



Il capitano Francis Archer indietreggiò, terrorizzato, trascinandosi sul ponte della HMS Victory. Mai, in dieci anni di onorato servizio, l'odore acre del sangue, la polvere da sparo, il clangore delle spade, i crepitii delle armi da fuoco erano riusciti a offuscare il suo proverbiale sangue freddo.

Ma la visione di quell'essere dal corpo squamoso imbrattato di sangue, le cui braccia tentacolari si seravano implacabili attorno alle gole dei suoi compagni, l'aveva completamente annientato.

Francis osservò gli occhi smorti del mostro che contrastavano con il ghigno selvaggio, illuminato da denti bianchi e affilatissimi. Tremando dal panico, strinse la sciabola con entrambe le mani per scongiurare la morte che sentiva prossima.

— Non... avvicinarti! — Il tremito delle braccia aveva contagiato la voce. — Non... Oppure... ti... ammazzo!
Il mostro fece un passo in avanti.

E un altro.

www.ragazzi.mondadori.it

Mappa: © iStockphoto.com/Stephen Sweet
(elaborazione grafica di Stefano Moro)

© 2009 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Milano
Prima edizione settembre 2009
Stampato presso Mondadori Printing S.p.A.
Stabilimento N.S.M., Cles (TN)
Printed in Italy
ISBN 978-88-04-59390-4

Francis urtò con la schiena la balaustra del ponte. Più indietro non poteva andare, a meno di non tuffarsi in mare, e in mare l'avrebbero aspettato quegli altri mostri, ancora più orribili.

Cacciò un urlo disperato e colpì con la sciabola, nella vana speranza di uccidere quell'aberrazione.

La lama entrò in profondità nell'addome del mostro, ma quello continuò ad avanzare, incurante dell'acciaio che gli trafiggeva lo stomaco. Francis sentì la saliva mefitica dell'essere sul viso.

Morì prima ancora di rendersene conto.



L'ammiraglio Ebenezer Charrington abbassò il canocchiale con le iniziali intarsiate in oro, distogliendo lo sguardo da quel terrificante spettacolo. Non poteva credere a ciò che vedeva: da un anno a quella parte le peggiori leggende sui mostri marini erano diventate realtà. E nessuno era in grado di offrire una spiegazione razionalmente valida.

— Signori — disse rivolgendosi a due ufficiali stranieri. — Tutto ciò è orribile.

— E inevitabile, ammiraglio Charrington — aggiunse il collega francese Jean-Louis Dreyfus. — Ma quello che non capisco è perché noi leali servitori del regno di Francia dobbiamo aiutare voi inglesi in questa assurda storia. È solo colpa vostra se quei, come si dice, mortes vivantes... stanno mettendo a soqquadro il mondo intero.

— Questo non è esatto, caro Dreyfus. Con quelli sbarcati in patria abbiamo chiuso la partita più di un

anno fa, mentre questa delle Antille è una situazione del tutto diversa. Le aberrazioni che stanno assalendo la HMS Victory non sono dei... come li hai chiamati... mortes vivantes, ma mostri partoriti da qualche grembo infetto. O devo ricordarti di quando alla tua bella signora al posto delle braccia sono spuntati tentacoli uncinati?

— Come osi, bastardo d'un inglese! — Dreyfus mise mano alla sciabola, la stessa con cui era stato costretto a uccidere la giovane moglie trasformata in mostro. Erano sposati da dieci anni, e il loro unico figlio era rimasto in Francia. Le malelingue sostenevano che l'avessero segregato in un sotterraneo di massima sicurezza. — Non so cosa mi trattiene dallo sfidarti a duello e aprirti la pancia come meriti! Forse il pensiero che neanche quei mostri laggiù, che stanno massacrando i nostri uomini, si mangerebbero le tue luride viscere d'oltremania!

— Basta, hombres! — Una voce imperiosa fece girare i due uomini. — Charrington, dia subito l'ordine di inviare dei rinforzi alla HMS Victory, e anche lei, Dreyfus, mandi una vedetta ad aiutare i superstiti. Una delle nostre divisioni migliori è stata appena trucidata, e non possiamo permetterci una falla nell'assedio. Se rompono l'accerchiamento che abbiamo stretto intorno all'isola, i mostri dilagheranno nelle colonie e da lì di nuovo nel mondo intero!

