

## - ERA LITUR - PORANNEJ GWIAZDY

Pierwsza Era oficjalnej historii DrecarE, nazwana zwykle po prostu w *Pierwszą Erę*. Jej określenie w Sillarionie oznacza *Erę Porannej Gwiazdy*. Wielu uważa ją do dziś za złoty wiek w dziejach większości ludów. Był to okres niesłychanego rozkwitu kulturalnego, magicznego i artystycznego. Wiele z tego zawdzięczano Ludowi Drecar. W tym czasie powstały również podwaliny całej późniejszej cywilizacji, zaś ludy Marven i Callas doprowadziły swą kulturę na wyżyny. Niemniej, pamiętać należy, iż to właśnie potężny rozkwit mocy i wiedzy, umożliwił otwarcie Wrót Pustki w Drugiej Erze.

<b>r. 1</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Wzniesienie Nolgardu rozpoczyna I Erę. Od tego czasu ludzie, Utra i Vilena prowadzą kalendarz.</li></ul>
<b>r. 51</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Olfen umacnia się, rośnie handlowe i kulturalne znaczenie Nolgardu.</li></ul>
<b>r. 64</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Król Krasnoludzki Atar Krwawobrody z Rodu Egila Stalowej Wieży wypiera Uka i goblinoidy z północnej części G. Końca.</li></ul>
<b>r. 67</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Krasnoludy budują miasto <b>Agr</b> na nowo podbitych ziemiach. Od tego momentu także zaczynają prowadzić swój kalendarz.</li></ul>
<b>ok. r. 70</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• W AjArd pojawia się ciemnoskóry lud, przybyły z południa. Pod jego wpływem osady w AjArd założone przez Marven zaczynają powoli przekształcać się w miasta i rosnąć w siłę. Powstanie cywilizacji WczesnoAjArdzkiej.</li></ul>
<b>r. 75</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Barbarzyńskie Plemiona Strażników budują twierdze na Wyżynie Kości. Zajmują także wschodnią część gór Surnam.</li></ul>
<b>r. 90</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• W Elhelidach i Mglistych Dolinach pojawia się lud Hei'llers. Są to wspólnoty rodowe wywodzące się z ludu Callas, z pewną domieszką krwi barbarzyńskich ludów, głównie Strażników.</li><li>• Krasnoludy i koboldy tworzą państwo <b>Kolda</b>.</li></ul>
<b>ok. r. 120</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cywilizacja WczesnoAjArdzka rośnie w siłę i rozwija się.</li><li>• Marven osiedli w Torgeth prowadzą potyczki z mieszkającymi tam barbarzyńcami własną kulturę.</li></ul>
<b>r. 150</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Grupa elfów przybywa do Olan, wędrując z Zaginionej Krainy. Osiedla się tam, budując pierwsze osady.</li></ul>
<b>r. 203</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Orta Vitra umacniają kontakty z Olfenem, dzięki polityce i wymianie handlowej.</li><li>• W G. Surnam i Elhelidach pojawiają się Elfy Górskie, Gnomy i Błękitne Smoki. Oba te ludy żyją początkowo w pokoju.</li><li>• W zachodniej części Kontynentu Środka powstaje nowe, nadmorskie państwo <b>Estla</b>, ze stolicą w <b>Alserze</b>. Żyją w nim przede wszystkim Vilena, ludzie i Utra.</li></ul>
<b>r. 212</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Elfy Leśne wnoszą <b>Danaceę</b>. Zaczynają szukać kontaktów</li></ul>

	handlowych i kulturalnych, co sprawia, iż nawiązują relacje z Nolgardem i Koldą.
