

- ERA NILLS - PRZED CZASEM

Okres ten opisuje czasy przed powstaniem oficjalnego kalendarza. Są one przedstawione jedynie w zarysie, albowiem braku jest kronik z tamtego okresu, brak również tych, którzy mogliby go pamiętać. Jego nazwa w Lutrianie brzmi: *Abe Urmat Colles* i oznacza Przed Wzniesieniem Miasta. Używają jej ludzie, aby opisać te czasy. W Sillarionie nazywa się ją *Erą Nills*, czyli *Erą Nieznanych Gwiazd*. Elfy zaś zwykły mówić o tym okresie jako o Przedświcie: *Najlartellar*.

ok. r. -7500	<ul style="list-style-type: none">• Rozwija się cywilizacja Najstarszych.• Klimat na Kontynencie Środka jest bardzo ciepły.
ok. r. -6000	<ul style="list-style-type: none">• Powstają miasta Najstarszych: W AjArd w Dolinie Cudów, na Solan, na obszarze Wichrowych Stepów a także w Górach Końca.
ok. r. -4000	<ul style="list-style-type: none">• Złoty okres cywilizacji Najstarszych. Miasta rozrastają się. Pojawiają się także na Lenji;• Klimat znów lekko się ociepla.
ok. r. -1500	<ul style="list-style-type: none">• Pierwsze ślady prymitywnych plemion Vilena, pojawiających się na terenie DrecarE.• W G. Surnam pojawiają się plemiona Krasnoludów i Koboldów. Walczą one z prymitywnymi rasami goblinowatymi.
r. -1402	<ul style="list-style-type: none">• Na Kontynent Środka (Wyżynę URN'ana przybywają Gryfonie w swych Gwiazdnych Barkach. Od tego momentu Gryfonie liczą upływ czasu.
ok. r. -1200	<ul style="list-style-type: none">• Gryfonie utrzymują kontakty z cywilizacją Najstarszych. Wymieniają się z nimi wiedzą na temat technologii i magii. Z ich pomocą zasiedlają północną część Ak'amaredonu.
ok. r. -1150	<ul style="list-style-type: none">• Na Dzikich Równinach pojawiają się pierwsze, prymitywne plemiona Utra. Są to łowcy i zbieracze żyjący w hordach pierwotnych.• Vilena tworzą zwarte struktury plemienne, zaczynają tworzyć podwaliny kultury.• Plemiona Koboldów i Krasnoludów osiedlają się w Elhelidach.
r. -1127	<ul style="list-style-type: none">• Orta Vitra otwierają pierwszą Bramę Międzywymiarową, prowadzącą do tego świata. Nazwana zostaje ona Bramą Setr-Arch (Bramą Świtu)
ok. r. -1100	<ul style="list-style-type: none">• Klimat nieco się oziębia;
ok. r. -1050	<ul style="list-style-type: none">• Rozpoczyna się wojna wśród Najstarszych. Kolonie na Lenji zachowują w niej neutralność.• Wybuch magiczny spowodowany jakimiś eksperymentami Najstarszych, lub sporami między nimi, oddziela Solan od Łądu Bez Powrotu. Inny niszczy podwodne kolonie Najstarszych.

