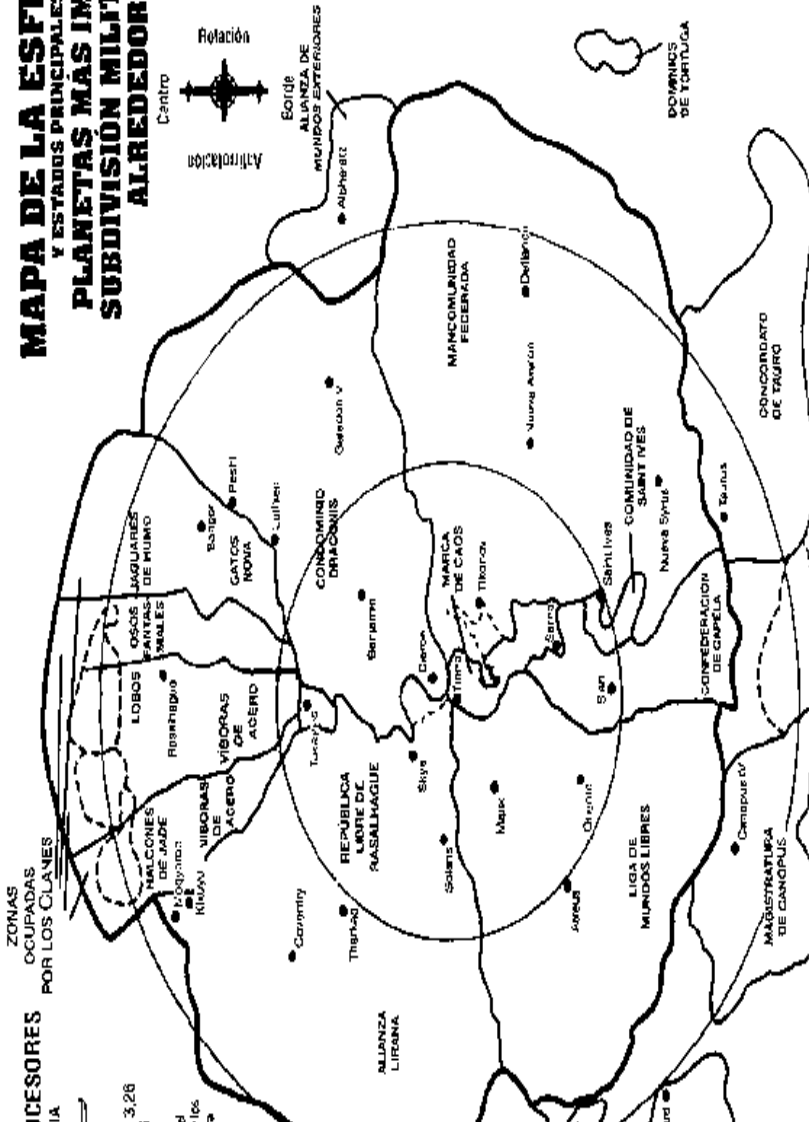




Mi agradecimiento a:

Andy Platizky, por su apoyo y su buen humor habitual; Blaine Pardoe, por su generosa ayuda para aclararme algunas cuestiones relativas a BattleTech; Eugene McCrohan, de LAIRE Powerhouse, por su constante ayuda e intuición; Rosemary, por su amabilidad y su comprensión, más allá de su deber profesional; Charlotte, por haberse portado tan bien; y Donna Ippolito y todo el personal de FASA, por su cooperación y su aliento.

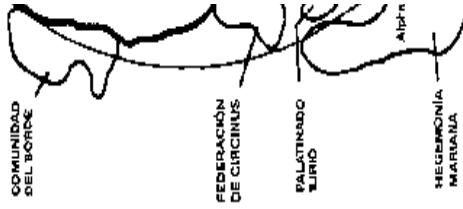
# MAPA DE LA ESFERA INTERIOR Y ESTADOS PRINCIPALES DE LA PERIFERIA PLANETAS MAS IMPORTANTES Y SUBDIVISION MILITAR Y POLITICA ALREDEDOR DE 3058



**MAPA DE LOS ESTADOS SU  
Y REINOS DE LA PERIFERIA  
PARSECS**

40 PARSECS O 130.4 ARDS-LUZ  
ESCALA 178 PULGADAS = 1 PARSEC  
ARDS-LUZ = 3.085 KILOMETROS

Mapa trazado por COMSTAR  
A partir de información proporcionada al  
SERVICIO DE EXPLORACIÓN DE COMSTAR y  
AFIRMADOS DE LA LIGA ESTELAR en la Tierra  
© 3058 CORPORACIÓN CARTOGRAFICA  
DE COMSTAR



## Prólogo

Vinieron de los confines del espacio, de más allá de la Periferia Profunda: eran los Clanes, los mejores guerreros que había conocido la humanidad, creados genéticamente para ser armas mortíferas, y la mayor amenaza a la que se había enfrentado jamás la Esfera Interior.