<b>ok. r. 300</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Powstanie wielu mniejszych i większych państewek na Kontynencie Środka (na terenach dzisiejszego Drecare) i na Dzikich Równinach. Są one zakładane głównie przez ludzi, Vilena i Utra.</li> <li>• Wymieszanie krwi Marven i Barbarzyńców w Torgeth, a także wzajemne oddziaływania kulturowe doprowadzają do powstania kultury Nardlens. Ludzie z tej rasy budują pierwsze Smocze Statki.</li> </ul>
<b>ok. r. 650</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• W wyniku przemian kulturowych, a także sporadycznych starć zbrojnych na terenie Drecare powstają duże ośrodki państwowe: <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Na południu - <b>Kalanthar</b> ze stolicą w <b>Sol</b>, zajmuje ziemię pomiędzy Wichrowymi Stepami, aż do rzeki Ulion.</li> <li>❖ <b>Hadet</b> ze stolicą w <b>Renie</b>, zajmujący ziemię od Lilivy do Zjawliwców.</li> <li>❖ <b>Roelghar</b> ze stolicą w <b>Goor</b>, zamieszkane także przez krasnoludy, zajmujące Ciche Wzgórza, między Rzeką Śpiewną i Ulionem.</li> <li>❖ <b>Królestwo Anionu</b> na Dzikich Równinach, ze stolicą w <b>Twierdzy Wojowników</b>, rozciąga się pomiędzy Żejem a Zmiennym Stepem.</li> <li>❖ Strażnicy zakładają własne państwo na Czerwonej Równinie, zwie się ono <b>Otnar</b>, zaś jego stolicą jest <b>Ted-Gar</b>.</li> </ul> </li> </ul>
<b>ok. r. 670</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Górskie Elfy rozwijają swą wiedzę o magii, dzięki kontaktom z Błękitnymi Smokami. Pozwala im ona wznieść w G. Surnam i Elhelidach słynne Wiszące Zamki.</li> <li>• Część Gnomów opuszcza Elhelidy, osiedlając się Zjawliwcach i G. Końca.</li> <li>• Część elfów poszukując kontaktów handlowych i kulturowych opuszcza Olan i zakłada <b>Cesarstwo Kamienia</b> ze stolicą w <b>Suliny</b>.</li> </ul>
<b>r. 719</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pierwsze konflikty między Koldą a Olan wynikające z odmienności kultury Elfów i krasnoludów a także sprzeczności interesów.</li> </ul>
<b>r. 722</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• W G. Kota pojawiają się Harpie.</li> </ul>
<b>r. 724</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konflikt między Koldą a Olan zaostrza się, sporadycznie dochodzi do starć zbrojnych.</li> </ul>
<b>r. 725</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wybuch Wojny Łuku i Topora pomiędzy Koldą i Olan. Obie strony początkowo ponoszą duże straty, żadnej z nich nie udaje się przeważać szali na swą korzyść.</li> <li>• Cesarstwo Kamienia zrywają stosunki handlowe i dyplomatyczne z Koldą.</li> </ul>
<b>r. 726</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Na równinie Alurbaran powstaje silne państwo <b>Ans'ar</b>. Rządzone jest ono przez utalentowanych Adeptów: Magów i Nekromantów.</li> <li>• Krasnoludy z G. Surnam toczą bitwy z Błękitnymi Smokami. Elfy Górskie pozostają neutralne w tym sporze.</li> </ul>
<b>r. 728</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• W jednej z bitw Wojny Łuku i Topora ginie władca Koldy Tabor</li> </ul>

	Grzmiący Głos z Rodu Egila Stalowej Wieży. Rządy w państwie przejmuje jego małżonka Heira Czerwony Warkocz z Rodu Undara Zaciekłego Młota.
