

Le Nebbie dell'Hotal - Introduzione

I Falchi Neri agonizzano. Del loro antico potere non è rimasto quasi nulla. Sono finiti i giorni in cui le loro temute navi dalle nere vele solcavano i mari sollevando terrore e disperazione. Il loro potente regno, votato alla distruzione ed alla razzia, è ormai un vecchio ricordo.

Non è stato facile. Quella tra voi Albatrì Bianchi ed i Falchi Neri è stata una guerra lunga e micidiale. Per decenni Kardaana e Neitraan (così vengono chiamati i vostri popoli negli annali) hanno lottato per terra e per mare, senza quartiere. Vittorie e sconfitte, tregue e paci precarie, giuramenti e tradimenti si sono alternati per quaranta lunghi anni insanguinati. Sembrava che entrambi i popoli si sarebbero consumati in una guerra senza vittoria possibile, finché, nella valle dell'Ieser, le vostre forze sono riuscite a vincere lo scontro decisivo, riportando al campo il cadavere di Adwardon l'Impalatore, il terribile re dei Falchi. La battaglia, che già è passata alle cronache come il Carnaio dell'Ieser per la sua tremenda violenza, ha segnato la vostra vita e la storia del mondo intero. Da allora, venti anni fa, le bianche vele dell'Albatro hanno iniziato a dilagare, e nessuna armata sembrava in grado di contenere le vostre schiere. Guidati dall'intelligenza e dalla determinazione del generale Haitan, di vittoria in vittoria avete fatto a pezzi la tetra piramide di dominio e paura costruita dai vostri nemici, un popolo di razziatori dediti solo alla guerra, allo sfruttamento ed allo schiavismo. Del loro odioso potere è rimasto ben poco. Le armate dell'Albatro hanno conquistato la capitale del regno dei Falchi Neri, abbattendone la casa reale e catturandone tutti i membri.

Ma c'è chi resiste: una parte dell'aristocrazia Neitraan, ostinata ed incapace di accettare la pace, è riuscita a rifugiarsi in un'isola sperduta, il cui solo nome suscita timore anche nei più saldi veterani: Isakar, l'antica capitale del Regno dei Falchi. L'isola maledetta da cui, molti secoli fa, per la prima volta le loro navi dalle vele nere salparono in cerca di schiavi, sangue e bottino.

Nessuno straniero ha mai messo piede sull'isola, a parte gli infelici schiavi destinati a morire di sfinimento, se non, a quanto sussurrano in molti, a servire da osceno pasto per oscure divinità della guerra e delle tenebre. Perfino scoprire l'esatta ubicazione dell'isola è stata un'impresa difficile. Ma ora quel punto nero sulle carte dell'Impero dell'Albatro Bianco è stato finalmente fissato: l'ultima battaglia è ormai vicina, l'orrore ha i giorni contati.