

- ERA REDON - CZERWONEGO SŁONCA

Epoka ta posiada wyjątkowo negatywną opinię w historii DrecaRE. Jej nazwa w Sillarionie oznacza *Erę Czerwonego Słońca*. Wśród ludzi zaś nazywana jest często *Drugą Erą* lub *Przeklętą Erą*. Jej trwanie wyznaczyło pojawienie się na niebie wielkiej, czerwonej gwiazdy, podobnej do słońca. Zaburzyło ono porządek na planie materialnym i w Krainach Snów. Dni stały się nierówne, część z nich zlewała się z nocami, w czerwonym półmroku emitowanym przez nową, dziwną gwiazdę. Jej światło przebudziło moce Ciemności w wielu duszach i umysłach i Bogowie Mroku powstałi z nową siłą. Wreszcie, jej złowróżbny wpływ, zwiódł wielkich Adeptów, którzy otworzyli Wrota Pustki. Wielu więc wspomina te czasy z niepokojem, było one bowiem okresem niesnasków, klęsk, wojen i niepotrzebnego rozlewu krwi. I pozostawiły DrecaRE z wieloma ranami.

r. 01	<ul style="list-style-type: none">• Dziwna energia emitująca z Czerwonego Słońca uszkadza bazę kosmiczną DR01. Technicy różnych ras skupiają się na zbadaniu tego zagadnienia.
ok. r. 05	<ul style="list-style-type: none">• Narastają spory i kłótnie między wychowankami uczelni magicznych. Niektóre uniwersytety niemal zupełnie odcinają się od świata, strzegąc zazdrośnie zdobytej wiedzy.• Lenja'kare prowadzą wyczerpujące wojny z dzikimi rasami w dżungli, lecz bez powodzenia.
r. 15	<ul style="list-style-type: none">• Na morzach i oceanach pojawia się coraz więcej potworów. W tej sytuacji grupa Elfów buduje twierdze Nashar-Illana, aby strzec szlaków morskich.
07. III 15	<ul style="list-style-type: none">• W Królestwie Ans'ar rodzi się Abziałdin, syn Marcjana – pierwszy prorok Ansoja.
r. 21	<ul style="list-style-type: none">• AjArdczycy wysyłają na Lenję flotę. Podbijają Hatszem-Itichi i osiedlają się tam.
r. 23	<ul style="list-style-type: none">• Lud Heillers tworzy własne wzorce kulturowe i artystyczne. Stworzenie związku Mglistych Dolin, rządzonego przez Króla i Radę Klanów.• AjArdczycy na Lenji powoli spychają Lenja'kare do wnętrza kontynentu, przejmując ziemię wzdłuż rzeki Nurati.
r. 30	<ul style="list-style-type: none">• Elfy z Nashar Illana wznoszą na Lenji twierdzę: Nashar Yritulla.
r. 31	<ul style="list-style-type: none">• Odżywają dawne antagonizmy między elfami i krasnoludami.• Cesarstwo Kamienia znów zrywa stosunki dyplomatyczne z Koldą.• W Królestwie Ans'ar Abziałdin przeżywa swoją pierwszą wizję i zaczyna nauczać.
r. 36	<ul style="list-style-type: none">• AjArdczycy na Lenji umacniają się i ponawiają ekspansję w głąb kontynentu. W tej sytuacji Lenja'kare decydują się przerwać walki z dzikimi rasami z dżungli, a Miasta-Państwa jednoczą się,

