



LUZ ^{DE}
LOS JEDI



LUZ DE LOS JEDI



Charles Soule

Traducción: Albert Agut Iglesias

 Planeta

© & TM 2021 LUCASFILM LTD

www.starwars.com

Todos los derechos reservados.

Derechos exclusivos en español para México

© 2021, Editorial Planeta Mexicana, S.A. de C.V.

Bajo el sello editorial PLANETA M.R.

Avenida Presidente Masarik núm. 111,

Piso 2, Polanco V Sección, Miguel Hidalgo

C.P. 11560, Ciudad de México

www.planetadelibros.com.mx

Título original: *Star Wars: Light of the Jedi (The High Republic)*

Título en español: *The High Republic. Luz de los Jedi*

Textos: Charles Soule

Traducido por: Albert Agut Iglesias

Primera edición en formato epub: junio de 2021

ISBN: 978-607-07-7669-4

Primera edición en México: junio de 2021

ISBN: 978-607-07-7645-8

No se permite la reproducción total o parcial de este libro ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del *copyright*.

La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Arts. 229 y siguientes de la Ley Federal de Derechos de Autor y Arts. 424 y siguientes del Código Penal).

Si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra diríjase al CeMPro (Centro Mexicano de Protección y Fomento de los Derechos de Autor, <http://www.cempro.org.mx>).

Impreso en los talleres de Litográfica Ingramex, S.A. de C.V.
Centeno núm. 162, colonia Granjas Esmeralda, Ciudad de México
Impreso y hecho en México – *Printed and made in Mexico*



CAPÍTULO UNO

HIPERESPACIO. LA *LEGACY RUN*.

3 horas para el impacto.

«Todo está 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 está 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 las ventanillas de las cabinas, defectos que le dolían en el alma. Pero ella 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 estrenó pilotando un Incom Z-24, el caza unipersonal que todos llamaban buzzbug, principalmente en misiones de seguridad, cazando piratas y esas cosas. Al fin 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. Sin embargo, 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 *Legacy Run* no era ninguna excepción.

Hedda se levantó, devolviendo el rápido saludo del Teniente Jary Bowman. Se estiró, notando cómo le crujía la columna. Había patrullado demasiados años en cabinas diminutas y maniobrado mucho en alta gravedad; a veces en combate, otras solo porque eso la hacía 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 cruzó un pequeño pasillo hasta el mundo más amplio y caótico de la *Legacy Run*. La nave era un carguero modular clase A de Astilleros Kaniff; el doble de viejo que la propia Hedda. Eso hacía que la nave superara un poco su vida operativa ideal, pero estaba dentro de

parámetros seguros porque su capitana se ocupaba de mantenerla y revisarla bien.

La *Run* era una nave multifacética, preparada para cargamento y pasajeros, de ahí el «modular» de su denominación. La mayor parte de su estructura la ocupaba un compartimento gigante con forma de prisma triangular alargado, con la ingeniería en la parte trasera, el puente delante y el resto destinado a cargamento. La «columna» central contaba con brazos articulados a intervalos regulares, a los que se podían añadir otros módulos más pequeños. Podía albergar hasta 144 de esos módulos adaptables capaces de transportar cualquier cargamento que la galaxia ofreciera.

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 llegaron con el animal a salvo, y no fue nada fácil. Aún más complicado 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 pagó la tarifa completa por mandar al pez sable de vuelta. Muchos, en particular de la nobleza, lo habrían dejado morir.

El viaje que hacían en ese momento, comparado con el del pez sable, era mucho más sencillo. Las secciones de carga de la *Legacy Run* estaban llenas hasta un ochenta por ciento de colonos que viajaban al Borde Exterior desde superpoblados mundos del Núcleo y sus colonias, en busca de una nueva vida, nuevas oportunidades, otros cielos. Hedda Casset lo

entendía. Siempre fue 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 los módulos de la nave tenían la configuración básica apropiada, con asientos que se convertían en camas bastante cómodas, en teoría, para dormir en ellas, además de lavabos, almacenes, algunas holopantallas, una pequeña cocina y un poco más. Para los colonos dispuestos a pagar mayor comodidad, había algunos módulos con minicantinas operadas por droides y camarotes privados, pero solo 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 excitantes y 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 droide de navegación 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 acabarías en un camino oscuro que te llevaría a quién sabe dónde. Esto pasaba, 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.

Hedda apartó aquellas inquietudes de su mente y siguió su camino. En realidad, la *Legacy Run* 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 de manera constante. Nada de qué preocuparse.

Sin embargo, 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 le 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 estrechos confines de los módulos en los que pasaban la mayor parte del tiempo. El espacio no era elegante, 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 conservar limpia e higienizada. Uno de los droides custodios trepaba por una pared en ese instante, ocupado en una de las interminables tareas necesarias en cualquier nave del tamaño de la *Run*.

Dedicó un momento a estudiar aquel grupo, unas veinte personas de todas las edades y varios mundos. Humanos, por supuesto, pero también algunos ardennianos peludos de cuatro brazos, una familia de givins con sus característicos ojos triangulares y orejas puntiagudas a los lados de la cabeza; no era común verlos. 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? ¿Está todo bien por aquí?

Los demás niños dejaron de jugar y la rodearon.