Trescientos años atrás, el general Aleksandr Kerensky y la mayor parte del ejército de la Liga Estelar habían desaparecido en las regiones desconocidas del espacio. En el año 3050, aquel ejército volvió a aparecer, pero era tan distinto de todo lo que se había conocido que se creyó que eran alienígenas. Sin embargo, eran los descendientes de Kerensky y sus seguidores, que habían regresado para conquistar la Esfera Interior.

Arrasaron un mundo tras otro de forma implacable en su incontenible avance hacia la Tierra, el planeta natal de la humanidad. Entonces llegaron a Tukayyid, que fue el escenario de la batalla más sangrienta en la historia del ser humano, y que terminó de la peor manera posible para los Clanes: con una tregua de quince años.

El ilKhan Ulric Kerensky tuvo que presentarse ante sus pares, que lo acusaron de intentar destruir los Clanes con aquella tregua. Como respuesta, Ulric y su clan de los Lobos combatieron en un Juicio de Rechazo contra los Halcones de Jade, que luchaban en nombre de los acusadores. Al término de esta contienda, Ulric había muerto y tanto los Halcones de Jade como los Lobos habían sufrido terribles pérdidas.



No obstante, aquel sangriento conflicto había sido una victoria para la facción de los Cruzados, los más fanáticos e intransigentes de los Clanes. Al derrotar a los Lobos de Ulic, se libraron de los Guardianes, el partido de quienes se oponían a quebrantar la tregua. A finales de 3057, Vlad Ward era el nuevo Khan de los Lobos, mientras que Marthe Pryde se convertía en la líder de los Halcones de Jade. Ninguno de los dos dudó un momento en hacer lo que creían necesario para salvar a sus Clanes respectivos.

Cuando los Khanes regresaron a sus planetas natales para elegir un nuevo ilKhan, Vlad y Marthe formaron una inestable alianza. En primer lugar, conspiraron para que Lincoln Osis, de los Jaguares de Humo, fuera elegido ilKhan, sabiendo que no iba a durar mucho.

Ahora sólo tenían que esperar. Osis era demasiado torpe para dirigir a los Cruzados con éxito en la conquista de la Esfera Interior. Pronto iba a llegar el día de Vlad y Marthe, cuando la situación sería propicia para que uno de ellos se proclamase ilKhan. Mientras azuzaban el fuego del conflicto, aguardaban el momento en que los Clanes recuperarían lo que era suyo por derecho.

# 1

**Port Saint William**  
**Coventry**  
**Provincia de Coventry, Alianza Lirana**  
**18 de junio de 3058**

—¡Qué diablos! ¡Un infierno! Un infernal agujero del infierno, *¿quiaf?* —gritó la comandante estelar Joanna, mientras arrojaba una piedra por la pendiente de la colina que se elevaba sobre Port Saint William y su bahía. Estaba enojada, como siempre.

Horse gruñó y la miró de soslayo. Joanna se irritó de inmediato por su manera de estar tumbado sobre la hierba, apoyado en un codo. Horse siempre parecía presentir cuándo estaba ella a punto de explotar. Joanna, por su parte, sospechaba que por eso la había arrastrado a este paseo matutino por el campo y luego había insistido en parar a descansar. ¡Descansar! ¿Por qué? Sobre todo, cuando todos los Halcones de Jade de Coventry estaban preparando sus equipajes para regresar a la zona de ocupación de su clan.

Horse respondió al enfado de Joanna volviéndose aun más lacónico de lo habitual. Sin embargo, esta vez el uso

de la fórmula interrogativa ritual entre los Clanes, «*quiaf*», exigía una respuesta.

—¡*Quiaf*, he dicho! —exclamó, y arrojó otro pedrusco, esta vez hacia donde se encontraba él.

—*Af*, Joanna. Lo que tú digas.

—¿Y qué he dicho?

—Lo que has dicho.

—No sabes lo que he dicho. No me estabas escuchando.

—Lo que tú digas.

—Horse, tu actitud bordea la insubordinación.

—Yo siempre bordeo la insubordinación. No te lo tomes a pecho —contestó; tras lo cual se volvió boca arriba y contempló el cielo.