	tworząc własną armię.
r. 37	<ul style="list-style-type: none"> • Seria bitew i potyczek pomiędzy AjArdczykami i Lenja'kare kończy się zwycięstwem rdzennych mieszkańców kontynentu. AjArdczycy mniej obeznani w geografii i warunkach przyrodniczych Lenji nie są w stanie prowadzić wojny na długi dystans i wycofują się do ujścia Nurati. Przez kolejne 50 lat starcia między tymi rasami będą dość częste.
r. 48	<ul style="list-style-type: none"> • Pod wpływem monoteistycznych nauk Abziałdina, Proroka Ansoja, w Królestwie Ans'ar dochodzi do przewrotu religijnego. Rozpoczyna się tam wojna domowa pomiędzy zwolennikami nowej i starej religii.
r. 50	<ul style="list-style-type: none"> • Zajęte sporami z krasnoludami Elfy ignorują fakt powstania w pobliżu Olan, na ruinach Tagr'hanionu nowego państwa – Nilfharim. Państwo to rządzone jest przez kapłanów Ciemności. • W Ans'ar zwyciężają zwolennicy Proroka Abziałdina, który zostaje Najwyższym Kapłanem Ansoja i głową państwa. Ustrój zmienia się w Teokrację. Płoną stosy – pali się na nich księgi magiczne, innowierców i członków innych ras.
r. 53	<ul style="list-style-type: none"> • Ans'ar ogłasza mobilizację, zrywa pakt o nieagresji i napada na Elen-Ghar. Nazywa to „Świętą Wojną” • Uciekinierzy – magowie i zwolennicy dawnej religii z Ans'ar przedostają się przez pasmo Elhelid i zajmują ziemię w dorzeczu Lilivy i na terenach dzisiejszego Oderlin.
r. 57	<ul style="list-style-type: none"> • W wyniku narastających pomiędzy klanami sporów Związek Mglitych Dolin rozpada się. Rody występują przeciw sobie i krajem wstrząsa wojna domowa.
r. 59	<ul style="list-style-type: none"> • Daleko, poza Alurbaran, nad brzegami rzeki Turla wznosi się niezależny Uniwersytet Onyxu, będący uczelnią Wysokiej Magii. Jego członkowie za pomocą potężnych zaklęć tworzą twierdzę Elen'gall. • W AjArd nieznany nikomu Nomad Bantu natrafia na pustyni na dawne ruiny, w których znajduje się świątynia Sati. Bóstwo objawia mu się, czyniąc z niego swego awatara. Odtąd znany on będzie jako Nebpehtysati (Sati Jest Panem Potęgi).
r. 61	<ul style="list-style-type: none"> • Nebpehtysati zyskuje wielką popularność wśród dzikich plemion nomadów i gromadzi swoją armię. Napada na kilka wiosek położonych wzdłuż nurtu Zinambi i plądruje je.
r. 63	<ul style="list-style-type: none"> • Armia Nebpehtysati zdobywa miasto Amira. Następuje rzeź jego mieszkańców.
r. 64	<ul style="list-style-type: none"> • Armia Nebpehtysati oblega On'ar. Miasto bronić się będzie dzielnie przez następne dwa lata. • Wzrost potworów w wodach Fired zmusza elfy z Nashar-Illana do zaciekłych walk.
r. 66	<ul style="list-style-type: none"> • Nebpehtysati zdobywa wpływy wśród korsarzy i zyskuje posłuszną mu flotę. Wiedziony wizją zesłaną mu przez Patrona

