



Néveri

# *Néveris tidslinje*

2. udgave

Først udgivet: 11.01.2021

Revideret: 15.11.2024

## *Introduktion*

---

Dette er en ny, mere fyldestgørende tidslinje over hvad der er sket i Néveri over tid.

Denne liste er på ingen måde komplet, men har til formål at beskrive historiens vigtigste begivenheder fra et neutralt synspunkt op til nutiden. Ingen, måske ud over Curator, kender til alle begivenhederne, men vi har skrevet dem, så du som medskriver kan lade dig inspirere og udvikle dine roller på baggrund af hvad du læser her.

Omskrivningen af tidslinjen var været et projekt, der har været meget længe undervejs og det er fundamentet som alle fremtidige omskrivninger af vores verdensskrifter og kulturer bliver baseret på.

Anden udgave fokuserer på at tilføje fundamentale ændringer og rette misforståelser fra første udgave. Samtidig skulle den gerne tænde nysgerrigheden i læseren; alt sammen uden at gå for meget i dybden og alligevel inspirere os og vores medskrivere til fremtidig fordybelse i Néveri.

Tak til Jaric, der har været en kæmpe hjælp og inspiration til at få færdiggjort arbejdet!

### **En enkel advarsel:**

For læsere af bogserien *Legender fra Néveri* afslører tidslinjen (slutningen især) mange plotelementer. I skrivende stund kan der også være uoverensstemmelser med

hvad der står i bogen og hvad der står her, men inden bøgerne endeligt bliver udgivet, skulle dette dog være blevet rettet op på.

På vegne af de andre spilmestre og mig selv, er det nu med allerstørste ære jeg byder Jer god læselyst med Néveris tidslinje.

~Rahsna

## *Æraen før tid*

---

?: Den første, senere kendt som Curator, finder sig selv.

?: Kaoselementerne, fem uforenelige dele af Curators væsen, opstår. Elementerne udvikler egen vilje og bliver til guder ligesom Curator. Men deres kræfter er altødelæggende.

?: Curator indser sin første fejltagelse. For at rette op på den, koncentrerer Curator sin kraft og skaber Avia og Avus. Sammen skaber de Intetheden og fanger de fem kaosguder dér, og låser det af med et segl. Kaosguderne er så mægtige, at hvis freden imellem de tre guder falmer, vil seglet blive brudt.

?: Efter at kaosguderne bliver spærret inde, genopretter de tre balancen ved at dele deres magt yderligere til elleve nye guder. Hvad de ikke har overvejet er, at også forholdet mellem disse elleve guder, vil påvirke seglets styrke.

?: Blandt de elleve er Nisara, der altid handler alene. Hun søger en ligesindet og udser sig guden Mikan, for hans nysgerrighed og kærlighed er som ingen andens og til ham hvisker hun om en kærlighed, han endnu ikke kender til: Den kærlighed, der skaber forening, men som kræver fysisk form.

?: Af deres skæbnesvangre forening føder Nisara senere Sheeka. Nisara opfostrer Sheeka med sine idéer om magt og mørke. De andre guder er målløse; Nu er de tolv.

?: De skabende guder ønsker hver noget at herske over og beslutter sig for at skabe Néveri.

Livets æra begynder.

## *Livets æra*

---

0: Néveri begynder at tage form. Himmelhvælvingen skabes. Fayon får lyset og kalder det dag. Nisara får mørket og kalder det nat. Fayons lys og stjernerne stryges ud over natten og Nisaras mørke kaster skygger om dagen.

Ét gigantisk, fladt kontinent springer frem, omkranset af det livgivende vand vi kalder havet.

Aerth og Eresir giver Néveri liv på hver deres måde. Aerth klæder det golve land i frodige skove og blomstrende enge, mens Eresir skaber de små liv, vi kender som dyr under Fayons lys. Under Nisaras skær skabes de liv, vi kender som uhyrer.

127: Fayon frydes over hvad Aerth og Eresir har gjort for Néveri og skaber elverfolket, der som ham holder af lyset, naturen og dyrene.