Joanna suspiró, una reacción poco habitual entre guerreros; luego se sentó y se rodeó las rodillas con los brazos.

—Siempre tenemos las mismas conversaciones, Horse. Una y otra vez.

Horse soltó su típica risa hosca.

—Nos conocemos desde hace tanto tiempo que empezamos a parecer compañeros de ataúd.

Joanna se estremeció. «Compañeros de ataúd» era una expresión conocida entre la mayoría de los diecisiete Clanes, aunque se utilizaba en pocas ocasiones. Según las costumbres de los Clanes, era uno de los insultos más graves que un miembro del clan podía decir a otro y sobrevivir: por eso lo había utilizado Horse. Hacía referencia a dos personas que establecían una relación duradera. Esta clase de relaciones, entre las que se encontraban los acuerdos legales como el matrimonio (una palabra malsonante), sólo se producían entre las clases inferiores, sobre todo en las áreas rurales. A los miembros de la casta de guerreros de los Halcones de Jade, la idea de mantener relaciones estables les parecía, por supuesto, repugnante.

Esta expresión arcaica, «compañeros de ataúd», sugería una relación tan estable que podía durar hasta la muerte y

más allá. Los guerreros de los Halcones de Jade no aceptaban la idea de enterrar los cadáveres en tumbas ni en ningún otro lugar permanente. El destino que deseaban era el de ser reciclados tras su muerte para diversos usos. Para un guerrero, el mayor honor era que su material genético pasara a formar parte de la reserva genética del Clan y que se utilizase en las operaciones de ingeniería genética de nuevos *sibkos* de guerreros. Por consiguiente, un entierro no era deseable, e incluso parecía algo repulsivo a los miembros de la casta de guerreros. La vista de un cementerio les producía náuseas.

Las costumbres funerarias se remontaban a la era anterior a los Clanes en la Tierra, el planeta natal de la humanidad. En el pasado, los humanos habían sido extremadamente derrochadores cuando enterraban a sus muertos, y una región excesivamente grande del planeta se había ocupado con inútiles cementerios. En aquella época toda la Tierra era un planeta dilapidado, poblada por civilizaciones derrochadoras cuya codicia y descuido habían estado a punto de destruirla antes de que sus habitantes se dispersaran por el espacio. Los viajes espaciales, que imponían una estrecha reclusión en las naves, y la colonización de nuevos mundos, con las extremas penalidades que acarrearba, habían obligado a la humanidad a alterar su tendencia a desperdiciar materiales.

A veces, Joanna se preguntaba la razón de la ansiedad que había entre los Clanes por reclamar la Tierra. Aunque el primer Clan que llegase victorioso a la Tierra alcanzaría el honor de convertirse en el *ilKhan*, el líder de los demás diecisiete Clanes, ¿qué podía reclamar? Aquel planeta apenas le interesaba a ella, aunque sabía que era el objetivo de la mayor operación militar emprendida jamás por los Clanes: la invasión de la Esfera Interior.

Cuando Horse dijo que eran «compañeros de ataúd», le vino a la mente una desagradable imagen en la que los sepultaban en sendos ataúdes, uno al lado del otro, y las ta-

pas se abrían y unas manos esqueléticas asomaban, buscándose mutuamente, pero no acertaban a encontrarse y se desprendían de sus muñecas. Un mal final para unos guerreros. La imagen que ella tenía de una buena muerte era entre las llamas, en la carlinga de su 'Mech, dejando tras de sí un centenar de otros 'Mechs aplastados o achicharrados.

Horse y Joanna habían combatido juntos durante muchos años y entre numerosas discusiones. De algún modo, sus discrepancias los habían acercado, aunque no demasiado. Nunca había habido atracción sexual entre ellos. Joanna, que sentía una fuerte impaciencia cuando tenía esta necesidad, solía elegir al guerrero varón disponible que estuviese más próximo, pero jamás había escogido a Horse. Él tampoco la había seleccionado nunca a ella, aunque tampoco lo había visto ir con ninguna otra. Tal vez su aparente celibato obedeciera a su casta. Como librenacido, no podía intimar fácilmente con los biennacidos con el propósito de aparearse, por lo que las posibles candidatas se limitaban a las pocas librenacidas que había entre los Guardias Halcones y entre miembros de castas inferiores. Por su parte, Joanna ni siquiera podía soportar el roce de un miembro de una casta inferior a la de los guerreros.

