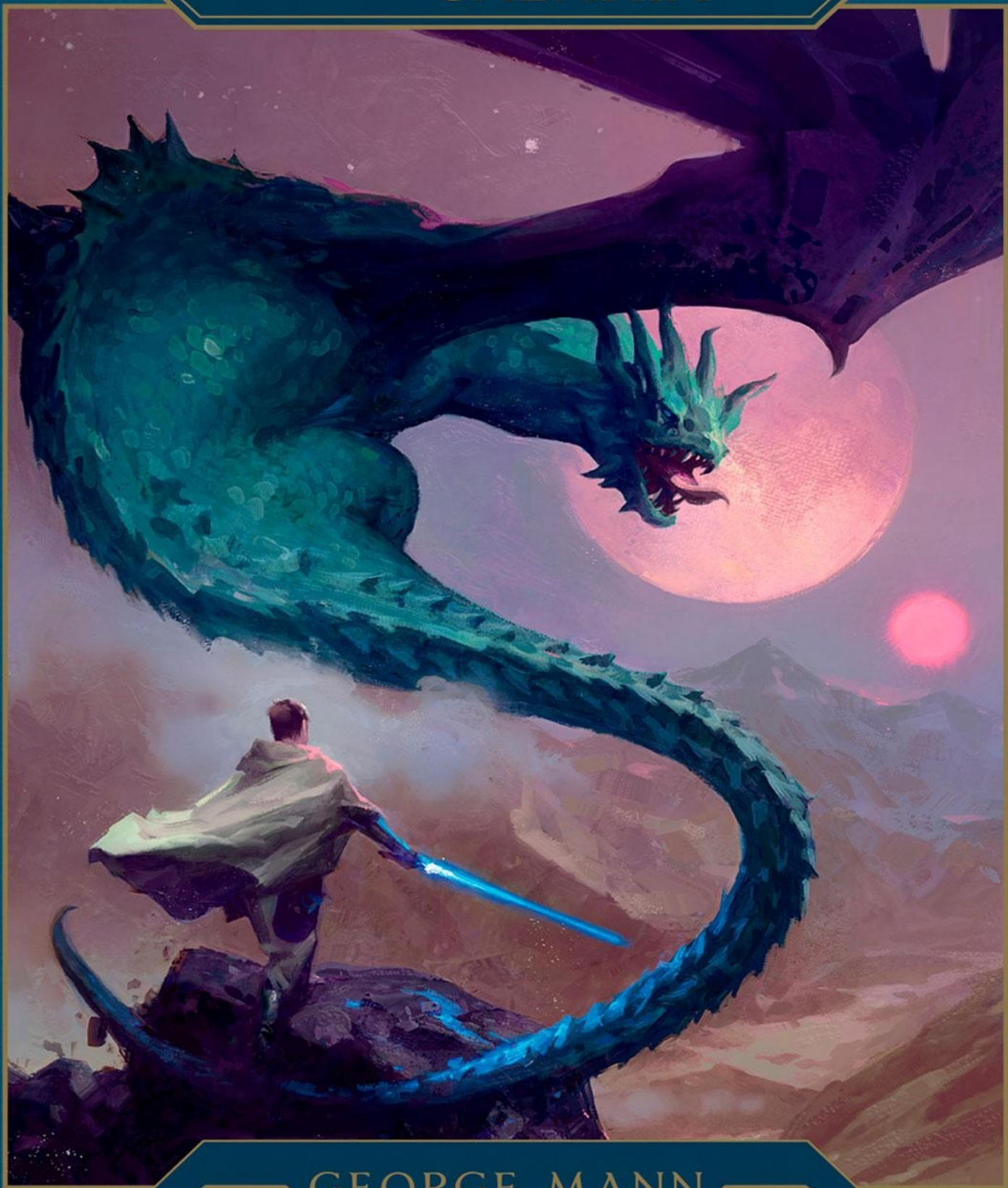


# STAR WARS

## MITOS Y FÁBULAS DE LA GALAXIA



GEORGE MANN



Lectulandia

## **LAS HISTORIAS NO CONTADAS DE LOS CONFINES DE LA GALAXIA.**

Viaja a los confines del universo de Star Wars con estos relatos únicos. Podrás visitar desde Tatooine hasta Batuu a través de una memorable colección de cuentos, mitos y fábulas, cada uno ilustrado por la mano de Grant Griffin con las escenas más asombrosas del espacio.

Transmitidas de generación en generación a lo largo de milenios y llevadas de planeta en planeta, éstas son las historias que unen a la galaxia.

George Mann

# Mitos y Fábulas de la Galaxia

## Star Wars

ePub r1.0

Erlodafer 24.05.2024

Título original: *Myths & Fables*  
George Mann, 2019  
Traducción: Susana Margarita Olivares Bari

Editor digital: Erlodafer  
ePub base r2.1



## Índice de contenido

Introducción

El Caballero y El Dragón

El Droide con Corazón

Olas Vengativas

El Viajero

Black Spire

Mirada de Piedra

La Bruja y El Wookie

El Espectro Oscuro

En Busca de Fantasma

Sobre el autor

Para mis jóvenes padawans,  
James y Emily.  
¡Que la Fuerza los acompañe!  
G.M.

Gracias a mis padres, Jean y  
David Griffin. También un ENORME agradecimiento  
a mi esposa,  
Delaney Wray, por siempre  
darme ánimos.  
G.G.





**HACE MUCHO TIEMPO,  
EN UNA GALAXIA MUY, MUY  
LEJANA...**

# INTRODUCCIÓN

A LO LARGO Y ANCHO DE LA GALAXIA hay historias que esperan ser escuchadas y cuentos que añoran contarse. Tales leyendas se heredan de generación en generación, por milenios, y llegan hasta los límites exteriores del espacio mientras pasan de planeta en planeta, porque son esas historias las que mantienen unido a nuestro universo.

Ya sea que se susurren en las calladas esquinas de las cantinas, que se compartan al volar por el túnel del hiperespacio o que simplemente se les cuenten a los pequeñines antes de que cierren los ojos por las noches, las historias son para cada alma que viaja errante por la galaxia.

De hecho, el poder verdadero no reside en los ejércitos ni en los imperios ni en los blásteres o en los antiguos sables de luz, sino en las historias que compartimos unos con otros.

Desde las granjas más humildes sobre planetas olvidados hasta las relucientes torres de las ajetreadas metrópolis, desde las profundidades de las guaridas de los contrabandistas hasta los quebrantados bordes del Espacio Salvaje, estas narraciones, independientemente de su origen o idioma, siguen siendo una poderosa fuente de inspiración, instrucción, diversión y esperanza.

A medida que el tiempo sigue y sigue, y que gira la enorme rueda de la galaxia, tales narraciones han resultado ser, una y otra vez, las semillas de las que brotan reinos e imperios, así como la materia de la que se construyen grandes civilizaciones.

Los cuentos no son más que el ritmo de todos los idiomas, la raíz a partir de la cual puede florecer una comprensión compartida; narrados a los más pequeños, susurrados entre los mayores y disfrutados por todos los que se encuentren en medio, sean pilotos o piratas, soldados o espías, granjeros o senadores. Incluso las criaturas y los droides comparten sus conocimientos entre sí en la forma de historias entretejidas por el tiempo.

Algunas leyendas nos advierten de peligros atroces y previenen a los incautos de alejarse demasiado por caminos dudosos. Nos muestran el lugar

que ocupamos en el orden de las cosas y hacen que la vastedad de la galaxia parezca un poco menos insegura.

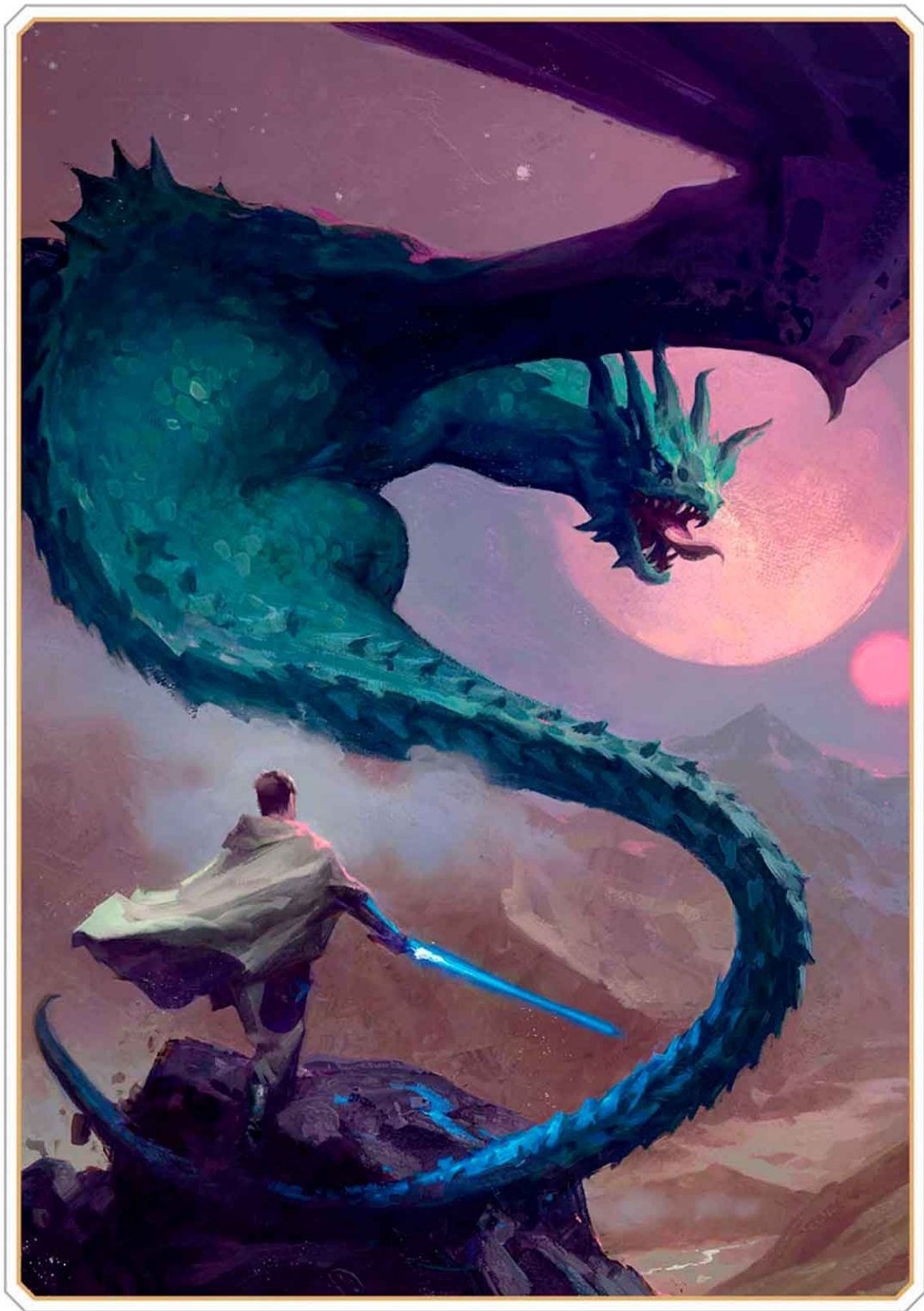
Sin embargo, no todas las historias son de naturaleza aleccionadora y, más bien, hay algunas que, al contarlas, nos muestran el camino hacia nuevas posibilidades y tierras lejanas, a pueblos inimaginables y a estremecedoras aventuras. Es así como estas grandiosas historias nos alientan a probar nuestros límites, a dar el paso hacia lo que nuestro futuro puede depararnos.

Ya que, a lo largo y ancho de nuestra colmada galaxia, cada uno de nosotros está viviendo su propia historia; transitando su propio camino individual. Habrá veces en que tropecemos y otras en las que corramos, pero sin importar nuestro destino, nuestras historias seguirán vivas, narradas por aquéllos cuyas vidas toquemos, expandiéndose por las estrellas por generaciones enteras, porque las historias son inmortales, eternas.

He aquí, entonces, algunas de ellas, recopiladas de entre las inmensidades del tiempo y el espacio, y transcritas con esmero. Nadie puede saber del todo si son ciertas o no más que ecos de cosas que alguna vez llegaron a pasar. Sin embargo, confía, más bien, en que frente a ti yace más que una mera colección de palabras e imágenes. Ojalá te veas animado por el poder que se encuentra oculto dentro de estas páginas.









ABÍA UNA VEZ, en el distante y polvoso planeta de Tatooine, una tribu de nómadas que, por incontables meses, fue aterrorizada por un temible dragón.

Era un pueblo sencillo, de necesidades simples, que durante generaciones logró ganarse la vida con dificultad sobre las áridas arenas del desierto, comerciando con otras tribus a cambio de agua y sustento, rescatando los restos que descuidadamente dejaban atrás aquellas pocas personas que compartían su mundo; esos otros cuyas vidas transcurrían en las ruidosas ciudades y puertos espaciales, que de manera ineficaz trataban de detener las arenas en lugar de darles la bienvenida a sus dones.

Este pueblo del desierto tenía pocas razones por las cuales visitar esas abarrotadas ciudades y, aunque alguna vez vagaron entre las ondulantes dunas en enormes caravanas, encontraron un sitio donde establecerse. Estaban en armonía con su tierra y sabían que el desierto les proporcionaría cualquier cosa que pudieran necesitar.

Así fue como los moradores de las arenas llegaron a establecer una aldea propia, un lugar al que llamar su hogar.

Durante muchos meses, la aldea floreció; el agua y los alimentos fueron más que abundantes a medida que el desierto les ofrecía sus dones. Los aldeanos, alguna vez tan acostumbrados a su eterno vagar por las arenas, se volvieron satisfechos y cómodos. Sin embargo, en su ignorancia, no se percataron de que habían despertado la ira de un gran dragón: Krayt, quien hacía su nido en las dunas cercanas y consideraba como propio ese territorio.

Krayt era una criatura maliciosa que sabía que estos habitantes del desierto no eran sus iguales ni en fuerza ni en astucia, de modo que ideó un plan para deshacerse de ellos. De la misma manera en que el desierto había cuidado de los aldeanos, cuidaría también del dragón. Los moradores de las arenas eran numerosos y el dragón estaba perpetuamente hambriento; si lo racionaba con cuidado, los aldeanos lo alimentarían por varios meses. Pronto podría recuperar su territorio de estos intrusos, una vez que todos estuvieran en su estómago, pero los dragones son longevos y perezosos, así que Krayt no vio ninguna necesidad de apurarse.

Así, eligió empezar con el carnosos ganado de los aldeanos, el cual resguardaban en grandes corrales a las afueras del poblado. Sólo entonces, después de consumir la totalidad del rebaño, el dragón disfrutaría el sabor de aquello que tanto anhelaba: la gente.

Fue así como empezó una campaña continua de terrores nocturnos mientras el dragón, tan grande que el mero batir de sus alas bastaba para agitar las arenas en enormes tormentas que arrasaban con las tiendas de campaña de los aldeanos, descendía sobre la aldea para apresar a alguna de las bestias que gemían en sus corrales y luego alejarse a toda velocidad, de vuelta a su arenosa guarida donde darse un banquete. Los aldeanos se acobardaban ante la mera vista de esa bestia tan temible y, en su absoluto terror, no hacían nada por tratar de evitar los ataques del dragón.

Sin embargo, para el quinto día, los aldeanos empezaron a desesperarse; sabían que, si el dragón continuaba, no pasaría mucho tiempo antes de que, en los corrales, no quedara ganado alguno con el cual alimentar a sus hijos. Esa noche, diez de los guerreros más confiables de la aldea tomaron sus armas y fueron a guarecer los corrales, confiados en que juntos tendrían la fuerza suficiente para asustar al monstruo a fin de que huyera o, quizá, para abatirlo.

Al igual que en todas las noches anteriores, el dragón llegó al ponerse los soles; una silueta vasta y horrorosa, descarnada contra el cielo enrojecido. Planeaba con sus enormes alas, descendía sobre las cabezas de los aldeanos dando vueltas sobre ellos mientras levantaban sus armas y afinaban su puntería. Sin embargo, su armamento resultó ineficaz y ni siquiera logró arañar a la criatura. Lejos de ahuyentarla, logró apartarlos de su camino con un leve movimiento de sus alas y, una vez más, remontó el vuelo con otro animal más que chillaba desconsolado.

Así continuó sucediendo durante varios días hasta que consumió todo el ganado de los aldeanos. Los moradores de las arenas empezaron a temer lo que Krayt pudiera hacer al regresar y descubrir que los corrales se encontraban vacíos.

Sin embargo, Krayt ya había hecho planes para tal eventualidad y, en secreto, deseaba que ese día llegara porque para un dragón no había carne más dulce que la de un indefenso aldeano.

Esa noche, el dragón regresó a la aldea para encontrar que los corrales estaban abandonados. Con una risotada de alegría, voló hasta la aldea y batió sus alas hasta que todas las tiendas salieron volando en una borrasca de arena y la gente acobardada debajo ellas quedó descubierta. Por un momento, el dragón pareció detenerse en el aire y, después, lamiéndose los labios, seleccionó a un pequeño que arrancó de los brazos de su madre para llevárselo hacia la oscuridad de la noche.

El chico no fue el último de sus semejantes en perderse así, porque Krayt no tardó en encontrarle el gusto a los niños. Los aldeanos decidieron esconder

a sus pequeños en fosas debajo de las cambiantes arenas, pero el dragón era sabio y ya conocía esos trucos a la perfección. Desenterraba a los niños como si fueran gusanos que se retorcían y se deleitaba con alguno de ellos cada noche.

Los aldeanos ya no lo toleraban más, de modo que eligieron a una sola guerrera de entre sus huestes y la equiparon con sus armas más preciadas, la adornaron con su armadura más fuerte y la enviaron al desierto a que azuzara al dragón para que abandonara su guarida. Esta guerrera tenía el corazón colmado de venganza, ya que sabía que el dragón debía pagar por todas las vidas que se había llevado y, con valentía, afirmó que pronto regresaría con la cabeza de la bestia como trofeo de su victoria. Los aldeanos la vitorearon mientras se alejaba hacia el horizonte y, en sus corazones, por primera vez en varios meses, se despertó una esperanza para el futuro.

Esa noche, el dragón no regresó a la aldea. Empezaron a susurrarse cautelosas palabras de optimismo alrededor de los fogones de los aldeanos mientras disfrutaban su primera noche de paz en mucho tiempo y, al amanecer, todos declararon que la guerrera seguramente había triunfado y que la única razón por la que todavía no regresaba era porque cargaba consigo el enorme peso de la cabeza del dragón en su viaje de regreso. Soltaron un suspiro de alivio en grupo y creyeron que la pesadilla de su tormento había acabado.

Pero cuando volvió a caer la noche, la guerrera todavía no regresaba. El optimismo comenzó a cederle el lugar a un insidioso temor y, en efecto, cuando los soles se ocultaron al atardecer, el dragón volvió a aparecer en el horizonte. Los aldeanos se dieron cuenta de que lo único que lograron al enviar a la guerrera fue ahorrarle al dragón la molestia de acudir a la aldea a conseguir su comida de esa noche. La oleada de terror inició de nuevo.

Así fue como, en su absoluta desesperación, los aldeanos idearon otro plan.

Seguros de que no había forma de disuadir al dragón y de que seguiría regresando cada noche hasta terminar por comerse a cada uno de ellos, determinaron que debían encontrar otra forma de sustento que ofrecerle. A la mañana siguiente, un pequeño grupo de aldeanos emprendió camino sobre las arenas donde sabían que un grupo nómada de habitantes del desierto, como ellos, estableció un campamento temporal. No se sintieron bien de asediar a sus propios vecinos, pero el dragón les había dejado pocas opciones, de modo que saquearon el asentamiento a toda velocidad y se robaron al ganado. Era una manada pequeña, pero les daría algo de tiempo, así que pastorearon al

rebaño de vuelta a la aldea y lo encerraron en el corral, listo para el regreso del dragón esa misma noche.

De la misma manera que antes, el dragón llegó con el ocaso, pero mostró poco interés por el ganado, ya que le gustaba el sabor de la gente, y el ganado jamás lograría satisfacer su hambre de nuevo. Los aldeanos estallaron en llanto cuando el dragón volvió a llevarse a uno de los suyos de la arena, porque pronto, al igual que con el ganado, ya no quedaría uno solo de ellos y su plan para distraerlo había fracasado.

Sólo les quedaba un recurso: si gente era lo que el dragón quería, gente era lo que le darían. Sin embargo, ya no permitirían que se llevara a los suyos, porque ya habían perdido a demasiados. Ni tampoco huirían de su recién encontrado hogar, porque el desierto los había aceptado, y los meses antes de su llegada fueron los más felices que jamás conocieron.

