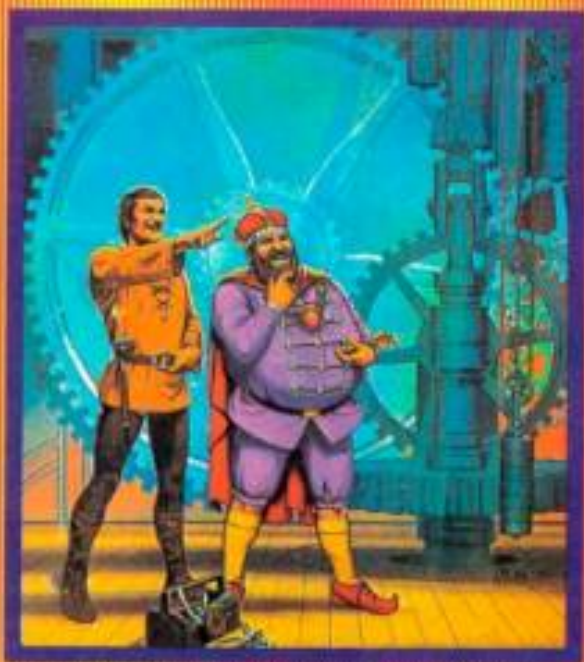


**ICARO**  
FANTASIA

# LOS RELOJES DE IRAZ

Segundo volumen de EL REY RELUCTANTE

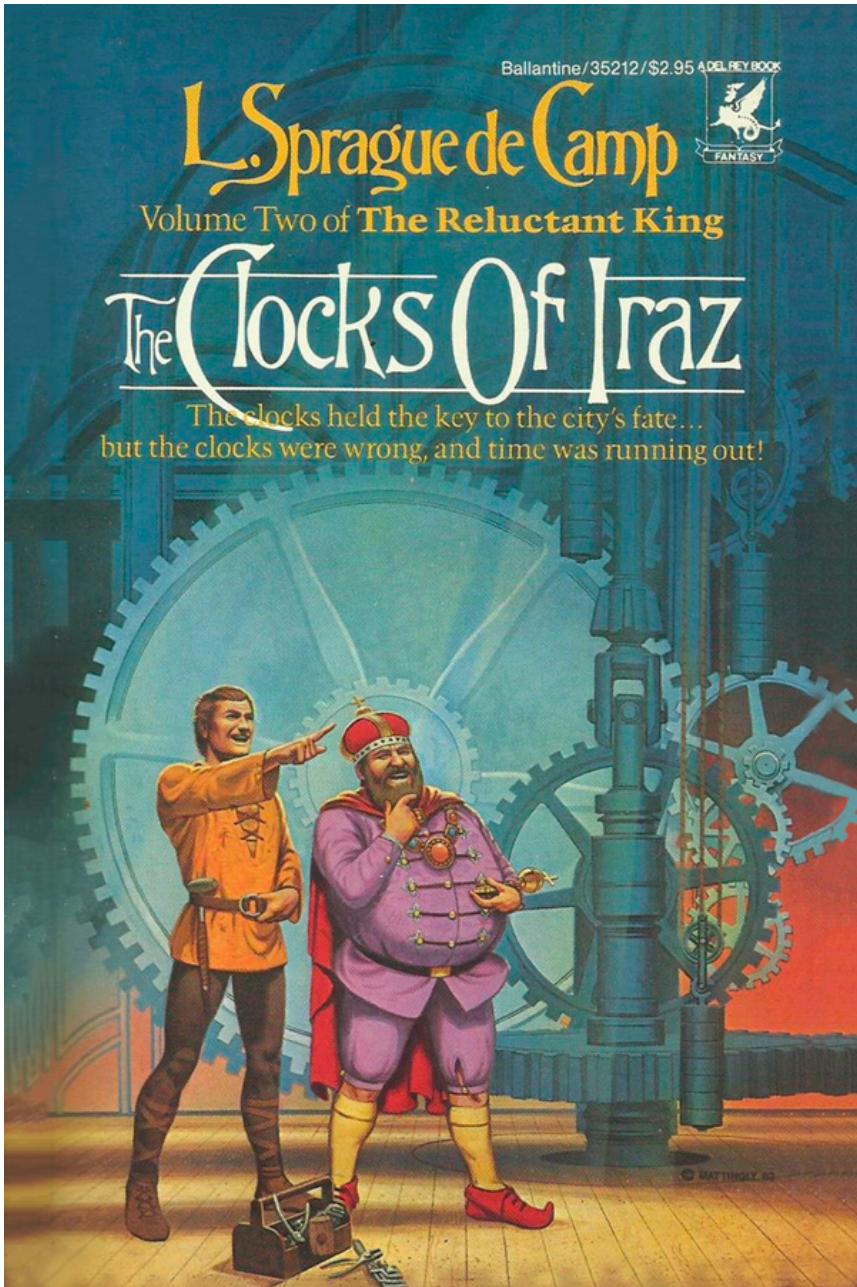


**L. SPRAGUE DE CAMP**

Los relojes eran la clave del destino de la ciudad... pero los relojes fallaban y el tiempo corría...

