

Suméria - Introdução

Bruxinhachellot

Suméria é um continente banhado a oeste pelo Mar Frígido, a leste pelo Mar do Fogo e ao norte pelo Mar Meridional. O sul é uma região ainda desconhecida e inexplorada. Muitos foram os que se atreveram a desbravar seus domínios, seja por terra ou pelo mar, poucos voltaram para seus lares com vida, desolados. A região ganhou fama de ser mal-assombrada e assim, vem sendo evitada pela maioria dos habitantes do continente sumeriano. No Mar Frígido, fazendo fronteira com a Cordilheira Nevada, encontra-se a "Calota de Gelo Sempterna", local onde se originam os ventos e as correntes de ar frias que invadem o continente sumeriano. O Mar Meridional, pouco navegável, possui águas agitadas por redemoinhos constantes. No Mar do Fogo encontra-se a Ilha do Vulcão, Ilha da Morte e Ilha dos Piratas. Sendo o mais navegável, constitui na principal rota marítima que liga o continente sumeriano a outros continentes.

A origem de Suméria é ainda desconhecida. Seus primeiros habitantes, segundo as lendas, pertenciam a uma raça humana de inteligência notável e ilimitada. Estranhamente essa raça desapareceu do continente, porém os vestígios de sua ocupação ainda podem ser encontrados em alguns locais. A exemplo disso estão algumas construções, a maioria em ruínas, estradas, monumentos e objetos de grande valor.

O continente sumeriano foi reabitado cerca de quatro séculos por diversas raças vindas de outros territórios além-mar.

O primeiro século da chegada daqueles que se tornariam os primeiros novos habitantes a ocupar o continente foi denominado o Século do Terror. A costa leste foi invadida por um maremoto que inundou e destruiu grande parte das cidades costeiras. Além disso, segundo conta a lenda, um terrível monstro marinho emergiu do Mar do Fogo e atacou os habitantes causando mortes e destruição.

O segundo século, tornou-se o Século das Fortalezas. Muralhas imensas foram erguidas da margem leste à margem oeste do continente. Tinha como objetivo conter uma nova

invasão marítima. Neste século ocorreram algumas disputas de territórios e assaltos constantes às construções fortificadas.

O terceiro século, chamado de O Restaurador foi o mais tumultuado. Recheado de guerras e conflitos entre os clãs, indecisão quanto ao sistema de governo que deveria ser instaurado, disputas por territórios e pelas rotas comerciais, que só teve fim na segunda quinzena do quarto século.

A partir do quarto século, denominado Século Astral é que as peças começam a se encaixar. O Século Astral é marcado por grandes acontecimentos: os territórios são demarcados e divididos proporcionalmente aos clãs. Institui-se uma cidade neutra - Tremaria - a cidade portuária, na qual está localizada a Cúpula dos Doze, composta de doze representantes de cada clã. Todos os assuntos políticos, comerciais e pessoais são questionados e avaliados por essa instituição. Criou-se a Guarda do Porto com a finalidade de conter a pirataria ilegal, o contrabando de pérolas da Lagoa dos Corais e manter a segurança dos habitantes da cidade e das cargas armazenadas nos galpões do Porto das Gaivotas. Leis foram instituídas. Impostos foram criados com vistas a melhorar as condições de vida de cada habitante do continente. Desenvolveu-se o comércio entre os clãs e as rotas comerciais, terrestres e marítimas, foram ampliadas.

Suméria ainda não foi completamente conquistada. Ainda existem muitos territórios a serem descobertos e muitos segredos a serem revelados. Este será o cenário de muitas aventuras.

Obra original disponível em:

<http://www.overmundo.com.br/banco/sumeria-introducao>