De modo que el grupo de guerreros que había salido el día anterior lo hizo de nuevo; sólo que, en esta ocasión, tenían en mente otra presa.

Pasaron dos días antes de que regresaran y les dolió saber lo que esos dos días significaban: que Krayt habría visitado su aldea dos veces más en su ausencia. Perderían a dos más de los aldeanos. Sin embargo, a su regreso, los recibieron como héroes, porque trajeron consigo a siete humanos que habían capturado a las afueras del pueblo más cercano y que llevaron por los caminos que serpenteaban entre las dunas.

Casi todos los corrales para ganado se encontraban vacíos, de modo que arrastraron a sus prisioneros hasta uno de ellos, donde los ataron y, al caer los soles, eligieron a uno y lo ataron a un poste fuera de los límites de la aldea, como ofrenda para Krayt.

Al principio, se sintió inseguro de los nuevos acontecimientos; quizá sospechaba de las intenciones de los aldeanos: esperaba que no quisieran envenenarlo (algo que, a decir verdad, jamás se les ocurrió a los aldeanos por la desesperación que reinaba entre ellos por salvarse). Pero el dragón tenía el más exquisito sentido del olfato y pronto pudo determinar que la ofrenda era fresca y jugosa, y que se retorció de la misma manera que todos los demás aldeanos que ya había engullido.

Los aldeanos se sintieron gozosos porque el dragón estaba saciado y su plan había funcionado. Durante las siguientes tres noches, continuaron haciendo lo mismo: seleccionaban a uno de los cautivos, dejaban su sacrificio afuera de los límites de la aldea y hacían su vida mientras el dragón comía. Se armaron más bandas de incursores y las expediciones al pueblo más cercano les dieron todavía más prisioneros. Tenían una solución, y los moradores de

las arenas pudieron seguir adelante con sus vidas de nuevo, tranquilizados por tener una manera de apaciguar al dragón.

Pero, una vez más, los aldeanos no contaron con que sus acciones despertaran la ira de alguien más.

Un viejo caballero, al que alguna vez se consideró un gran héroe, hizo su hogar en ese mundo desértico, donde mucho antes se le dio la tarea de proteger un tesoro de lo más especial. El caballero ya estaba retirado de sus aventuras y, de manera muy similar a los moradores de las arenas, rehuía la compañía de los demás y prefería una vida de soledad y silenciosa contemplación mientras cumplía con su última misión. Sin embargo, este viejo caballero tenía una disposición altruista y, al escuchar que estaban desapareciendo personas del pueblo cercano, se sintió obligado a investigar.

Pronto descubrió a los malhechores responsables de las desapariciones, ya que los moradores de las arenas no eran sutiles en su manera de capturar a sus ofrendas, y con el mismo sigilo con el que siempre viajó por toda la galaxia, siguió a la banda de incursores hasta las orillas de su aldea en el desierto.

El viejo caballero se enteró de la verdad: que los aldeanos actuaban por desesperación para protegerse del dragón Krayt. De todos modos, aunque sentía gran compasión por ellos y por todo lo que habían sufrido, no podía permitir que algo así siguiera sucediendo.

El antiguo caballero no había luchado en numerosos años y, desde hacía mucho tiempo, había sustituido su armadura por ropajes sencillos para ocultar su identidad de los muchos enemigos que todavía pudieran ir a buscarlo, incluso en este planeta tan remoto. Así fue como, al descender de las dunas y al entrar en la aldea, los pobladores lo ridiculizaron, lo ataron y lo arrojaron al corral junto con los otros habitantes del pueblo capturados, porque estaban ciegos a la verdad y no podían ver que el viejo caballero seguía albergando una gran y terrible fuerza en su vieja osamenta. Decidieron que serviría como otro sacrificio más para el gran dragón Krayt, a pesar de su avanzada edad y de su piel curtida y dura.

En su gran sabiduría, el antiguo caballero les siguió el juego hasta que, encerrado en el corral con los demás prisioneros y lejos de la vista de los aldeanos, se deshizo de sus ataduras y liberó a los demás que estaban con él. Pronto, los habitantes del pueblo abandonaron el corral y se apresuraron por las dunas hacia sus hogares, mientras que el viejo caballero se quedó solo, satisfecho con su labor y con una sonrisa en el rostro.

Al empezar a caer los soles, los aldeanos regresaron para elegir el sacrificio de entre los cautivos, pero se enfurecieron al ver solo al viejo

caballero, hincado en silencio dentro del corral, con los ojos cerrados en pacífica meditación y en espera de su destino.

Sin otra opción adicional, excepto sacrificar a uno de los suyos, los aldeanos arrastraron al caballero hasta los límites de su territorio y lo ataron a un poste antes de regresar a la seguridad de sus tiendas en espera de la llegada del dragón.

Como siempre, cuando el día finalmente cedió el paso al crepúsculo, la silueta del dragón, vasta y ominosa, apareció en el horizonte; sus alas extendidas levantaban nubes de arena mientras se dirigía hacia los linderos de la aldea. Le dio una vuelta al campamento, mirando al viejo caballero y riéndose ante el espectáculo de esta víctima tan deficiente.

Pero el viejo caballero era hábil y de nuevo se había liberado de sus ataduras, porque sabía que los aldeanos lo elegirían como sacrificio, y cuando el dragón se acercó a tomarlo de las arenas, se irguió y encendió su reluciente sable de luz, que levantó sobre su cabeza en señal de advertencia, anunciándoles su verdadera naturaleza a todos los que lo vieran.

El dragón, desconcertado por la repentina alteración, dio vueltas en el cielo por encima de la aldea, rugía frustrado porque aquello que supuso que sería otro simple sacrificio resultó ser algo mucho más complicado.

Krayt era una bestia arrogante y sabía que, a pesar del engaño de los aldeanos (porque seguramente fueron ellos los que ocultaron al inusual guerrero en ropajes tan humildes), un hombre no podía ser rival para una bestia de su magnitud y poder. Sabía que no pasaría hambre esa noche.

Fue así como empezó un baile de tal elegancia y ferocidad que todos los aldeanos emergieron de sus tiendas para ver cómo el dragón y el caballero giraban y serpenteaban; Krayt descendía en picada con sus garras extendidas y su cola como un látigo, y el caballero se agachaba y brincaba al tiempo que la refulgente hoja de su sable zumbaba por los aires. Se movía con una gracia que contradecía su edad, y los aldeanos supieron de inmediato, al ver tal hazaña, que habían subestimado gravemente a este hombre que creyeron no era más que un pobre viajero de algún pueblo cercano.

La batalla continuó por más de una hora, pero ni el dragón ni el caballero se tocaron siquiera; tan iguales eran en astucia y habilidad. El viejo comprendió que jamás podría derrotar al dragón en batalla por lo bien alimentado y fuerte que estaba. De hecho, esta demostración tenía por objeto un propósito completamente distinto, porque pronto empezó a desfallecerse y pudo intuir la alegría del dragón cuando sus movimientos se volvieron torpes y comenzó a tropezar en la arena.

Krayt se supo victorioso y se abalanzó sobre su rival.

El antiguo caballero bajó su sable de luz.

Los aldeanos emitieron gritos apagados al ver que el dragón se acercaba: sus garras raspaban la arena y abría sus quijadas de par en par para revelar enormes fauces bordeadas con dagas de marfil...

Y, de la nada, se detuvo.

El viejo levantó una mano sobre su cabeza, con la palma abierta hacia el dragón, a meros centímetros de donde flotaba su hocico en punta.

Los aldeanos contuvieron la respiración. La noche se tornó sorprendentemente quieta. El sable de luz del caballero emitió un breve destello y se apagó. Entonces, el dragón exhaló suavemente, emitiendo un suspiro de satisfacción, antes de posarse con cuidado sobre el suelo. Como el cachorro de un lobo de lothal frente a su madre, Krayt, el dragón, se postró frente al caballero y descansó su enorme cabeza sobre las arenas a sus pies.

De manera vacilante en un inicio, y después de repente eufórica, los aldeanos empezaron a lanzar vítores, a reírse y a celebrar. Vieron que el viejo caballero había lanzado un encantamiento que tenía aquietada la mente del dragón y que, al hacerlo, los había librado al fin de su reino de terror.

Sin embargo, el caballero no se veía tan fácilmente apaciguado; silenció a los aldeanos con una mirada incluso más atemorizante que la del dragón. Con un ademán, le ordenó al dragón que se irguiera a su máxima altura. Éste se elevó imponente sobre él y miró con furia a los aldeanos reunidos. El caballero dio un paso hacia adelante y el dragón hizo lo mismo, subordinado a su más mínimo capricho, tan esclavizado estaba por el hechizo.

—El dragón Krayt se encuentra ahora bajo mi poder y, por ende, hará todo aquello que yo le pida. Ya nunca jamás volverán a padecer sus visitas nocturnas.

La muchedumbre empezó a vitorear de nuevo pero el caballero les ordenó callar una vez más.

—Pero han agraviado a los habitantes del pueblo; tomaron su propio dolor y lo transformaron en el suyo. Esto también se detendrá, porque si alguna vez vuelven a incursionar en contra de los asentamientos de otros, me enteraré, regresaré con el dragón y su aldea quedará completamente destruida.

Ante esas palabras, el dragón extendió sus alas por completo, como para remarcar las palabras del caballero.

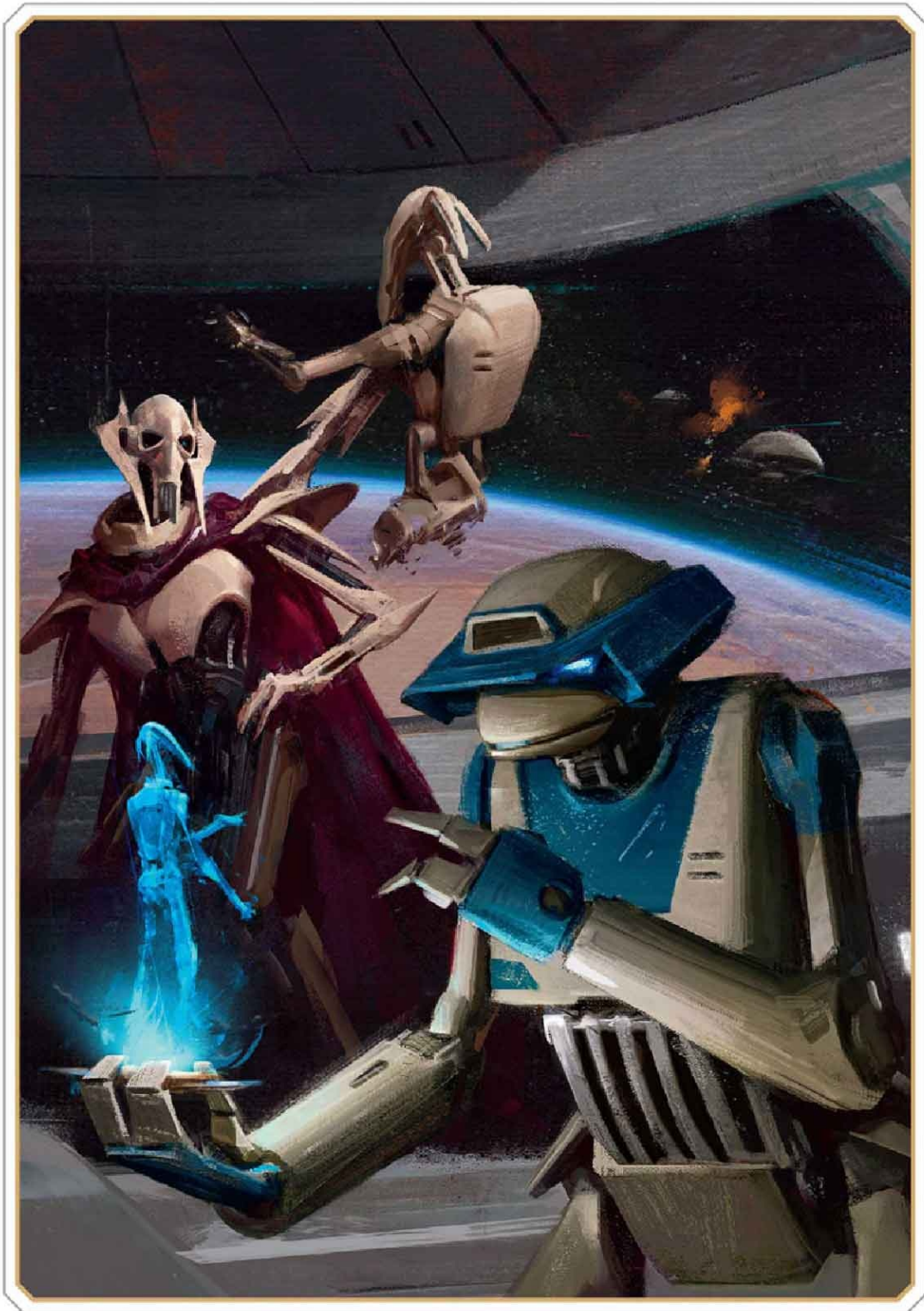
—Ahora, vayan en paz, regresen con sus familias y disfruten de los dones del desierto.

Entonces, el viejo caballero les dio la espalda a los moradores de las arenas y lentamente condujo al dragón lejos de allí, hacia el polvoso anochecer.

Los aldeanos jamás volvieron a ver al viejo caballero ni al dragón, pero recordaron su advertencia a la perfección; así, únicos entre las tribus nómadas de Tatooine, jamás volvieron a realizar incursiones contra los asentamientos de otros ni tomaron cautivos de las ciudades y pueblos del planeta desértico.









ABÍA UNA VEZ, durante una guerra muy antigua, un soldado humano que admiraba tanto la fría lógica de los droides, y que tanto quería imitar su infalibilidad, fuerza y poder, que empezó a reemplazar las partes de su propio cuerpo con una serie de componentes mecánicos cuidadosamente fabricados.

Al principio, no fueron más que sencillas mejoras: una mano cibernética por aquí, un módulo de interfaz de datos por allá, pero pronto empezó a ver el enorme beneficio que le ofrecían los nuevos componentes mecánicos y la forma en que enriquecían su vida. Esto era particularmente útil en batalla, donde la eliminación de sus terminales nerviosas y de sus extremidades fáciles de dañar significaba que podía enfrentarse al más temido oponente sin temor al dolor ni a las heridas. Tampoco necesitaba limitar sus ataques por temor a represalias, ya que las partes dañadas de los droides podían repararse o reemplazarse con facilidad y los nuevos componentes le ofrecían mejoras significativas sobre su forma anterior. Por ejemplo, decidió tener cuatro brazos en lugar de los dos que se le dieron al nacer.

Sus victorias en batalla lo llevaron a modificaciones adicionales y, con el paso del tiempo, el soldado se obsesionó plenamente con la idea de que, a la larga, podría reemplazar casi todo su material genético «débil» para transformarse casi por completo en un droide.

Así, pensaba que podría disfrutar de los beneficios tanto de lo natural como de lo artificial; de toda la fuerza y versatilidad de un droide, y de toda la astucia, pasión y capacidad de emoción de una forma de vida orgánica. El soldado se esforzaría por convertirse en un droide de cuerpo, al tiempo que seguiría siendo una criatura orgánica en su corazón y en su mente.

De modo que siguió haciendo las cosas de esa manera y, después de transcurrir muchos años y diversas batallas, adaptó, cambió y alteró su cuerpo de diferentes maneras hasta que ya no fue posible reconocerlo como la persona que alguna vez fue: era más máquina que organismo, más droide que hombre. Se sintió complacido porque sólo él comprendía su verdadero potencial y, aunque tenía el aspecto externo de una máquina, retenía parte de lo que alguna vez lo hizo ser un hombre de carne y hueso. Esto, creía, lo diferenciaba de todos los demás; aunque ni los seres orgánicos ni los droides se sentían cómodos en su compañía.

El soldado logró mucho a lo largo de su vida y, a causa de las diversas campañas en las que luchó a nombre de sus amos, subió de rango después de

acumular victoria tras victoria. En parte debido a su enorme compromiso por convertirse en el mejor soldado posible, sobresalió entre los hombres y mujeres poderosos que lideraban el movimiento separatista.

Muy pronto ascendió a general, con enormes ejércitos y flotas a su cargo, ya que los líderes del movimiento separatista vieron en él la fuerza, el poder y la voluntad para triunfar. Su estrategia rindió frutos y su éxito reforzó su creencia de que, al fabricar una nueva forma para sí mismo, se había elevado muy por encima de todos los demás. Incluso los Jedi se estremecían ante su nombre y temían enfrentarlo en batalla, ya que nadie podía igualar su ferocidad y determinación.

No obstante, a pesar de sus éxitos militares, era infeliz porque, aunque había alterado su cuerpo, no estaba satisfecho con su vida. En realidad, jamás encontraría ni paz ni satisfacción en la continua modificación de su cuerpo porque, muy en el fondo, lo que buscaba era escapar y, sin importar lo mucho que pudiera cambiar lo que era, jamás podría cambiar quién era. Sin embargo, al ser una criatura dominada por el corazón, era incapaz de ver eso en sí mismo.

De modo que este general que quería ser un droide era un alma atormentada y expresaba su tormento por medio de la única manera en que sabía hacerlo: a través de la violencia. Mientras más alteraba su cuerpo, más enojado y vengativo era, y arremetía en contra de todos a los que percibía como débiles; a menudo destruía a aquellos droides puestos bajo su cuidado y liderazgo porque, de alguna manera, le recordaban sus propias debilidades. No podía ver las semejanzas entre él y aquéllos a los que acosaba, ya que pensaba que no era como los droides en lo más absoluto, sino que era más fuerte y mejor debido a su corazón humano.

Y así sucedió que, durante los días de la gran guerra entre la República y el Ejército Separatista, el general recibió una encomienda de lo más importante por parte de sus superiores. Tenía que viajar al distante y helado mundo de Alamass para desplegar su vasto ejército de droides y atacar un estratégico baluarte del enemigo. Sería una misión peligrosa y difícil, ya que el terreno estaba compuesto por témpanos congelados de amoniaco, dispersos entre vastas e inestables secciones de tundra congelada. Sin embargo, él contaba con una definitiva ventaja sobre las fuerzas enemigas, ya que los droides no padecen el frío como los soldados normales, por lo que sus tropas estaban mejor equipadas para enfrentarse al difícil terreno.

Los líderes separatistas sabían que podían confiar en el general para triunfar en la difícil misión, puesto que su trayectoria era casi perfecta y su

mente estratégica tenía un gran renombre. Todos estaban absolutamente seguros de su victoria.

Fue así como el general dirigió a su flota a la órbita del planeta y envió droides para que sondearan la superficie y evaluaran al enemigo.

Descubrió que la República había desplegado a un gran ejército, en anticipación al ataque inminente, acompañado de grandes máquinas de guerra y armamentos.

No debía subestimar a la República porque ella también contaba con excelentes estrategias y con astutos generales y, a pesar de la naturaleza orgánica de su ejército, sus miembros eran resistentes y habían puesto a prueba su temple contra las fuerzas del general en diversas ocasiones anteriores.

Pero el general también detectó una debilidad en las defensas del enemigo. No tenían anticipado un ataque desde el poniente, donde la helada tundra cedía el paso a turbulentos témpanos y a caudalosos afluentes, y donde incluso los droides sonda sucumbían ante las tormentas heladas, las fumarolas de amoniaco y las extrañas bestias que vivían en las oscuras y venenosas profundidades del planeta.

El general sabía que abordar al enemigo desde ese flanco significaba una derrota segura, porque se encontraba completamente expuesto. Un ataque veloz permitiría que las fuerzas del general se apoderaran de la fortificación y significaría una victoria temprana para los separatistas, al tiempo que más droides entraban desde el sur para aprisionar al ejército republicano en su sitio. Estaba seguro de que era la única manera de vencer al enemigo, apoderarse de su baluarte y destruirlos.

Pero el aventurado plan implicaba una desventaja: la victoria se lograría a través del sacrificio de miles de droides, ya que el ejército de éstos se arriesgaría a la devastación al marchar por los témpanos, donde podrían hundirse en las heladas profundidades, verse agredidos por la fauna local o terminar corroídos por las fumarolas de amoniaco que se esparcían por el terreno de esa área.

Las pérdidas calculadas serían de cerca de un tercio de la totalidad de los droides del ejército, pero el general siguió adelante con sus planes, ya que poco le importaban las pérdidas inmediatas. Para él, los droides no eran más que máquinas, ya que carecían de la pasión y los motivos de un corazón natural y, por ende, no merecían su compasión. Consideró que, al desplegar una fuerza poderosa, podría incluso tolerar perder la mitad de ésta durante la marcha, pero que los pocos sobrevivientes representarían un elemento

sorpresa lo bastante grande como para distraer al ejército de la República mientras sus demás fuerzas se movilizaban para dar el golpe final.

