**Linha do tempo**

**O início**

* **Criação ()**

O mundo de Dream Mountain começa com Salon, um imenso réptil que nasce do vazio do universo, tendo poderes de criação.

Seu casulo de onde despertou se torna a lua, e por conta da sua solidão Salon decidiu o suicídio para terminar seu sofrimento eterno, e a partir dos seus restos mortais o conceito de vida e morte começou a tomar os seus primeiros passos.

Sua carne se tornaria a terra do mundo, o seu sangue o mar, os céus os seus sonhos e o núcleo do mundo uma esfera de fogo com toda a sua ira, dando assim o nome do mundo de Salon’gar, ou, Corpo do Primeiro.

* **Os Primeiros Elementos ()**

Após a morte de Salon as primeiras formas de vida começaram a surgir, uma representação física dos poderes que corriam livremente por um mundo vazio.

O seu primogênito, Gaia, a Primeira Montanha, o primeiro dos primordiais encarregado do maior desejo de Salon, encerrar a solidão do mundo criando formas de vida e um lugar onde habitar.

Como guardião da sua criação a segunda cria de Salon foi gerada, Ventus, uma manifestação dos céus para guiar e proteger Gaia e toda Salon’gar. Esse elemental é nomeado por estudiosos como o Barão das Nuvens, por sua forma humanoide, inteligência próxima a consciência e por ter guiado as primeiras civilizações, além de ser o único a ter contato direto com as primeiras formas de vida mais simples.

Por uma eternidade de solidão, mesmo depois de sua morte a fúria interminável de do criador remanescia no mundo explodindo-se em terremotos e vulcões, e de forma indesejável o terceiro foi gerado, Ignis, o Quebra-Mundos, um dragão de fogo que habitava o centro de Salon’gar. Sua raiva e poder destrutivo inconsciente aniquilava qualquer forma de vida que tentasse prosperar entre os berços de Gaia.

Montanhas e continentes não eram o suficiente para suprimir a fúria de Ignis, então por um século Ventus abandona os céus para auxiliar Gaia a manter Salon’gar firme. Entre os mares uma paz e equilíbrio inesperado ganhava sua forma, nascendo o último, Aqua, a Corrente Gentil, uma serpente sábia que acalmava qualquer ser tocado por suas correntes.

Assim a forma do mar se entrelaçou em volta do centro do mundo e o equilibro entre ordem e caos foi estabelecido, Ventus voltou a proteger os céus e Gaia poderia continuar a prosperar formas de vida a terra.

* **Reinos da Noite ()**

Em um ambiente de escuridão, iluminado apenas por vulcões e cometas, as primeiras formas de vida se adaptaram as trevas. No início a ausência da luz não representava um mal, mas sim um quadro em branco.

A flora, a forma de vida mais primitiva, ganhou características luminescentes, com suas folhas e frutos pintando as florestas negras em cores vividas na noite eterna.

A fauna, graças as novas luzes e cores, desenvolveu também luminescência podendo assim seres semelhantes comunicarem-se entre si e reproduzirem mais proles. Alguns indivíduos dominaram a arte de ocultar a própria luz e consequentemente sua presença, se tornando verdadeiros predadores, mantendo um equilíbrio de vida e morte.

Pela complexidade da vida os quatro elementos decidiram se fragmentarem, criando assim os Elementais Primordiais, versões menores como indivíduos, mas ainda com fragmentos dos primeiros, criados com o propósito para vigiar e proteger toda aquela nova vida que foi gerada.

Entre a adaptação dos seres a primeira forma de vida inteligente surgiu, os Helyr, seres de corpo humanoide, e mesmo sendo animais possuíam todas as características da flora, com galhos como chifres, folhas como cabelos e luminescência como marcas de nascença, também possuíam seu lado fauna com a capacidade de predar, se comunicar e ocultar a própria presencia.

Viviam em comunidades nômades, sempre contemplando a criação, sobrevivendo da pesca e caça, além de interagirem constantemente com os elementais primordiais, principalmente os de Ventus, que além de mais conscientes eram responsáveis por guiarem os sonhos.

Graças ao contato raro com primordiais de Gaia e a troca de informações entre tribos, a agricultura foi criada, então os nômades começaram a se estabelecerem nos domínios dos primeiros elementos, criando-se quatro grandes civilizações, também conhecidas como os Reinos da Noite.

Cada um desses reinos permanecia sobre um domínio de um elemento, tendo toda sua arquitetura e cultura a partir do culto a aquela entidade. Os reinos mantinham comercio e troca de informações entre si, por mais que com tempo surgissem as rivalidades, impulsionadas e moldadas pelos próprios elementos que naturalmente possuem tendências opostas.

Por mais que cada reino venerasse um elemento, o desenvolvimento e a troca de informações fez com que cada uma dessas civilizações contribuísse igualmente para todos:

Para evitar a guerra e a rivalidade o reino de Ignis criou o esporte e os coliseus, assim qualquer desavença e desentendimento poderia ser resolvida de forma respeitosa e amistosa.

Para que todos continuassem fartos e satisfeitos o reino de Gaia evoluiu a agricultura, arquitetura e a forja, facilitando e agilizando atividades comuns.

Para que ninguém morresse de forma injusta ou pelo menos ter uma segunda vez o reino de Aqua criou os primeiros medicamentos, cuidados e metodologias sendo o berço da medicina, além de serem o berço da diplomacia.

Para que nenhuma informação fosse perdida e que os reinos pudessem continuar com as inovações e seu conhecimento o reino de Ventus desenvolveu a escrita, a ciência e principalmente a arte, assim nenhuma cultura foi perdida.

O mundo tomava um bom norte ao conformes de Salon, com a constância da intervenção dos elementais primordiais para que nada saía do destino.

* **Evento**

Texto

**Era: nome**

* **Evento**

Texto

* **Evento**

Texto

* **Evento**

Texto

**Primeira Era**

* **A Primeira Verdade (ano 0)**

Através de um ritual de 1000 anos de meditação um ser é capaz de obter uma resposta divina para qualquer pergunta, essa prática é chamada Dogmus. Além de seres divinos, apenas em alguns casos essa prática pode ser possível a mortais.

Os Falclarus, um clã de nobres dos céus, realiza uma criogenia em seu primogênito em um estado de meditação. Por décadas ou séculos a criogenia é renovada por várias gerações dos Artenpe, um clã vassalo dos Falclarus composto por talentosos magos de gelo.

A “Primeira Verdade” foi um evento onde depois de um milênio de espera, muitos nobres, reis e burgueses se reúnem nas terras dos Falclarus para ouvir a pergunta e resposta do primeiro mortal a realizar esse ritual.

A pergunta foi se existe céu e inferno, sendo respondido pelo próprio primogênito que só existia inferno, então as comemorações acabaram.

* **Evento**

Texto

* **Evento**

Texto

**Segunda Era**

* **Evento**

Texto

* **Evento**

Texto

* **Evento**

Texto

* **Popularização dos Coliseus Fantasmas (ano 1967)**

Coliseus Fantasmas são estruturas mágicas que desaparecem e aparecem em vários lugares do Sul Oculto, intercalando entre os planos dos vivos e o purgatório, sequestrando guerreiros talentosos e os forçando a se digladiar. (editar)

**Terceira Era**

* **Terceira verdade (Ano 2000)**

O terceiro ritual de Dogmus é realizado, tendo como pergunta quem seria o ser mais poderosos do mundo e onde ele se encontra, descobrindo assim que é um ser humano e habita no Sul Oculto.

* **Evento**

Texto

**Era: nome**

* **Evento**

Texto

* **Evento**

Texto

* **Evento**

Texto