Joe Abercrombie

Los Héroes

Traducción de Raúl Sastre

Alianza
Editorial
1966
2016

Título original: *The Heroes*
Publicado originalmente en inglés por Gollancz, un sello de Orion Publishing Group, Londres

Diseño y cubierta: Estrada Design
Fotografía: © Getty Images

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

Copyright © Joe Abercrombie, 2011. All rights reserved
© de la traducción: Raúl Sastre Letona, 2013
© Alianza Editorial, S. A., Madrid, 2013, 2016
Calle Juan Ignacio Luca de Tena, 15
28027 Madrid
www.alianzaeditorial.es

ISBN: 978-84-9104-362-1
Depósito legal: M. 5.256-2016
Printed in Spain

Si quiere recibir información periódica sobre las novedades de Alianza Editorial, envíe un correo electrónico a la dirección: alianzaeditorial@anaya.es

Índice

13 Orden de batalla

Antes de la batalla
23 El signo de los tiempos
40 El pacificador
50 Los mejores de nosotros
75 Dow el Negro
94 ¿Qué guerra?
106 Veteranos
117 Novatos
131 Reachey
145 Lo correcto

Primer día
179 Silencio
184 Ambición
196 Toma y daca
217 El modelo a seguir
230 Scale
239 No debemos preguntarnos por qué
244 Grita destrucción y…
254 Quién no ansiara concluir así
258 Bajas
288 La mejor parte del valor

293 Senderos de gloria
302 Un gran trabajo
310 Los derrotados
319 Un trato justo
329 Tácticas
361 Descanso y esparcimiento

SEGUNDO DÍA
371 Al alba
390 Primeras observaciones
403 Artilugios infernales
421 Un debate razonable
432 Cadenas de mando
456 Alegatos finales
469 Un hombre de honor
478 La fuga
485 El puente
498 Extraños compañeros de cama
507 Ganarse su confianza
513 Buenas acciones
524 Un día más
532 Huesos
549 El último héroe del rey
559 Mi tierra

TERCER DÍA
571 La cuestión de los estandartes
578 Sombras
587 Bajo el ala
594 Apodos
609 Todavía ayer
619 Lo que se nos viene encima…

638 El enigma del terreno
644 Adelante y hacia arriba
674 Más trucos
678 La tiranía de la distancia
684 Sangre
699 Afilado metal
703 La paz de nuestra época
716 El momento de la verdad
726 Despojos
734 Medidas desesperadas
743 Cosas que pasan

TRAS LA BATALLA
755 El fin del camino
767 Por la espada
789 Las corrientes de la historia
799 Los términos de la paz
810 Familia
820 Novatos
826 Veteranos
830 Todo el mundo sirve a alguien
848 Su justo merecido
857 Calder el Negro
865 Retirado

872 AGRADECIMIENTOS

Para Eve

Algún día leerás esto
y dirás: «Papá, ¿a qué vienen tantas espadas?»

Orden de batalla

LA UNIÓN

El alto mando

El Lord Mariscal Kroy: Comandante en jefe de los ejércitos de Su Majestad en el Norte.
El coronel Felnigg: Jefe del estado mayor, un hombre que carece de barbilla.

El coronel Bremer dan Gorst: Observador real de la Guerra del Norte y maestro espadachín caído en desgracia; en su día, fue el Primer Guardia del rey.
Rurgen y Younger: Sus leales sirvientes, uno viejo, y el otro… más joven.

Bayaz, el Primero de los Magos: Un brujo calvo que supuestamente tiene cientos de años y es un representante muy influyente del Consejo Cerrado, formado por los consejeros más cercanos del rey.
Yoru Sulfur: Su mayordomo, guardaespaldas y principal contable.
Denka y Saurizin: Dos ancianos Adeptos de la Universidad de Adua, unos académicos que están realizando un experimento para Bayaz.

La división de Jalenhorm

El general Jalenhorm: Viejo amigo del rey, muy joven para ocupar ese puesto, se le suele describir como valiente pero proclive a cometer errores garrafales.
Retter: Su corneta de trece años.