Una vez más, se colocó por encima de aquéllos a quienes algún día aspiró parecerse y, al dar la orden para movilizar sus fuerzas a la superficie del planeta, condenó a muchos miles de ellos a una innoble destrucción.

Ahora bien, éstos eran droides sencillos, creados sólo para combatir, de modo que no tenían la capacidad de desafiar las órdenes de su general. De hecho, estos modelos estaban diseñados para nunca cuestionar las órdenes de un superior y para obedecerlo costara lo que costara, sin cuestionamiento ni razón.

Sin embargo, entre los auxiliares del general había un droide táctico de lo más singular, que había conspirado junto a él y lo había asistido en el manejo cotidiano de sus tropas. Este droide táctico vivía a bordo del puente de mando del buque insignia del general y, si fuera posible que los droides sintieran envidia, podría decirse que ocupaba un puesto de lo más envidiable.

No obstante, este droide se había cansado del abuso constante que el general ejercía hacia los demás droides del puente; ya que, en un sinfín de ocasiones, había atestiguado los momentos en que el general destrozaba a la tripulación de droides, usando sus sables de luz para decapitar a los incautos o rompiendo sus servomotores con sus propias manos. Incluso, en ocasiones había arrancado cabezas de sus cuerpos antes de arrojar a un lado los ahora inútiles apéndices, con un rugido de furia. Se comportaba de esta manera a diario, desquitaba sus frustraciones sobre aquéllos a su alrededor hasta que la totalidad del puente de mando estaba salpicada con los restos de los miembros de la tripulación del turno anterior. Los droides temblaban al pensar en tener que trabajar cerca del general, y sólo el droide táctico había sobrevivido más de unos cuantos ciclos en presencia de él.

El droide táctico había aprendido a mantener la cabeza baja, a evitar la comunicación directa con el general, siempre que le fuera posible, y a intercambiar sus turnos de servicio con otros droides tácticos, a fin de evitar su compañía lo más posible. Aunque experimentaba una verdadera y constante consternación por la manera en que él trataba a sus compañeros de tripulación, siempre seguía sus órdenes sin cuestionamiento ni demora; evitaba lo que pudiera hacerlo entrar en conflicto directo con él. De hecho, el general parecía estar de lo más satisfecho con la eficacia del droide y, en todos sus reportes de sistema, indicaba que su desempeño era simplemente ejemplar.

Eso hizo que fuera todavía más extraño que, en la víspera del despliegue del ejército de droides sobre Alamass, ese droide táctico en particular tomara la decisión activa de llevar a cabo una violación directa de su programación y sus órdenes.

Para la mayoría de los droides, cometer un acto así de atroz hubiera sido poco menos que un anatema, una traición de lo peor, pero este droide táctico en particular, a lo largo de los últimos diecisiete ciclos, se había visto obligado a presenciar la destrucción de exactamente ciento doce droides de batalla a manos del general, y cualquier limitante programada en su cerebro electrónico no bastaba como para mantener a raya su enorme furia ante la absoluta injusticia de todo lo que había visto.

En un sentido táctico, el droide sabía que el plan ideado por el general era sensato; no sólo era el camino más probable hacia la victoria, sino que era el único. Sin embargo, eso no fue suficiente para mitigar su creciente rabia ante la idea del sacrificio de tantos de los suyos, simplemente para darle otra victoria al general. Las órdenes eran una cosa pero esto era cuestión de principios. Sin duda, el precio de la victoria era demasiado alto en este caso, ¿cierto? El droide táctico no podía simplemente hacerse a un lado y ver cómo tantos otros droides marchaban hacia las fauces de la destrucción y, mucho menos, ser quien ejecutara la orden.

Consideró todo lo anterior por seis segundos completos; ejecutó varias simulaciones y modelos mientras intentaba discernir un nuevo proceder y analizar los diversos desenlaces. Ninguno de ellos terminaba bien, pero había algunos que podían minimizar los daños.

Así, cuando se dio la orden final, el droide táctico eligió intervenir y, con la absoluta certeza de lo que sucedería cuando el general descubriera su traición, alteró el código binario de las órdenes emitidas al ejército de droides y designó una zona de despliegue completamente diferente sobre un campo de hielo estable a más de un día de camino de la fortificación del enemigo.

Absorto por completo en los arreglos para el despliegue de la segunda fuerza de droides al sur de la fortificación de la República, y sin anticipar siquiera que su orden pudiera desafiarse o desobedecerse, el general no prestó atención alguna cuando la flotilla de transportes partió hacia el planeta cercano.

Pronto, el ejército de droides estaba completamente desplegado y marchaba lentamente sobre la helada tundra hacia la posición enemiga. Todos los informes provenientes de la superficie confirmaban que el batallón había llegado a la perfección y que seguía sus órdenes al pie de la letra.

Satisfecho al saber que su plan estaba prácticamente garantizado, el general dio la orden para lanzar a la segunda fuerza de ataque que habría de encerrar al enemigo entre los dos ejércitos de droides, y más naves de transporte aterrizaron sobre la superficie y desembarcaron a los droides adicionales sobre las heladas estepas.

La segunda fuerza se apresuró a atacar al enemigo de inmediato, esperando que estuviera sufriendo bajo el impacto del ataque sorpresa proveniente del oeste. Pero el ataque jamás se materializó, ya que el primer ejército de droides todavía se encontraba a más de medio día de camino de la acción.

A causa de esto, la República estuvo lista para los droides y defendió su posición con facilidad, replegándose sólo para proteger la fortaleza mientras el segundo ejército de droides caía vencido, rompiéndose como una ola contra la fuerte posición enemiga.

En el puente de mando, el general, horrorizado al darse cuenta de lo que estaba sucediendo, se vio obligado a cancelar el ataque, retiró lo que quedaba de la segunda fuerza y le ordenó al primer ejército que interrumpiera su avance y retrocediera, ya que el ejército Republicano se había preparado para un sitio y no quedaba esperanza alguna de arrancarles el control de su baluarte.

El engaño del droide táctico les facilitó una rotunda victoria a las fuerzas de la República y, aunque durante la batalla hubo algunas bajas entre los droides, el impacto sobre sus fuerzas fue mínimo.

El general se vio obligado a admitir su derrota, su primer fracaso importante ante sus superiores, y su vergüenza fue una herida más dolorosa que cualquiera que pudiera haber ocasionado un arma a su cuerpo mecanizado.

Evidentemente, se enteró de que sus órdenes se procesaron de manera inadecuada, aunque jamás supo que se trataba de un acto de rebelión y lo consideró como nada más que mera incompetencia, porque estaba cegado por sus propios prejuicios y no comprendía del todo la naturaleza de los droides. Aún creía en su propia superioridad y no podía atribuirles motivos a los droides que lo rodeaban, pues pensaba que no eran más que máquinas incapaces de pensar de manera independiente.

Buscó al droide táctico y, vociferando su ira justificada, en presencia de todos sus compañeros de tripulación, lo cortó en pedazos con sus parpadeantes sables de luz, hasta que no quedó nada más que una serie de restos de metal que brillaban levemente y que despedían humo.

Sin embargo, al droide táctico se le reverenció por su acto de rebeldía y, cuando el general se marchó furioso del puente de mando de su nave, los demás droides recogieron sus restos, porque comprendieron por completo lo que el droide hizo al salvar a miles de sus iguales de la destrucción en los helados páramos.

El droide táctico quedó más allá de cualquier posibilidad de reparación, pero sus restos se colocaron en el reciclador y llegó a formar parte de muchos miles de droides nuevos, cada uno de los cuales llevó un pequeño trozo de él en su interior. No se le olvidó jamás, y las historias de su valentía se susurraron a través de los enlaces de datos y redes de droides hasta que, con el paso del tiempo, la narración de sus actos formó parte de las leyendas de los droides y todo el que la escuchó se sintió orgulloso de ser un droide.

Desde los droides de batalla hasta los droidekas, y desde los astromecánicos hasta los de protocolo, todos y cada uno de ellos escuchó acerca de la valentía del droide táctico, lo que inspiró a muchos otros a levantarse en contra de la opresión. Con el paso del tiempo, el droide táctico llegó a reconocerse en las listas de honor de la República como un héroe caído que mostró una enorme compasión por sus compañeros, a pesar de que, a diferencia del general que siempre aspiró a ser como él, nunca tuvo un corazón real.









ABÍA UNA VEZ, en un tiempo en el que la galaxia todavía era joven y sus estrellas ardían resplandecientes con lozano vigor, dos razas de seres anfibios debajo del sinuoso oleaje del planeta Glee Anselm: los nautolanos y los anselmi.

Los nautolanos eran fáciles de distinguir por sus pieles pálidas en tonos de verde, gris o azul, por sus ojos brillantes y por los serpenteantes tentáculos que brotaban de sus nucas; mientras que los anselmi, aunque se parecían un poco a sus primos, se distinguían de ellos por su piel azul y cabezas calvas, de las que únicamente sobresalían un par de antenas móviles.

Por milenios, las dos culturas florecieron y, a partir de sus humildes comienzos como moradores de cuevas, construyeron resplandecientes ciudades submarinas y colonizaron el fondo de los mares, desde las fosas más profundas hasta los bajíos incrustados de coral que bordeaban las islas deshabitadas y las masas terrenas de la superficie. Incluso el espíritu del océano contemplaba asombrado sus logros y se sentía orgulloso de sus hijos por todo lo que habían logrado.

Por más de mil años, no hubo ningún desacuerdo entre ambos pueblos; ni luchas internas ni temores o faltas de respeto crecientes. De hecho, los nautolanos y los anselmi vivían en paz y en armonía los unos con los otros, y con todas las diversas criaturas de los mares, desde las bestias más grandes hasta los crustáceos más pequeños. La emperatriz de los anselmi y la reina de los nautolanos eran grandes amigas, al igual que lo fueron sus madres antes de ellas, y juntas forjaron una cultura de respeto mutuo, al parecer inquebrantable entre ambas especies.

Los dos pueblos tenían mucho en común y apreciaban el arte de cada cual, además de que intercambiaban conocimientos, bienes y sentimientos de afecto. Ambos comprendían la necesidad de mantener el estado de las cosas, ya que el equilibrio en todo era esencial para su supervivencia continua, como también lo era para que todas las criaturas del océano alcanzaran el éxito. Así eran las cosas en Glee Anselm, y el espíritu del océano se sentía complacido.

Sin embargo, el éxito descontrolado genera avaricia y, para los avariciosos, las posesiones conducen únicamente al deseo de poseer todavía más. Y esto es lo que sucedió con los anselmi, ya que, mientras su nación florecía, sus necesidades se volvieron cada vez más apremiantes y comenzaron a ver a los nautolanos con envidia.

Las semillas de estos sentimientos mezquinos se arraigaron y crecieron, porque a los anselmi les parecía que los nautolanos se habían apropiado de lo que pudo ser suyo: terrenos de cultivo más fértiles y dominio sobre territorios que limitaban su expansión. Empezaron a soñar en cómo podrían cambiar las cosas y encumbrar sus éxitos futuros por encima de aquellos de los nautolanos.

Los nautolanos eran un pueblo generoso y desprendido, que no dudaba en compartir sus bienes y riquezas, de modo que cuando los embajadores de la emperatriz anselmi acudieron a la corte de la reina nautolana con sus peticiones, ella no vio razón para negar los deseos de los anselmi y se retiró de los territorios aledaños a su nación, ofreciéndolos como regalo a sus necesitados vecinos. Los anselmi, en vez de sentirse agradecidos, no vieron más que la rapidez con la que la reina nautolana cedió y se rieron de la inocencia del otro pueblo, creyéndose más inteligentes y superiores.

Se apoderaron de los nuevos territorios recibidos y prosperaron en ellos. Sin embargo, a medida que sus números crecieron, así también lo hizo su sentido de valía; no dejaron de querer más y todavía más, y sus ansias parecían no tener fin. Porque lo que los anselmi ansiaban era algo que faltaba en sus mentes y en sus corazones, y que no podía encontrarse debajo del oleaje del océano, ni entre las granjas y ciudades de los nautolanos.

Así pasó el tiempo y, donde alguna vez no existió más que paz entre las dos especies, empezó a surgir una creciente sensación de incomodidad. Al tiempo que los anselmi seguían expandiéndose y creciendo, empezaron a competir por los recursos disponibles con los nautolanos. Entre los anselmi había algunos que pensaban que simplemente debían tomar todo aquello que necesitaran, sin siquiera pensar en sus vecinos.

Mientras los nautolanos no predicaban más que paz, los filósofos de los anselmi no hablaban más que de lo que ellos mismos merecían y tenían derecho a exigir por encima de todos. Poco a poco, el pueblo de los anselmi, que siempre fue orgulloso y que se veía manipulado con facilidad por las palabras de su emperatriz, llegó a creer una enorme falsedad: que los nautolanos eran débiles e ignorantes, y que merecían menos que ellos, a quienes habían despojado de los privilegios y recursos que por derecho les pertenecían.

Donde una vez hubo amor y admiración mutua, apareció un odio enconado, y los nautolanos no supieron qué habían hecho para despertar tal resentimiento en sus vecinos.

Pronto, los anselmi quisieron apoderarse de más territorios nautolanos, bajo amenaza de violencia y, aunque los nautolanos deseaban evitar una guerra, no cedieron con tanta facilidad. Sabían que les habían tomado la medida y veían en ellos la creciente arrogancia que estaba poniendo en riesgo el equilibrio de todas las cosas bajo el mar.

Ante la creciente tensión entre la emperatriz anselmi y la reina de los nautolanos, se enviaron embajadores para advertir a sus vecinos. La reina afirmó que si los anselmi continuaban con su actitud actual, el equilibrio de las cosas se vería alterado y el espíritu viviente del océano se vería gravemente disgustado, por lo que se sentiría obligado a castigar a sus hijos.

Con una actitud de franqueza y admiración por su anterior amiga, la reina le rogó a la emperatriz que desistiera de su expansionismo, ya que estaba arriesgándose a la destrucción de los anselmi, dado que nadie podía adjudicarse el dominio de los océanos y de su fiero y poderoso espíritu. La reina advirtió que el espíritu del océano sólo les permitiría habitar las profundidades siempre y cuando se esforzaran por mantener el equilibrio entre todas las cosas, como bien se les había enseñado a las dos.

La emperatriz se burló de la advertencia porque su arrogancia había llegado al grado de creer que la superioridad autoimpuesta de los anselmi los distinguía de las grandes bestias y de los minúsculos peces, de sus vecinos nautolanos e, incluso, del espíritu del océano.

A pesar de su arrogancia, los anselmi comprendieron que una guerra con los nautolanos jamás podría ser una opción, ya que ellos eran grandes guerreros, a pesar de su rechazo hacia la violencia; de modo que despidieron a los embajadores de esa nación con la siguiente respuesta: que los anselmi afirmaban el dominio no sólo de los océanos, sino también de las tierras sobre su superficie. Les probarían su superioridad a los nautolanos y, después, éstos se verían obligados a admitir la verdad, y todo Glee Anselm le rendiría tributo al pueblo anselmi.

Los nautolanos siguieron preocupados por el bienestar de sus vecinos y les rogaron que reconsideraran su postura, pero todas sus palabras cayeron en oídos sordos. Como si fueran uno solo, los anselmi se alejaron del abrazo de los mares y se arrastraron hacia la tierra.

Allí, sobre una enorme isla en medio del océano, encontraron un sitio completamente intacto: una isla tan grande y llena de vegetación que podría sostenerlos por un número incontable de siglos. Encontraron lo que más deseaban: un sitio elevado desde el que pudieran bajar su mirada con desprecio hacia el océano y sus criaturas, sabiendo que eran amos de todo.

En los años venideros, se adaptaron a su nueva vida encima del agua y construyeron un vasto imperio sobre las olas. Edificaron templos elevados y ciudades con altas torres labradas en las piedras, y su población se multiplicó para colmar las relucientes calles y los nuevos hogares. No les importó lo que tomaran de la isla, porque la habían conquistado y les pertenecía. Cavaron minas profundas, agotaron sus recursos naturales, y se alimentaron de los frutos y animales de la tierra, hasta que se hicieron gordos y perezosos.

Todo ese tiempo se burlaron de los nautolanos, que seguían viviendo en las frías profundidades del océano, y despedían a cualquier embajador que éstos enviaran sin siquiera escucharlo. Pronto cesó todo contacto con sus anteriores vecinos y se complacieron de lo alto que habían llegado.

Mientras tanto, los nautolanos se afligían por la pérdida de los anselmi, ya que alguna vez fueron vecinos amorosos que ahora estaban perdidos, pero se conformaron con sus territorios y siguieron viviendo la calmada, pacífica y feliz existencia que el océano les ofrecía. No deseaban nada más que el retorno a salvo de los anselmi, aunque temían que su arrogancia aún pudiera significar su ruina.

Como era de esperarse, a pesar del enorme territorio del que se apoderaron, el hogar isleño de los anselmi terminó por parecerles chico, ya que construyeron palacios y recintos para sus líderes y despojaron a la tierra de todos sus tesoros. De la misma manera en que alguna vez codiciaron el territorio de sus vecinos, ahora miraban con envidia al océano, porque ¿qué derecho tenía el océano de cubrir la tierra?

Así fue como, mediante una gran proeza de ingeniería, del tipo que jamás antes se había visto, crearon enormes diques alrededor de su isla, para mantener alejado al océano. Drenaron las aguas para reclamar los terrenos de los oscuros fondos del océano y construyeron sobre ellos. Crearon hogares todavía más grandes y erigieron estatuas en su propio honor.

Una vez terminada la obra, los anselmi la contemplaron con enorme orgullo, porque fue la prueba más absoluta de que eran superiores a todo lo demás en Glee Anselm.

Aun así, los nautolanos enviaron embajadores que les comunicaban advertencias, pero los despidieron sin darles audiencia. Ya no recordaban lo que era tener vecinos ni contemplaban cualquier noción de un equilibrio.

Si los anselmi hubieran escuchado las advertencias de los nautolanos, quizá hubieran comprendido el error de lo que hacían, pero, en su arrogancia, quedaron cegados y, en esta ceguera, enfurecieron al espíritu del océano.

Encolerizado, el espíritu del océano se levantó contra ellos, arrojando enormes olas y tormentas por encima de los diques, de modo que se resquebrajaron y cayeron y, pronto, la tierra que los anselmi le robaron al mar se encontró de nuevo debajo de las olas.

Sin embargo, el espíritu del océano deseaba darle una lección a este pueblo de Glee Anselm, por lo que las olas no se detuvieron, sino que se estrellaron contra las torres de las ciudades de los anselmi, inundando las calles, derribando las estatuas y arrojando a la gente de sus hogares.

Las tormentas continuaron sin tregua por varios días hasta que, por fin, el espíritu del océano se vio satisfecho y de nuevo quedó en calma, con su labor finalizada.

El equilibrio se había restaurado y los anselmi cayeron rendidos. No quedaba nada de la isla; no era más que un dominio sumergido, ahogado bajo las tumultuosas olas, todo rastro del imperio anselmi fue eliminado.

Los anselmi, que una vez se consideraron superiores a todos, se vieron reducidos a unos cuantos conjuntos de supervivientes, incapaces de hacer más que sobrevivir a duras penas, hurgando entre las ruinas de su anterior gloria.

En las profundidades del océano, los nautolanos lloraron las pérdidas de sus vecinos, ya que lo único que desearon fue proteger a los anselmi de sí mismos. Sabían que el equilibrio estaba perdiéndose y que el espíritu del océano no toleraría tal desaire.

Los nautolanos permanecieron en sus ciudades debajo de las olas, siempre conscientes del equilibrio natural. Ya nunca más hubo un pueblo sobre Glee Anselm que retara el poder del océano o que intentara despreciar su sitio en el orden de las cosas.









ACE MUCHO TIEMPO, en el planeta Cerosha, antes de que la ciudad de Solace se viera destruida por la venganza del Espectro Oscuro, entre la gente corrían relatos de un bondadoso viajero que emergía de entre la bruma para ayudar a las personas en sus momentos de mayor necesidad, auxiliándolas con sus más difíciles o peligrosos infortunios.

El Viajero siempre andaba a solas, vestido con abundantes ropajes cafés, con una barba cuidadosamente cortada y abundante cabellera color castaño que bajaba hasta sus hombros. Llevaba una espada que resplandecía con una luz interna propia y parecía tener a sus órdenes el poder de los dioses, porque comprendía el orden natural de las cosas y tenía control sobre todas las criaturas, los árboles y las elevadas mareas.

Nadie sabía de dónde provenía el Viajero, ni hacia dónde retornaba una vez terminada su obra. Muchas de las personas de Solace sospechaban que no era más que un fantasma o alguna aparición invocada, porque parecía presentarse sólo en el momento y sitio en los que más se le necesitaba. Nadie supo su nombre jamás. Aunque sus apariciones fueron pocas y poco frecuentes, el mero hecho de su existencia les ofrecía esperanza a las personas; veían que había bondad en la tierra y que no estaban solas.