	<p>porzuca oblężenie Om'aru i kieruje się ku Ualla.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rozpoczyna się oblężenie Ualla.
r. 67	<ul style="list-style-type: none"> • Armia Nebpehtysati atakuje miasto Ualla z lądu i z wody. Miasto jest bliskie upadkowi, a Nomadowie wdzierają się na ulice. Wtedy jednakże dochodzi do objawienia się awatara Neith, który zabija przywódcę Nomadów. Wojsko rozprasza się w popłochu. • On'ar i Kudan formują armię, która ma za zadanie rozgromić pozostałości wojsk Nebpehtysati.
r. 68	<ul style="list-style-type: none"> • Mieszkańcy Ualla budują świątynię Neith i poświęcają bogini to miasto. • Na Lenji Elfia twierdza Nashar Yritulla przekształca się w kwitnące miasto Vilmisir.
r. 72	<ul style="list-style-type: none"> • Dochodzi do sporadycznych starć między elfami z Olan i Cesarstwa Kamienia a krasnoludami z Koldy. • Nilfharim rośnie w siłę i zaczyna budować armię. • W AjArd zostaje odbudowane miasto Amira.
r. 73	<ul style="list-style-type: none"> • Do Elen'gall przybywa Wielki Adept, Arcymag Gereth, syn Kalsta z ludu Marven, wraz ze swym przyjacielem Arcydriudem Akhte, synem Wierzby Siwej z ludu Pradawnych. • Nilfharim atakuje Królestwo Anionu. Dzięki wsparciu Mocy Ciemności udaje mu się zadać mu duże straty i uprowadzić w jasyr ludność.
r. 74	<ul style="list-style-type: none"> • Armie Ciemności nadal pustoszą Królestwo Anionu. Twierdza Wojowników upada. Wraz z nią ginie ostatni prawowity władca tej ziemi: Król Crom Żelazna Szczeka, z Rodu Stepowego Lwa.
r. 75	<ul style="list-style-type: none"> • Królowa Elfów: Garlitien Szmaragdowy Potok, córka Villmiriona, popada w obłąd na skutek oddziaływania magów z Nilfharimu. Odtąd znana jest jako Galitien Szalona. • Elfy z Nashar-Illiana zostają przeklęte przez Wiedźmy Morskie. Od tego momentu znane będą jako Żałobne Elfy.
r. 76	<ul style="list-style-type: none"> • Nilfharim upojony niedawnymi zwycięstwami atakuje Olan i Mgliste Doliny. Oba kraje nieprzygotowane do wojny i pozbawione kierownictwa pogrążają się w chaosie i pozwalają przejść Armiom Ciemności. Płonie część lasu Olan. • Królowa Olan: Galitien Szalona ginie z ręki własnego generała. • W Olfenie wybucha zaraza, sprowadzona na ten kraj przez kapłanów Ciemności z Nilfharimu.
r. 77	<ul style="list-style-type: none"> • Armie Ciemności docierają do DrecarE, gdzie rozbijają w pył wojska Olfenu i palą Nolgard. • Krąg Ośmiu jest oblegany przez Armie Ciemności. Broni się dzięki Magii Sieci. • Orta Vitra ogłaszają mobilizację wśród Państw Sojuszu Drecarskiego. • Nekromanci z ludu Ans'ar, osiedleni nad Lilivą widzą w ogólnym chaosie możliwość zdobycia ziemi i odbudowania swej mocy.

	Zaczynają budować armie nieumarłych.
06. VI 77	<ul style="list-style-type: none"> • Dochodzi do Bitwy Koszmarów, jednej z najkrwawszych w historii, w której obie strony zastosowały wiele „niekonwencjonalnych” rozwiązań. Straty są ogromne po obu stronach. W końcu jednak wojska sojuszu zmuszają armię Ciemności do odwrotu.
09. VI 77	<ul style="list-style-type: none"> • Kolda i Olan zawierają pokój i razem napadają na niedobitki armii Ciemności. • Krąg Ośmiu zostaje uratowany.
16 IX 77	<ul style="list-style-type: none"> • Nekromanci z dorzecza Lilivy występują zbrojnie przeciwko Otnarowi. Jednakże Felidae żyjące na Ziemiach Tygrysa ostrzegają wcześniej państwa sojuszu o planowanej inwazji. Dochodzi do Bitwy na Czerwonej Równinie, pomiędzy wojskami żywych i umarłych. Wojska sojuszu raz jeszcze pokonują zagrożenie ze strony wroga.
r. 82	<ul style="list-style-type: none"> • Między niektórymi uniwersytetami magicznymi zaczyna dochodzić do sporadycznych starć. • Potomkowie Strażników z Królestwa Anionu odbudowują Twierdzę Królów.
r. 89	<ul style="list-style-type: none"> • Nilfharim otrząsnął się po klęsce i odbudowywać wojska. • Olan i Kolda zaniepokojone są ponowną aktywnością sług Ciemności.
r. 93	<ul style="list-style-type: none"> • Dochodzi do starć między Elfami i Krasnoludami a sługami Ciemności z Nilfharim. • Krasnoludy udaremniają zamach sług Mroku na swojego Władcę. • Do Elen’gallu przybywa Agurath, córka Illamatir z rodu Górskich Elfów, wielka adeptka Magii Astralnej. • Trójka wielkich Adeptów wykuwa Miecze Zniszczenia.
r. 95	<ul style="list-style-type: none"> • Mgliste Doliny trawione wojną stają się coraz bardziej podatne na skazę Ciemności. Zaniepokojenie krasnoludów z Koldy rośnie.
13. VI 100	<ul style="list-style-type: none"> • Otwarcie Wrót Neith-Shu: Do świata DrecaRE wdziera się Międzywymiarowa Pustka, niszcząc sploty rzeczywistości. • Wielcy Adeptci, twórcy Przekłętej Bramy: Gereth, Agurath i Akhte tracą swe dusze i zostają Skażeni. Stają się żywymi inkarnacjami Demonów Próżni.
03. VIII 100	<ul style="list-style-type: none"> • Nilfharim znów napada na Olan. Rozpoczyna się Wojna Listrien.
r. 101	<ul style="list-style-type: none"> • Granica Neith-Shu niszczy świat DrecaRE. Elen-Ghar i Królestwo Ans’ar zajęte wojną między sobą opierają się krótko i zostają całkowicie zniszczone. • Krainy Sojuszu DrecaRSkiego zostają zalane przez potop uciekinierów z północy. • Kolda i Cesarstwo Kamienia wspiera Olan w walce z armią Ciemności. Szala zwycięstwa przechyla się na ich stronę. • Powoli walki między AjArdczykami i Lenja’kare na Lenji wygasają i oba narody wchodzą w trudny okres zawieszenia broni.