—¿Sabes una cosa, Horse? Siempre te consideraré un sucio bastardo librenacido, pero eres aun peor: estás por debajo de lo peor; eres más repugnante que la grasa sucia enganchada alrededor de la articulación de un 'Mech, más despreciable que...

—Ya lo he entendido, Joanna. Esta actitud de «soy más biennacida que tú» ya no funciona.

—Pues claro que soy más biennacida que tú, jodido librenacido.

Horse guardó silencio mientras se mordía el labio. Su gesto pudo verse incluso entre la abundante cabellera que le cubría el rostro. Joanna le lanzó una acerada mirada de reojo, pero él se limitó a contemplarla con cara inexpresiva.

Ella sólo podía imaginar lo que Horse veía al mirarla. Los guerreros librenacidos sólo se parecían a los biennacidos en un aspecto: ambos detestaban las señales de envejecimiento, tanto en ellos mismos como en los demás.

Y Joanna mostraba un número cada vez mayor de estos signos. Ya había superado la edad en que los guerreros eran enviados al basurero de una unidad *solahma*. Había evitado este destino seis meses atrás, cuando la orden de regresar a los planetas natales fue revocada en el último momento.

Los guerreros de los Clanes no esperaban llegar a viejos. Un verdadero guerrero no temía a la muerte, sino que la buscaba intentando desaparecer en un esplendoroso momento de gloria en el campo de batalla. Los que no morían pronto luchaban contra un sentimiento de vergüenza que aumentaba cada año que pasaba. Joanna había soportado insultos sobre su edad y su capacidad de supervivencia e insinuaciones de que sus habilidades estaban sobrevaloradas. Sin embargo, incluso sus enemigos tenían que admitir que había pocos guerreros que acudieran al combate de forma tan imprudente y destruyeran a sus presas con tanta ferocidad. Su victoria sobre Natasha Kerensky de los Lobos, obtenida al incinerar a la mítica Viuda Negra en la carlinga de su 'Mech, era ya legendaria. A causa de haber matado a la Viuda Negra, Joanna había obtenido permiso para permanecer en los Guardias Halcones. Incluso se había ganado unas líneas en el libro épico de los Clanes, *El Recuerdo*.

Ahora corría el rumor de que el clan de los Lobos la odiaba tanto, que muchos de sus guerreros habían jurado buscarla y eliminarla en la siguiente ocasión en que ambos Clanes se encontrasen en combate. Sin embargo, esto no le importaba a Joanna. ¿Qué podía temer de los Lobos o de la muerte? Lo importante era que matar a la Viuda Negra la había redimido de la vergüenza de ser enviada a los planetas natales a hacer de niñera. El coronel estelar Ravill

Pryde era quien había dado la orden, diciendo que ella «había superado ya su mejor época». Al pensar en ello, Joanna soltó un gruñido.

Horse no la miraba a los ojos a menudo. Cuando lo hacía, como en ese momento, Joanna estaba convencida de que las arrugas que se dibujaban en las comisuras de sus ojos y en su frente saltaban a la vista, sobre todo bajo ese sol tan radiante. Cuando se miraba en el espejo, lo que no hacía a menudo, observaba la línea delgada en la que se había convertido su boca, las mejillas hundidas, la piel moteada y endurecida como el cuero, los surcos apenas disimulados en el cuello. Algunos guerreros se teñían el pelo, como si quisieran evitar la madurez, pero Joanna no podía aceptar este engaño y sus oscuros cabellos ya tenían amplios mechones de canas.

Joanna suspiró de nuevo y su mirada se perdió en el vacío, más allá de los álamos dorados de las cimas de las colinas y en dirección al valle. Vio unos techs que, diligentes, trabajaban en unos 'Mechs dañados en la terrible batalla de Coventry. Por orden del Khan, tenían que trabajar rápido para que los Halcones de Jade pudiesen salir en sólo tres días. Teniendo en cuenta su salida de Coventry y el volumen de las reparaciones ('Mechs caídos que parecían cadáveres, techs corriendo a su alrededor como insectos), su descripción de Coventry como un infierno era adecuada. La escena que se desarrollaba más abajo contenía elementos propios del reino de Satanás. Ardían fuegos y saltaban chispas de los blindajes de los 'Mechs. Algunos yacían en posturas retorcidas, como pecadores que sufriesen tormento, y los equipos de reparaciones parecían demonios menores encargados de atormentarlos. Algunos techs se paseaban por todo el campo de batalla, buscando y supervisando, como si descubriesen nuevas formas de castigar a los pecadores. Los que no estaban trabajando en los BattleMechs dañados se dedicaban al rescate de piezas y se aseguraban