

## Os Heróis de DALRAG A Santa Água de Bringth

### Prólogo

Esta história é contada em Katzir, mundo habitado por diversas raças, povos e criaturas cada qual com sua língua, cultura e desejos. A origem de seus habitantes foi motivo de várias lendas e histórias, mas muitos a desconheciam completamente.

Segundo uma antiga lenda élfica, no princípio elfos e anões viviam em paz. O mundo era um local pacífico e os orcs eram pouco numerosos vivendo no extremo norte sem oferecer grandes ameaças. Os dragões também eram raros e não se interessavam pelos assuntos das outras criaturas vivendo a nordeste em profundas cavernas escavadas nas montanhas. Lá guardavam algo de extraordinário valor e que até hoje permanece um mistério. O mundo permaneceu dessa maneira por milhares e milhares de anos. Os halflings surgiram dos elfos e os gnomos dos anões, já os humanos chegaram por último, mas sua origem é desconhecida até os dias atuais.

Katzir foi um local pacífico por algumas dezenas de milhares de anos, mas agora os tambores da guerra soam principalmente no norte. O condado de Dalrag, que fazia parte do antigo Reino Élfico de Elista, fica no extremo sul de Katzir e recentemente também tem vivenciado uma crescente instabilidade. No princípio, sua independência foi vista como uma maneira de criar um território igualitário para todas as raças, mas o tempo provou que a percepção da maioria estava errada.

Dalrag era comandada por uma dinastia de regentes eleitos pelos 11 membros anciões da cidade. Este grupo de anciões era formado pelos humanos, elfos, anões e halflings mais velhos do condado e sua representação foi escolhida com base na proporção de habitantes de cada raça, contando com quatro humanos, três elfos, três anões e um halfling. O regente do condado também compunha o conselho e era eleito pela maioria dos membros. Historicamente, quase todos os regentes foram humanos, pois a nomeação de um anão ou elfo tendia a agravar os conflitos. O conselho funcionou bem, principalmente enquanto foi formado por pessoas que comungavam dos ideais de irmandade entre as raças.

No entanto, com o falecimento dos membros originais a escolha de novos regentes sempre foi acompanhada de crises políticas e instabilidade.

Apesar disso, a situação permaneceu harmoniosa até cerca de 150 anos atrás, quando o humano Suineg foi incluído no conselho. Ele era o membro mais jovem de todas as raças, mas fez forte campanha para sua eleição com promessas de dias melhores e prosperidade junto à plebe de humanos, anões, elfos e halflings. Sua vitória prometia ser avassaladora, mas os conselheiros anões vetaram seu nome e comprovaram que ele utilizou-se de magia para obter os votos que necessitava. Com isso, Suineg foi expulso do conselho e obrigado a viver em prisão domiciliar dentro de seu castelo que foi selado magicamente. Desde então ele nunca mais foi visto.

Em Katzir, e não apenas em Dalrag, os seres de diversas raças sobrevivem numa infundável busca por força, supremacia, terras, tesouros ou simplesmente paz de existência. Não é mais incomum ver orcs vivendo em florestas ou cavernas e meio-orcs sobrevivendo de maneira segregada em grandes cidades. A vida como camponês é pouco promissora, pois se pode morrer de fome, sofrendo dos abusos de seu senhorio ou ainda como vítimas de ataques de alguma criatura fantástica. Nestes tempos difíceis jovens de diversas raças unem-se, formando grupos em busca de fama ou tesouros. Alguns os chamavam de mercenários, mas a grande maioria de ‘aventureiros’. Este livro conta a história de um destes grupos.