129: Talno betragter elverfolket men synes at de mangler styrke og handlekraft, så han skaber dværgene.

130: Resten af guderne, på nær Nisara og Sheeka, skaber menneskene. Guderne går iblandt dem og væsnerne spreder sig ud over Néveri.

133: Guderne opdager, de ikke længere er lige så mægtige og snart finder de ud af hvordan de kan få noget af deres tabte kraft tilbage: ved at få menneskene, dværgene eller elverfolket til at tilbede sig.

219: En mængde af elverfolket ændrer adfærd, da de finder en gnist til at se verden på en anden måde. Deres fokus på skov og natur bliver erstattet af en dyb nysgerrighed til hvordan alt fungerer, og de begynder at sætte spørgsmål ved alt.

278: Over årene deler elverne sig til to folk:

De tilbageværende elvere som Fayon skabte bliver kendt som Skovelverne. Et rent folk af lys og ubetinget godhed. Resten bliver kendt som Højelverne. For intet væsen stræber højere efter viden end de.

## *Det mørke blods æra*

---

523: Utilfreds med magtfordelingen, skaber Sheeka sygdom, død og had.

557: De første mennesker begynder at ældes og det bliver snart tydeligt at ikke alle væsner bliver så gamle som skov- og højelverne.

675: Som en slange snor Sheekas had sig uset mellem tilbedere og guder og sår splid og jalousi.

741: En mindre gruppe af højelvere bliver besat af deres jagt på mere viden. De begynder at eksperimentere med sig selv og hinanden.

850: Mange år senere opdager resten af højelverne dette og indser, at deres brødre og søstre er blevet opslugt i deres søgen efter viden. De bandlyser den dystre gruppe, der bliver kendt som "De mørke".

950: Nisara tilbyder "De mørke" et hjem, hvis de sværger at forkaste lyset. Hvileløse og på randen til sindssyge gør de som hun forlanger og Nisara tager deres lys og giver dem sit mørke i stedet. Som Fayons lys bliver utåleligt, åbner Dybet sig for dem.

953: De mørke står frem som Mørkets elvere. Nu med hud sort som ravnefjer. De bliver senere døbt *Sortelverne* af alle andre væsner.

959: Det engang så perfekte elverfolk er nu splittet og spredt i tre vidt forskellige kulturer:

Dem født ét med skoven og lyset: Skovelverne.

Dem født med en højnet viden om alt: Højelverne.

Dem der opgav lyset i søgen efter noget dybere: Sortelverne.

1000: Ved synet af sortelverne fyldes skovelverne med en sådan foragt at de går til angreb på dem, der en gang var som dem selv, og den første krig begynder.

1247: Til ære for Nisara, skaber sortelverne den første forbandelse og Nisara bruger den til at skabe mallenkaierne; De sjælehøstende rædsler af ulv og uhyre.

1410: Kaosgudernes segl svækkes af det totale kaos der er i verden, for da Avus, Avia og Curator delte sig selv, og disse delte sig til væsnerne, delte deres handlinger og sind sig også, sammen med den fredspagt, der skulle holde seglet intakt.

1411: Gudernes krig ender, 411 år efter den er begyndt, og Néveri deles i syv riger af Verdensdelingen.

1416: Udenfor gudernes kendskab opstår Skyggeriget som en sideeffekt af Verdensdelingen. En spejlverden af Néveri fundet af et folk der kaldte sig Skyggeværerne. Et folk der siden er forsvundet akkurat så hurtigt som det opstod.

1420: Efter krigens slutning jages sortelverne og Nisaras andre tjenere af de andre væsner, for nu skal alt være godt. Men inden alle kan dræbes, gemmer Nisara dem væk i et fjernt rige. De døber det Nisaranien, til ære for deres dystre gudinde.

## *Magiens æra*

---

1421: Tai øerne bliver overtaget af en urkraft der giver de firbenede tale og intelligens, mens mennesker forvandles til uhyrer.

1425: Efter Urkraften har vansiret mange, vides det at Tai øerne ej er sikre for dem uden magi i blodet.

1430: I resten af Néveri spredes urkraften i en mildere form. I Moranien tapper et menneske ind i den ved et tilfælde og navngiver den magi.