Los planes de los brujos, por lo que sabía Jorian, solían ser complicados. Pero esta vez el plan del brujo parecía sencillo. Según una antigua profecía, los relojes salvarían Iraz, pero, para ello, Jorian debía reparar antes los grandes relojes de la torre construidos por su padre.

Si todo iba bien, Karadur podría planear el rescate de la amada esposa de Jorian, la reina Estrildis, presa en Xylar. Y Jorian debería ser nombrado relojero mayor de Iraz, un puesto que le exigiría romper un asedio pirata, aplacar a una sacerdotisa enamorada y ponerse, por lo menos, un paso por delante de la Real Guardia de Xylar... ¡donde se le buscaba como estrella principal de una decapitación real!



## EL TÚNEL DE HOSHCHA

—Ahora, venid conmigo.

La gran sacerdotisa les guió. Pasaron por vestíbulos y salas y bajaron muchos tramos de escalera hasta que Jorian se perdió. En un pasaje subterráneo, débilmente iluminado por un simple candelabro, la sacerdotisa se detuvo ante una pesada y gruesa puerta de madera.

—Maese Jorian —dijo—, no haría esto por nadie, ni para salvar la vida. Pero, como este peligro implica al salvador bárbaro, no tengo elección. —Se sacó un grueso anillo del dedo—. Cuando la mirilla se abra, mostrad este anillo.

Corrió el cerrojo y abrió la puerta. Alargó una mano.

—Que os vaya bien, caballeros. —Sujetó la mano de Jorian durante más tiempo y con más fuerza de la que él esperó—. Quizá vuelva a veros, maese Jorian... y antes de lo que pensáis.

*Para John y Ann Ashmead*

## NOTA DEL AUTOR

Aunque el lector puede, naturalmente, pronunciar los nombres de esta historia como mejor le parezca, en lo relativo a los nombres penembianos he mantenido en la memoria las siguientes anotaciones: *ue* y *oe* como en alemán; *ui* (apagado) como en la palabra inglesa «biscuit»; las demás vocales más o menos como en español y las consonantes como en inglés. De tal modo, *Ayuir* rima con la palabra inglesa «fire»; *Chaluish*, con «demolish»; *Chuivir*, con «severe». La *h* de *Sahmet* y *Fahramak* se pronuncia: «sah-h'm-met», etcétera. El esquema se basa en la fonética del idioma turco.

## LOS RELOJES DE IRAZ

*Lyon Sprague de Camp nació el 27 de noviembre de 1907 en la ciudad de Nueva York. Sus primeras décadas las aprovechó siendo un buen estudiante e interesado por la Ciencia. Se diplomó en el Instituto Tecnológico de California (1930) y en el Stevens de Nueva Jersey (1933). Sus primeras labores las desarrolló como ingeniero, instructor y director de la Escuela de Invención y Patentes. El siguiente trabajo como editor y periodista (1937-38) le hace irse aproximando al campo de las letras. El primer relato que vende profesionalmente es «The Isolinguals», en septiembre de 1937, para «Astounding Stories». Su vida se encamina a ser escritor «freelance» para las revistas de la época, hasta que la Guerra Mundial trunca sus planes, donde desempeña una labor de experto para la Marina de los Estados Unidos. Licenciado con el grado de comandante, vuelve por sus fueros como escritor, realizando, también, una labor de periodista y colaborador de una agencia publicitaria en Filadelfia (1956).*

*L. Sprague de Camp es fundamentalmente conocido en España por sus colaboraciones con R. E. Howard y Lin Carter en la saga de «Conan», al igual que como especialista americano en la «Heroic Fantasy». Pero su faceta fundamental versa en torno a un «Space Opera» picaresco y a una «Fantasía» de clara tendencia humorística. La «serie de Krishna» o «serie de Viagens Interplanetarias» es una mezcla de aventura a lo Edgar Rice Burroughs y de intrigas maquiavélicas, destacando unos personajes «simpáticos» para el lector, antihéroes que les mueve el interés práctico. Dentro de este ciclo sobresalen las siguientes novelas: «La Torre*

de Zanid» (1958), «The Search for Zei» (1962) y «The Hand of Zei» (1963).

