

CRONOLOGIA DA TERRA NOVA

No ano 1.000 da Segunda Era deste mundo, os senhores élficos e reis anões acharam por bem colonizar e povoar as novas terras descobertas à oeste. Sauron, alarmado com o poder dos Numenorianos havia escolhido Mordor como a terra em que se refugiaria para construir a torre de Barad-dûr. Este ano corresponde ao ano 1 da Era de Servidão da Terra Nova.

No ano de 1.700 da Segunda Era, ano 700 da Era da Servidão, um grande cataclisma atingiu o Oceano que separa a Terra Nova da Terra Média. Este foi ano em que Tar-Minastir enviou uma grande armada de Númenor à Lindon, causando a derrota de Sauron. Alguns sábios imaginam que o grande cataclisma possa ter sido causado por Sauron numa tentativa de deter a armada. A Era da Servidão terminou em 2.261 com a vitória final dos humanos sobre seus opressores, começando então a Era Livre.

No ano de 3.017 da Terceira Era da Terra Média foi restabelecido o contato entre a Terra Nova e a Terra Média pelos elfos navegantes. Coincidência ou não, este é o ano em que Gollum é libertado de Mordor e capturado por Aragorn. Este ano corresponde ao ano 3.997 da Era Livre da Terra Nova.

Era da Servidão

1	Chegada dos elfos, anões e humanos trazidos do Velho Mundo. Estabelecimento das primeiras colônias no Sul. Relações inicialmente pacíficas com os nativos, chamados de "orcões" pelos elfos e anões.
5 - 15	Primeira guerra contra o Império Quetzal, dos orcões do sul. O império resiste, mas os novos reinos élficos e anões conquistam grandes territórios no sul, usando os humanos como exércitos e mobilizando tribos de orcões contra o Império.
50	Anões começam a colonizar a Grande Cordilheira, formando o Reino de Sniflehein. Os elfos avançam e chegam até o lago Lunara.
100- 123	Segunda guerra contra o Império Quetzal que desta vez é destruído. Os elfos consolidam o Reino de Nova Paz abrangendo a parte sul do canal de Lunara até a Grande Cordilheira.
200 - 699	Grande expansão dos reinos élficos e anões. Sniflehein passa a cobrir toda a Grande Cordilheira. Primeiras fugas de humanos para formar seus quilombos. Tribos de orcões são escravizadas ou dizimadas.
700	O Grande Cataclisma causa a perda de contato com o Velho Mundo. Confusos e assustados, elfos e anões se descuidam e ocorrem fugas em massa de humanos para o norte e as outras ilhas. A servidão é mais dura para os que ficam.
1.000	A grande expansão é detida temporariamente quando os elfos e anões entram em contato com o Império Huáscar dos orcões do norte do lago Lunara. Militarmente forte, bem administrado e menos violento sobre as tribos locais, o Império Huáscar é um adversário respeitável.
1.000 - 1200	Com sua expansão temporariamente detida, elfos e anões concentram-se em fortalecer seu domínio sobre o sul. Quilombos humanos são caçados e exterminados.
1.300	Elfos entram em pânico ao descobrir que perderam sua imortalidade. Vários senhores élficos promovem morticínios entre orcões e humanos. Após o Grande Massacre em que milhares de humanos são mortos e os orcões do sul dizimados, o Reino da Nova Paz dos elfos se desmembra. Os anões preferem se isolar em Sniflehein.
1.500 - 1550	A guerra civil do Império Huáscar o torna vulnerável ao ataque dos elfos, que em apenas 50 anos o destroem completamente.
1600	Buscando combater os povoados humanos livres da margem oeste de Lunara, os elfos e anões delegam muitas das funções administrativas para os humanos em seus territórios. Os primeiros são poucos em número e ainda estão atordoados com o trauma da mortalidade. Os segundos são igualmente poucos e preferem se concentrar nas minas em Sniflehein. A miscigenação que já ocorria entre humanos e humanos e orcões passa a ocorrer também entre elfos e humanos e elfos e anões. Apesar de socialmente reprovada, as autoridades fazem vista grossa.
1.800	Expulsão dos elfos negróides pelos demais para a Ilha Sol para esconder a vergonha de sua impureza. Eles darão origem aos elfos navegantes.
1850	Começam as guerras de libertação dos humanos contra os elfos e anões. Os mestiços, discriminados, entram em sua maioria do lado dos humanos. Inicialmente as vitórias são dos elfos e anões, mas elas são cada vez mais custosas.
1900 à 2.100	Era Heróica dentro da Era da Servidão. Diversos heróis, humanos e mestiços, lideram campanhas em guerras, guerrilhas, espionagem e conspirações contra os elfos e anões opressores. Estes são os anos em que Augur, Zinga, Aiala, Soluna, Seldzar, Altéa, Bórias, Driano e Sarina alcançaram o status de divindades.