<b>r. 729</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Królowa Koldy, Heira Czerwony Warkocz z Rodu Undara Zaciekłego Młota, prowadzi udaną ofensywę przeciwko Olan, zmuszając elfią armię do wycofania się z gór. W szczytowym momencie jednak ofensywa załamuje się. Elfy powracają do Olan.</li> </ul>
<b>r. 730</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pomiędzy Królestwem Ans'ar a barbarzyńcami z Wyżyny Kości dochodzi do regularnej wojny.</li> <li>• W AjArd, w G. Kota Harpie napadają na ród Felidae.</li> <li>• Wojna Łuku i Topora wchodzi w okres impasu, charakteryzujący się niewiele znaczącymi potyczkami. Jej nasilenie słabnie.</li> </ul>
<b>r. 735</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orta Vitra zajmują las Drachnem. Budują kolejną Bramę Międzywymiarową i tworzą sieć astroinformatyczną (na razie jedynie na własny użytek).</li> </ul>
<b>r. 736</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Olan i Kolda podpisują zawieszenie broni. Koniec Wojny Łuku i Topora.</li> </ul>
<b>r. 737</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• W G. Kota wybucha Wojna o Wąwóz pomiędzy Felidae i Harpiami.</li> </ul>
<b>r. 740</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Znaczny wzrost znaczenia cywilizacji WczesnoAjArdzkiej, która opracowuje zaawansowaną matematykę, astrologię, alchemię i poetykę, także wprowadza nowe ulepszenia do żeglugi, które pozwalają jej na nawiązanie szerszych kontaktów handlowych.</li> </ul>
<b>r. 743</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Harpie zdobywają dwa wąwozy w zachodniej części G. Kota.</li> <li>• Krasnoludy powoli wypierają z G. Surnam Błękitne Smoki.</li> </ul>
<b>r. 749</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nardlens wynajdują kompas, co pozwala im na ulepszenie metod nawigacji i żeglugi. Ich statki podróżują nawet do AjArd.</li> </ul>
<b>r. 789</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cywilizacja WczesnoAjArdzka odnajduje pozostałości po Najstarszych w Dolinie Cudów (dzisiejsze Morze Wewnętrzne). Poznaje obcą technologię, magię i kulturę. Dzięki nim wznosi ogromne piramidy i wspaniałe świątynie. Rozpoczyna się dla niej złoty wiek.</li> </ul>
<b>ok. r. 795</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orta Vitra nawiązują kontakty polityczne i handlowe z państwami na terenie dzisiejszego DrecaRE. Dzięki technologicznej, informatycznej i magicznej przewadze udaje im się zdobyć w nich duże wpływy.</li> <li>• Gnomy zaczynają grać w Koldzie coraz bardziej znaczącą rolę.</li> </ul>
<b>r. 802</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Państwa DrecaRE podpisują pakt o wzajemnej nieagresji. Dzieje się to za przyczyną Orta Vitra, którzy w kilku z nich zaczynają pełnić rolę zakulisowych władców (Kalanthar, Hadet i Otnar). Jedynie Cesarstwo Kamienia zachowuje swą faktyczną odrębność.</li> </ul>
<b>r. 825</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• W dolnym biegu Żezu, w pobliżu słonych moczarów powstaje państwo <b>Tagr'hanion</b>, ze stolicą w <b>Yrpa</b>, zamieszkane przez Ludzi, Utra i Koboldy. Zaczyna ono prowadzić wojnę z Królestwem Anionu.</li> </ul>

<b>ok. r. 830</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Na Kontynent Środka, na AjArdzkich statkach, przybywają Felidae. Zaczynają osiedlać się wśród ludzi i na Ziemiach Tygrysa.</li> </ul>
<b>ok. r. 832</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kolda rozwija się znacznie przy pomocy gnomiej techniki. Dzięki niej ulepszone zostają metody wydobywcze, oraz metalurgia, co pozwala temu państwu zająć znaczącą pozycję w handlu.</li> </ul>