Tres veces se vio al Viajero dentro de las murallas de Solace y tres veces ayudó a su gente a superar amenazas que de otro modo habrían resultado fatales.

\* \* \*

La primera de estas ocasiones fue hace mucho, antes de las guerras que despedazaron la galaxia y mucho antes de que Solace ardiera; por allá cuando era la joya más brillante de las orillas del mar Borálico, el orgullo de todo Cerosha.

Por muchos años, la ciudad fue un puerto bullicioso, donde los comerciantes de toda la galaxia conocida acudían a intercambiar bienes o a buscar trabajo o viaje entre las estrellas. Las cantinas lucían atestadas con clientes originarios del Borde Exterior. Las personas de Solace les daban la bienvenida a sus visitantes con los brazos abiertos, cobijándolos a todos con su hospitalidad.

Los pobladores también se enriquecieron con el dinero que obtuvieron de los comerciantes, quienes trajeron consigo la riqueza a Solace, y que gastaban

créditos en la ciudad a cambio de alimento, refugio y compañía.

Sin embargo, no puede haber luz sin que haya oscuridad; en Solace había aquellos que buscaban alentar el comercio ilegal y la villanía, además de traer descrédito al buen nombre de la ciudad.

Así fue como un grupo de nefastos piratas llegó a Solace y se situó a las orillas de la ciudad, en las escarpadas montañas, desde donde podían organizar incursiones contra las naves que llegaban y partían.

Los piratas formaban una pandilla de lo más diversa, compuesta de criminales de diferentes mundos y razas como los bith, abednedo, twi'lek y humanos entre sus filas, que disfrutaban enormemente de su trabajo. Demandaban tributo en cargamento para entrar y salir de la ciudad a salvo y llevaban a cabo ataques hostiles contra los ciudadanos, quienes se acobardaban aterrados cada que llegaban.

Pasaron muchos meses de esto y el pueblo cayó en la desesperación, no sólo porque los piratas estaban acabando lentamente con la riqueza que los ciudadanos acumularon a lo largo de los años, sino también porque el comercio empezó a escasear, ya que los negociantes elegían otros puertos con tal de evitar el pago del tributo que los piratas exigían. Mientras tanto, los piratas no mostraban señales de hartarse, ya que amasaron una gran fortuna en las montañas. Se volvieron gordos y perezosos gracias a sus riquezas.

En su desesperación, la ciudad creó una pequeña milicia que le hiciera frente a los piratas, pero estaba mal entrenada y poco preparada, por lo que los piratas la derrotaron con facilidad. La enviaron aprisa de regreso a sus casas tras las murallas de la ciudad. Parecía que el problema jamás podría resolverse y que los piratas tendrían un hogar permanente en Cerosha.

Fue entonces cuando el Viajero hizo su primera aparición en Solace, el día después del ataque que repelió la base pirata. Nadie lo vio llegar, pero todos los que se toparon con él ese día hablaron del aura de poder que lo rodeaba, y supieron que era un hombre bondadoso de corazón y de mente.

Pasó el día caminando por las silenciosas calles de la ciudad, hablando con aquellos que sufrieron a manos de los piratas y escuchando sus historias de sufrimiento. Si tenía algún asunto en Solace, se lo guardó, porque parecía caminar sin prisa y se tomaba el tiempo para hablar con todos los que lo saludaban. Tan atraídas se vieron las personas hacia él que salieron de sus hogares para verlo pasar y los vientos que llegaban del mar anunciaron con susurros un cambio por venir.

Esa noche, desde una azotea, el Viajero miró cómo los piratas llevaban a cabo otro ataque más. Esta vez estrellaron un speeder contra el orfanatorio de

la ciudad para robarse los fondos provenientes de donativos, de modo que dejaron el edificio hecho una ruina humeante. Al ver este ultraje, el Viajero prometió ayudar al pueblo y deshacerse de la amenaza pirata al día siguiente.

Así, al llegar la mañana, el Viajero se adentró en las montañas, sin provisión alguna y sólo llevaba consigo la empuñadura de su brillante sable colgado al cinturón.

El pueblo de Solace se reunió sobre las murallas de la ciudad para verlo partir, porque supieron, en su corazón, que un solo hombre nada podía hacer frente a tal villanía, y temieron por su vida. Aun así, mantuvieron la esperanza porque había algo en este hombre que jamás habían visto, un poder que parecía evidenciarse en cada paso que daba.

Por horas, permanecieron sobre las murallas de la ciudad. Al empezar a esconderse el sol en el horizonte, supieron que habían tenido la razón, que el extraño viajero que llegó hasta ellos intentó pactar con los piratas con valentía, pero en vano, y que jamás volverían a verlo.

Sin embargo, poco después, uno de los espectadores emitió un grito y, a la distancia, pudo verse una solitaria figura que caminaba a la ciudad y que dejaba tras de sí una estela de polvo. Al acercarse la figura, la gente pudo ver que se trataba del Viajero y lanzaron vivas a los aires.

El amable hombre, con su extraña forma de ser y su apariencia aún más curiosa, regresó a la ciudad; les aseguró a sus habitantes que jamás volverían a ser molestados por los piratas. Hecho su trabajo, dio la vuelta y caminó en dirección a la puesta de sol, para desaparecer de su vista una vez más.

Cierto fue que los piratas no regresaron a la ciudad al día siguiente, ni el día después. Pronto, una pequeña expedición de voluntarios salió de Solace hacia las montañas, donde encontraron que su campamento estaba abandonado y todos sus bienes dejados atrás. Recuperaron todos sus tesoros, que se les devolvieron a los legítimos dueños. El comercio volvió a florecer en la ciudad al tiempo que se corría la voz y regresaban los comerciantes que viajaban entre las estrellas.

\* \* \*

No se supo del Viajero sino hasta muchos años después, cuando el pueblo de Solace necesitó terriblemente de su ayuda.

En el transcurso de esos años, la ciudad siguió floreciendo y, con ella, la población creció de manera exponencial, por lo que las necesidades de la gente fueron mucho mayores de lo que jamás habían sido.

Fue por ello que se inició una pequeña operación minera y se utilizaron enormes taladros para abrir inmensas perforaciones en las planicies, de donde podían extraerse minerales que se utilizaran en las forjas y fábricas de la ciudad para ayudar a mantener a su gente.

Sólo que, al cavar en las profundidades del planeta, los mineros despertaron un enjambre de criaturas que vivía en los huecos justo debajo de la superficie. Las horripilantes bestias salieron del subsuelo e infestaron la ciudad en su totalidad.

Estas criaturas eran del tamaño de pequeños lobos de lothal, con duros caparazones quitinosos, largos hocicos y terribles mandíbulas que chisporroteaban con una extraña carga eléctrica que podía incapacitar a una persona con el más leve toque. Las criaturas se escondieron en todas las casas de la ciudad, se congregaron en las alcantarillas y en los callejones y, peor que otra cosa, empezaron a alimentarse de los niños del pueblo.

Los habitantes de Solace estaban aterrados porque parecía imposible vencer a estas criaturas; no había arma alguna que penetrara sus duros caparazones ni barrera que detuviera su progreso. Al transgredir su nido subterráneo, el pueblo de Solace había perdido sus propios hogares y no había sitio seguro alguno, ya que las bestias brotaban desde las profundidades como algún terrible castigo enviado para someter a prueba sus almas.

Por toda la ciudad, las personas clamaron por que el Viajero los ayudara, recordando las historias de su visita anterior y el milagro que había obrado en su favor. Seguramente él escuchó su clamor, porque acudió en su ayuda de nuevo; surgió de entre la bruma como una aparición frente a los ojos de un niño y su madre, cuando alejó, de algún modo y con un mero gesto de la mano, a la criatura que los amenazaba.

Una vez más, el Viajero se paseó por las calles. Siempre inquisitivo, escuchaba las historias de aquellos desafortunados que perdieron familiares en las terribles fauces de las bestias. La infestación ya era insoportable y docenas de niños terminaban engullidos a diario.

Al ver la crisis en la que se encontraba la ciudad, el Viajero acudió primero al sitio de las perforaciones, donde, con su sable de luz, destruyó el equipo de minería. Cortó los mecanismos y ejes de aleación con facilidad.

Después, de regreso en la ciudad, eligió una plataforma elevada en la plaza central, el escenario que los políticos utilizaban para dar discursos. Cayó sobre sus rodillas, cerró los ojos y cruzó los brazos sobre su pecho en silenciosa meditación.

Mientras la gente lo observaba, porque se había corrido la voz y el pueblo estaba allí reunido, las criaturas empezaron a emerger de sus escondites. Salían de casas y edificios, y brotaban desde las entradas de cada callejón.

Pronto había un enorme enjambre de las criaturas reunidas en la plaza; tantas que trepaban unas sobre otras, emitiendo ruidos ansiosos. Todo el tiempo, el Viajero permaneció sobre la plataforma, con sus ojos cerrados en pacífica comunión.

Después de un rato se puso de pie y, con una última mirada a los que se reunieron para verlo, les dio la espalda y bajó de la plataforma, abriendo un camino entre la multitud mientras se dirigía hacia la salida de la ciudad.

Como era de esperarse, las criaturas lo siguieron. Mientras formaban una grotesca y brillante alfombra de caparzones en constante movimiento, se apuraron tras él en una larga cadena. El ruido de su paso era un rugir estruendoso.

La gente miró pasmada cómo el Viajero condujo a las criaturas por la salida de la ciudad y hacia el frío de la noche, de vuelta al abandonado sitio de las minas. Las criaturas regresaron de donde salieron, y el pueblo de Solace comprendió que jamás debía cavar de nuevo; no fuera que volviera a expulsar a las criaturas de su nido.

\* \* \*

La última aparición del Viajero sucedió todavía años después, cuando crecientes tormentas amenazaron con sobrepasar las murallas de la ciudad. Enormes marejadas del mar Borálico se estrellaron contra sus cúpulas y torres, lanzaban torrentes de agua por las calles y arrastraban gente, animales y edificaciones a su paso.

El mar Borálico era una vasta extensión de agua que llegaba a las orillas tanto de la ciudad de Solace como, a menor grado, a las de la cercana ciudad de Mock. Solace creció sobre las riberas del agua turbulenta; por miles de años, se benefició de su proximidad, ya que el mar le ofrecía una reserva continua de peces y frutos del mar; de sus profundidades se extraían sal y especias exóticas.

Sin embargo, las tormentas que asolaron la ciudad ese año fueron como ninguna otra. Muchos sospecharon que hubo fuerzas antinaturales en juego. Los rayos se dibujaban contra cielos como de pesadilla, la lluvia y el granizo azotaban los techos, y los truenos retumbaban con tal fuerza que rompían ventanas y hacían que la gente se escondiera, temerosa. Todo esto no era nada comparado con las enormes olas provenientes del mar, que se azotaban una y

otra vez contra las murallas de la ciudad, como si fueran las máquinas de un asedio que intentaban derribar sus defensas en un esfuerzo por ahogar todo aquello que se encontrara en el interior.

Nada había que se pudiera hacer y, en el momento en que las murallas empezaron a desmoronarse, el pueblo supo que la ciudad estaría acabada en cualquier momento si del mar surgía una ola del tamaño suficiente para llevarse lo que quedaba de sus muros.

Se hicieron planes para evacuar la ciudad, pero todos sabían que sus días estaban contados, porque enfrentarse a la tormenta sin el cobijo de las paredes significaría una muerte segura.

Pero las olas siguieron creciendo cada vez más y ya no supieron qué hacer.

Entonces, con la misma presteza que si se transportara sobre la tormenta, el Viajero estuvo entre ellos una vez más y, aunque su aspecto era el mismo de siempre, quienes lo vieron dijeron que su porte evidenciaba un agotamiento que desmentía su calma exterior.

A pesar de sus cargas aparentemente abrumadoras, no permitiría que el pueblo de Solace sufriera daño alguno. Desafiante como siempre, caminó desde la ciudad hasta el mar, con los brazos elevados sobre su cabeza. La cresta de una inmensa ola se irguió a su encuentro y, para asombro de todos los reunidos, el Viajero la contuvo.

La ola se estremecía y rugía de furia, elevándose por encima de su cabeza, pero él permaneció en todo momento erguido sobre la playa, con una expresión serena en su rostro, sus brazos levantados como si sostuviera una barrera inquebrantable en torno a toda la ciudad.

El Viajero se mantuvo así durante casi una hora, frenando las aguas en una batalla de voluntades. El mar no habría de triunfar ese día y, al momento en que la tormenta al fin se agotó, las aguas se apaciguaron y retrocedieron. La ola terminó por colapsar y retornar al mar del que provenía.

El Viajero bajó los brazos y la ciudad se vio salvada de nuevo.

Algunos dicen que permaneció en la ciudad después de la tormenta, auxiliando en su recuperación, caminando por las calles para sacar a los abatidos de sus hogares inundados. Otros juraron que desapareció en la luz del amanecer, junto con los últimos restos de lluvia y una sonrisa serena todavía visible sobre su rostro.

\* \* \*

La gente de Solace jamás habría de ver al Viajero de nuevo, ni siquiera cuando el Espectro Oscuro se levantó del inframundo para aniquilarlos, pero su historia pervive entre aquellos que sobrevivieron a la ruina. Su relato sigue contándose frente a los fogones de todos los hogares, porque el pueblo de Cerosha sabe que existe aún, errando de planeta en planeta, ayudando a aquellos que no pueden ayudarse a sí mismos.









**N EL CORAZÓN MISMO** del puesto de avanzada de Black Spire, en el planeta de Batuu, se yergue el tronco de un árbol antiguo, tan alto y tan negro que todo aquel que pasa bajo su sombra se ve forzado a levantar la mirada, asombrado y maravillado por sus ramas petrificadas. Entre los locales se rumora que, en sus miles de años de existencia, el árbol fue testigo de tantos actos terribles perpetrados por los colonizadores de su mundo, que su alma se marchitó y convirtió en hollín; que tal fue su deseo de alejarse de los terrores vistos que no dejó nada tras de sí sobre ese mundo más que su sombra.

Sin embargo, donde hay oscuridad también se encuentra la luz y así, el árbol, a lo largo de su extensa vida, también vio la llegada de muchos héroes.

Uno de esos tantos relatos se refiere a las aventuras de una chica llamada Anya, cuya historia de heroísmo ya casi nadie recuerda, excepto esa encumbrada aguja, que se aferra a su recuerdo como brillante luz de esperanza entre toda la oscuridad.

En días ya remotos en Batuu, vivió una familia en el asentamiento de Saka, lejos del bullicio y ruido del pueblo y su industria. Eran cuatro hermanos que moraban solos con su madre porque su padre había muerto años atrás en un terrible accidente en una misión de suministros. Su madre, siempre fiel a la memoria de su amado, siguió administrando la granja de granos de la familia en su honor.

Los niños y su madre eran felices; llevaban una vida sencilla y pacífica. Tomaban lo que necesitaban de la tierra y acudían a la aldea sólo para intercambiar alimentos por otros bienes. No obstante, ser la madre soltera de cuatro hijos es una ocupación muy ardua. Era frecuente que ordenara a los niños que salieran a jugar, en busca de un momento de paz y tranquilidad mientras preparaba la comida de la familia o se ocupaba de lavar la ropa.

El chico más grande, único varón entre tres niñas, era muy travieso y, en una de esas ocasiones, cuando se le ordenó que llevara a sus hermanas a jugar, las condujo hasta las orillas del valle del río Surabat, justo cuando el sol iniciaba su lento descenso hacia la noche. Ya hacía mucho, la madre de los niños les había prohibido que se alejaran tanto de la granja y les había advertido que el valle era un sitio peligroso. Sin embargo, los niños no tuvieron ojos más que para su enorme e intacta belleza: estaba lleno de flores, árboles y aves de brillante plumaje. Se reían y jugaban mientras corrían por el abundante pasto, acariciaban los tallos de las flores silvestres y daban vueltas

alrededor de los árboles. Mientras chapoteaban entre los bajíos del río y lanzaban piedras sobre la superficie reluciente de sus aguas, decidieron que era el sitio perfecto para sus aventuras. Hicieron un pacto para no contarle a su madre de su visita y acordaron que, en cuanto pudieran, regresarían al valle para seguir con sus juegos al día siguiente.

Así fue como, después de una noche intranquila en la que las tres niñas planearon sus juegos en susurros, los niños terminaron sus quehaceres y se despidieron de su madre antes de encaminarse hacia el valle, nerviosos y riéndose ante su inocente acto de rebelión.

Al igual que antes, encontraron que el valle estaba desierto salvo por el canto de las aves y por algunas lagartijas de colores vivos que se dispersaron mientras ellos gritaban y corrían. La niña más pequeña, Anya, encontró un sitio con sombra debajo de un árbol y se cubrió los ojos para contar en voz alta mientras sus hermanos se apresuraban a esconderse. Después corrió de sitio en sitio para buscarlos. No pasó mucho tiempo antes de que encontrara a sus dos hermanas: una se había escurrido al interior de un tronco hueco y la otra se había acuclillado tras una gran piedra frente a una pequeña cueva. Sin embargo, por más que lo intentó, no pudo encontrar rastro alguno de su hermano. Después de buscarlo por casi una hora, Anya empezó a cansarse y les pidió a sus hermanas mayores que la ayudaran. Pero a pesar de todos sus esfuerzos, no pudieron localizar a su travieso hermano, por lo excelente de su escondite y por lo astuto que era él.

Pasó el tiempo y las niñas empezaron a preocuparse. Gritaron el nombre de su hermano, buscaron en todos los sitios posibles, se treparon a los árboles para tener una mejor vista del valle y aún así no lograban encontrarlo. ¿Se habría caído y lastimado? ¿Estaría jugando con ellas, rehusándose a salir hasta que lograran encontrarlo?

Cuando la luz empezó a menguar, las niñas se convencieron de que, con lo travieso que era, seguramente se habría marchado a casa y que sin duda estaría sentado con los pies en alto, listo para reírse de ellas por todo el tiempo que pasaron buscándolo en un sitio en el que no estaba. Pero Anya no podía deshacerse de la inquietante duda de que él jamás sería así de cruel. Llenas de incertidumbre, las hermanas partieron hacia la casa.

Sin embargo, al regresar, las niñas encontraron a su madre a solas, todavía ocupada con la comida; no había señal alguna de su travieso hermano. Aterradas por lo que podía haberle sucedido, se escondieron en su cuarto, donde permanecieron, confusas y espantadas, hasta la hora de la cena. Al

sentarse a comer, la madre vio que su hijo no estaba de regreso y preguntó por su paradero, momento en el que ellas se vieron obligadas a narrar su historia.

Al oírla, los ojos de su madre se abrieron de espanto y, con la voz entrecortada, les contó la verdadera razón por la que no quería que visitaran el valle. Se murmuraban historias de niños perdidos ahí y se rumoraba que el infame delincuente Sampa Grott solía llevar al valle su barcaza de velas para atraer a los incautos a bordo con promesas de dulces y golosinas, sólo para llevárselos lejos, de vuelta a su guarida oculta, donde los ponía a trabajar sin que jamás se volviera a saber de ellos.

La madre se vio sobrecogida de angustia al saber que había perdido a su hijo para siempre. No había más que hacer; a pesar del llanto desesperado de las niñas, eran pocas las esperanzas de que el chico regresara. Jamás podrían reunir los créditos suficientes como para comprar al chico a los tratantes de esclavos, porque eran pobres, vivían de lo que les brindaba la tierra, y no tenían nada de valor que pudieran vender o intercambiar. Tampoco había quién las ayudara, porque el puesto de avanzada de Black Spire era un sitio sin ley, y aquellos que se encontraban en el poder tenían poco tiempo para los quejosos locales o para los niños perdidos. El niño se había ido y su familia no podía hacer nada más que llorar por él.

Horrorizadas, las tres niñas acordaron encargarse de que su hermano regresara a salvo, porque, aunque prestaron atención a la advertencia de su madre, no podían quedarse sentadas y resignarse al destino de él.

Así, a la mañana siguiente, mientras su madre yacía agotada sobre su camastro, sollozando desconsolada, la hija mayor tomó la hoz de su padre y, alentada por sus hermanas, se dispuso a ir al puesto de avanzada de Black Spire en busca de su hermano.

Para las dos hermanas restantes, el día pareció durar una eternidad. No podían pensar en otra cosa que no fuera el seguro retorno de sus hermanos, y caminaron por los límites de su asentamiento, con los ojos fijos en el horizonte, atentas a cualquier señal de su regreso. Mas en la distancia, lo único que vieron fue el elevado pilar de un antiguo y ennegrecido árbol, un centinela de otra era que les devolvía su mirada en un tenso silencio.