Fundação do primeiro reino humano, Valência, diz a lenda, por Augur, em 2.000. Os elfos empreendem várias guerras para derrotar e destruir Valência, mas são eventualmente derrotados e partem para o norte.

2.120	Fundação do Reino de Arezza e das cidades-estado.
2.121 à 2.200	Após uma grande revolta em que os elfos e anões são pégos de surpresa, é formado dos Reinos de Alieri e Núzia. Os mestiços se unem à revolta e recebem o território de Allistae.
2.210 - 2261	Após 50 anos de guerra são formados tratados de paz. Os elfos e anões que querem se manter "puros" deixam o Grande Continente e colonizam ilhas ao norte. Fim da Era da Servidão.

Era Livre

1 - 500	Os novos reinos humanos vão se consolidando, enquanto os orcos vão sendo expulsos. Apesar de algumas escaramuças, a paz com Allistae e Sniflehein se mantém.
550	O Reino de Núzia começa sua primeira grande expansão. Formação da República Zula. Formação da Magocracia Elvenar e da Teocracia Nezor.
1.000	O Reino de Núzia torna-se um Império. Formação da Oligarquia Tirana e do Reino de Góia.
1.250	O Império Nuziano conquista o Reino de Arezza. Em sua máxima expansão o Império abrange toda a área norte e oeste do Grande Continente. A miscegenação avançou a tal ponto que se torna muito difícil encontrar humanos sem ascendência élfica ou anã e vice-versa.
1300	Primeira campanha do Império para conquistar Allistae falha. Allistae recebe o apoio de Sniflehein e dos reinos humanos de Valência e Góia.
1350	Segunda campanha do Império para conquistar Allistae falha. As alianças se mantém.
1400 - 1600	Grande Paz. Florescimento cultural, comercial e artístico.
1600	Início da decadência do Império de Núzia.
1700 - 1730	Governo do Imperador louco Valentiano. A opressão torna-se intolerável e ocorrem grandes rebeliões pelo Império. Arezza recupera sua independência.
2000	Queda e desagregação do primeiro Império. Em meio à guerras civis formam-se os Reinos de Fúlgia e Alendar e o território livre de Fulgia. Várias pessoas emigram para as ilhas aesires e a Ilha de Artel.
2.250 - 2400	Um grupo de elfos e anões retorna do norte sentindo a fraqueza na desagregação do Império e toma territórios para si. Eles eventualmente são expulsos.
2400 - 3000	Com o fim do Império, Valência assume a posição de liderança política e cultural no Grande Continente, colonizando a ilha de Astela. Sua marinha se expande fazendo o comércio marítimo e lacustre dos reinos, atendendo até a Ilha de Artel. Leva migrantes à Ilha Esmeralda que terminam por formar o Reino de Allandor.
3100 - 3120	A morte do rei de Valência sem deixar herdeiros leva a uma Guerra Civil de 20 anos até a dinastia Cortez se estabelecer. Ervantes perde a condição de capital para Seilar.
3200	A República Zula e os Elfos Navegantes começam a competir com Valência pelo transporte de mercadorias pelo mar. Navios mercantes também são atacados por piratas aesires. Começa a decadência de Valência.
3300	O Reino de Arezza se expande e conquista Allendar e Fúlgia. Formação do Reino de Orana.
3350 - 3400	Começa a reunificação do Império que é completada em 3400 com o novo Império. Formado desta vez a partir da cidade de Varini, recebe o nome de Império Varini e toma como símbolo a fênix. O reino de Orana se expande rechaçando os orcos.
3450 - 3650	Começa uma série de guerras entre o Reino de Valência e o Reino de Góia chamada de Guerra dos 200 anos. Valência pretendia tomar a coroa de Góia. Apesar de suas vitórias iniciais, Valência acaba derrotada.
3699	Após uma série de reis incompetentes e opressores, uma revolta popular liderada pelos comerciantes forma a República Arezza, expulsando a família real e. A família real se refugia no Império.
3700 - 3730	O Império Varini trava uma série de guerras para restaurar a família real de Arezza e obter o controle da região, mas é derrotado. O Reino de Valência começa uma série de conflitos com a cidade-estado de Draco pelo controle do canal de Sarina.
3750 - 3780	A grande armada de Valência decide varrer do mar seus rivais da República Zula e os Elfos Navegantes. Inicialmente obtém sucesso, mas é fragorosamente derrotada em 3770.