r. 102	<ul style="list-style-type: none"> • Uciekinierzy z Ans'ar docierają do Krain Środka, na ziemię zajęte przez ich ziomków – Nekromantów. Szybko radzą sobie z ich oporem i tworzą na tych ziemiach nowe państwo: Oderlin, ze stolicą w Wetnie. Obejmuje ono także tereny dzisiejszego K'sar.
r. 103	<ul style="list-style-type: none"> • Granica Pustki przesuwana się coraz dalej, a wszelki opór wydaje się bezsensowny. Ci, którzy nie są w stanie uciec zasilają rosnące wciąż szeregi Armii Pustki. • Wokół Czerwonego Słońca pojawiła się krwawa mgławica.
r. 02 XII 103	<ul style="list-style-type: none"> • W atmosferze coraz bardziej wzbierającej beznadziejności i rozpacz, Orta Vitra jednoczą państwa Sojuszu Drecarskiego pod swoją władzą. Stolicą nowopowstałego Drecare czynią Callas.
r. 09 II 104	<ul style="list-style-type: none"> • Orta Vitra, Olan, Kolda i Cesarstwo Kamienia zawiera tajny pakt z siłami Ciemności z Nilfharimu: W zamian za pomoc w walce w przyszłej bitwie z Mocami Pustki Drecare zobowiązuje się odstąpić sługom Mroku pradawne podziemia pod Alserem, Reną i Salindą, oraz uznać istnienie Nilfharimu. Tak kończy się wojna Listrien.
23. III 104	<ul style="list-style-type: none"> • W obliczu nowego zagrożenia przez Moce Pustki, nie będąc już destabilizowany przez siły Mroku, związek Mglistych Dolin powstaje ponownie. • Drecare zawiera sojusz wojskowy z Oderlin, skierowany przeciwko siłom Pustki.
IV 104	<ul style="list-style-type: none"> • Mobilizacja wojskowa w całym Drecare, Torgeth i Oderlin, a także na ziemiach dawnego Królestwa Anionu (gdzie wciąż żyją potomkowie Strażników) i w Nilfharimu.
06. VI 104	<ul style="list-style-type: none"> • Wykucie Ośmiu Pierścieni Mocy, rządzących sferami rzeczywistości.
13. VI 104	<p>Bitwa Dziewięćdziesięciu Dni:</p> <p>Po jednej stronie stanęły wojska sił sprzymierzonych zwane Obrońcami Rzeczywistości: Drecare, Oderlin, Cesarstwo Kamienia, Kolda, Olan, Nilfharimu, ludy z Torgeth i z barbarzyńcy z dawnego Królestwa Anionu, Związek Mglistych Dolin, a także Gryfonie z wyżyny URnan'a i Lud Drecar.</p> <p>Po drugiej zaś nieprzeliczona armia Pustki, składająca się z tysięcy skażonych istot, a także demonów i potworów z międzywymiarowych przestrzeni, których liczby nikt nie mógł być pewien.</p> <p>Walki toczyły się przez dziewięćdziesiąt dni, a armie ścierały się ze sobą w obu światach. Magia krystalizowała się w powietrzu, dokonując cudownych i potwornych rzeczy. Obrońcy Rzeczywistości walczyli po kolana we krwi stojąc na stosach trupów. Moc pustki czyniła w ich szeregach straszliwe spustoszenie, krusząc wolę walczących i przejmując ich ciała.</p> <ul style="list-style-type: none"> • W 20 dniu bitwy padło Shagath. • W 21 dniu padła Twierdza Królów. • 35 dnia bitwy schwytano Akhte. Jednak mimo starań najlepszych