<b>r. 850</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Na Dzikich Równinach trwają zażarte walki między Tagr'hanionem a Królestwem Anionu.</li> <li>• Otnar ofiaruje Felidae możliwość osiedlenia się na Ziemiach Tygrysa.</li> <li>• Cesarstwo Kamienia ponownie nawiązuje handlowe i polityczne kontakty z Koldą.</li> <li>• Z polecenia faraona Hatszemesu część AjArdczyków osiedla się na Lenji. W ujściu Nurati powstaje osada Hatszem-Itichi. Przez kolejne pięćdziesiąt lat AjArdczycy powoli zasiedlają ziemię wzdłuż rzeki.</li> </ul>
<b>ok. r. 860</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Do gór w okolicach północnej krainy Irsharom przybywają Harpie. Zajmują także dwa wąwozy w G. Końca.</li> </ul>
<b>ok. r. 890</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cywilizacja WczesnoAjArdzka sięga rozkwitu. Na pustyniach powstają pola nawadniane dzięki magii i technice, silna flota i ustalenie wymiany walutowej wraz z rozwojem ekonomii. Rozwój magii i nauki przebiega coraz szybciej.</li> </ul>
<b>r. 909</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potężny Wybuch magiczny, spowodowany niebezpiecznym eksperymentem, znosi z powierzchni ziemi Dolinę Cudów. Na jej miejscu powstaje Morze Wewnętrzne. W wyniku tego kataklizmu Cywilizacja WczesnoAjArdzka rozpada się.</li> </ul>
<b>r. 910</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osiedleni na Lenji AjArdczycy tracą kontakt z swoją cywilizacją i zaczynają rozwijać się w kierunku wytworzenia własnej kultury i sztuki.</li> </ul>
<b>r. 958</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ludzie żyjący na Lenji organizują szereg wypraw badawczych i geograficznych w głąb kontynentu, co pozwala im lepiej zrozumieć swoją nową ojczyznę.</li> </ul>
<b>r. 989</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orta Vitra rozbudowują sieć Astroinformatyczną.</li> <li>• Lud Callas buduje zamek <b>Callas</b>.</li> </ul>
<b>r. 1000</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Na Kontynent Środka przybywają Smoki. Nawiązują relację z Orta Vitra, a później także z innymi ludami.</li> </ul>
<b>ok. r. 1010</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rozpoczyna się złota era na Kontynencie Środka. Następuje ogromny rozkwit magii, techniki i kultury. Elfi i ludzcy magowie poznają smoczą mądrość.</li> <li>• Orta Vitra tworzą kolejne Bramy: w zamku Callas i w mieście In'sali.</li> </ul>
<b>r. 1132</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Upadek Tagr'hanionu. Wojska Królestwa Anionu palą stolicę tego państwa i biorą ludność w niewolę.</li> </ul>
<b>ok. r. 1140</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AjArdczycy zaczynają tworzyć nową kulturę, ze strzępów tego, co ocalało po ich wcześniejszej cywilizacji.</li> </ul>
<b>r. 1160</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• W AjArd powstają Miasta-Państwa: Kudan i On'ar.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hatszem-Itichi staje się dużym miastem i ważnym ośrodkiem kulturowym na Lenji.</li> <li>• Ludzie osiedlają się na pogórzu Lenji i po raz pierwszy spotykają Ixari.</li> </ul>
<b>r. 1162</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• W AjArd powstają kolejne Miasta-Państwa: Al'kana i Amira</li> </ul>
<b>r. 1179</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• W AjArd powstaje Ualla i port Zigut.</li> <li>• Ludzie osiedli na Lenji przyjmują nazwę Lenja'kare. Zaczynają budować miasta na pogórzu Xiquti i uczą się żyć na tej ziemi. Rozpoczyna się wydobywanie obsydianu i początku produkcji szkła.</li> </ul>
<b>r. 1188</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Krasnoludy z G. Surnam ostatecznie zwyciężają Błękitne Smoki i zdobywają ich skarby.</li> <li>• W AjArd powstaje port A'jak.</li> </ul>