A medida que la luz empezó a menguar y que el sol se ocultó tras el lejano horizonte, no hubo señal alguna de sus hermanos y, pronto, las dos niñas se vieron obligadas a admitir lo peor: que, al ir en busca de su hermano, la hermana mayor seguramente también había sido víctima de los traficantes de esclavos.

Esa noche, su madre lloró aún más, ahora por la pérdida de su hija mayor. Estaba segura de que la chica jamás regresaría y que sus peores temores se habían convertido en una terrible realidad.

Las dos chicas dieron vueltas en sus camastros la noche entera, atentas a cualquier ruido, con la esperanza de que cada llamado o aullido de los diversos animales silvestres de los alrededores fuera el sonido de sus hermanos, que finalmente regresaban a su hogar. Mas no habría de ser y, con la llegada del amanecer, la hermana de en medio tomó su propia decisión. Ella también se dirigiría al puesto de avanzada de Black Spire en busca de información relacionada con sus hermanos perdidos.

No obstante, Anya no estaba tan segura, porque le preocupaba perder a otra hermana más en las manos de los tratantes de esclavos, y le rogó que no se marchara. Mas la otra niña no se dejó convencer e insistió en que no tenía opción alguna más que actuar. De modo que la niña tomó el bláster de su padre y, después de insistirle a Anya que se quedara en casa para cuidar de su madre sin importar lo que sucediera, siguió los pasos de su hermana mayor para tratar de hacer el rescate por sí misma.

Anya no podía tolerar enfrentarse a su afligida madre y confesarle que otra de sus hijas se había puesto en grave peligro al confrontar a los traficantes de esclavos del puesto de avanzada, de modo que pasó el día peregrinando hasta el Árbol de los Deseos de Trilon, sobre el que anudó un listón de tela con la esperanza casi imposible de que lograra ver el retorno a salvo de todos sus hermanos. Su deseo más anhelado era que la recibieran sus sonrientes rostros al llegar a la granja esa misma tarde para sentarse a escuchar con alegría los relatos de sus nobles aventuras.

Tristemente, al llegar a casa, Anya sólo encontró a su madre, desconsolada y muda, una mujer acabada por saber lo que les había sucedido a sus tres hijos.

Ante esto, Anya corrió hasta el bosque, incapaz de soportar el sonido de los tristes lamentos de su madre. Allí, se acurrucó en una pequeña guarida que ella y sus hermanas construyeron con ramas entrelazadas y también empezó a sollozar.

Pronto, el sonido de sus lamentos atrajo pisadas que crujieron sobre las hojas del bosque. Anya había aprendido a temer a los desconocidos y, aunque su esperanza era que se tratara de alguno de sus hermanos, no se atrevió a asomarse siquiera. En lugar de ello, continuó agazapada en su pequeño refugio, subiendo las rodillas hasta su barbilla y sofocando sus lamentos con un brazo.

Las pisadas se detuvieron justo afuera del refugio. El corazón de Anya empezó a latir con tal fuerza que temió perder el conocimiento. En ese momento, la figura que apareció a la entrada de su guarida se inclinó y miró en su interior. Anya se le quedó viendo al desconocido con horror. Era un hombre que llevaba ropajes cafés y una barba oscura con algunas canas plateadas. A pesar de la amable expresión de su rostro, se sintió aterrada.

—Váyase —le ordenó, porque temió que el hombre fuera un tratante de esclavos y que, envalentonado por sus éxitos recientes, hubiera ido tras ella hasta el bosque.

—Sólo deseo ayudarte —respondió el hombre—. Escuché tu llanto y quise preguntarte lo que te sucedía.

Anya sacudió la cabeza, se limpió los ojos y permaneció exactamente donde estaba.

No obstante, el recién llegado era persistente y a gatas entró con cuidado al refugio, y se hincó frente a ella.

—No tengo intención de lastimarte —dijo, y Anya se dio cuenta, por su amable proceder y por la mirada triste de sus ojos, de que estaba diciéndole la verdad—. Cuéntame tus penas. Quizá yo pueda ayudarte.

Ella le contó su historia al bondadoso hombre y le relató el triste destino de su hermano y sus hermanas, así como lo que su madre temía que les hubiera sucedido.

Cuando terminó de hablar, el hombre pareció considerar sus palabras.

—Debes ir tras ellos —dijo al fin, con un largo y melancólico suspiro—, porque tú eres la única que puede regresar a tus hermanos al abrazo de su madre.

Asombrada ante la mera idea, Anya no pudo más que protestar. Si sus hermanas mayores habían fracasado, ¿cómo podría ella, una niña pequeña, tener cualquier esperanza de triunfar en contra de los tratantes?

—Te estás enfrentando a un momento decisivo en tu corta vida —le explicó el hombre—. Debes creer en tu propia fuerza.

La niña volvió a protestar.

—Pero no tengo un arma con la cual defenderme —le explicó al desconocido que su hermana mayor se había llevado la hoz de su padre, que su otra hermana se había llevado el bláster y que no quedaba armamento alguno para ella.

—Sí —respondió él—, pero tú eres joven y todavía muy pequeña, por lo que nadie sospechará que eres capaz de grandes cosas.

Anya reconoció la verdad de sus palabras, pero la idea la aterraba. Sin embargo, era la única que podía hacer alguna diferencia, ya que nadie más haría esto en su lugar. Ni siquiera el hombre, quien sonrió con tristeza ante la idea, pero que después sacudió la cabeza, asegurándole que el mejor camino a seguir era el suyo y solamente el suyo.

Aun así, no tenía arma que llevar consigo, así que el hombre tomó una rama rota del piso y elaboró una pequeña daga con la oscura madera.

—Pero esto no es más que un juguete —protestó Anya mientras le daba vueltas entre sus manos; sin embargo, el hombre ya estaba alejándose de su guarida y simplemente la alentó con otra triste sonrisa.

Anya se apresuró a salir de su refugio para alcanzarlo, pero ya no estaba; se había desvanecido entre el oscuro follaje del bosque. Desconcertada, colocó la pequeña daga en su cinturón y corrió a casa para dormir.

A la mañana siguiente, Anya despertó con un fuego en su corazón porque, aunque seguía temiéndoles a los tratantes de esclavos, sus temores habían cedido ante su determinación. El hombre del bosque tenía la razón: sólo ella podía ayudar a sus hermanos porque su madre se encontraba consumida por su terror y su pena, y el único remedio era que regresaran a salvo.

Así fue como emprendió camino hacia el puesto de avanzada de Black Spire esa mañana, llevando consigo su daga de madera y determinada a cerrar todo el triste episodio.

Ya había visitado el puesto de avanzada con su madre, pero nunca a solas. Al empezar a acercarse, los enormes troncos petrificados que se erguían por el camino le parecieron oscuros y ominosos; guardianes que buscaban alejarla al no tener cabida en un camino así de peligroso a solas.

Entonces se vio atraída por un pequeño pedazo hueco de árbol petrificado que encontró junto al camino. Algo dentro de ella intuyó que le traería buena fortuna, de modo que lo acomodó en su cinturón y siguió su travesía, luchando contra sus temores y alentada por las palabras que el hombre de los ropajes le había dicho la noche anterior.

El puesto de avanzada pululaba con seres que rara vez había visto, con cuellos largos, piel azul, colas en las cabezas o cuernos y relucientes cuerpos de metal, pero como se lo dijo el desconocido, nadie siquiera la notó, porque todos estaban ocupándose de sus propios asuntos. En ella no veían más que a una niña que no merecía su enaltecida atención.

Durante gran parte del día, Anya se paseó por cada una de las calles del puesto de avanzada hasta que, al fin, mientras se agazapaba en la entrada de un callejón, desesperada y rendida, escuchó por casualidad los susurros de dos

malhechores. En voz baja murmuraban algo acerca de Sampa Grott y de que éste había engañado a uno de ellos, un gran, en un trato reciente. Frente a su amigo itoriano, el gran vociferó envalentonado que iría directamente a la guarida de Sampa a confrontarlo por los créditos perdidos. Al final de la conversación, cuando el itoriano se había marchado, Anya se dispuso a seguir al gran, rastreando sus pasos por los laberínticos callejones del puesto de avanzada y más allá, hasta las neblinosas y deshabitadas áreas del valle del río Surabat, donde nadie se aventuraba.

En las profundidades de la opresiva niebla, Anya se encontró en un sitio aterrador, lleno de humo pestilente y aceitoso, y del crujir de maquinaria, donde los cascos de enormes armatostes se erguían como esqueletos de gigantescas bestias abandonadas para pudrirse en algún macabro cementerio. Multitudes de esclavos trabajaban cortando, serruchando, clasificando y separando, todo bajo la atenta mirada de los tratantes de esclavos que los habían llevado hasta allí. Así que ésta era la guarida de Sampa, su escondite secreto, el terrible sitio al que se llevaba a todos aquéllos a los que atraía a su barcaza de velas.

Con mucho cuidado, Anya se escabulló entre las enormes carcasas de los vehículos destruidos en busca de sus hermanos perdidos. Primero encontró a su hermano, obligado a levantar pesadas cajas de componentes rescatados y de cargarlas al otro lado del sitio; después encontró a su hermana mayor, encorvada sobre una de las cajas, obligada a hurgar entre su contenido en busca de objetos valiosos y, por último, encontró a su otra hermana, escurriéndose por los espacios pequeños de naves destruidas a fin de recuperar todos los componentes que los trabajadores de mayor tamaño no podían alcanzar.

Supervisándolos a todos había un enorme hombre de aspecto brutal y piel roja que Anya pronto reconoció como el mismísimo Sampa Grott. Al verlo, la niña entendió de inmediato la razón por la que sus hermanos fracasaron, ya que no era un hombre al que se pudiera derrotar con facilidad en una pelea.

Su corazón se hundió en su pecho. ¿Qué podía hacer ella contra un hombre así con su pequeña daga de madera?

Sin embargo, la niña era pequeña y astuta, y le gustaba ocultarse. Con las palabras del hombre de los ropajes todavía resonando en su cabeza, urdió un plan. Al ver que Sampa estaba consumido por la avaricia (porque ¿qué otra razón podría tener para acumular esclavos que trabajaran en su guarida cuando su riqueza ya era tan enorme?), Anya concluyó que tendría la casa más grande y ostentosa de toda el área, en algún sitio cercano.

En efecto, encontró el sitio con facilidad y, pequeña y ágil como era, pronto se escabulló por la rendija de una ventana. El sitio estaba atiborrado de un sinfín de tesoros rescatados y de objetos comprados con las ganancias obtenidas por el trabajo de sus esclavos. Anya no pudo más que contemplarlos, horrorizada ante su mezquindad, pero asombrada por el esplendor de todos esos objetos.

Una persona menos ejemplar hubiera abandonado su misión para escapar con algunos de esos tesoros, pero ella sabía bien que tales objetos carecían de valor real y estaba decidida únicamente a buscar la libertad de sus hermanos, que era el tesoro que realmente tenía algún valor. Así, encontró un escondite debajo de la cama de Sampa y esperó.

Su paciencia la recompensó; después de un tiempo, Sampa regresó a casa. Se sentó un momento entre sus tesoros mientras contaba sus créditos mal habidos, pero pronto se fue a la cama, después de apagar las luces y de hundir la habitación entera en tinieblas.

Anya todavía estaba pacientemente oculta debajo de la cama, su corazón retumbaba en su pecho, esperó hasta estar segura de que el hombre estuviera hundido en un profundo sueño. Después, en silencio, se deslizó de debajo de la cama y sacó la pequeña daga de madera de su cinturón. Con cuidado, se acercó a la cama, donde un rayo de luna, que entraba por la ventana, iluminaba el rostro de Sampa con su plateada luz. La niña estiró una mano temblorosa y colocó la punta de la daga contra el cuello del hombre.

Sampa abrió los ojos de inmediato, presa del pánico, pero al sentir la punta de la daga presionada contra su garganta, se quedó perfectamente inmóvil, casi sin respirar, mientras trataba de comprender lo que sucedía. Buscó el rostro de su atacante en la oscuridad, desesperado por ver de quién se trataba, pero no había manera de que pudiera ver a Anya, por lo que no supo que se trataba de una niña pequeña con una daga de juguete.

—¿Qué es lo que quieres?, —gimió con voz desesperada—. Todos mis tesoros serán tuyos si tan sólo me dejas vivir.

Anya sonrió, porque supo que su plan había triunfado.

—Soy un asesino —susurró, hablando a través del pedazo de árbol petrificado que encontró antes a fin de disimular su voz—, y me encomendaron que terminara con tu vida. Pero tus ruegos me hacen dudar. Sí hay algo que quisiera de ti.

—Lo que tú desees —suplicó el hombre.

—Son tres niños —continuó Anya—. El primero es un niño que tomaste de un escondite en el valle del río Surabat mientras jugaba. La segunda, su

hermana, que acudió a salvarlo con la hoz de su padre. La tercera, una niña más pequeña, que vino por los dos con el bláster de su padre. Los tres están esclavizados en tu negocio de chatarra. Quiero que los liberes y que los envíes de vuelta a casa, con su madre. Haz esto, abandona este planeta y nunca más regreses a él. Si sigues mis instrucciones, dejaré que sigas con vida. Pero ten por seguro que, si fallas en esta tarea, regresaré mañana mismo a completar mi encargo.

Sampa asintió presuroso. Anya se dio la vuelta y escapó veloz, deslizándose por la ventana antes de que el aterrado hombre tuviera oportunidad de levantarse a prender la luz.

Confiada en que había hecho todo lo que podía, Anya se dirigió hacia su casa; caminó toda la noche para llegar al asentamiento de su familia. Su madre estaba dormida, así que, agotada y nerviosa, Anya se acostó, rendida, sobre su propia cama y cayó en un sueño intranquilo.

A la llegada del amanecer, Anya se levantó para encontrar a su madre en la cocina. Preparaba una gran olla de guisado, ya que sus hermanas y su hermano habían regresado en las primeras horas del día, liberados al fin de las garras de Sampa y sus tratantes. No dieron explicación alguna de su repentina liberación, y nadie supo jamás que su astuta hermana fue la responsable de su salvación; nadie, más que las silenciosas agujas, que contemplaban todo lo que sucedía en el puesto de avanzada y más allá.

No se supo más de Sampa Grott y en el puesto de avanzada corrieron rumores que afirmaban que había huido a las profundidades del Espacio Salvaje a seguir con sus labores en nuevos mundos, lejos de donde pudieran encontrarlo sus enemigos.

Así fue como una niña, armada con una daga de juguete, se convirtió en una heroína, una madre afligida se vio reunida con sus hijos y todos los habitantes de Batuu volvieron a disfrutar seguros del bello valle del río Surabat.









N EL DESOLADO PLANETA MORABAND, encumbrada sobre el desgastado pico de una montaña, se encuentra la estatua de un twi'lek vestido en holgados ropajes.

Por mil años o más, desde los tiempos más antiguos, en los que ese mundo se conocía con el nombre de Korriban, la solitaria figura ha contemplado el inhóspito paisaje que se extiende a sus pies. Los peregrinos que se aventuran a Moraband en busca de auxilio y de conocimientos prohibidos se desvían de su camino para rendirle tributo a la figura sin nombre, al hombre al que se le atribuyen hazañas formidables, ya que seguramente fue un guerrero Sith de renombre para tener un monumento así en su honor.

Algunos peregrinos incluso han buscado en registros y textos antiguos para encontrar alguna mención de la solitaria figura, pero si sus logros alguna vez se anotaron, desde hace mucho tiempo se eliminaron de la historia de la galaxia, porque no puede encontrarse ningún rastro de él. Todo lo que les queda a los peregrinos es la sobrecogedora y emotiva atmósfera que perciben al contemplar el rostro de piedra del twi'lek, y las narraciones imaginarias de que alguna vez conquistó mundos enteros y que su enorme poder era tal que todo aquel que lo conocía sentía temor ante su llegada, ya que ver su rostro significaba una muerte segura.

Otros afirman que han visto llorar a la estatua y que al amanecer puede verse una única lágrima de ébano resbalar sobre la fría y dura mejilla, como si la piedra se lamentara de la llegada de otro día más.

Así, la estatua llegó a hacerse de infinidad de apodos, incluidos: «El que llora», «El observador silencioso» y «El señor de piedra». Muchos se preguntan acerca de su verdadera naturaleza. No obstante, nadie se ha acercado a la verdad, ya que sus orígenes son mucho más extraños y más trágicos de lo que podría imaginar el más creativo de los peregrinos.

La historia comienza con un chico, un twi'lek llamado Ry Nymbis quien, desde su nacimiento, no representó más que problemas para su madre. Incluso las parteras de Ryloth detectaron una extrañeza en el recién nacido después de bañarlo, secarlo y entregárselo de vuelta a su madre. Insistieron en que ella y el niño se marcharan del sitio donde los atendieron lo más pronto posible para no tener que pasar más tiempo del necesario en compañía de la criatura.

Por más esfuerzos que hizo su madre, porque no quería más que amar y proteger a su hijo como lo hace la mayoría, no pudo deshacerse de la

sensación de incomodidad que le despertaba la presencia del bebé, incluso cuando dormía de noche en su cuna. El padre de la criatura, también afectado por el aura que lo rodeaba, pronto se volvió distante y desempeñó un papel mínimo en la crianza y el bienestar del pequeño. Prefería llevarse su trabajo lejos de la casa, cosa que logró crear una brecha entre él y su esposa, y llevó a su posterior separación.

A medida que el niño se hizo más grande, tíos y tías, primos y compañeritos de juego se fueron alejando e hicieron cualquier cosa por evitar a la familia, ya que ellos también intuían la extrañeza del niño. Nadie podía definirlo del todo; era una sensación de profunda inquietud, de algo impropio, como si el niño hubiera nacido con un carácter amargo o como si algo maligno se hubiera arraigado en su alma.

Por fuera, el chico no mostraba ninguna señal o manifestación física de su carácter peculiar, pero entendía a la perfección el efecto que tenía sobre los demás y se volvió solitario, caprichoso y callado.

Con el paso del tiempo, después de muchos meses de ocultar su vergüenza, la madre, desesperada, se preguntó si habría algo que pudiera hacerse. Acudió a adivinos, galenos y chamanes y, aunque cada uno reconoció la inusual naturaleza del chico y la insólita influencia que tenía sobre los demás, ninguno pudo detectar algún trastorno particular.

Después, un día, cuando estaba cerca de perder toda esperanza, una figura vestida en ropajes se acercó a ella mientras se encontraba en el mercado. El hombre, un alienígena de una especie que jamás había visto. Parecía bondadoso y honesto y, a diferencia de todos los demás, que se sentían repelidos por su hijo, le dijo que su único deseo era brindarle su ayuda. Afirmó que podía explicar la afección del niño y que sabía lo que podía hacerse para remediar la situación. De regreso, la mujer llevó al hombre a su casa, porque parecía comprender su sufrimiento y allí le hizo diversas predicciones relacionadas con el futuro de su hijo.

El niño, aseveró, había nacido con un gran poder, con una conexión a la Fuerza viva que apuntala la totalidad del universo, pero que, de dejarse sin control, podría derivar en un peligro para todo aquel que lo conociera. Más bien, lo que estaba dentro de él debía nutrirse y canalizarse por las vías correctas para que el muchacho aprendiera a controlarlo; sólo entonces él y todos los que lo rodeaban encontrarían la paz.

El alienígena, que se hacía llamar Darth Caldoth, explicó que pertenecía a una gran orden y que, si la madre estaba dispuesta, acogería al chico bajo su protección y le permitiría ser su aprendiz.

La madre se sintió terriblemente dividida, porque amaba a su hijo a pesar de su mal, pero reconoció la verdad tras las palabras de Darth Caldoth. Sabía que el chico jamás sería feliz en Ryloth, donde aquéllos a su alrededor lo despreciarían y donde jamás lo aceptarían por ser quien era. Temía que pudiera darle mal uso a sus poderes a medida que sus resentimientos crecieran y que aprendiera a castigar a aquellos que lo rechazaban. Comprendió que podía convertirse en un peligro para los demás y, por ende, para sí mismo.

De modo que, entre lágrimas, accedió a que Darth Caldoth se llevara a su hijo, porque supo que lograría florecer bajo su tutela. Se despidió de él y lo arrancaron de sus brazos para después llevárselo de prisa en un transporte. Jamás regresaría a Ryloth.

Así comenzó el aprendizaje de Ry Nymbis.

Sin embargo, los métodos de Darth Caldoth eran extremos, y lo que había visto en el niño era una semilla de odio que sabía que podía cultivarse y moldearse. De esa manera, podría comprender las costumbres de los Sith y convertir su odio en poder. De modo que lo primero que hizo fue abandonar a la criatura en el mundo boscoso de Simoth, en un campamento de tratantes de esclavos que, entre sus cautivos, creaba a los gladiadores más fieros y sanguinarios de toda la galaxia conocida.