El coronel Vallimir: El ambicioso comandante en jefe del Primer Regimiento del Ejército de Su Majestad.
El sargento primero Forest: Oficial jefe del estado mayor del Primer Regimiento.
El cabo Tunny: Un aprovechado que lleva sirviendo mucho tiempo en el ejército y portaestandarte del Primer Regimiento.
Los soldados de caballería Yema, Klige, Worth y Lederlingen: Reclutas un tanto negados que están a las órdenes de Tunny y desempeñan la labor de mensajeros.
El coronel Wetterlant: El puntilloso comandante en jefe del Sexto Regimiento.
El mayor Culfer: Su nervioso segundo al mando.
El sargento Gaunt y el soldado Rose: Soldados del Sexto Regimiento.

El mayor Popol: Comanda el primer batallón del Regimiento de Rostod.
El capitán Lasmark: Un incompetente capitán del Regimiento de Rostod.

El coronel Vinkler: Valeroso comandante en jefe del Decimotercer Regimiento.

La división de Mitterick

El general Mitterick: Un soldado profesional con un gran mentón y poca lealtad, se le considera muy inteligente aunque también temerario.

El coronel Opker: Su jefe del estado mayor.
El teniente Dimbik: Un inseguro joven oficial a las órdenes de Mitterick.

La división de Meed

El Lord Gobernador Meed: Un soldado amateur que posee un cuello similar al de una tortuga y que, en tiempos de paz, era gobernador de Angland, se dice que odia a los hombres del Norte tanto como un cerdo a los carniceros.
El coronel Harod dan Brock: Un honrado y muy trabajador miembro de la división de Meed, hijo de un famoso traidor.
Finree dan Brock: La ambiciosa y perversa esposa del coronel Brock, hija del Lord Mariscal Kroy.
El coronel Brint: Oficial de alto rango del estado mayor de Meed, viejo amigo del rey.
Aliz dan Brint: La ingenua esposa del coronel Brint.
El capitán Hardrick: Un oficial del estado mayor de Meed, que suele llevar pantalones muy ceñidos.

Los unionistas del Sabueso

El Sabueso: Jefe de los hombres del Norte que luchan con la Unión. Antiguo compañero de Nueve el Sanguinario; en su día, fue un gran amigo de Dow el Negro, ahora es su encarnizado enemigo.
Sombrero Rojo: El segundo del Sabueso, que suele llevar una capucha roja.
Hardbread: Un Gran Guerrero curtido en mil batallas, que lidera una docena para el Sabueso.
Cuervorrojo: Uno de los Carls de Hardbread.

EL NORTE

El ocupante del trono de Skarling y sus adláteres

Dow el Negro: El Protector del Norte, o el usurpador, depende de a quién le preguntes.

Pezuña Hendida: Su segundo al mando, su jefe de guardaespaldas y adulador oficial.

Ishri: Su consejera, una hechicera del desierto del Sur, enemiga acérrima de Bayaz.

Caul Escalofríos: Un Gran Guerrero con el rostro destrozado y un ojo de metal, al que algunos consideran el perro de Dow el Negro.

Curnden Craw: Un Gran Guerrero que es un hombre de honor; en su día, fue el segundo de Rudd Tresárboles, luego fue amigo de Bethod y ahora lidera una docena para Dow el Negro.

Wonderful: Su sufrida segunda al mando.

Whirrun de Bligh: Famoso héroe procedente del lejano Norte, cuya arma es el Padre de las Espadas. También lo llaman el Tarado, ya que tiene una tara en la sesera.

El Jovial Yon Cumber, Brack-i-Dayn, Scorry Sigiloso, Agrick, Athroc y Drofd: Otros miembros de la docena de Craw.

Los hombres de Scale

Scale: Es el hijo mayor de Bethod y ahora es el menos poderoso de los cinco Jefes Guerreros de Dow, tan fuerte como un toro, tan valiente como un toro y con un cerebro como el de un toro.

Pálido como la Nieve: En su día, fue uno de los Jefes Guerreros de Bethod, ahora es el segundo de Scale.

Hansul Ojo Blanco: Un Gran Guerrero ciego de un ojo; en su día, fue el heraldo de Bethod.