<b>ok. r. 1200</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rozwój społeczny, magiczny i kulturalny na Kontynencie Środka następuje bardzo szybko. Orta Vitra oficjalnie przejmują władzę w Hadet i Otnar. W innych państwach mają decydujący wpływ na politykę i kierunek rozwoju. Jedynie Cesarstwo Kamienia i Królestwo Ans'ar zachowują niezależność.</li> <li>• W państwach na Kontynencie Środka zostaje prowadzona wspólna waluta: Srebroń.</li> <li>• Nowa kultura na Lenji rozwija się. Powstaje społeczeństwo kastowe i nowe trendy w sztuce. Życie kulturalne powoli przenosi się na pogórze.</li> </ul>
<b>r. 1245</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wewnętrzne niepokoje wstrząsają Olan. Wywołane są one wizjami kapłanki Kallistrijani, która wierzy, iż Ja'va nakazuje elfom porzucić ten kraj i udać się dalej na zachód. Krajowi grozi wojna domowa.</li> </ul>
<b>r. 1247</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Część elfów opuszcza Olan i pomimo sprzeciwów ich królowej: Garlitien Szmaragdowy Potok, córki Villmiriona, kieruje się na zachód, do Torgeth.</li> </ul>
<b>r. 1270</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Królestwo Ans'ar rośnie w siłę korzystając z rozwoju magii. Plemiona barbarzyńców nie są w stanie opierać się mu dłużej i zostają zepchnięte na skraj Wyżyny Kości.</li> <li>• Królowa Olan: Garlitien Szmaragdowy Potok, ogłasza tych którzy opuścili kraj wbrew jej woli – wygnańcami.</li> </ul>
<b>r. 1274</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Niespodziewanie barbarzyńcom przychodzą na pomoc Krasnoludy i Elfy Górskie z G. Surnam. Rozpoczyna się nowa wojna – Wojna Czterdziestoletnia pomiędzy Królestwem Ans'ar a siłami sprzymierzonymi.</li> </ul>
<b>r. 1276</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wygnańcy z Olan docierają do Torgeth.</li> </ul>
<b>r. 1277</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elfy wnoszą miasto Shagath. Nawiązują kontakty z Lodowymi Wiedźmami i oddają im dar nieśmiertelności w zamian za siłę, która pozwoliłaby im przeżyć we wrogim otoczeniu. Od tego momentu, gdy utraciły Elfie Światło, nazywane są Alframami.</li> </ul>
<b>ok. r. 1280</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alfry zdolne teraz do życia w warunkach skrajnego zima osiedlają się w Kłach Oris. Wnoszą tam niesamowite miasto, wykute we</li> </ul>

	<p>wnętrzu lodowca – <b>Srebrną Dolinę</b>. Jest ona odtąd ich stolicą.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rozwój magii i techniki na Kontynencie Środka nadal zadziwia inne ludy.</li> </ul>
<b>r. 1293</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• W Hadet, Kalanhar i Olfen powstają pierwsze szkoły Smoczej Magii.</li> </ul>
<b>r. 1315</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Woja Czterdziestoletnia zostaje zakończona. Ans'ar i siły sprzymierzone podpisują pakt o podziale ziemi.</li> </ul>
<b>r. 1378</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Powstanie „Iglycy Burz” – Arcydruid Javor Srebrnoręki chciał się rozejrzeć po okolicy...</li> </ul>
<b>r. 1379</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Powstanie kolejnych miast w Kłach Oris: Desloru i Riv'ler.</li> </ul>