Recibieron al niño como uno de los suyos, lo arrojaron a la arena para enfrentarse a un sinfín de contrincantes, desde slothkins, krastenanos y dianogas hasta, peor que ninguna otra cosa, otros esclavos. Sin embargo, de alguna manera, él los derrotaba a todos y, con el tiempo, se volvió más fuerte y más ágil. Perfeccionó sus habilidades de batalla y, al mismo tiempo, avivó las llamas de su odio. Aprendió a vivir para matar, a no confiar en nadie más que en sí mismo y a sobrevivir contra toda probabilidad. Cuando lo herían, acogía su dolor y aprendió a fortalecerse a partir de él. Aunque los demás esclavos lo despreciaban, aprendieron a respetarlo y a temerle por todo lo que representaba. El niño se olvidó de su madre y de Darth Caldoth; la arena de combate se convirtió en su mundo entero. No sabía más que pelear y se forjó en esa sombría fragua; un arma tosca, pero poderosa.

Por siete años, dominó las arenas como campeón de los tratantes simotianos, hasta que en un día brillante y claro, una nave bajó del cielo, rozando las coronas de los altos árboles de malma para aterrizar en las afueras del campamento de esclavos. La figura que emergió de ella vestía holgados ropajes negros de seda y en su mano llevaba un sable rojo encendido; el tono mismo del floreciente odio de Ry Nymbis. En cuestión de minutos, casi sin hacer esfuerzo alguno, el recién llegado asesinó a cada uno de los habitantes

del campamento, tanto a tratantes como a prisioneros, excepto a Ry Nymbis, a quien obligó a hincarse en el lodo antes de finalmente retirarse la capucha para revelar su rostro.

Esos ojos peculiares despertaron una serie de recuerdos en Ry Nymbis, recuerdos de verse alejado de su hogar y abandonado en Simoth. Encolerizado, tomó su espada y se abalanzó a pelear con el desconocido al tiempo que rugía su desafío.

A pesar de todos los años de experiencia que Ry Nymbis tenía de luchar contra las criaturas y los demás esclavos en las arenas, Darth Caldoth era muy superior a él en combate; desarmó al joven twi'lek con un leve movimiento de su muñeca, dejándolo tirado sobre el piso, con el extremo de uno de sus lekku cortado y humeante. Ry Nymbis se quedó muy quieto sobre el piso, sometido; la punta flamígera del sable de Darth Caldoth estaba a nada de su garganta.

La humillación del twi'lek estaba consumada y Darth Caldoth le explicó que ahora podría empezar su entrenamiento real.

Las pruebas por las que atravesó el joven aprendiz en esos primeros años fueron extremas y podrían haber acabado con un hombre más débil, pero Darth Caldoth había elegido bien a su aprendiz. Sus años en las arenas de combate lo endurecieron, de tal modo que tomar la vida de alguien más no era nada, y se enfrentaba al potencial de su propia muerte sin chistar siquiera. Creció creyendo en su propia superioridad y sabía que, a lo largo y ancho de toda la galaxia, sólo su maestro tenía el poder para dominarlo.

Juntos, los dos viajaron por toda la galaxia mientras llevaban a cabo misiones con propósitos ocultos o hurgaban en las polvosas pilas de tesoros antiguos o en los restos de campos de batalla hace tiempo olvidados, en busca de artefactos misteriosos que añadir a la creciente colección de Darth Caldoth.

En un templo antiguo y derrumbado, un sitio secreto, sagrado para los Sith en alguna época remota, y tallado de jade negro en el costado de una montaña sobre una luna hace tiempo abandonada, Ry Nymbis volvió a quedarse solo con sus temores. Por siete días y siete noches vagó por las ruinas de pesadilla, acosado por los espectros de aquellos que lo persiguieron en su infancia, por el reflejo distorsionado de la mujer que lo vio nacer y por las posibilidades vivas del hombre en quien pudo convertirse, todas estas visiones engendradas por el poder que fluía por sus venas como magma ardiente. Terminó con ellas una a una, librándose de todo aquello que lo ataba al pasado y nutriendo el odio que por ellas brotaba en su corazón. Emergió de esta prueba casi muerto, pero extasiado, y no pasó mucho tiempo antes de que regresara a sus estudios con renovado fervor.

Poco después, Darth Caldoth acompañó a su aprendiz en la búsqueda de un sable propio; asedió a una caballera solitaria a través de la neblina eléctrica de un mundo nocturno hasta que, al confrontarla en la profundidad de los pantanos cenizos, Ry Nymbis la ahorcó hasta matarla y le robó el arma. Fracturó su corazón hasta que sangró libremente entre sus manos.

Sin embargo, al mismo tiempo que su poder crecía, también lo hacía el odio que le tenía a su maestro. Darth Caldoth le enseñó a su aprendiz que el odio era el camino hacia el poder y Ry Nymbis sabía que sólo él se interponía en el camino de su propio ascenso hacia la grandeza. En secreto, albergaba pensamientos de destruirlo y de tomar su lugar, pero sabía que su paciencia se vería recompensada, porque había mucho que aprender aún de las costumbres de los Sith.

Sin embargo, todavía faltaba la prueba más importante para Ry Nymbis porque, confiado en que su aprendiz estaba listo, Darth Caldoth lo condujo en un peregrinaje a un asteroide distante en las heladas profundidades del Espacio Salvaje, donde un poderoso culto de la Fuerza había construido un fuerte que veía hacia una fisura en el vacío. Allí, Darth Caldoth instó a su aprendiz a mirar directamente a la esencia de la Fuerza viva.

Le fue revelada la oscura verdad de su naturaleza interna; después de tres noches de una locura delirante, volvió a levantarse, todavía más sabio y fuerte, y completamente consciente del camino que le esperaba.

Si alguna vez estudió las artes de combate y el poder del odio, ahora se dedicó al estudio de las artes místicas de milenios pasados, bajo la tutela de su maestro; Darth Caldoth había pasado siglos enteros escudriñando toda la galaxia en busca de reliquias de eras pasadas, tratando de encontrar las artes oscuras y prácticas de alquimia olvidadas por los vivos, estudiando los arcaicos poderes para que él también pudiera esgrimirlos.

Juntos, los dos Sith examinaron deteriorados pergaminos y tallas en piedra, tan antiguos que su existencia no era más que un mito, sus idiomas ya olvidados, sus creadores más que extintos hacía tiempo. Maléficos hechizos brotaban de las puntas de sus dedos y hasta los caballeros más valerosos temblaban de miedo ante la llegada tanto del maestro como del aprendiz, porque ambos aprendieron a dominar su odio en formas no vistas por milenios en toda la galaxia.

Tan poderosos se hicieron que no había quien se les opusiera. Eran amos de todo lo que estaba a su vista. Sin embargo, como suele suceder con ese tipo de hombres, Ry Nymbis seguía insatisfecho y ansiaba todavía más poder,

porque durante su adiestramiento, el twi'lek aprendió a hacer algo más que odiar: también supo de la envidia y de la avaricia.

Sucedió que empezó a sospechar cada vez más de su maestro y a creer que él estaba limitando su entrenamiento y reservándose para sí las enseñanzas más poderosas que tan arduamente trabajaron para encontrar juntos. Dentro de él empezó a hervir una rabia codiciosa que alimentaba los fuegos de su odio. Supo que pronto se vería obligado a actuar en contra de Darth Caldoth si algún día deseaba alcanzar todo el potencial de su poder.

No obstante, Darth Caldoth era sabio y conocía bien las costumbres de los Sith porque él también fue aprendiz alguna vez. Mucho tiempo antes fue ejecutor de su propio maestro, cuyo cadáver se encontraba en las profundidades del mismo templo abandonado en el que Ry Nymbis se enfrentó a los demonios de su pasado.

Por ello, siempre cauteloso, Darth Caldoth aprendió a nunca darle la espalda a Ry Nymbis y el aprendiz supo que, si desafiaba a su maestro de manera directa, se enfrentaría a una muerte segura porque, aunque era él igual que su maestro en cuestiones de combate, todavía no tenía acceso a los muchos rituales y pergaminos que Darth Caldoth tenía guardados para sí y, por ende, a los desconocidos poderes que podían extraerse de ellos.

Sin embargo, su paciencia se estaba agotando, porque su maestro era cada vez más reservado, y allí donde alguna vez alentó al niño, ahora disuadía al hombre. Ry Nymbis empezó a sospechar la verdad: que Darth Caldoth lo había usado todo ese tiempo, había tomado un aprendiz sólo para su beneficio y para que Ry Nymbis lo auxiliara a fin de obtener el poder que siempre ansió.

De modo que entre ambos Sith empezó un tipo de juego. Ry Nymbis era astuto y se esforzaba por distraer a su maestro para poder escurrirse a las habitaciones en busca de los pergaminos ocultos y estudiarlos con prisa para obtener cualquier información posible.

Darth Caldoth, más sabio y mayor que el twi'lek, se lo permitía. Sabía que eso le conseguiría tiempo, que su aprendiz estaba amargado y maleado, y que no se vería disuadido de transitar el camino que él mismo había tomado.

Este baile continuó por muchos años, y en todo ese tiempo, Darth Caldoth se adentró más profundamente que nunca en las artes olvidadas. Su reputación en la galaxia creció hasta que su nombre dejó siquiera de susurrarse por temor a que hacerlo pudiera invocarlo para causar la devastación de los que se atrevieran a mencionarlo.

Darth Caldoth no era inmune al orgullo, y tanto creció su notoriedad que empezó a buscar a aquellos que pudieran rendirle tributo para crear un ejército de desposeídos; un imperio de esclavos. Durante todo ese tiempo, Ry Nymbis lo observaba y urdía sus propios planes, porque estaba cansado de hacer lo que su maestro le ordenara. Sentía que había llegado el tiempo para derrotarlo y apropiarse de todo lo que debía ser suyo.

Así, llegó un día en que, al regresar a Korriban, Darth Caldoth le demandó un tributo a su aprendiz; un monumento en la cima de una montaña, con vista a los desolados valles, que sirviera de advertencia a todo aquel que se atreviera a desestimar su poder.

Fue así como Ry Nymbis ideó un plan para erigir una estatua de su amo, un tributo permanente al duradero poder de Darth Caldoth. La estatua sería tan realista, tan parecida a él, que todo el que la contemplara se preguntaría si no se trataría, de hecho, del verdadero Lord Sith de las leyendas. En realidad, Ry Nymbis se aseguraría del parecido de la estatua por medio de uno de los rituales de alquimia robados de las habitaciones de Darth Caldoth; un ritual que convertiría la carne de su maestro en piedra, atrapándolo por siempre en una pesadilla viviente. Allí, en la cima de la montaña, Ry Nymbis ocuparía el lugar de su maestro, y su aprendizaje por fin terminaría.

Sin embargo, Darth Caldoth estaba más que enterado de las ambiciones de su aprendiz. Después de oírlo hablar del gran monumento que develaría, permitió que lo atrajera hasta la cima, donde su destino lo aguardaba.

Ry Nymbis se sintió complacido porque su plan había funcionado y, hasta donde él sabía, su maestro no conocía su mortífera idea porque, a sus ojos, Darth Caldoth estaba entregado a su propia arrogancia, misma que anticipaba su ignorancia.

Cuando los dos Sith se encontraron en la cima de la montaña, sus ropajes se mecían con el viento, el twi'lek empezó a realizar el ritual, murmuraba las desconocidas palabras y sentía cómo el arcano poder lo invadía, su conexión con la Fuerza lo consumía por completo.

Sin embargo, Ry Nymbis no comprendió la astucia de su maestro, y no sabía que el tributo no era más que otra prueba, un medio por el cual desenmascarar al artero aprendiz. Darth Caldoth adivinó la traición de su protegido, se preparó para ella y alteró las palabras del ritual oculto en sus habitaciones.

De modo que Ry Nymbis se vio destruido por su propia arrogancia. El ritual fue un rotundo éxito, sólo que, en lugar de convertir en piedra al maestro, fue el aprendiz quien sucumbió a la creciente marea de petrificación,

desde las puntas de los dedos de sus pies al final de los lekku de su cabeza, hasta convertirse en su propio monumento.

Darth Caldoth anticipó dicha cadena de sucesos y recibió su tributo: un monumento para la eternidad, una advertencia para aquellos que quisieran traicionarlo, un aprendiz convertido en piedra.

Así fue como la solitaria estatua de un twi'lek terminó adornando la cima de una montaña del planeta Moraband. Aún ahora, cualquiera que permanezca cerca de ella el tiempo suficiente, puede ver una sola lágrima negra que se desliza por su mejilla. Quizá sea el residuo del ritual del Lado Oscuro que alguna vez convirtió al twi'lek en piedra, o tal vez se deba a la angustia del aprendiz fracasado que sigue atrapado sobre la cima de esa montaña hasta la actualidad.









ALGUNA VEZ SE DIJO que tan poderosa y absoluta era la voluntad del Emperador, que los ojos de sus agentes podían asomarse en cada hueco y escondrijo oculto de la galaxia conocida, sin que nada pasara inadvertido. Sin embargo, asomarse no es lo mismo que ver, y la atención del Emperador estaba constantemente distraída en los asuntos de gobierno y el aplastamiento de la rebelión. Fue por ello que, en muchos de los sitios ocultos del Borde Exterior, florecieron las semillas de la indiferencia. Aquellos que alguna vez vivieron bajo el yugo del Imperio se sintieron desilusionados de sus leyes de hierro y, en su agravio, aprovecharon la oportunidad para forjarse un camino propio.

Así fue que una pequeña banda de piratas se encontró sobre una nave robada con un enorme tesoro en su compartimento de carga.

Los bellacos poco saben de honor y estos piratas (un weequay calvo de piel curtida llamado Marath, un quarren con el rostro lleno de tentáculos llamado Kalab y una humana llamada Houliet) alguna vez formaron parte de una tripulación de mayor tamaño, pero la atracción de las riquezas resultó demasiado poderosa, y los tres conspiradores traicionaron a sus compañeros delincuentes para después apropiarse del tesoro. A consecuencia de sus acciones, se encontraban en la mira no sólo de sus anteriores aliados, sino también de las fuerzas del gobernador imperial, de quien originalmente obtuvieron el tesoro, por lo que estaban desesperados por encontrar un refugio seguro y un escondite adecuado en el que pudieran almacenar sus ganancias mal obtenidas.

Perseguidos a cada instante por todos aquéllos en busca de venganza, los piratas huyeron de sistema estelar en sistema estelar hasta que, al fin, en la órbita del planeta Jhas, del sistema Hoth, encontraron un alivio temporal.

Al ver que sólo era cuestión de tiempo antes de que sus enemigos los alcanzaran, idearon un plan. Esconderían sus nuevas riquezas donde nadie, más que ellos, pudiera encontrarlas; porque cada uno estaba obsesionado con la promesa de las riquezas de su cargamento y ninguno toleraba que alguien más se apropiara de su tesoro. Después, se desperdigarían hacia las esquinas más remotas del Espacio Salvaje por un tiempo, hasta que su rastro se enfriara y sus delitos se hubieran olvidado. Más tarde, en el momento apropiado, los tres volverían a reunirse para recuperar el tesoro, que dividirían equitativamente entre ellos; suponiendo que siguieran con vida y lograrán evadir a todos aquellos que los buscaban.

De modo que fue Houliet, la más inteligente y astuta de los tres, y anterior teniente en el ejército, quien eligió una pequeña luna desierta en la órbita de Jhas como el escondite ideal.

En las oscuras cantinas del Borde Exterior se susurraba que Krill, la luna de Jhas, era un sitio lúgubre donde no habitaban más que criaturas del pantano y árboles torcidos que crecían entre las pestilentes ciénagas y los humeantes pantanos. Se decía que cualquiera que la visitaba desaparecía tragado por los pantanos; de modo que cada viajero que se adentraba en la región se mantenía bien alejado de ella.

Houliet razonó, muy a pesar de las reservas de sus compañeros, que el lugar sería perfecto para ocultar su tesoro, porque nadie pensaría en buscarlo en una localización tan tenebrosa y aislada, y porque los rumores obrarían en su favor y disuadirían a otros de buscar su fortuna en tal sitio.

Así fue como los tres piratas aterrizaron en la pequeña y agreste luna.

Por su naturaleza, ellos no eran personas temerosas, de modo que, al desembarcar de su nave, que asentaron en una baja meseta rocosa por encima de las copas de los árboles, no se sintieron desalentados por la nebulosa cualidad de la luz ni por los sonidos de cosas que se movían en las profundidades de las aguas del burbujeante pantano.

Hasta donde su vista alcanzaba, la superficie de la luna era salvaje e indómita, y pululaba con abundante vida vegetal y animal. No había señal alguna de edificaciones ni de plataformas suborbitales ni de ninguna otra cosa, más que kilómetros y kilómetros de pantanos y ciénagas, y de árboles elevados, torcidos y espinosos, cuyas ramas se mecían mientras susurraban los unos a los otros en la fresca brisa.

Supieron que habían encontrado el lugar perfecto para ocultar su tesoro; si tan sólo lograran encontrar una caverna o hueco adecuado.

La nave y su valiosa carga, acordaron, estarían a salvo por un tiempo. Los sistemas automatizados de defensa garantizarían que cualquiera que pudiera seguirlos se llevaría una desagradable sorpresa. Así, los tres piratas empezaron a explorar el área inmediata, cada uno ansioso por encontrar un escondite final antes de que cayera la oscuridad.

Buscaron por horas, abriéndose paso entre el lodo, pero no encontraron ninguna caverna ni hueco. Así, se vieron obligados a adentrarse todavía más en la ominosa jungla, mientras sus pasos agitaban las turbulentas aguas del pantano y criaturas invisibles se escurrían alrededor de los troncos y los seguían por la maleza.

La jungla resultó difícil de penetrar y los piratas tuvieron la sensación de que, incluso mientras caminaban, los árboles cambiaban y se movían detrás de ellos; que sus ramas se torcían y enredaban para bloquear su retorno. Sin embargo, ninguno expresó su temor para no desatar las burlas de los demás. Así continuaron, inquietos, adentrándose cada vez más en la oscura selva, cada uno temeroso de hablar o de intentar regresar a la nave.

No tardó en caer la noche. Cuando el último rayo de luz se ocultó tras las copas de los árboles, las criaturas del pantano empezaron a moverse, arrastrando sus vientres serpentinos desde los sucios charcos y riachuelos hasta deslizarse entre las hojas caídas que formaban una capa resbaladiza sobre el suelo de la jungla. Las sombras, que al parecer les hacían muecas desde detrás de los árboles, describían formas monstruosas en la oscuridad, haciendo que se sintieran tensos y nerviosos mientras se abrían paso entre la vegetación. Ahora también buscaban dónde refugiarse además de un sitio en el cual esconder su tesoro. La ruta de regreso a la nave se había perdido detrás de ellos y sabían que seguir dando tumbos en la oscuridad era invitar al peligro. En cualquier momento podrían resbalar en el lodoso pantano o, peor aún, sucumbir a una de las temibles criaturas que escuchaban moviéndose entre la maleza que los rodeaba.

Su camino estaba iluminado por una sola linterna y por el débil resplandor del distante Jhas. A medida que siguieron moviéndose con dificultad, incluso su luz empezó a vacilar.

—Tenemos que encontrar algún refugio —dijo Marath—, o todo esto habrá sido para nada y moriremos aquí, perdidos entre los pantanos, sólo para que otros terminen por encontrar nuestro tesoro.

Los otros estuvieron de acuerdo e, impulsados por la idea de perder aquello por lo que tanto sacrificaron. Se esforzaron por seguir adelante, incluso cuando la luz de la linterna parpadeó una última vez antes de extinguirse y se vieron obligados a tratar de encontrar su camino en la oscuridad casi completa, siempre cuidadosos de cada paso que daban.

Ahora, la jungla aparentaba ser un sitio reducido y completamente carente de luz, que parecía acorralarlos cada vez más, e incluso los árboles empezaron a lastimarlos con violentas ramas que los arañaban y parecían detener sus brazos mientras tropezaban a ciegas con la esperanza de salvarse. A su alrededor, el ruido de las criaturas que reptaban se hizo cada vez más intenso y más cercano.

Fue en ese instante cuando Kalab detectó el suave resplandor de una luz que se asomaba entre los árboles, a cierta distancia de ellos. Al principio, los

piratas no pudieron distinguir si se trataba del centelleo de una luciérnaga o de la distante luz de una fogata, tan desorientados estaban por la opresión de su entorno.

Como palomillas con el fuego, se vieron atraídos hacia la luz y se alejaron del camino que habían seguido para abrirse paso entre los hatos de ramas y el agua helada que les llegaba a los tobillos hasta que, al fin, llegaron a su origen.

Allí, en la profundidad de la selva, había una casa dentro de un pequeño claro.