El «príncipe» Calder: El hijo menor de Bethod, un infame cobarde e intrigante, que se encuentra exiliado temporalmente por haber sugerido sellar la paz.
Seff: Su esposa embarazada e hija de Caul Reachey.
Deep y Shallow: Un par de asesinos que vigilan a Calder mientras albergan la esperanza de hacerse ricos.

Los hombres de Caul Reachey

Caul Reachey: Uno de los cinco Jefes Guerreros de Dow, guerrero de edad avanzada, famoso por su honorabilidad, padre de Seff y suegro de Calder.
Brydian Flood: Un Gran Guerrero que perteneció en su día a la docena de Craw.
Beck: Joven granjero que ansía obtener la gloria en el campo de batalla, hijo de Shama el Cruel.
Reft, Colving, Stodder y Brait: Otros jóvenes reclutados al mismo tiempo que Beck.

Los hombres de Glama Dorado

Glama Dorado: Uno de los cinco Jefes Guerreros de Dow, es insoportablemente vanidoso y está enemistado con Cairm Cabeza de Hierro.
Sutt Brittle: Un Gran Guerrero notablemente codicioso.
Sueño Ligero: Un Carl al servicio de Dorado.

Los hombres de Cairm Cabeza de Hierro

Cairm Cabeza de Hierro: Uno de los cinco Jefes Guerreros de Dow, famoso por su cabezonería, enemigo de Glama Dorado.

Curly: Un explorador tenaz.
Irig: Un guerrero con muy malas pulgas, cuya arma es el hacha.
Temper: Un arquero malhablado.

Otros

Brodd Tenways: El más leal de los cinco Jefes Guerreros de Dow, feo como un demonio.
El Extraño que Llama: Un gigante salvaje obsesionado con la civilización, jefe de todas las tierras al este del Crinna.

Los que han regresado al barro (personajes muertos, dados por muertos o muertos hace mucho)