—Nos caerían bien nuevas holos —dijo Serj—. Ya vimos 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 la *Legacy Run*. —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 se pongan a arar campos, 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. Tal vez algunas buenas y otras malas, pero durante unos días eran su gente. Adoraba aquellos viajes. Sin importar lo que terminara sucediendo en sus vidas, esa gente viajaba al Borde para hacer realidad sus sueños. Formar parte de eso la 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 chicos. La República tenía sus defectos, pero las cosas podían ser mucho 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 (que progresaba de manera adecuada) 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).

La *Legacy Run* estaba tal como ella quería. Un pequeño mundo bien cuidado en medio de la selva, una confortable burbuja de seguridad rodeada por el vacío. No podía saber qué les esperaba a aquellos colonos cuando se dispersaran 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 de 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 y revisó mecánicamente los monitores, buscando cualquier cosa inusual.

«Todo está bien», pensó.

KLANG. KLANG. KLANG. KLANG. 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 por instinto al modo de combate.

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

—Alarma generada por la computadora de navegación, capitana —gritó su navegador, el Cadete Kalwar, un joven quermiano—. Hay algo en la hipervía. Justo adelante. Grande. Impacto en diez segundos.

La voz del cadete fue firme y Hedda se sintió orgullosa de él. No debía 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 imposibles. Era «un absurdo matemático», como dirían los ingenieros.

Llevaba volando por las profundidades del espacio lo bastante para saber que a todas horas, todos los días, sucedían cosas imposibles. También sabía que diez segundos eran nada a la velocidad que volaba la *Legacy Run*.

«Nunca puedes fiarte del hiperespacio», pensó.

Hedda Casset apretó dos botones de su consola de mando. —Preparados —dijo con serenidad—. Tomo los controles.

Dos mandos de pilotaje salieron de los reposabrazos de su silla y Hedda sujetó uno con cada mano.

Se tomó un instante para respirar hondo y empezó a pilotear.

La *Legacy Run* no era un Incom Z-24 buzzbug, ni uno de los longbeams de la República. Llevaba más de un siglo en servicio. Era un carguero en el final, si no más allá, de su vida operativa, cargado hasta los topes, con motores diseñados para una aceleración y desaceleración lentas y graduales, que atracaba en puertos espaciales o centros de carga orbitales. Se movía como una luna.

No era ni por asomo una nave de guerra, pero Hedda lo piloteó como si lo fuera.

Vio el obstáculo en su camino, con su vista e instintos aguzados de piloto de caza, avanzando a una velocidad increíble, suficiente para que su nave y lo que fuera aquello quedasen desintegrados, pequeños átomos flotando para siempre en la hipervía. No tenía tiempo para esquivarlo. La nave no podía virar lo suficiente. No tenía ni tiempo ni espacio.

Sin embargo, la capitana Hedda Casset estaba al timón y no pensaba fallar a su nave.

Un leve toque en el volante izquierdo, una rotación mayor en el derecho y la *Legacy Run* se movió. Más de lo que quería,

pero tanto como su capitana lo creía capaz. El enorme carguero pasó rozando el obstáculo en su camino, con aquella cosa tan cerca de su casco que Hedda sintió que le erizaba el cabello, a pesar de las muchas capas de metal y blindaje que las separaban.

Sin embargo, estaban vivos. No habían chocado. La nave seguía viva.

Turbulencias. Hedda forcejeó con ellas, notando sus baches y olas, cerrando los ojos, sin necesidad de ver para volar. El armazón de la nave gruñía sus protestas.

—Tú puedes, viejita —dijo en voz alta—. Somos un par de abuelas gruñonas, sin duda, pero a las dos nos queda aún mucha vida por delante. Te he cuidado condenadamente bien y lo sabes. No pienso fallarte si tú no me fallas.

Hedda no le falló a su nave.

Fue su nave la que le falló a ella.

El gruñido del metal estresado se convirtió en un aullido. Las vibraciones de la nave adquirieron un nuevo timbre, que Hedda había sentido muchas veces. Era la sensación de una nave que había superado sus límites, ya fuera por haber recibido demasiado castigo en un tiroteo o, como en esta ocasión, por haberle pedido que realizara una maniobra para la que no estaba capacitada.

La *Legacy Run* se estaba desintegrando. Le quedaban segundos, como máximo.

Hedda abrió los ojos. Soltó los controles y tecleó algunos botones en su consola, activando el blindaje de los mamparos que separaban los módulos de carga en caso de accidente, por si eso les daba alguna oportunidad a los que iban a bordo. Pensó en Serj y sus amigos, jugando en una zona común, y en las puertas de emergencia que acababan de caer pesadamente a la entrada de cada módulo de pasajeros, quizás atrapándolos en una zona que estaba a punto de llenarse del vacío. Esperaba que los niños hubieran vuelto con sus familias cuando sonó la alarma.

No lo sabía.

No podía saberlo.

Hedda miró a los ojos del primer oficial, quien la observaba boquiabierto, consciente de lo que estaba a punto de suceder. Inclino la cabeza.

—Capitana —dijo el Teniente Bowman—, ha sido un...

El puente se desgarró.

Hedda Casset murió sin saber si había logrado salvar a alguien.