	<ul style="list-style-type: none"> • W Oceanie Węża pojawia się Apoh.
ok. r. -900	<ul style="list-style-type: none"> • Powolny upadek Najstarszych i regres ich cywilizacji.
ok. r. -820	<ul style="list-style-type: none"> • Na kontynent Środka przybywają Pradawni. Za ich przyczyną powstają pierwsze kręgi megalityczne. Pradawni zaczynają tworzyć Sieć Życia.
ok. r. -800	<ul style="list-style-type: none"> • Na Kontynent Środka przybywają ludzie z ludów Marven i Callas. Vilena z początku izolują się od nowo przybyłych. Pojawiają się sporadyczne walki terytorialne między tymi ludami.
ok. r. -790	<ul style="list-style-type: none"> • Nagłe zniknięcie Najstarszych. Nawet Gryfonie nie wiedzą co się z nimi stało. Jedyna pozostała kolonia utrzymuje się na wyspach Sutu, inna na Lenji. • Klimat lekko się ochładza.
ok. r. -770	<ul style="list-style-type: none"> • Vilena i rasy ludzkie dochodzą do porozumienia. Przybysze zaczynają zaludniać Kontynent Środka i Dzikie Równiny. • Część plemion Utra, zepchniętych przez ekspansję ludzi, przenosi się na północną część Kontynentu Środka.
ok. r. -700	<ul style="list-style-type: none"> • Krasnoludy i koboldy coraz liczniej zasiedlają Elhelidy i północną część G. Końca. Budują pierwsze miasta i kopalnie. • Ze wschodu przybywają nowe ludzkie plemiona An'sar. Zasiedlają krainy na północy, za Elhelidami. • Niewielka populacja Najstarszych na Lenji stojąc przed wizją całkowitego wyginięcia decyduje się poddać serii genetycznych i magicznych eksperymentów. Tak powstaje rasa Ixari, taka jaką znamy dzisiaj.
ok. r. -400	<ul style="list-style-type: none"> • Pierwsze kontakty między ludźmi i Vilena a Krasnoludami i Koboldami. Rozpoczyna się handel wymienny pomiędzy tymi rasami.
ok. r. -300	<ul style="list-style-type: none"> • Vilena i Ludy Callas i Marven tworzą pierwsze, wspólne struktury państwowe. Władza mieści się w rękach najbardziej szanowanych rodów. Wymieszanie się kultury tych trzech ras tworzy podstawy do pojawienia się dzisiejszej kultury DrecarE. • Nierzadko dochodzi do walk z dzikimi plemionami Utra, którzy spychani są na północ. • Na północy Kontynentu Środka pojawia się barbarzyńskie, ludzkie plemię, zwące siebie Strażnikami.
ok. r. -200	<ul style="list-style-type: none"> • Agresywna ekspansja Strażników na zachód i południe prowadzi do walk z Ans'ar i dzikimi Utra. Utra zepchnięci na tereny dzisiejszego Państwa Środka rezygnują z czynnego oporu i osiedlają się wśród żyjących tam ludów. • Strażnicy osiedlają się na Wyżynie Kości.
ok. r. -150	<ul style="list-style-type: none"> • Struktury państwowe na terenie Kontynentu Środka i Łądu Bez Powrotu umacniają się. • Lud Marven kolonizuje Torgeth, powstają tam pierwsze osady. • Ludzie nawiązują kontakty handlowe z Gryfoniami.

	<ul style="list-style-type: none"> • Ans'ar zasiedlają równinę Alurbaran, rozwijają swą wiedzę o magii, dzięki której są w stanie oprzeć się agresywnym plemionom barbarzyńskim.
ok. r. -120	<ul style="list-style-type: none"> • Ludzie pojawiają się na Wichrowych Stepach. Są to zwykle koczownicy zepchnięci tam przez bardziej rozwinięte kultury. • Lud Marven dociera do AjArd, gdzie również się osiedla. Napotyka tam dzikich Utra.
ok. r. -110	<ul style="list-style-type: none"> • Pierwsze kontakty Krasnoludów i Koboldów z Gryfoniami inspirują ich młodą kulturę – zwłaszcza pod kontem technologicznym. • W G. Kota w AjArd zaczynają pojawiać się Felidae.
r. -103	<ul style="list-style-type: none"> • Orta Vitra zaczynają żywiej interesować się DrecarE, w którym rozpoznają Platformę Międzywymiarową. Pierwsi z nich przybywają na te ziemie. Przy Bramie Świtu powstaje ich pierwsza baza.
ok. r. -98	<ul style="list-style-type: none"> • Klimat gwałtownie i znacząco się oziębia. Nastaje „Długa Zima” trwająca cztery lata. Spadek ludności na terenie Kontynentu Środka i Łądu Bez Powrotu, dotyka głównie dzikie plemiona koczownicze i ludy z północy. • W tej sytuacji potęgują się walki pomiędzy mieszanymi ludami, zamieszkującymi ziemie dzisiejszego Drecare a Strażnikami, pracymi na południe. Strażnicy docierają na Czerwoną Równinę i osiedlają się tam.
r. -94	<ul style="list-style-type: none"> • Koniec „Długiej Zimy”. Klimat na Kontynencie Środka i na ziemiach Łądu Bez Powrotu przypomina dzisiejszy. • Na wschodzie pojawiają się Elfy, które osiedlają się Zaginionej Krainie.
ok. r. -50	<ul style="list-style-type: none"> • Na północy pojawiają się Smoki, które przybyły tutaj przez własną Bramę Międzywymiarową. • Orta Vitra wznoszą Alha'ris.
ok. r. -40	<ul style="list-style-type: none"> • Cywilizacja Złotych Elfów na wschodzie rozwija się.
ok. r. -20	<ul style="list-style-type: none"> • Większe plemiona mieszane jednoczą się ze sobą. Pomiędzy rzeką Sillirllą a granicą Brodatej Puszczy powstaje pierwsze państwo – Olfen.
ok. r. -1	<ul style="list-style-type: none"> • Powstaje stolica Olfenu, największe miasto tamtych czasów i główny ośrodek handlowy dla Ludzi, Vilena, krasnoludów i Koboldów. Zwie się ona Nolgard.
r. 0	<ul style="list-style-type: none"> • Koniec Ery Nills.