

Nedávná minulost a datach

949 - 959 V.D.: Pekelná válka

Sigil se ocitá pod útokem démonických legií. Invaze takového rozsahu nemá obdoby ani v nejstarších kronikách. Nakrátko nastává takřka totální válka, kdy jsou národy bez výjimky vytlačovány ze svých narychlo zaujatých pozic. Později se konflikt mění na dosti statický a v tomto stavu setrvá již po většinu války. Démoni nakonec podnikají rozhodující nápor, který však národy společnými silami zastavují, legiím uštědří drtivou porážku a ty se poté musejí stáhnout zpět do Sheoghu.

960 - 965 V.D. (Heroes 2008 / 2009 / 2010): Válka obnovy

Zdevastovaný Ashan se nachází krátce v jakémsi mocenském vakuu, aby záhy propuknul nelítostný boj všech proti všem. První mocnosti nového řádu se stává Gryfí říše a svůj vliv posiluje i Grimheim, zároveň je však i zničen Irollan.

V chaosu války se světem vůbec poprvé začíná šířit zvěst o pádu Sheoghu.

966 V.D.: Vznik Koalice a Úmluvy

Gryfí říše, Stříbrná města a Grimheim uzavírají spojeneckou dohodu, čímž jednotlivě posilují své mocenské pozice a dále vystupují coby Koalice. V reakci na tuto událost do obdobného paktu vstupují i Heresh a Ygg-Chal. Vzniká tak Úmluva.

967 V.D. (Heroes 2011): Otevření portálu

V Gryfí říši je společnými silami Koalice vybudován magický portál coby průchod na dosud neznámý kontinent - Narkesh. Skupiny průzkumníků se poprvé setkávají s místními divokými kmeny složenými především z orků a goblinů. Následuje první výprava Koalice, je založeno město Ashwick i několik menších osídlení. Začíná postupné objevování nových území. Mnohé kmeny nepřístupné diplomacii jsou vojensky podrobeny. Mezitím se v Hereshi podaří otevřít další, byť pouze dočasný, magický průchod a Ashwick je záhy napaden vojsky Úmluvy i jejich novými spojenci z řad divokých kmenů. Útok je však neúspěšný a poražení jsou nuceni se stáhnout do vnitrozemí Narkeshe, bez naděje na návrat.

Mezi vládnoucí mocnosti se opět navrací znovu ustavený Irollan, který se záhy stává novým spojencem Koalice. Vojska Gryfí říše na Sigilu dobývají nekropoli Nar Ankar a z Hereshe ponechávají jen torzo. V Grimheimu po smrti krále Tholgara jeho zvolený nástupce král Rolf vypovídá spojení s Koalicí a země trpaslíků se uzavírá světu.

968 V.D. (Heroes 2012): Sedmidenní výprava

Koalice pod vedením Gryfí říše vyhláší historicky první křížovou výpravu. Vojska shromažďující se na Narkeshi mají jediný cíl - definitivní porážku Úmluvy. Tažení je však nutno po několika neúspěších pro vzájemné spory mezi mocnostmi ukončit.

Na Sigilu dochází k obsazení válečnými výboji vyčerpaného Ygg-chalu nemrtvými a jeho území je připojeno k Hereshi, v níž nepozorovaně uchvátila moc upírka Ornella.

969 V.D. (Heroes 2013): Velké zemětřesení

Ashan je zasažen rozsáhlým kataklyzmatem, jenž způsobí značné škody na infrastruktuře a vyžádá si mnoho obětí na životech. Jako jizvy zůstávají v zemi otevřené prolákliny do hlubin, z nichž vylézají prapodivná stvoření, útočící na vše, co jim zkrří cestu. Čarodějové po celém světě se navíc shodují, že událost měla magickou příčinu. V průběhu několika měsíců dochází

k zjištění, že jí podle všeho byl pád hvězdného kamene, z něž povstala bytost, později pojmenovaná jako Květina.