Magien fik mange udtryk og ændrede snart alt i Néveri.

1489: I Moranien lokker kaosguderne enkelte elementalister til at tappe ind i deres kaotiske kræfter i stedet. De første kaospræster skabes og al elementalisme bandlyses.

## *Den første kaosæra*

---

1590: De første kaospræster slipper den yngste kaosgud fri. Therian slagter sig igennem Néveri i søgen efter en mening på sin kaotiske eksistens.

1595: Therian skaber det første kuld af sine jægere. De bliver hurtigt kendt som Therians ulve.

1596: Khirissta, den første alurian bliver født til at bekæmpe Therians ulve. Hun er en tjener af Aerth.

1612: Lümanae, den anden alurian bliver skabt. Han er en tjener af Eresir.

1643: Lümanae og Khirissta besejrer Therian og hans ulve, men én ulv undslipper dem. Resten bandlyses til Intetheden.

## *Fredens æra*

---

1644: Lümanae & Khirissta former Fredsrådet i Ythilia for at formidle Fred, der bliver kaos' modsætning.

1684: Racerne, nu spredt af Verdensdelingen, begynder for alvor at forme Néveri med deres forskellige kulturer.

1801: Lümanae og Khirissta bekendtgør at det er sundere, hvis Fredsrådet ikke altid holdes i Ythilia. Fra dette år skiftes hver del af Néveri til at være vært for de to alurians, som rejser igennem gudegivende portaler for at nå disse andre verdensdele.

2264: Efter 620 år med Fred, vurderer Lümanae & Khirissta, at Néveri er klar til at leve uden dem som ledere og udvandre til Tai øerne.

*Samtlige begivenheder der foregår herefter, finder alle sted i Moranien.*

## *Visdommens æra*

---

2277: Fordi de to alurians er udvandret, proklamerer Højelverne i Correntain sig selv som de bedste forkyndere af Freden og derfor ledere af Fredsrådet.

2291: Skovelverne forlader rådet og vender tilbage til livet i Moraniens skove.

2303: Efter eskalerende konflikt mellem højelvere og mennesker, beslutter højelverne at kun de er værdige i Fredsrådet. Både dværgene og menneskene forlader øjeblikkelig rådet.

2316: Højelverne omdøber Fredsrådet til Højelverrådet og dets formål ændres til at samle al viden i Néveri for at fremme Fred og undgå kaos.

## *Den gyldne æra*

---

2420: Med højelvernes isolation i Correntain, har mennesker frihed til at sprede sig yderligere i Moranien.

2621: Menneskene opfører hovedstaden Saltina, en majestætisk havneby langs landets vestligste kyst. De erklærer samtidig alt land, udenfor Karstaag, for deres.

2643: Nogle skovelvere beslutter sig for at besøge Saltinas imødekommende og voksende samfund. Menneskene tager så godt imod dem, at skovelverne ender med at slå sig ned.

2663: Som ordet spredes med tiden, vokser skovelverdelen af samfundet. I samarbejde med Saltinas indbyggere, rejser Valindor sig op igennem trækronerne som den smukkeste elverby ved havets kyst.

2744: De to byer og kulturer vokser sammen og flere skovelve slutter sig til denne gyldne civilisation, der accepterer og respekterer hinanden. Højelverne forbliver isolerede i Correntain.

2767: Racerne giver hinanden nye navne som et tegn på dyb respekt og anerkendelse hos den modsatte race. Skovelve bliver de skovfødte da de fødes i skoven. Mennesker bliver af elverne døbt Junnrugar, der er elversprog for "Ven af skoven".

2799: Den fælles kultur i Saltina og Valindor udvikler sig i takt med at racerne deler hinandens viden. Alkymi og mekanik skabes, men alt viden om det holdes hemmeligt for resten af Moranien. Ingen mindes en tid fyldt med mere Fred siden Fredens æra.

## *Den sorte æra*

---

2833: I Valindor fortaber skovfødte Sistran sig i alkymiens mange muligheder.