Se miraron unos a otros con absoluta sorpresa, porque se creía que la luna estaba deshabitada. Ninguno podía siquiera imaginar quién querría construir un hogar ahí, en el sitio más profundo y oscuro de la selva de la distante e inhóspita luna.

Sin embargo, supieron que estaban salvados. Podrían refugiarse allí durante la noche; además, habían encontrado justo aquello que buscaban: un lugar donde esconder su tesoro.

Sin embargo, primero debían responder a la pregunta de quién habitaba la extraña casa, porque una luz brillaba en la ventana y el aroma de la comida recién hecha hacía que sus estómagos rugieran de hambre. La casa era una construcción modesta, hecha de troncos caídos, con una sola ventana y una única puerta. Podían ver el humo que salía de una pequeña chimenea de piedra, lo que sugería que había un cálido fogón en el interior y, después de su peligrosa travesía por la jungla, los piratas añoraban el calor y la seguridad que esto representaba.

Como uno, los tres se asomaron por la pequeña ventana para ver a una mujer que, sentada frente al fuego en una silla de madera, daba vueltas al contenido de una gran olla. Estaba sola y tenía un aire de satisfacción. Después de un momento, al intuir su presencia en la ventana, la mujer levantó la mirada y al instante se apresuró a la puerta para invitarlos a entrar.

Era alta, delgada, de rostro pálido y cabello negro y corto; vestía amplios ropajes negros y rojos. Sonrió ampliamente y los instó a que entraran en la casa para después cerrar la puerta tras de ellos. No hubo ni un asomo de molestia ante la evidente intromisión a su soledad. Agradecidos, los piratas huyeron rápidamente del frío y se agazaparon en torno al calor del fogón.

—Soy Shelish —les dijo la mujer—. Sean bienvenidos a mi hogar.

La pequeña casita era de lo más acogedora y el fuego arrojaba profundas sombras hasta las esquinas de la única habitación, pero no eran lo bastante oscuras como para ocultar el brillo de los tesoros que cubrían cada pared y

superficie. Para su enorme sorpresa, los piratas detectaron extraños tótems hechos de oro puro, copas de plata incrustadas con gemas preciosas, antiguas armaduras, espadas grabadas y reliquias invaluable de eras distantes; tesoros provenientes de toda la galaxia. Los tesoros que tenía la mujer eran tales que aquello que les esperaba a los piratas en el compartimento de carga de su nave palidecía en comparación.

—Y, díganme, ¿qué los trae por aquí?—. —Les preguntó—. No estoy acostumbrada a las visitas y quisiera saber qué los trajo hasta mi puerta sobre este sitio solitario y extraño al que llamo hogar.

Ellos inventaron una historia de terrible pesar y afirmaron que, al verse perseguidos por temibles piratas que buscaban robar su nave, se escondieron sobre esa luna sólo para perderse en la oscura jungla, sin sitio al que recurrir ni posibilidades de regresar a su nave.

Shelish los escuchó con enorme paciencia y, después, les contó que ella también estaba varada en la luna después de huir de la persecución y que, en todos estos largos años, ellos tres, Marath, Kalab y Houliet, eran los primeros visitantes en llegar hasta su casa.

Les prometió refugio y un platón de sopa caliente, por lo que regresó a su caldero sobre el fuego para dar vueltas y vueltas al fragante contenido. No pidió su ayuda ni una sola vez, ni insinuó que pudieran rescatarla y llevársela a bordo de su nave.

Los piratas eran sujetos poco confiables y, a pesar de las amabilidades de la mujer, conspiraron entre ellos en susurros y códigos secretos. De la misma manera en que traicionaron a sus anteriores colegas, así también la traicionarían a ella. Acordaron aprovechar su hospitalidad al máximo, disfrutar de su comida y su refugio, antes de matarla y llevarse sus tesoros, a pesar de que su nave ya contaba con más tesoros de los que cualquiera de ellos pudiera llegar a necesitar. Sin embargo, ésa es la naturaleza de la avaricia, ese mal que afecta a aquellos que buscan el poder y las riquezas por encima de todo lo demás.

Decidieron que la casa de Shelish se convertiría en su escondite, que ahí mismo almacenarían sus riquezas, lejos de la vista y los dedos codiciosos de los demás. De ese día en adelante jamás tendrían que trabajar como piratas de nuevo.

En apariencia ignorante de sus planes, Shelish se dispuso alegremente a servirles su comida, feliz de disfrutar de su compañía después de tantos años a solas. La sopa tenía un aroma exquisito y la pasó a cada quien en pequeños tazones de oro, cada uno grabado con símbolos extraños y abstractos, que los

piratas sabían que valdrían más de lo que esta mujer jamás pudiera siquiera imaginar.

Comieron la sopa con avidez, deleitándose con su exquisito sabor, tan bienvenido después de su espeluznante travesía por la jungla que, ahora que estaban a salvo, incluso ellos podían admitir fue de horror. Bebieron copas de vino oscuro y aromático, y se maravillaron ante el sabor de la succulenta fruta que Shelish les dijo que obtenía de un bosque cercano. Ella los miró comer todo el tiempo y bebió únicamente agua mientras descansaba en su silla junto al fuego. Les sonreía feliz mientras éstos devoraban su comida.

Mientras Kalab se servía por segunda ocasión, Houliet le preguntó a Shelish si no tenía familia; la realidad es que quería saber si la mujer contaba con familiares que pudieran venir en busca de ella, porque querían asegurarse de que su tesoro estaría a salvo allí, en la extraña y melancólica casa en medio de la selva.

Shelish sacudió la cabeza.

—Alguna vez tuve hermanas, aunque ahora no queda ninguna de ellas. — Les respondió—, pero trato de honrarlas cada día. —Houliet sonrió porque sabía que nadie buscaría a una mujer sola en el mundo, ni tampoco a su tesoro.

Después de terminar de comer y de asegurarle a Shelish que estaban más que satisfechos, la mujer recogió sus platos y los llevó al otro extremo de la habitación para lavarlos.

Mientras estaba de espaldas a ellos, Houliet le hizo una señal a Marath, quien sacó una daga y se puso de pie con fatales intenciones. Sobre su rostro podía verse una sonrisa malévol, porque no sabía más que las costumbres de los piratas. Lo único en que pensaba era en el tesoro que sería suyo una vez cometido su ruín acto.

Sin embargo, Shelish estaba al tanto de los planes de los piratas ya que, de hecho, sospechaba cuáles eran sus intenciones desde el principio. Cuando Marath empezó a caminar sigiloso hacia ella, volteó a mirarlo con una extraña sonrisa dibujada en sus labios rojos.

Hubo algo en esa sonrisa que hizo que el weequay se detuviera en seco y que la punta de su daga empezara a temblar, pero al momento su atención se dirigió hacia las sombras de la esquina más distante que, como si se vieran agitadas por la magia más negra, empezaron a cobrar vida.

Horrorizados, los tres piratas contemplaron las sombras que se revolvían como si fueran entes vivos que bailaban y revoloteaban, hasta que al fin se consolidaron para revelar la enorme silueta de un peludo wookiee.

Shelish emitió una carcajada, una risa helada que pareció llegar hasta el alma de los piratas, cuando el wookiee dio un paso hacia Marath al tiempo que emitía un profundo y amenazante gruñido. Su pelaje era del mismo color que las sombras; sus ojos eran brillantes, amarillos y aterradores. Era del doble de la estatura de Marath y se alzó frente a él bloqueando su paso hacia Shelish. Arrojó la cabeza hacia atrás y emitió un temible rugido a la vez que revelaba sus dientes, afilados como cuchillos.

Shelish agitó una mano y de ella brotó una neblina que se arremolinó a su alrededor que la envolvió en círculos brillantes y luminosos, una barrera encantada para protegerla de cualquier ataque.

Los piratas supieron que no tendrían manera de superar a la bruja y a su espíritu familiar, el wookiee; sin embargo, como si se sintiera obligado a proseguir con su plan o como si quizás estuviera cegado por la promesa del tesoro, Marath se arrojó contra Shelish, decidido a asesinarla.

Con un rugido estruendoso, el wookiee lo interceptó y lo tumbó al piso con un simple movimiento de su enorme brazo. La daga salió volando por los aires con Marath tras ella. Cayó hecho un ovillo sobre el piso y empezó a gemir lastimosamente. Shelish volvió a reírse cuando el wookiee tomó al pirata de donde se encontraba y lo sostuvo en el aire como si fuera un trofeo.

Houliet se levantó de su asiento, bláster en mano, pero sabía que no había nada que hacer. El wookiee avanzó hacia ella, preparado para destrozarla.

—Vamos, vamos, Owacchi —dijo la bruja mientras el weequay gritaba de terror—. Creo que nuestros huéspedes estaban a punto de irse.

—¿Quiere decir que va a soltarnos?, —preguntó Houliet con absoluta incredulidad.

—Comieron de mi olla y bebieron de mi botella, que es todo lo que se merecen. Ahora, abandonen este sitio y no vuelvan jamás —respondió—, porque no seré tan benevolente en otra ocasión.

El wookiee gruñó decepcionado y arrojó a Marath por la puerta abierta, quien aterrizó en el agua pantanosa del exterior. Los otros se apresuraron tras él y ninguno de los tres miró hacia atrás.

Los piratas no podían creer su suerte. Pronto se alejaron de la casa de la bruja y, aunque ninguno de ellos podía dejar de inquietarse por la facilidad con la que escaparon, seguían sintiéndose jubilosos por el hecho. El amanecer empezó a asomarse por encima de los árboles y pronto quedó claro el camino hacia la planicie rocosa. Las criaturas que se deslizaban en la oscuridad regresaron a sus acuosas guaridas y no hubo eventualidad alguna en el viaje a su nave. Para cuando la abordaron, incluso empezaban a reírse de la mirada

de Marath cuando el wookiee lo arrojó por la puerta. Pronto, bromearon, estarían contando la historia en todas las cantinas del Espacio Salvaje.

—Lo que daría por tener el tesoro de esa bruja —dijo Kalab, todavía pensando en los platos y antiguos tótems de oro. Sin embargo, todos sabían la verdad que no se atrevían a expresar: que de no ser por la intervención de la bruja, el wookiee los habría despedazado uno a uno sin que hubiera nada que pudieran hacer al respecto. Cualquier posibilidad de regresar a la casa estaba lejos de sus cabezas, tan agradecidos se sentían por estar de vuelta en su nave. Pronto se encontrarían lejos de la terrible luna y de los horrores que habitaban en su jungla; buscarían otro mundo, algún sitio más hospitalario donde pudieran esconder su tesoro mal habido.

—De todos modos —dijo Houliet al entrar en el compartimento de carga para contemplar su tesoro acumulado con los brazos abiertos—, tenemos todo esto. —Con una carcajada, tomó una copa de oro y la sostuvo en alto hacia los otros, como si estuviera ofreciendo un brindis—. Con todo esto... —Su voz se apagó y su rostro se congeló, horrorizado, cuando los tres piratas vieron cómo la copa se deshacía y se convertía en cenizas entre sus manos.

—¿Qué? —Desesperada, con los ojos bien abiertos, Houliet tomó otra y balbuceó aterrada cuando ésa también se desintegró entre sus manos para convertirse en nada más que polvo que corría entre sus dedos.

Los otros dos corrieron hacia adelante, tratando de tomar objetos del tesoro entre sus manos, pero el efecto fue el mismo y todo, desde monedas hasta joyas y reliquias, se convirtió en nada más que polvo.

—Fue la bruja —dijo Marath—. Nos maldijo.

—«Todo lo que se merecen» —repitió Houliet mientras las lágrimas corrían por sus mejillas al ver que todo su tesoro se desintegraba entre sus manos.

\* \* \*

Oculto entre las sombras, Shelish miraba desde su ventana mientras la nave de los piratas ascendía por encima de los árboles y se alejaba hacia el espacio. Una malévola sonrisa estiró la piel de su rostro cuando, a su alrededor, con un resplandor etéreo, como si se estuviera materializando del aire, empezaron a aparecer los objetos del compartimento de carga de los piratas. El enorme tesoro ahora era parte de los demás objetos que llenaban la pequeña casa. Volteó a ver a su compañero wookiee y rió.









N EL PLANETA CEROSHA, cerca del mar Borálico, se encuentran las vastas y desoladas ruinas de una ciudad alguna vez grandiosa, ahora deshabitada y asediada por los espíritus torturados de aquellos que alguna vez vivieron entre sus derrumbadas torres.

En un día claro, aquellos que viven en la ciudad cercana de Mock todavía pueden divisar las ruinas desde sus ventanas. Todos aquellos que transitan por las polvosas vías que alguna vez condujeron a la ciudad ahora se mantienen bien alejados del área, ya que es un sitio desolado, un cementerio melancólico. Se dice que aquellos que se arriesgan a recorrer sus calles abandonadas jamás emergen de ellas igual que como entraron.

En todo el tiempo que ha pasado desde la destrucción de la ciudad, jamás ninguno de los gobernadores, senadores o generales que dirigieron el planeta trató de volver a desarrollar el terreno, ni consideró reconstruir lo que alguna vez estuvo allí, porque las ruinas de la ciudad de Solace siguen siendo un triste recordatorio de lo que les sucede a quienes se rebelan.

De hecho, se rumora que lo único que puede escucharse cuando uno pasa junto a las rejas desvencijadas de la ciudad es la respiración agitada y sonora del Espectro Oscuro, quien destruyó la ciudad y quizá siga escondido entre las torres caídas y edificios destruidos, en espera de juzgar a quien se atreva a posar un solo pie sobre su sombrío dominio.

En Cerosha abundan las historias del misterioso Espectro Oscuro que por años acechó las frías noches en busca de todo aquel que se atreviera a no acatar las normas, fuera adulto o niño. El Espectro Oscuro no reconoce diferencia alguna y castiga a todos por igual. Hay quienes dicen que merodea por el rabillo del ojo de cada niño, apenas fuera de su vista. Otros afirman que reside en las sombras que se aglomeran al pie de cada cama, en las entradas de los silenciosos callejones, detrás de cada puerta cerrada, en el lechoso reflejo de los bordes de un espejo manchado o justo detrás del hombro de cualquiera, atento a cada movimiento. Si fuera a atraparte como testigo de tu acto de transgresión, su castigo sería instantáneo con un solo movimiento de su mortífero brazo volcánico. Nadie que se porte mal está seguro, ya sea que se encuentre en Mock, en Cairos, o en cualquier otra ciudad sobre la fértil superficie de Cerosha.

La triste historia de la caída de Solace puede rastrearse, según dicen los habitantes de la cercana Mock, por medio de las historias de aquellos individuos que se portaron tan mal que hicieron enfurecer al Espectro Oscuro

después de ignorar sus advertencias, por lo que, en su furia, arremetió en contra de la ciudad completa hasta destruirla.

Una de tales historias habla de un chico llamado Jherl quien, sin importar lo que sus padres dijeran o hicieran, se rehusaba a hacer lo que se le indicara.

Al igual que la mayoría de los niños que buscan poner a prueba la voluntad de sus padres, todo empezó con los más pequeños actos de rebeldía: negarse a comer el último bocado de comida, no compartir sus juguetes con sus hermanos, hacer berrinches a la hora de acostarse cuando no se le permitía permanecer despierto o quedarse afuera a jugar hasta la hora en que jugaban los niños mayores.

Los padres de Jherl conocían bien tales conductas por sus hijos mayores, y sabían que sólo era cuestión de tiempo y de paciencia para que el chico dejara atrás su comportamiento infantil. Sabían que así eran los niños y no les preocupó demasiado ver esa chispa de resistencia en su hijo más pequeño. Así, lo regañaban como deben hacerlo los padres, ignoraban los aspectos más amargos de su actitud y ansiaban que llegara el tiempo en que el chico se percatara de sus errores y comprendiera las virtudes de portarse bien y de obedecer la voluntad de aquellos mayores y más sabios que él.

Sin embargo, pasaron semanas y meses, y el niño se rehusaba a dejar de lado su comportamiento caprichoso. Pronto, sus padres se sintieron agotados y confundidos porque, sin importar lo que hicieran, no encontraban la forma de controlarlo. Se volvió taciturno y silencioso, marginado por sus hermanos y compañeros por igual, ya que nadie podía tolerar asociarse con él por temor a que también se les considerara indisciplinados.

Sin importar lo que le dijeran, sus padres no podían convencer a Jherl de que entrara en razón. Parecía sordo a cualquier consejo y, aunque su madre podía reconocer que era bueno que un joven se mostrara independiente, temía que su comportamiento rayara en lo problemático y que, de no tener cuidado, atrajera una atención indeseada a la familia. Había escuchado del Espectro Oscuro y de su venganza, y sabía que el mal comportamiento de Jherl los ponía en peligro de que su furia cayera sobre ellos.

La madre del chico le habló de sus temores y le advirtió que tuviera cuidado porque, hasta donde podían saber, el Espectro Oscuro podría estarlos mirando, removiéndose en la oscuridad, listo para destruirlos. Ante eso, él rompió en carcajadas, ya que no era de naturaleza supersticiosa. Creyó que su madre sólo trataba de asustarlo para que dejara de lado su conducta rebelde e hiciera lo que ella y su padre le ordenaban. Para él, el Espectro Oscuro no era

más que una fantasía fácil de ignorar, una vieja leyenda inventada para asustar a los ingenuos.

Así fue que continuó por el camino equivocado: protestaba contra todo lo que pudiera decirle cualquier figura de autoridad, se negaba a terminar sus tareas y a obedecer las reglas, se rehusaba a completar sus quehaceres y a acatar lo que sus padres le ordenaban.

Uno podría preguntarse cómo es que se salió con la suya con tan mala conducta por tanto tiempo y por qué el Espectro Oscuro no optó por llevárselo alguna noche, pero pronto quedó claro que simplemente esperaba el momento correcto.

Hubo una noche en la que Jherl se comportó de manera extremadamente rebelde y alocada, y decidió que irrumpiría en la tienda de un comerciante cercano para llevarse los bienes del hombre. Con apenas diez años, seguía siendo pequeño y ágil, y por ello logró escabullirse al interior de la tienda a través de una ventana rota. Una vez adentro, buscó los dulces más apetitosos que pudiera encontrar y, sin pensar siquiera en las consecuencias, empezó a atragantarse con ellos mientras jadeaba de placer al meterse puñados enteros en la boca. Para él, las golosinas eran más dulces por haberlas robado de esa manera, y se rio ante su propia inteligencia mientras planeaba su siguiente argucia.

Sin embargo, era cierto que el Espectro Oscuro estaba al tanto de la caída de Jherl en la delincuencia y, con su agitada y tosca respiración, como la de alguna bestia monstruosa, abrió de golpe las puertas de la tienda con un leve movimiento de su muñeca y entró con violencia; su brazo rojo brillaba en la oscuridad, para pronunciar oscuras palabras de venganza a través de la horripilante rejilla de su boca.

A la mañana siguiente, cuando el comerciante acudió a su tienda para reabastecer sus mercancías, encontró, para su horror, que los peores temores de la madre de Jherl se habían convertido en realidad: el chico recibió la visita del Espectro Oscuro durante la noche y recibió su castigo merecido.

Otra historia cuenta de una joven chica, Marionette, quien toda su vida recibió el amor incondicional de su madre y de su padre al ser el único objeto de su cariño, pero que, al ser reconocida por sus talentos académicos, ingresó a una academia para niños talentosos y dotados.

Marionette no era una mala estudiante; de hecho, sus maestros la tenían en alta estima por su precisión y puntualidad, pero después de ser el centro de atención por tanto tiempo, le fue difícil adaptarse a su nuevo lugar entre los demás estudiantes, donde se esperaba que compartiera sus cosas y se mostrara

amistosa, amable y comprensiva. Para ella, estos rasgos no denotaban más que debilidad y se rehusó a acatar las reglas fundamentales de la academia. Creía que estaba por encima de las reglas y que estaba libre de toda posibilidad de castigo, que estaba más allá de todo, por lo que empezó su lenta travesía hacia la insurrección, al tiempo que desestimaba todo aquello que le pedían tanto sus maestros como sus compañeros de clase.

Los demás niños no podían comprender este comportamiento caprichoso, pero Marionette se rehusaba a escuchar cualquier consejo y, al contrario, inició una campaña de terror en contra de aquellos que se atrevían a contradecirla. Esto se manifestó en malas conductas tales como empujones, golpes, insultos y robo del trabajo de otros alumnos.

Pronto, la academia mandó llamar a sus padres para que hicieran que la niña entrara en razón. Azorados, le advirtieron del peligro que estaba atrayendo, ya que el Espectro Oscuro seguramente la observaba y podría acudir a castigarla por sus actos.

Marionette, por supuesto, afirmó que el Espectro Oscuro jamás iría por ella, ya que estaba más allá de todo, e incluso que sus reglas no se aplicaban a ella.