Adeptów i Techników nie udało się od niego wydostać żadnych przydatnych informacji. Przeklętego uwięziono w Callas, tak, aby nie dotykał ziemi.

- 52 dnia Bitwy Czerwone Słońce zaczęło nagle przygasać.
- Pod koniec 83 dnia bitwy armie Pustki cofnęły się nieco. Wtedy to wysłano Drużynę Ośmiu z zadaniem zamknięcia Wrót Neith-Shu:
 1. Smoczyce – **Ol'shasteri**, Wielką Adeptkę swego ludu, która otrzymała Pierścień Materii.
 2. Zwiadowcę Snów, Felidae **Shehaneptu Łowcę Marzeń**, Wielkiego Adepta Magii Astralnej, który otrzymał Pierścień Snów
 3. **Segallona Ostrze Lutni, z rodu Yzarda**, z ludu Callas, Wielkiego Adepta Magii Pieśni, który otrzymał Pierścień Kreacji.
 4. Orta Vitra – **Inveri**, Smoczą Maginię z Legionu Śmierci, która otrzymała Pierścień Destrukcji.
 5. Arcydriudkę **Araukarię Łagodną**, z ludu Pradawnych, która otrzymała Pierścień Życia;
 6. Bezimienną kapłankę Morsis, która otrzymała Pierścień Śmierci;
 7. Paladyna **Shaktima z Klanu Ijana**, z rodu Gryfoni, który otrzymał Pierścień Światła
 8. I **Edgel Haret**, Wojownika Ciemności, z ludu Smutnych Elfów, Wybrańca Anghalagora, który otrzymał Pierścień Ciemności;

Ta ósemka przeszła przez Świat Snów i zamknęła Bramy Pustki. Nikt nie wie, jakie bitwy stoczyli, aby to uczynić, ani na jakie okropności natknęli się na swej drodze, albowiem nikt z nich nie ocalał by o tym opowiedzieć. Na zawsze jednak pozostaną w pamięci tych, którzy zawdzięczają im swe istnienie.

- 89 dnia Bitwy Wrota Neith-Shu zostały zamknięte. Pierścienie uległy najprawdopodobniej zniszczeniu w czasie rytuału odnawiającego splot rzeczywistości.
- 90 dnia pokonano wojska Pustki, a granica Neith-Shu zatrzymała się. Agurath zgładzono w bitwie, jednak jej duch uciekł do Świata Snów, gdzie przebywa do dziś. Gereth zginął lub zapadł w letarg, nikt nie jest tego do końca pewien.

Obrońcy Rzeczywistości mogli wreszcie powrócić do domów.

W wyniku tej Bitwy zginęło 2/3 całej populacji Kontynentu Środka.

r. 106

- Smoki wycofują się z Drecare i przenoszą do Akamaredonu.
- W kraju pogrążonym w chaosie po niedawnej bitwie Orta Vitra zrzekają się władzy, którą coraz trudniej im utrzymać w wyniku napięć społecznych i politycznych.
- Rządy w Drecare przejmuje ród Yzarda, ostatni ród z krwi Callas. Władcą Drecare zostaje syn Segallona: Kadain Srebrne Ostrze.

r. 108

- Czerwone Słońce prawie całkowicie straciło swój złowróżbny blask. Tak zakończyła się Druga Era.
-