«El Rey Reluctante» se trata de una trilogía donde persisten los grandes temas del autor: una «imaginería» de tipo humorístico, con referencias medievales y haciendo hincapié en la aventura; un carácter «urbano» y sociológico, cuestionando el lugar que uno ocupa en una sociedad cuando algo lo perturba, y la utilización del esfuerzo del héroe para construir un nuevo estado de cosas. También el uso de la tecnología mágica, aplicada a los fines de una razón práctica. La obra está compuesta por las siguientes novelas: «La Torre Encantada» (1968), «Los Relojes de Iraz» (1971) y «El rey que salvó su cabeza» (1983). En base al éxito de estas narraciones. De Camp escribió una nueva secuela: «The Honorable Barbarian» (1989).

Alberto Santos Castillo  
Junio 1990



## 1

## EL MAMUT ESCARLATA

Era la hora del chivo, del décimo tercer día del mes del unicornio, en la república de Ir, una de las doce ciudades estado de Novaria.

En la taberna llamada *El Mamut Escarlata*, en la ciudad de Orynx, un delgado y bien vestido joven jugueteaba ausentemente con una copa de vino sin dejar de observar la puerta. Aunque el hombre vestía con harapos novarianos, daba cierta impresión de exotismo. Su piel era más oscura que la de los novarianos, aunque éstos fuesen un pueblo principalmente moreno. Lo que es más, sus ornamentos resultaban más chillones que los de la tierra de las Doce Ciudades.

En la vulgar sala se sentaba también un hombre mayor: un tipo fornido de mediana edad, con un rostro franco e indescriptible, ataviado de sobrio negro. Si el primer hombre parecía presuntuoso, el segundo aparentaba ostensiblemente austeridad.

Mientras el alto y delgado joven vigilaba la puerta, el hombre fornido, yendo y viniendo de vez en cuando a por una copa de cuero llena de ale, observaba al joven. El sudor corría abundantemente por las frentes de ambos hombres, pues el tiempo era cálido e impropio de la estación.

La puerta se abrió. En su marco aparecieron seis rudos individuos de tosco aspecto, cubiertos de sudor y polvo y maldiciendo el calor. Se sentaron en la mesa más grande de la sala y empezaron a golpearla. El hombre más alto, fuerte y rudo, con profundos ojos oscuros bajo espesas cejas negras y barba recortada, gritó:

—¡Eh, Theudus! ¿Pueden echar un trago unos trabajadores cuyas gargantas están llenas de un polvo tan espeso que se podría plantar en él?

—Voy, voy, maese Nikko, pero dejad ese infernal alboroto —refunfuñó el tabernero, apareciendo con las manos llenas de jarras de ale, pasando un dedo por cada asa. Al tiempo que dejaba las jarras en la mesa, preguntó—: ¿Es este el último día que trabajáis fuera de Orynx?

—Así es —dijo el hombre, a lo largo de cuya cara el filo de una espada dejó una cicatriz que le retorció la nariz—. Por la mañana, iremos a Eyrodium. Tenemos órdenes de seguir con el acueducto hacia el sur, siguiendo las tierras altas, antes de alcanzar la ciudad de Ir.

—Pensé que cortaríais directamente hacia Ir —dijo Theudus— para que fuese más corto.

—Así es, pero el Sindicato tendría que pagar por un arco de varias millas de largo, y ya sabes cómo son con el dinero; serían capaces de decir que un glaciar da calor. Cuando se haya terminado, reconocerán, indudablemente, que las gradas son muy bajas y que el canal se desborda por arriba. Se lo he advertido, pero no me han hecho caso. Sin que importe la ruta que tracemos, los topógrafos siempre nos llevamos la peor parte.

—Hace años que hablan de este proyecto —dijo el tabernero.

—Sí. Podrían haberlo construido hace años, pero supongo que confiaban en que Zevatas no tendría lluvia suficiente como para llenar el viejo acueducto. No se han decidido hasta que el agua ha escaseado tanto que han tenido que racionar los baños. ¡Tendrás que oler la ciudad subterránea! Podrían cortarlo y emplearlo como fertilizante. Bueno, ¿qué hay de cena?

Mientras los hombres ordenaban la comida, el joven delgado se acercó a la mesa que ocupaban los topógrafos. Sentándose tras el hombre alto, le dio un toque en el hombro con un perentorio índice. Al tiempo que el jefe de los

topógrafos le miraba, el joven, hablando en novariano con acento, dijo:

—¿No sois Jorian de Ardamai?