	Draco obtém o controle da Ilha de Astela, enquanto os elfos navegantes impõe um bloqueio naval. O rei Ruiz abandona Seilar e foge para as montanhas. Após dois anos de sítio, Ervantes cai diante da República Zula em 3775. O duque Cid de Avilar parte para libertação de Ervantes, obtendo sucesso em 3778. Os nobres o apóiam e ele assume o trono, fundando a dinastia de Aviz. O povo de Astela expulsa Draco em 3780.
3850	Após inúmeros conflitos, o Reino de Valência concorda com a criação do Reino de Astela, dando a este o controle do canal de Sarina. Passa então a se concentrar no comércio lacustre e a conter as investidas do Reino de Góia.
3900	Fúlgia e Allendar obtém sua independência da República Arezza. Esta passa a dedicar-se cada vez mais ao comércio.
3950	Exausta após mais de cem anos de guerra, Valência cede parte de seus territórios ao Reino de Góia.
3955 - 3959	O reino de Orana empreende uma guerra contra o reino de Sniflehein. Após o massacre de uma cidade de anões em que crianças e velhos são empalados vivos, o rei Votun de Sniflehein jura não descansar enquanto não destruir o exército do rei Brino de Orana e emaplá-lo vivo. A estratégia do brilhante general anão Hunder Rugnar impõe três derrotas desastrosas para Orana. As batalhas e a caçada do rei Brino custam à Orana 87% de seus homens entre 12 e 60 anos e mais de dois terços dos sobreviventes estão aleijados ou mentalmente incapacitados. Aos dezoito anos, a rainha Sira assumiu o trono como única remanescente da família real. O acordo de paz cedeu parte do território aos anões para que tivessem uma saída para o lago. Acordos subseqüentes cederam florestas para druidas, junto aos orcos, territórios para que magos formassem academias de magia, cessão de territórios para nobres de Allistae em troca de proteção e acordos com guildas.
3980	O rei Valtor subjuga os nobres e assume poderes absolutos, transformando o Reino de Góia na Monarquia Góia. Ele conta com fundos da cidade mercantil independente de Lutécia.
3995 - 3997	A Monarquia Góia empreende uma guerra para conquistar o Reino de Allistae. O monarca morre e a guerra termina empatada. Durante o conflito, Sniflehein e Orana apóiam Allistae. O primeiro militarmente e o segundo com suprimentos. O monarca dá aos mercenários que se destacaram terras junto ao lago, tornando-os vassallos de Lutécia.
3997	Os feudos mercenários vão à falência ou guerreiam entre si, concentrando-se por conquista ou vassalagem nas mãos dos mercenários Veruccio ou Tiana. O Império tenta conquistar o Reino de Orana, o qual recebe o apoio de Allistae e Sniflehein. Elfos Navegantes restabelecem contato com o Velho Mundo.
3998	Pilhagem da cidade de Lutécia pela mercenária Tiana. Lutécia passa a pagar-lhe proteção. Tiana torna-se vassala do visconde Durandaus. O Império recebe de Orana o território entre os rios Leto e Trovão, onde fica a cidade de Tarini.
3999	O monarca Alejandro Valtor destrói o Mosteiro Marcial de Zinga. Ele então busca avançar sobre Valência. O Reino de Astela tenta conquistar Draco. Os antigos territórios de Valência sobre o controle da Monarquia Góia rebelam-se sob a liderança de Durandaus. Ocorre a Primeira Guerra da Monarquia contra Victória e Bertácchia. A guerra termina com a derrota da monarquia e a captura do monarca Alejandro Valtor. Formam-se o Principado de Victória e o Ducado de Bertácchia graças a acordos feitos por Durandaus e Tiana, os quais se casam.
4000	O Império intervém para apoiar a Monarquia, enviando tropas. Bertácchia estabelece um bloqueio naval, afundando uma esquadra da República Zula. Victória impõe um bloqueio terrestre. Começa a II Guerra da Monarquia contra Victória e Bertácchia. O exército monarquista é derrotado no território de Victória. Tiana lidera as tropas de Bertácchia e Victória impondo mais duas grandes derrotas às tropas monarquistas. A monarquia é invadida e o monarca Ramon Valtor capturado. Fim da guerra. Tiana e Durandaus coroam novamente Ramon, mantendo seu pai, Alejandro, e o irmão, Vegar, como reféns. As tropas imperiais são expulsas.
4001 - 4002	Anos de reconstrução em Bertácchia, Victória e na Monarquia. Florescimento comercial, descoberta de minérios de ferro e cobre em Bertácchia. Um naufrágio em 4001 vitima a família real de Valência. O jovem rei Alfonso assume o trono aos 17 anos.
4003	O Reino de Astela é conquistado por Tiana de Bertácchia, a qual assume o controle do

canal de Sarina.

Um violento terremoto atinge o sul do continente. A maioria dos castelos resiste bem.

Tiana, Senhora da Guerra de Bertacchia, casa-se com o Rei Alfonso de Valência, dando Astela como dote. Ela torna-se Rainha e Arquiduque de Valência. Uma revolta na capital e um levante de nobres valencianos bem como uma revolta em Astela são sufocados.

O Príncipe Durandaus de Victória casa-se com a Rainha Diveine de Allistae.

4004

Tiana dá a luz uma menina, a qual não pode herdar o trono de Valência segundo as leis do Reino.

Uma peste surge destruindo a Vila do Moinho do Rio Verde, a Vila dos Cabritos e atinge a Vila da Praia Negra. Devido à sua alta mortalidade, a Peste não consegue se espalhar além disso.