<b>ok. r. 1400</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sytuacja społeczno-ekonomiczna sojuszu Drecarskiego jest stabilna. Na Kontynencie Środka istnieje dziewięć państw: <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Olfen</b>, królestwo ze stolicą w <b>Nolgardzie</b>;</li> <li>❖ <b>Estla</b>, cesarstwo ze stolicą w <b>Alserze</b>;</li> <li>❖ <b>Cesarstwo Kamienia</b> ze stolicą w <b>Sunliny</b>;</li> <li>❖ <b>Drachnem</b>, państwo, ze stolicą w <b>Alha'ris</b>;</li> <li>❖ <b>Kalanthar</b>, cesarstwo ze stolicą w <b>Sol</b>;</li> <li>❖ Państwo <b>Hadet</b> ze stolicą w <b>Renie</b>;</li> <li>❖ <b>Królestwo Roelghar</b>, ze stolicą w <b>Goor</b>;</li> <li>❖ <b>Królestwo Ans'ar</b> ze stolicą w <b>Necrosis</b>;</li> <li>❖ <b>Otnar</b>, państwo, ze stolicą w <b>Ted-Gar</b>.</li> </ul> </li> </ul> <p>Przez następne 1100 lat nic nie mąci pokoju tych ziem. W tym czasie powstają Uniwersytety Magiczne, Uczelnie Technologiczne oraz szkolnictwo ogólne. Wznoszone są wielkie świątynie, pałace i biblioteki. Rozwija się sztuka i architektura. Orta Vitra tworzą wraz z magami Callas pierwsze korytarze teleportacyjne.</p>
<b>r. 1888</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Powołanie Rady Ośmiu (która pierwotnie składała się z przedstawicieli każdego z państw oprócz Królestwa Ans'ar), ustalenie jej siedziby w Kręgu Ośmiu i stworzenie korytarza teleportacyjnego łączącego to miejsce, Nolgard, Callas i Alha'ris.</li> </ul>
<b>r. 2053</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dekret o „Widmowym Borze”, jako miejscu azylu dla Wylkołków, Nawek i ofiar przemian magicznych i genetycznych.</li> </ul>
<b>r. 2184</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rasy goblinowate przeżywają eksplozję demograficzną. W wyniku tego w górach końca zaczyna toczyć się wojna Nu-Gardh (Na Zielonych!).</li> </ul>
<b>r. 2196</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Krasnoludy i koboldy wypierają gobliny z G. Końca i Elhelid.</li> <li>• Rozwój cywilizacji Złotych Elfów w Dolinie Źródła, daleko na wschodzie Zaginionej Krainy.</li> </ul>
<b>r. 2137</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• W G. Surnam Gnomy, Krasnoludy i Elfy Górskie zakładają własne państwo: <b>Elen-Ghar</b>. Jego stolicą zostaje Wiszący Zamek <b>Nival</b>.</li> </ul>
<b>r. 2253</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Powstanie Siedmiu Wież, w Dolinie Źródła.</li> </ul>
<b>ok r. 2300</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dalszy rozwój cywilizacji Złotych Elfów. Kilku z nich dociera nawet na Kontynent Środka, gdzie zostają bardzo serdecznie przyjęci w Cesarstwie Kamienia.</li> <li>• Kultura Lenja'kare rozwija się, zgodnie z własnymi wzorcami</li> </ul>

	kulturowymi. Hatszem-Itichi zostaje praktycznie opuszczone i zmienia się w niewielki port. Lenja'kare nie prowadzą kontaktów handlowych z AjArd ani żadnym kontynentem zewnętrznym..
<b>r. 2342</b>	• Gryfonie opuszczają północną część Akamaredonu i przenoszą się na Solan.
<b>r. 2373</b>	• Wojna domowa w Beran. Zostaje jednak szybko zażegnana, gdy syn dawnego władcy Elryk Hakenson Tnący Topór, zostaje wygnany.
<b>r. 2374</b>	• Elryk Hakenson Tnący Topór znajduje podziemną pieczarę pod lodem, ogrzewaną przez gorące źródła. Wraz ze swoimi zwolennikami zakłada tam nowe miasto: Fomorię.
<b>ok. r. 2400</b>	• Rozwój magii i techniki osiąga szczyt. Orta Vitra wraz z Gryfoniami, gnomami i ludźmi budują bazę kosmiczną DR01.
<b>r. 2409</b>	• Vilena zaczynają osiedlać się w AjArd, w ruinach spoczywających na dnie Morza Wewnętrznego.
<b>R 2412</b>	• Lenja'kare próbują podbić resztę kontynentu ale napotykają na silny opór ze strony zamieszkujących dżunglę ras: Pajęczyc, Czterorakich i Yaaki.
<b>r. 2453</b>	• Powstanie Wolnego Miasta na Kontynencie Środka.
<b>r. 2497</b>	• Umiera Raanya Co Przepowiedziała Zmrok, z ludu Vilena, największa wieszczka Drecare. Przed śmiercią zapowiada koniec Pierwszej Ery i otwarcie Wrót Neith-Shu.
<b>r. 2500</b>	• 13 dnia ostatniego miesiąca tego roku na niebie pojawia się Czerwone Słońce. Zwiastuje to koniec Pierwszej Ery.