Los ojos del hombre se entornaron, aunque su rostro no se alteró ni su voz se alzó.

—Nunca he oído hablar de él. Me llamo Nikko de Kortoli, y mis compañeros podrán confirmarlo.

—Pero... bien, acompañadme a mi mesa; allí podremos hablar.

—Cierto, mi desconocido amigo —dijo el topógrafo con voz de pocos amigos. Llevándose consigo la cerveza, se levantó y siguió al otro hasta la mesa. Se sentó ante el joven y apoyó la mano en la daga que llevaba al cinto—. Ahora, señor, decidme, ¿qué puedo hacer por vos?

El otro lanzó una risotada.

—Vamos, señor. Todo el mundo ha oído hablar de Jorian de Ardamai, quien fuera rey de Xylar, que se libró de la decapitación y que se escondió... ¡ow!

—Tranquilo —murmuró el hombre alto, pasando un brazo alrededor de la cintura del joven mientras, con la otra mano, sacaba el cuchillo y lo apretaba suavemente en la piel del vientre del otro.

—¡Cómo... cómo os atrevéis! —exclamó el joven delgado—. ¡No podéis darme órdenes! ¡No os atreváis a hacer daño a alguien de mi rango!

—¿Queréis verlo? Si hacéis exactamente lo que os diga, no ensuciaréis el limpio suelo de Theudus con vuestros intestinos.

—¡Pe... Pero, mi querido Jorian, os conozco! ¡El doctor Karadur dijo que Nikko de Kortoli era uno de vuestros nombres falsos y así es como he dado con vos... ¡ow, dejad eso!

—¡En ese caso, cerrad la boca, idiota! ¿Qué tiene que ver Karadur en todo esto? ¡Y hablad en voz baja!

—Me dio una carta para vos...

—¿Quién sois?

—Me llamo Zerlik, hijo de Doerumik, hijo de...

—El nombre más vulgar que he oído. ¿De dónde venís? ¿Penembei?

—Exactamente, señor. De la gran ciudad de Iraz. Ahora...

—¿Está Karadur en Iraz?

—Sí, maese Jorian ¡ow!

—La próxima vez que digáis ese nombre en voz alta, os lo clavaré hasta la empuñadura. Enseñadme esa carta.

Zerlik miró su larga, aguileña y curva nariz.

—Realmente, señor, un caballero como yo no está acostumbrado a recibir un trato tan detestable...

—La carta, su señoría, a menos que queráis sentir el acero en las tripas. ¿Os contrató Karadur como mensajero?

—¡Basta ya, señor! Personas de mi alcurnia no trabajan por dinero. Nuestro deber es servir a la corte, y mi tarea la desempeño como mensajero real. Cuando Su Majestad, conocedor de mi manejo del idioma novariano, me ordenó entregar la misiva de Karadur...

Mientras hablaba, el hombre más alto rompió el sello de la carta y desdobló la hoja de papel de caña. Enarcó el ceño al ver la retorcida escritura que se leía en la crujiente y dorada superficie; pidió:

—¡Theudus! Una vela, por favor.

Cuando le entregaron la vela, el hombre alto leyó la siguiente epístola:

*Saludos de Karadur el mulvaniano a su fuerte compañero de la aventura del Kist de Avlen.*

*Si queréis rescatar a vuestra pequeña Estrildis, y recordáis lo suficiente de vuestros viejos conocimiento de relojería y deseáis arreglar los relojes de la Torre de Kumashar, venid a Iraz con maese Zerlik. La tarea no será difícil, pues he oído mencionar que dichos relojes fueron montados por su señoría. Adiós.*

Jorian de Ardamai murmuró:

—El viejo amigo tiene más sentido que vos, Zerlik, muchacho. Habréis visto que no menciona nombres...

Se detuvo cuando un movimiento al otro lado de la sala llamó su atención. El hombre vestido de sencillo color oscuro dejó una moneda en la mesa, se levantó y echó a andar lentamente. Jorian pudo ver un destello de su perfil en el cielo que se oscurecía antes de que la puerta se cerrase a espaldas del hombre.

—¡Theudus! —llamó Jorian.

—¿Sí, maese Nikko?

—¿Quién era el que acaba de salir?

El tabernero se encogió de hombros.

—No lo sé. Ha estado ahí sentado toda la tarde, dándole vueltas a una cerveza pequeña.

—¿Podrías saber de dónde es por su forma de hablar?

—Dijo pocas cosas, aunque lo que dijo fue, aparentemente, con acento del sur.

Jorian gruñó.