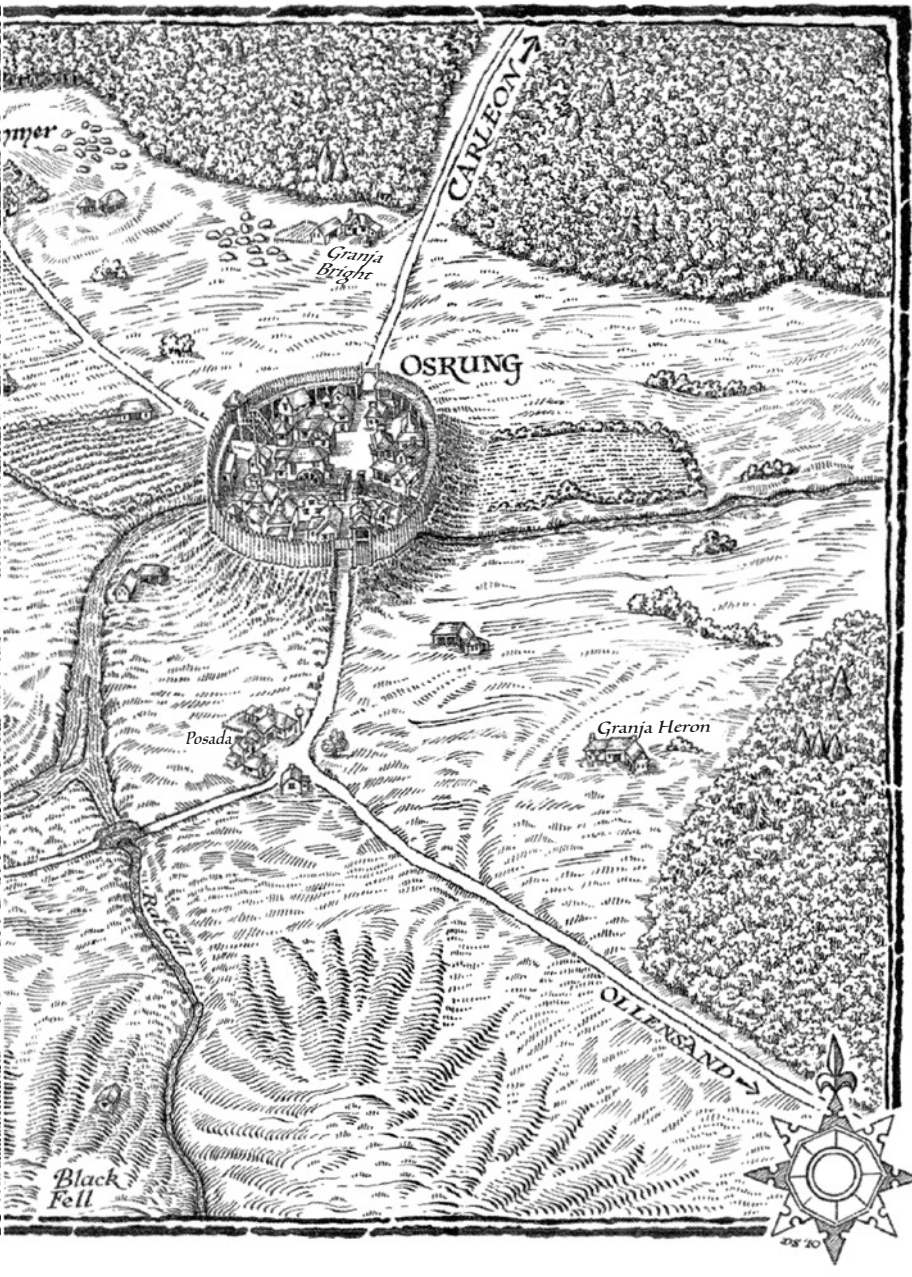
Bethod: El primer rey de los hombres del Norte, padre de Scale y Calder.
Skarling el Desencapuchado: Héroe legendario que en su época unió a todo el Norte para enfrentarse a la Unión.
Nueve el Sanguinario: En su día, fue el campeón de Bethod y el hombre más temido del Norte; durante un breve espacio de tiempo, fue el rey de los hombres del Norte, pero murió a manos de Dow el Negro (o eso se supone).
Rudd Tresárboles: Famoso y honorable jefe de Uffrith, luchó contra Bethod y al que Nueve el Sanguinario derrotó en un duelo.
Forley el Flojo: Guerrero famoso por su debilidad, compañero de Dow el Negro y el Sabueso, al que Calder ordenó asesinar.
Shama el Cruel: Famoso campeón que murió a manos de Nueve el Sanguinario. El padre de Beck.

Antes de la batalla

Qué desdichada es la tierra que necesita héroes.

BERTOLT BRECHT


EL VALLE DE OSRUNG
Granja Holcum
Granja Bear
El Dedo de Skarling
Los Héroes
Los Niños
Granja Clail
El Muro de Clail
Granja Stole
Puente Viejo
Adwein
Lock Fell


CARLEON
Granja Bright
OSRUNG
Posada
Granja Heron
OLLENSAND
Black Fell

El signo de los tiempos

–Soy demasiado viejo para esta mierda –masculló Craw, quien, a cada paso que daba, esbozaba un gesto de dolor por culpa de la rodilla que tenía fastidiada.

Tendría que haberse retirado hace tiempo. Hace mucho tiempo. Ahora, debería estar sentado en el porche de la parte trasera de su casa fumando en pipa, sonriendo ante el mar mientras el sol se hundía en él, tras haber dejado atrás un duro día de trabajo honrado. Pero no poseía casa alguna. Aunque, cuando la tuviera, seguro que sería una casa estupenda.

Logró abrirse camino a través de un agujero en un muro derruido. El corazón le latía desbocado como un caballo salvaje por culpa de esa pendiente tan pronunciada y larga que había tenido que subir, de la maleza que se le enredaba en las botas y del viento que amenazaba con arrollarlo. Aunque, en realidad, si era sincero consigo mismo, era porque temía que lo mataran allá arriba. Nunca había alardeado de ser un tipo valiente y, con el paso del tiempo, se había vuelto aún más cobarde. Lo cual resultaba bastante extraño: cuanto más joven se es, menos miedo se tiene a morir. Tal vez un hombre recibe una cierta cantidad de valor cuando nace y este se va agotando con cada lío en que acaba metido.