Dreyfus si allontanò stizzito urlando ordini ai suoi sottufficiali. Carlos Ruiz Domingo Martinez La Plaza si rivolse a Charrington. Lo guardò dal basso in alto, con un moto di disgusto. — Cosa sta facendo ancora qui, Charrington, non ha anche lei degli ordini da ese-

quire? O devo ricordarle a chi è affidato il comando di questa spedizione... visto che a voi inglesi i morti viventi sono sfuggiti di mano un anno fa? Non è da tutti permettere che la famiglia reale venga quasi sbranata!

Senza attendere risposta, La Plaza prese in mano il suo cannocchiale e osservò impotente un altro bagno di sangue che si consumava poco lontano, su un vascello della spedizione congiunta che vedeva, strette in un'insolita alleanza, Francia, Spagna e Inghilterra combattere fianco a fianco.

Contro di loro, si riversavano i mostri vomitati da quell'isola neanche segnata sulle carte nautiche.



Qualche metro più in basso, nella stiva, quattro uomini non si erano persi una parola dei tre ammiragli.

— Questa storia degli inglesi colpevoli è ridicola! —
La voce tradiva un forte accento scozzese.

— Che cosa vorresti fare, allora? Saltare fuori e dire: “Guardate che è colpa del Nero, che un anno fa si è impossessato della Clessidra del Potere e adesso si prepara a marciare sul mondo intero”?

— Goldmerry, i tuoi commenti sono sempre inutili —
rispose O'Fire al vecchio magro e rugoso. — E comunque, senza Spinn non andiamo da nessuna parte.

Calò il silenzio. In lontananza i boati dei cannoni si perdevano nello sciabordio del mare.

Poi Kook sbottò attraverso la sua folta barba intrecciata: — Spinn è morto. Ficatelo in testa, scozzese.



PARTE PRIMA
**Alla ricerca
della Clessidra**



Piani d'azione

La città sotterranea di Privateer's Cove, ormai abbandonata, era ridotta in macerie. Era stato proprio lo scozzese O'Fire a infliggerle il colpo di grazia: per liberarsi del capitano Blackmore e delle sue orde di zombie, aveva evocato il terribile Karnar, la serpe immortale che viveva nelle profondità dell'isola. L'arrivo del mostro aveva sì capovolto le sorti della battaglia, ma anche raso al suolo la città, nascondiglio impredicabile (fino ad allora, almeno) dei pirati della Fratellanza.

E adesso che la sua miglior difesa, la segretezza, era caduta, bucanieri, pirati e filibustieri avevano capito che come nascondiglio ormai non valeva più di una galletta secca. La diaspora si era lasciata dietro travi carbonizzate e cumuli di mattoni, in mezzo ai quali i bucanieri superstiti stavano discutendo sul da farsi.

In piedi, appoggiato a una mezza botte, Spinn tradiva la propria impazienza spostando continuamente da destra a sinistra il corpo agile, ricordo di un passato di ladro. Attento e silenzioso, ascoltava i suoi compa-

gni passandosi una mano tra i capelli arruffati. Sapeva che il Nero li stava inseguendo: perché loro, i pirati, possedevano la mappa che conduceva alla Clessidra del Potere.

E poi, il Nero voleva lui. Ignorava il vero motivo per cui quel demonio fosse tanto interessato a lui oltre che alla Clessidra, ma di certo non poteva lasciare quel prezioso manufatto nei suoi artigli. La Clessidra, inoltre, gli era indispensabile per ritrovare Jake, il fratello maggiore che, anni prima, proprio per salvare lui, era stato catturato dai pirati che avevano assalito il loro villaggio.

Cercava di non pensare all'ipotesi più terrificante: e se fosse stato proprio il Nero a rapire suo fratello?

Le coincidenze erano molte, troppe: a distanza di anni un altro gruppo di pirati aveva cercato di replicare il rapimento, stavolta a sue spese.

— Troviamola noi, la Clessidra — propose Keepfit, il cambusiere.

Kook, il cuoco di bordo, sospirò. — Sei pazzo? E poi che ne facciamo? Non sappiamo nemmeno come funziona.

— E allora? Intanto troviamola, poi vedremo cosa farne.

— E il Nero? Credi che starà a guardare?

— Kook, per tutti i diavoli! È per questo che dobbiamo trovarla. Prendiamo la Clessidra e con lei il Potere. E con il Potere annientiamo il Nero e la sua Legione di zombie.

