Introdução Jogo

O reino de Algor, o maior e mais conhecido reino do continente Matis. Seu legado se estende por incontáveis anos carregando várias histórias, contos e lendas de feitos históricos que aconteceram em eras passadas. Agora sendo um reino pacífico e regido por um Rei sábio, ele prospera como nunca. Era apenas mais um dia ensolarado como qualquer outro quando o Rei recebeu a terrível notícia: A premonição de nuvens escuras que avançavam sobre as suas terras, trazendo consigo o caos e destruição. Os sacerdotes do templo, em um pânico nunca visto, imploravam por uma assembleia de extrema urgência com o Rei. Seu pedido foi atendido, e foi nesse momento que o Rei e seus súditos tomaram conhecimento da profecia enviada pelos deuses aos sacerdotes: O temível dragão de lendas passadas, Botegilr, havia despertado de seu sono profundo que durou por inúmeras gerações e se preparava para trazer ruína a esse mundo mais uma vez. O pânico tomou conta do salão imperial, porém o Rei, sábio como era, imediatamente encontrou uma solução, que seria um pedido aos mais fortes aventureiros do reino para enfrentar e derrotar o dragão antes que a destruição se espalhasse, com a recompensa de uma quantia jamais vista. Mesmo assim, a maioria dos aventureiros se recusaram a aceitar tal desafio pois acreditavam que seria uma aventura de morte certa. Apenas dois grupos de bravos guerreiros aceitaram o pedido: Fazer uma longa e árdua viagem pelo reino até as Montanhas Sombrias ao norte, uma região temida por todas as raças devido à existência de poderosos monstros que habitavam o local e profetizado como a residência do dragão, que havia a conquistado e dominado em eras passadas. Após tal viagem era necessário derrotar o dragão, um feito conquistado por poucos heróis através da história, e trazer de volta a paz do reino. Será que nossos bravos guerreiros estão à altura de tamanha provação e realizarem o impossível?