Craw había estado metido en un montón de líos. Y daba la impresión de que estaba a punto de meterse otra vez en uno nuevo.

Se tomó un respiro en cuanto llegó por fin a un terreno llano, se agachó y se frotó los ojos, que le lloraban a causa del fuerte viento. Si bien intentó amortiguar su tos, solo consiguió que sonara más fuerte. Entonces, frente a él, en medio de la oscuridad, emergieron Los Héroes de manera imponente; su tamaño cuadriplicaba o más la altura de un hombre y conformaban unos enormes vacíos en el cielo nocturno donde no brillaba ninguna estrella. Gigantes olvidados, abandonados en la cima de su colina sometidos a los azotes del intenso viento. Vigilando la nada de manera obstinada.

Craw se preguntó cuánto podrían pesar esas enormes losas de piedra. Únicamente los muertos sabían cómo habían sido capaces de arrastrar esas malditas piedras hasta ahí. O quién las había arrastrado. O por qué. Pero los muertos no se lo iban a contar y Craw no tenía previsto engrosar sus filas para poder descubrirlo.

En ese instante, divisó el leve fulgor de un fuego entre los duros contornos de las piedras. Escuchó el murmullo de unas voces que se imponía al gruñido grave del viento. Eso le hizo recordar el riesgo que estaba corriendo y, al instante, una nueva oleada de miedo lo invadió. Sin embargo, el miedo es algo sano, siempre que a uno le haga pensar, como le había dicho Rudd Tresárboles hace mucho tiempo. Lo había pensado detenidamente y sabía que eso era lo correcto. O, al menos, la opción menos mala. A veces, eso es lo único a lo que uno puede aspirar.

Respiró hondo e intentó recordar cómo se sentía cuando era más joven y no le dolían las articulaciones y le importaba todo una mierda; entonces, escogió un agujero que se abría entre dos de aquellas enormes y antiguas rocas y lo atravesó.

Quizá ese sitio hubiera sido un lugar sagrado en tiempos inmemoriales, quizá esas rocas atesoraran una potente magia,

quizá fuera un delito gravísimo adentrarse en ese círculo sin haber sido invitado a hacerlo. Pero si alguno de los antiguos dioses se ofendía ante ese comportamiento, no tenía manera alguna de mostrar su enfado. El viento amainó y se transformó en un suspiro lúgubre, y eso fue todo. La magia era un bien escaso y ya no quedaban muchas cosas sagradas. Este era el signo de los tiempos.

Una luz danzaba en la parte interior de los rostros de Los Héroes, su débil fulgor naranja brillaba sobre la piedra agujereada, cubierta aquí y allá de musgo, así como de una maraña de zarzas viejas, ortigas y hierbas. Uno de ellos estaba roto por la mitad, otros dos se habían venido abajo con el paso de los siglos, dejando así unos huecos vacíos que se asemejaban a unos dientes que faltasen en la sonrisa de una calavera.

Craw contó ocho hombres; estaban apiñados alrededor de una hoguera azotada por el viento, vestidos con capas remendadas, abrigos raídos y mantas hechas jirones con los que combatían el frío. La luz de la hoguera parpadeaba sobre sus rostros demacrados, cubiertos de cicatrices y barbas de pocos días o espesas según el caso, y relucía en los filos de sus escudos, en las hojas de sus armas. Muchas armas. Aunque la mayoría era un poco más joven, no tenían un aspecto muy diferente del que podía tener el grupo de Craw una noche cualquiera. Probablemente, no eran muy distintos. Incluso llegó a pensar por un momento que uno de esos hombres, que se encontraba de perfil, era Jutlan. Se sobresaltó al creer reconocerlo e incluso estuvo a punto de saludarlo. Entonces, recordó que Jutlan llevaba doce años enterrado y que se había despedido de él ante su tumba.

Quizá hubiera un número limitado de rostros en el mundo. Y cuando uno llega a viejo, se da cuenta de que se repiten una y otra vez.

Craw alzó las manos, mostrando las palmas abiertas, e intentó hacer todo lo posible para que le dejaran de temblar.