— Keepfit potrebbe avere ragione — assentì O'Fire.

— Ma la Clessidra... — obiettò ancora Kook. — Ricordate quel che ci disse il vecchio Elia? Non sappiamo cosa potrebbe scaturire da un potere tanto forte!

Keepfit scattò in piedi, irritato. — E cosa vorresti fare,

allora? Fuggire in eterno con la mappa per evitare che il Nero se ne impossessi? È questo che vuoi?

— Basta. — Lo scozzese zittì tutti alzando leggermente il tono di voce. — E tu, Spinn? Che ne pensi?

Spinn fu colto alla sprovvista. Non credeva che quella decisione potesse dipendere anche da lui: dopotutto aveva quindici anni ed era l'ultimo arrivato.

— La Clessidra, Spinn — ripeté O'Fire. — Che cosa dobbiamo fare, secondo te?

Spinn, in cuor suo, sapeva già cosa rispondere. — Keepfit ha ragione. Dobbiamo prendere la Clessidra prima del Nero. Solo così potremo sconfiggerlo.

— Allora — disse O'Fire — si va a caccia della Clessidra. Qualcuno si oppone?

Guardò la cinquantina di uomini che lo circondavano. Nessuno disse niente.

— Mi arrendo — disse Kook.

— Bene. — Lo scozzese tirò fuori la mappa. — Ora, però, abbiamo un altro problema. Qui sopra c'è disegnata un'isola. Un atollo, forse, un minuscolo e insignificante sputo di terra che le carte normali ignorano. Ma, per quanto mi riguarda, osservando la sua orientazione, l'isola potrebbe trovarsi ovunque, anche in Cina!

Kook sghignazzò. — E allora, di cosa stiamo parlando? Questa mappa non serve a niente! A noi come al Nero! Bruciamola e lasciamo la Clessidra nella sua dimora dimenticata dal mondo.

O'Fire lanciò un'occhiata torva al cuoco di bordo.

— Elia! — L'urlo di Spinn fece girare tutti. — Il vecchio Elia! Lui sa sicuramente come leggere questa mappa e quindi...

— E quindi niente. — Goldmerry scosse la testa, la

sua voce era come sempre stridula e gracchiante. — Quel vecchio borioso se n'è andato prima dell'arrivo del Karnar. E da com'era conciato, sarei pronto a giurare che aveva più carne nello stomaco degli zombie che attaccata alle ossa. Di sicuro è andato a morire da qualche parte qui, sotto di noi.

— Sotto di noi? — ripeté Spinn, scettico, guardando la pietra su cui tutti loro poggiavano i piedi. — Più sotto di così? Questa città mi sembra già abbastanza affossata.

— Si vede che sei ancora un moccioso — sogghignò Goldmerry. — O'Fire, diglielo tu.

O'Fire sorrise. — Spinn, ma che domande fai? E sì che da quando hai abbandonato l'Inghilterra ne hai viste parecchie!

Spinn pensò a quegli orribili zombie, a quell'inquietante diario di bordo, al braccio di Blackmore che al posto della carne aveva spiriti vivi, al Karnar, la serpe immortale che aveva salvato Privateer's Cove dallo stesso Blackmore.

Lo scozzese aveva ragione. Ne aveva viste molte. Si alzò in piedi con uno scatto.

— Che aspettiamo allora? Andiamo a cercarlo.



Il Nero, seduto sul trono, osservava soddisfatto il ragazzo inginocchiato davanti a lui, ai piedi della scalinata di alabastro.

Il figlio di Blackmore aveva la stessa età di Spinn, ma i suoi capelli erano biondi, la sua pelle pallida e liscia. Lo sguardo era in apparenza fisso nel vuoto del pavimento di marmo, ma una rabbia fredda lo permeava.

— Tu — disse il Nero con voce ferma e decisa. — Tu sai.

Fece una pausa. Il ragazzo restò immobile, con la testa china. Sembrava che l'ostinazione della roccia e la fermezza del marmo su cui poggiava gli si fossero trasferite in corpo.

— Tu sai perché sei qui. Per la vendetta. E la vendetta, un giorno, ti condurrà al mio fianco, in cima a questi scalini, alla destra del mio trono. Sei pronto?

Il ragazzo sollevò lo sguardo. — Sì.

— Molto bene.

Il Nero scese dal trono e si portò di fronte al giovane. — Alzati in piedi. La forza alimentata dall'odio