—Con esas ropas y acento sureño es como si llevara la palabra «Xylar» escrita o el reloj de arena escarlata bordado en la túnica.

—¿No estáis llegando a conclusiones con tan escasa evidencia? —preguntó Zerlik.

—Es posible, pero, en mi posición, uno se vuelve muy sensible a estas cosas. Si le hace feliz, maese Zerlik, sabed que no sois el único estúpido de la habitación. Me di cuenta de todo en cuanto llegué, pero tenía otras cosas en la cabeza.

—¿Significa esto que los xylarianos quieren todavía cortaros la cabeza para elegir a su siguiente rey? Siempre he pensado que es una costumbre muy brutal.

—Incluso os parecería más brutal si se tratase de vuestra cabeza. Bueno, de momento, aceptaré la invitación de Karadur. Pero viajar cuesta dinero, y por ahora tengo muy poco material de ese precioso tipo.

—Está arreglado. El doctor Karadur me confió una suma adecuada para ese propósito.

—Estupendo. ¿Cómo habéis llegado?

—En carroza —respondió Zerlik.

—¿Habéis conducido durante todo el camino desde Iraz? No sabía que la carretera de la costa fuese adecuada para el tráfico rodado.

—No lo es. Mi hombre y yo tuvimos que bajarnos cien veces para subir el aparato por encima de las piedras y sacarlo de los agujeros. Pero lo conseguimos.

—¿Dónde se encuentra vuestro hombre?

—Ayuir está en la cocina. No esperaríais que cenase con su amo, ¿verdad?

Jorian se encogió de hombros. Tras una pausa, Zerlik continuó:

—Bien, señor, ¿qué hacemos ahora?

—Estoy pensando. Quizá contemos con media hora antes de que *El Mamut Escarlata* se llene con una escuadra de la Guardia Real de Xylar con redes y lazos. ¿Os alojáis aquí?

—Sí. Tengo una habitación privada. Pero, seguramente, no querréis salir de aquí esta misma noche, ¿no?

—Sí. Y cuanto antes, mejor.

—¿Y mi cena? —gritó Zerlik.

—Al infierno vuestra cena; los cadáveres no tienen apetito. Si no hubieseis chismorreado mi nombre... De todos modos, ordenad a vuestro ayudante que apareje la carroza mientras nosotros nos equipamos. ¿Tenéis idea de adónde hemos de dirigirnos?

—Por el camino que seguí para venir... a través de Xylar y a lo largo de la carretera de la costa, a los pies de los Lograms, bajando por la orilla del mar hasta Penembei e Iraz.

Jorian sacudió la cabeza amargamente.

—No me veréis nunca en Xylar... No mientras sigan queriendo cortarme la cabeza.

—Entonces, ¿cómo vamos? ¿Yendo hacia el este hasta Vindium y rodeando el otro extremo de los Lograms?

—No es práctico. Nos llevaría meses y el valle de Jhukna es agreste y sin caminos. Pienso que es indispensable que viajemos por mar.

—¡Por mar! —La voz de Zerlik era casi un alarido—. Odio el mar. Además, ¿qué iba a pasar con mi hermosa carroza?

—Vuestro hombre y vos podéis usarla para volver por el camino que vinisteis. Me encontraré con vosotros en Iraz en cuanto pueda encontrar un barco.

—Por lo que he oído, no hay mucha navegación costera, pues los piratas de Algarth asolan las costas. Además, he recibido órdenes de acompañaros, para prestaros ayuda y asistencia.

Jorian pensó que si alguien pedía ayuda sería el mimado petimetre antes que nadie. Pero se limitó a decir:

—Acompañadme mientras vuestro criado se ocupa de la carroza. Si no podemos embarcar en algún mercante costeño, tendremos que fletar nuestro propio barco, para lo que harán falta dos personas por lo menos.

—¡Ayuir podría robarme la carroza y marcharse con ella!

—Eso, joven señor, es vuestro problema.

—No se puede considerar el que yo tenga que ir dando vueltas por el mundo sin ningún criado, como si fuera un mugriento vagabundo...

—Aprenderéis, amiguito. Os sorprenderá la de cosas que puede hacer uno cuando se empeña. —Jorian se levantó—. De todos modos, no nos podemos pasar toda la noche charlando. Voy a hacer las maletas y me encontraré aquí con vos dentro de un cuarto de hora. Decidle a vuestro ayudante que se prepare para conducirnos río abajo hacia Chemnis. —Rodeó la mesa y tocó a uno de los topógrafos en el brazo—. Sube conmigo un momento al dormitorio, Ikadion.