2839: Sistran lykkedes med at blande alkymi med magi og tappe ind i dødens urkraft! Han deler sin opdagelse med Saltina og Valindors indbyggere. De skovfødte tager afstand fra dette, men få mennesker fristes.

2865: Sistran bringer en for længst død tilbage til livet midt i Valindor. Uventet, selv for Sistran, forvandles han til sortelver. Skræmt og forarget over at sortelverne er vendt tilbage, pågribes han og brændes levende.

2866: Præcis et år efter bringes han tilbage af de mennesker, der lod sig friste. De hidkalder Sheeka og Sistran genopstår som den første dødshvisker. Sammen med sine disciple, indhyller Sistran Saltina og Valindor i død og absolut ødelæggelse. Den gyldne civilisation falder.

2876: Ruinerne af Saltina og Valindor er blot en afbrændt plet på kortet over Moranien, hvor nu kun død og blod hersker: Dødens marker.

2900: De overlevende mennesker og skovelve i Moranien lever atter hver for sig og med tiden glemmes alle bånd. Inklusiv de navne de gav hinanden - og med dét forgår de sidste rester af den gyldne civilisations viden og kultur.

## *Den splittede æra*

---

3000: Alle racer i Néveri lever nu mere eller mindre isoleret fra hinanden.

3002: Kristine, den tredje alurian bliver født. Ingen ved noget om det ud over højelverne.

3080: Mennesket Calen, bliver født. Han bliver grundlægger af slægten Stormklinge.

3104: Der er borgerkrige i Moranien. Calen ender som sejrherren.

3134: Calendon, menneskenes nye hovedstad i Moranien færdiggøres hvorefter Calen Stormklinge krones til konge.

3264: Det er præcis tusind år siden, at Khirissta & Lümanae udvandrede, men deres minde og bedrifter er blot en fjern tanke hos de få der husker dem.

3268: Højelverne ses for første gang udenfor Correntain. Måske for at holde øje med de andre racer.

## *Ordenernes æra*

---

3273: Kristine træder frem som leder af en ny orden hun kalder Aerthordenen, der sværger at bekæmpe kaos. Hun vandrer i Moranien for at fortælle alle om Den første Kaosæra, men ingen vil høre om en glemt tid.

3294: Sankakur træder frem som leder af endnu en orden mod kaos: Eresirordenen.

3301: Nisara skaber bjergformationen, der senere blev kendt som Den røde cirkel.

3302: De andre væsner i Moranien skaber hver især deres egne ordener. En for hver gud i Néveri.

3305: Over de næste tyve år spreder ordnerne sig og der rejses templer over alt i Moranien.

3333: Kristine træder tilbage som leder af Aerthordenen.

## *Den anden kaosæra*

---

3400: En profeti, der advarer om kaos' tilbagevenden bliver fundet. Det viser sig at stamme fra året hvor den tredje alurian blev født.

3423: Bartholomæus Zippedæus skriver sine historiebøger i hovedstaden Calendon hvor han i slutningen påpeger kaos' komme.

3430: Therian og Sündir, kaosulven der overlevede, overvinder Kristine. Sündir tager hendes krop.

Samme år hidkaldes en skovelfer, senere kendt som Keinar, af Eresir og bliver den fjerde alurian.



3433: Adarius' samlede værker om Néveris væsner udgives til folket.

3445: Cael Stormklinge indsættes som konge i Calendon.

3450: Therian vender tilbage i Camrynn.

3451: Cael Stormklinge sender, midlertidigt, Therian tilbage til Intetheden. Igen undslipper Sündir. Keinar dukker op i Camrynn og finder Paq, en kvinde, der har overlevet ulvene. Keinar får bekræftet at Therian er vendt tilbage. Sammen indleder de kampen mod kaos.

3452: Cheza, den femte alurian, en reinkarnation af Khirissta, træder frem. Hun besidder evnen til at skifte til en ulv, som Keinar. Hvor hun går, blomstrer naturen.

3460: Therian og hans kaosulve låses inde i Skyggeriget.

3470: Ulvene slipper fri igen.

*Hvad fremtiden vil bringe, er der som bekendt ingen der kan spå om...*