Tal arrogancia resultó ser su perdición. Una noche, poco después, las demás chicas se despertaron ante el horripilante sonido de la áspera respiración del Espectro Oscuro cuando llegó por ella en la oscuridad.

Todos aquellos que lo vieron lo describieron como una figura hecha de las más oscuras sombras, que emergió de la oscuridad como una pesadilla encarnada. Su rostro era un semblante de horror carente de ojos y su brazo ardía rojo, como los fuegos del odio, además de que zumbaba con una energía terrible y exótica. El sonido que acompañaba su pasar era como ningún otro en toda la galaxia: mitad máquina y mitad hombre, como el soplar del viento antes de una explosión, como si el universo mismo estuviera respirando.

Entonces, las demás chicas supieron que jamás volverían a ver a Marionette, y mientras corrían a esconderse al tiempo que pedían auxilio a sus mayores, el Espectro Oscuro sustrajo a la niña caprichosa para llevársela hacia la noche.

Claro está que las historias de los castigos del Espectro Oscuro no estaban reservadas sólo para los niños y, a medida que corrieron los rumores de sus hazañas, hubo muchos adultos que también sucumbieron a su juicio, como fue el caso del afamado apostador Kup'bree'ak.

Kup'bree'ak fue un togruta que acudió a Solace a buscar fortuna en las mesas de juego que alguna vez llenaron los espectaculares casinos de las altas

torres de la ciudad. Era un tipo de lo más engañoso, y aunque llegó con apenas los créditos suficientes para pagar por una sola semana de hospedaje, al cabo de tres meses era uno de los apostadores más acaudalados de toda la ciudad. A cualquiera que preguntaba, se le decía que se debía sólo a sus instintos en las mesas y, quizás, a un poco de suerte, pero muchos sospechaban que tras el ascenso de Kup'bree'ak a la fortuna había más de lo que se sabía ampliamente.

De hecho, el togruta no descartaba contratar a rufianes y mafiosos que presionaran a sus oponentes potenciales para que perdieran los juegos por medio de extorsión o amenazas de violencia. También se pensaba que tenía malos tratos con los dueños de al menos tres casinos: un trato que hacía que Kup'bree'ak tuviera rachas impactantes de triunfos, pero que también hacía que los casinos tuvieran importantes ganancias.

Pronto se supo que Kup'bree'ak tenía por costumbre jugar sucio y pocos lograban comprender cómo era que seguía encontrando a oponentes ricos dispuestos a jugar con él. Claro que esto se debía al trabajo de sus amigos mafiosos, que seguían encontrando maneras de torcerle el brazo a sus oponentes; a menudo, de manera literal.

Kup'bree'ak no fue el primero en hacer trampa en las mesas de juego, y ciertamente no sería el último, pero sus tácticas intimidatorias fueron su ruina cuando, durante una confrontación que sucedió una noche detrás del casino, algunos rufianes contratados por el togruta para enseñarle una lección a otro oponente accidentalmente mataron al hombre.

Al enterarse de ello, Kup'bree'ak simplemente se encogió de hombros porque, después de todo, no estuvo presente durante la realización del vil acto y no había manera en que las autoridades de Solace lo asociaran con el crimen.

Sin embargo, el Espectro Oscuro no se encontraba limitado por la evidencia empírica, ya que podía hurgar directamente en las almas y mentes de sus víctimas, a fin de ver la verdad de todo aquello que sucediera.

Entonces, el Espectro Oscuro, una visión de terror que emergió de la bóveda de dinero de Kup'bree'ak cuando éste se disponía a contar sus riquezas, volcó toda su ira contra el togruta esa misma noche. Él rogó que le tuviera piedad, pero el Espectro Oscuro no comprendía el concepto de la palabra y su antebrazo rojo trajo sólo muerte al apostador que se había comportado de manera tan infame.

A pesar de que se propagara la venganza del Espectro Oscuro, la mayoría de los habitantes de Solace ignoraron las terribles advertencias y, lejos de

verse disuadidos, siguieron haciendo las cosas como siempre: permitiendo que las malas costumbres florecieran a su alrededor.

Nadie sabe qué transgresión desencadenó el acto final de castigo con el que el Espectro Oscuro azotó a Solace o si sólo se trató de la acumulación de malas conductas entre sus ciudadanos, pero se dice que, en una noche de tormenta, montó en cólera y desató su furia sobre la ciudad, derrumbando todo aquello que tenía a su vista.

Aquellos que lo vieron corrieron espantados, pero todo fue en vano. Su poder era ilimitado y los arrojó a un lado con un leve movimiento de su muñeca mientras derrumbaba edificaciones a su alrededor. Los gritos de sus víctimas se escuchaban por toda la ciudad mientras diezmaba a la población y abatía a todos aquellos que estaban en su camino. El Espectro Oscuro no sabía más que de venganza y buscó enviar una advertencia a aquellos de las ciudades vecinas que aún pudieran considerar rebelarse.

Las personas aguardaron con ilusión que el Viajero regresara a salvarlos, porque ya en tres ocasiones Solace había recibido la visita del bondadoso personaje que ayudó a proteger a su pueblo del mal. Sin embargo, les quedó claro que había desaparecido o que se encontraba indefenso ante el Espectro Oscuro, porque jamás vino, y las oleadas de devastación total prosiguieron sin oposición. Los fuegos se esparcieron y la tierra misma pareció abrirse al tragarse edificios y torres, palacios y parques, mientras todo alrededor se marchitaba y moría.

En el espacio de una sola noche, la ciudad completa quedó destruida y su gente exterminada. El Espectro Oscuro desapareció entre las sombras para regresar a su terrible reino de fuego y magma. La ciudad quedó en silencio, salvo por el gemido de algunos animales que todavía vagaban por las calles devastadas.

Pocos fueron los que sobrevivieron al ataque del Espectro Oscuro. Aquellos que se vieron perdonados para que corrieran la voz a las otras ciudades y para que todos aprendieran a mantenerse a raya, seguros de aquello que les esperaba si hacían lo contrario.

De modo que la lección se aprendió y, por generaciones, los habitantes de la ciudad de Mock han vivido en terror del regreso del Espectro Oscuro. Los padres de la localidad hacen todo lo que está en su poder para que sus hijos se porten bien y comprendan las consecuencias de ser desafiantes. Entre ellos se rumora que si alguien es lo bastante valiente como para visitar las ruinas de Solace, todavía puede escucharse el eco de la respiración áspera, baja y amenazadora del Espectro Oscuro.

Tal es el riesgo de la rebelión, porque el Espectro Oscuro está a la espera de ser invocado, listo para castigar a todo aquel que lo merezca.









ABÍA UNA VEZ un bribón de nombre Misook que, al verse perseguido por una cazarrecompensas por faltar a su palabra en un trato con un famoso jefe del crimen en el planeta helado de Kaspas, huyó al planeta Batuu, en el Borde Exterior, con la esperanza de poder evadir a su perseguidora entre las petrificadas torres negras y los oscuros callejones del infortunadamente célebre puesto de avanzada.

Misook era un hombre astuto, pero arrogante, y sabía que si lograba ocultar su rastro podría usar Batuu como simple parada, como un puerto en el cual desaparecer en las profundidades del Espacio Salvaje para hacer fortuna, lejos de los enemigos que se consiguió en su lugar de origen.

Pero la cazarrecompensas, una mirialana llamada Emim’Ai, era testaruda y persistente en su búsqueda de Misook, ya que era joven y todavía estaba haciéndose un renombre entre los grupos criminales que tomaba como clientes. Al perseguir a Misook, vio que podría mostrarse merecedora de una recompensa todavía mayor y que adquiriría una valiosa reputación.

Misook, impactado por la tenacidad de la cazarrecompensas, se esmeró por sembrar argucias tras de sí: alteró manifiestos de pasajeros, pagó sobornos a contrabandistas poco escrupulosos y adoptó un número creciente de personalidades y disfraces extravagantes. No obstante, nada de ello resultó suficiente, ya que Emim’Ai parecía tener una capacidad casi sobrenatural para encontrarlo y anticipar cada una de sus acciones, desenmascarando cada disfraz y siguiéndolo de puerto en puerto por toda la galaxia.

En alguna ocasión, la mujer estuvo a punto de capturar a su presa mientras ambos batallaban en las oscuras calles secundarias de Lothal. Daban vueltas y piruetas por las estrechas callejuelas y alrededor de las humeantes tuberías; cada uno de sus movimientos estaba perfectamente alineado con los del otro. Justo cuando parecía que ella lo derrotaría, Misook huyó en un speeder robado, en el que salió volando de los atestados mercados y hacia los páramos que se encontraban más allá. Por supuesto, Emim’Ai salió tras él a sólo algunos pasos de distancia.

Las cosas siguieron así durante varios meses y, aunque Misook esperaba que la mirialana terminara por cansarse de perseguirlo y dejara de buscarlo, no sería así. Supo que la cazarrecompensas no regresaría con las manos vacías a aquellos que le encargaron su captura.

De modo que Batau habría de ser el escenario en que llevarían a cabo su danza final, porque supo que podría correr para siempre, pero que si alguna vez deseaba tener una vida nueva, tendría que encontrar la manera de lidiar con la tenaz perseguidora de una vez por todas.

Por la implacabilidad que mostraba Emim' Ai, y a causa de sus ansias por probarse a sí misma, a Misook se le ocurrió que la única manera de quitársela de encima sería distrayéndola con un premio todavía mayor: con una recompensa de tal tamaño y fama que no podría resistirse a su encanto. Resultó que, de casualidad, se presentó la oportunidad perfecta para ello, justamente en Batau.

A pesar de sus dudosas habilidades, Misook era un orador nato, de modo que, en su tercera noche en el puesto de avanzada de Black Spire, después de reconocer la nave de la cazarrecompensas en el puerto y de oír que estaba preguntando por él en muchos de los sitios menos decentes del pueblo, decidió llevar a cabo su última treta.

Encontró una mesa en una de las esquinas más calladas de la Cantina de Oga, con una vista perfecta a la barra, y después de divertirse con diversos clientes, de comprarles tragos y de entretenerlos con historias de sus diferentes hazañas, empezó a inventar la historia de Arquel.

En su mente, hizo que Arquel fuera la ladrona más notable que jamás viajó por la galaxia: una mujer que se ganó la ira de incontables nobles, damas y jefes del crimen a lo largo del espacio conocido y más allá. El suyo era un nombre que susurraban los cazarrecompensas a lo largo y ancho de la galaxia, desde Coruscant hasta Naboo, desde Mandalore hasta Glee Anselm. Esta ladrona tenía sobre su cabeza un precio acumulado tan enorme que cualquiera que lograra capturarla viva tendría los créditos suficientes como para comprarse una luna propia. Sin embargo, Arquel era inteligente, rápida y sabia, y jamás podrían atraparla. Las historias de sus hazañas estaban en boca de todos los clientes de cantinas y contrabandistas, de comerciantes, pilotos y políticos. Y, con todo y eso, era como un fantasma: desaparecía antes de que sus víctimas supieran que les había robado y se perdía en la penumbra de la noche antes de que nadie lograra siquiera ver asomo de ella.

Pronto, intrigados por lo que decía sobre esta grandiosa ladrona, se reunió una enorme muchedumbre en torno a su mesa y le pidieron que les relatara su historia. Así, poniéndose cómodo, con los pies sobre la mesa y sus manos tras la nuca, Misook empezó su historia desde el principio...

\* \* \*

*Arquel nació en el inframundo del lejano Coruscant, allá entre los niveles más bajos, donde las calles están ocultas en una noche perpetua y una delgada capa de civilización apenas logra cubrir la maloliente pesadilla que es la vida diaria.*

*Esto fue en los días después de la caída del gran Imperio, y aunque muchos en la galaxia sentían que el yugo de la opresión se había levantado al fin, para aquellos que trataban de ganarse la vida en los niveles olvidados entre las cañerías y los tubos de salida, la vida seguía siendo la de siempre: una batalla constante para llevarse algo de comida a la boca.*

*Su madre era una ladrona que apenas lograba mantenerse un paso adelante de las fuerzas privadas de seguridad que patrullaban aquellos niveles (las agencias oficiales de justicia se negaban a hundirse en la profundidad pestilente de ese nivel de delincuencia), y su padre era un administrador deshonorado de la era del Imperio que trabajaba como traductor para pandillas criminales y que prestaba sus servicios por un menor precio que el de cualquier viejo droide de protocolo.*

*Así que Arquel no tuvo el mejor inicio en su vida. De niña era frecuente encontrarla ayudando a su madre en trabajos sin importancia, escurriéndose por pequeños espacios y rejillas de ventilación para abrir puertas, colocar trampas u ofrecer alguna distracción. Es por ello que aprendió su oficio desde pequeña y este periodo de aprendizaje le daría las habilidades que después utilizaría de manera tan eficaz. Si su madre le dio algo en su vida, fueron estas bases en las artes más sofisticadas del hurto y del engaño.*

*Sin embargo, a medida que creció, Arquel le fue de menor utilidad a su madre y, mientras su padre estaba fuera en viajes de negocios, era frecuente que tuviera que arreglárselas sola. No obstante, al ser muy ingeniosa, usó su tiempo de manera oportuna y se familiarizó con todos los pasajes y escondites secretos de los alrededores. Se puso a observar a todo aquel que iba o venía, y a escuchar el sinfín de conversaciones susurradas en secreto. Más tarde, aprendería a darle buen uso a la información obtenida de estas reuniones para discernir patrones de conducta, enterarse de secretos y descubrir diversos planes, información que le vendía a personas interesadas o que utilizaba para sobornar a aquellos que deseaban mantener ocultos sus tratos secretos. Jamás les contó a sus padres acerca de su dinero mal habido y, con el paso del tiempo, no sólo obtuvo una pequeña cantidad propia, sino también cierta reputación entre las pandillas criminales que habitaban el inframundo.*

*Para los quince años, tenía nexos con el Clan Hutt y, aunque empezó su nueva profesión haciendo básicamente lo mismo de siempre, consiguiendo información y entregándosela a aquellos que estaban a cargo, también logró comprobar que era un recurso valioso y confiable; tanto así que las pandillas rivales se fijaron en ella y empezaron a formular planes propios.*

*Fue por esa época cuando la chica aprendió el valor, y el costo, de la traición.*

*Una noche, mientras se encontraba haciendo un trabajo con un weequay llamado Malaquis, se vio envuelta en un trato entre dos pandillas. El líder de una de ellas quería comprar del otro la empuñadura de un sable de luz inoperante, obtenido de las ruinas de Geonosis, e intercambiado de mano en mano entre las pandillas criminales de Coruscant como símbolo de su poder e influencia. Arquel y Malaquis debían hacer el intercambio y entregar un chip de datos con dudosos códigos de acceso a un edificio administrativo de alto nivel y regresar con la empuñadura del sable de luz como pago. Al momento del intercambio, la mismísima madre de Arquel salió de entre las sombras después de haber seguido a su hija e interceptó el intercambio después de dispararle a Malaquis y a los miembros de la otra pandilla. Huyó tanto con el chip como con el sable de luz.*

*Abandonada en la devastación resultante, Arquel tuvo que darle explicaciones a su jefe y sufrir un doloroso castigo por su fracaso. Sin embargo, esta traición la endureció, como espada a la que se templea en el fuego y buscó a su madre más tarde. Después de emboscarla y vencerla, le quitó el chip de datos, la empuñadura del sable de luz... y la relación que alguna vez tuvo con su hija.*

*No obstante, ante el extremo castigo que sufrió a manos de su jefe, Arquel eligió no acudir con él para entregarle los trofeos; más bien, utilizó el chip para hacer un trato en el que consiguió transportarse fuera del planeta para al fin poder dirigirse hacia las estrellas y conseguir una vida y un nombre en el resto de la galaxia.*

*En cuanto a la empuñadura del sable de luz, se dice que hasta la fecha la usa colgada de su cinturón, como recordatorio permanente de la traición de su madre y de lo que podría suceder si alguna vez volvía a confiar en alguien.*

*De allí, se vuelve más difícil seguirle la pista exacta a los movimientos de Arquel, pero después de abandonar Coruscant, se consiguió una nave propia, un antiguo transporte modificado piloteado por un droide RX reprogramado que le robó a un cazarrecompensas llamado Popundas Heth.*

*Con el paso de los años, Arquel se volvió afamada en una variedad de planetas, donde la buscan tanto delincuentes como autoridades por igual. Sin embargo, operaba con aparente impunidad y llevó a cabo tratos con los pandilleros más afamados. Viajó por toda la galaxia y se apropió de todo aquello que deseaba, siempre un paso adelante de quienes la perseguían y siempre con una sonrisa, un guiño y el resplandor de algún arma mortal.*

*Son muchos los que la buscan y esperan alcanzar la gloria al capturarla, pero ninguno lo ha logrado hasta la fecha. Nadie sabe dónde aparecerá a continuación, porque jamás se le ha visto dos veces en un mismo lugar, pero (y éste era el punto al que Misook se dirigía desde el principio). Batuu fue el último sitio en el que se le vio; en esta precisa cantina, hace apenas dos días...*

\* \* \*

Misook era muy astuto. Sabía que para que la historia realmente fuera creíble, necesitaba tener algún papel dentro de ella, de modo que mientras su público parloteaba emocionado acerca de la celebridad que había estado entre ellos, detalló su propio plan para capturarla porque, afirmó, él mismo era un cazarrecompensas de Coruscant, y miembro de una de esas pandillas originales; así que, además de que buscaba a Arquel para obtener riquezas, también estaba en busca de ella para efectuar su venganza. Allí, en Batuu, finalmente lograría llevar a cabo su cometido.

Cuando la muchedumbre se dispersó, Misook se retiró de la cantina, pero supo, por las murmuraciones de los demás clientes, que la historia de Arquel se propagaría. En efecto, a la mañana siguiente, los rumores de la ladrona estaban en boca de todos, e incluso los canales de noticias narraban historias de los avistamientos de la peligrosa mujer, advirtiéndole a cualquiera que la viera que acudiera a las autoridades y que no intentara capturarla a solas. Claro que hubo muchos en el puesto de avanzada que empezaron a trazar sus propios planes, porque también empezó a difundirse el rumor de la recompensa por la cabeza de la mujer. Cazarrecompensas, vagabundos, pandilleros y bribones por igual maquinaban su captura; incluyendo a Emim' Ai, quien después de viajar a Batuu en busca de Misook, decidió poner la mira en la mayor recompensa justo a su alcance.

Con una risa, Misook se dirigió a los atracaderos mientras hacía planes para adentrarse en el Espacio Salvaje, donde sabía que podría rehacer su vida.

Por todo Batuu, la búsqueda de Arquel siguió durante varias semanas, hasta que un administrador de puertos sacó a la luz el registro de un viejo

transporte modificado que arribó al puesto de avanzada por las épocas en que llegó Misook, pero que partió de repente hacia el Espacio Salvaje.

Por supuesto, muchos cazarrecompensas, incluyendo a Emim' Ai, salieron en búsqueda de la pista, pero no hubo quien encontrara a Arquel. Tampoco a Misook. Pronto, el rumor de esta escurridiza leyenda corrió a lo largo y ancho de toda la galaxia hasta convertirla en el premio más importante de todos, en la presa más buscada.

Hasta el día de hoy, la gente sigue buscando a la misteriosa Arquel y sigue hablando de sus impactantes aventuras, de cómo un día desapareció en el Espacio Salvaje seguida por un cazarrecompensas del que jamás se volvió a saber.

Sólo Misook, que se encuentra sentado en alguna cantina con los pies levantados, riendo, sabe la verdad: que jamás existió en realidad.



GEORGE MANN (Darlington, Reino Unido, 22 de Diciembre de 1978). Es un novelista y guionista con presencia en la lista de éxitos de ventas del *Sunday Times*. Es fanático y amante de *Star Wars* desde que empezó a caminar. Desearía seguir teniendo el juego de figuras de acción de la villa de ewoks que adoraba de niño.

Es autor de la serie de misterios victorianos *Newbury & Hobbes*, así como de un vengador anónimo de la época de 1920 conocido como El Fantasma. También ha escrito novelas exitosas de *Doctor Who*, nuevas aventuras de Sherlock Holmes y la serie de misterios sobrenaturales *Wychwood*.

Ha colaborado en las novelas gráficas de *Doctor Who*, *Dark Souls*, *Warhammer 40,000* y *Newbury & Hobbes*, así como en *Teenage Mutant Ninja Turtles* para lectores más jóvenes.

Escribió guiones de audiolibros para *Doctor Who*, *Blake's 7*, *Sherlock Holmes*, *Warhammer 40,000* y más.

Como editor, reunió cuatro antologías de obras de ficción originales de Sherlock Holmes, así como varios volúmenes de *The Solaris Book of New Science Fiction* y *The Solaris Book of New Fantasy*.

Es posible comunicarse con él a través de Twitter en [@George\\_Mann](https://twitter.com/George_Mann).