Na půdě Narkeshe dochází k poslednímu vojenskému střetu mezi Koalicí a Úmluvou. Vítězná Koalice poté již trvale vytlačuje síly Úmluvy za velkou řeku Issu, která se stává nepsanou vzájemnou hranicí. Jsou definitivně zlomeny i poslední odbojné divoké kmeny, s výjimkou kmene Urgash. Temní elfové a nemrtví ustavují na Narkeshi nové mocnosti - Sweristal a Nekorrur. První z nich coby pomyslného nástupce zničeného Ygg-Chalu, druhou pro definitivní ztrátu bytí i jen iluzivní kontroly nekromantů nad Hereshí.

4 V.K. (Heroes 2014): Procitnutí hada

Na Narkeshi dochází ke stále častějším potyčkám, především se skupinami válečníků Urgashe, pronikajícími na území ovládaná Koalicí. Zdánlivě náhodné případy posléze vyústí v překvapivý vpád Úmluvy, které se sice daří překročit linii řeky Issy, ale už ne se na bleskově obsazeném území zachytit. Útočníci jsou brzy vytlačeni a přinuceni k boji na vlastní půdě. Po několika měsících krvavých bojů jsou nakonec síly Sweristalu i Nekorrur poraženy a kmen Urgash, čerpající sílu ze zvrácených umění Sheoghu, bez slitování vyhlazen. Dominantní silou ve světě se stává Koalice, zatímco Úmluva je nucena vyhledat úkryt v hlubokých podzemních labyrintech Narkeshe. Oddíly Gryfí říše také obsazují trosky legendární nekropole Al-Betylu, pocházející podle všech indicií z dávných dob věku Ticha.

Destabilizuje se politická situace v uzavřeném Grimheimu, kde vypuká občanská válka vedená proti králi Rolfovi dlouhá léta vězněným vojevůdcem Wulfstanem, podle všeho podporovaným i nemrtvými z Hereshe. Ve Stříbrných městech je odhaleno spiknutí uctíváčů Kha-Beletha proti arcimágovi. Než bylo rozprášeno, padlo mu však oběť několik významných čarodějů a celá záležitost do značné míry psychologicky podryla stabilitu celé federace.

6 V.K. (Heroes 2015): Občanská válka v Grimheimu

Již druhým rokem probíhá občanská válka v Grimheimu. Lojalisté krále jsou Rolfa stále více tísněni povstalci generála Wulfstana a nemrtvými oddíly královny Ornelly z Hereshe. Ačkoliv Wulfstan s Ornellou navenek nevystupují jako spojenci, stává se stále více zřejmým, že svůj postup koordinují. Gryfí říše zachovává v konfliktu neutralitu, avšak zároveň oficiálně uznala nárok Ornelly na trůn Hereshe, čímž jí fakticky pro vojenské tažení rozvázala ruce.

Na Narkeshi dochází k obnovení lokálních střetů kolem Al-Betylu. Nekropole je nakonec Gryfí říší doslova vymazán z tváře světa. Úmluva se propadá do vnitřních sporů, které vyvrcholí neúspěšným pokusem silou sesadit dosud dominantní Nekorrur. Sweristal, stejně jako nově vzniknuvší mocnost trpasličích lojalistů, Grimrock, za svoji porážku zaplatí nejen ztrátou politického vlivu, ale i ve zlatě a území.

Krátce po začátku zimy bitvou o hlavní město Tor Myrdal občanská válka v Grimheimu definitivně končí. Povstalci podporovaní oddíly nemrtvých a lidskými žoldáky vítězí, lojalisté jsou poraženi. Rolf je zabit, aby byl za právoplatného krále záhy prohlášen Wulfstan. Ten poté obnovuje spojenecké dohody s Koalicí, stejně jako se vzdává některých pohraničních území ve prospěch především Hereshe, ale i Gryfí říše.

Na mnoha místech světa začíná slábnout význam dračích bohů ve prospěch nových kultů, jako jsou Bezejmenný ve Sweristalu nebo světice Annabelle v Gryfí říši.

7 V.K. (Heroes 2016)

Grimheim se pomalu vzpamatovává z následků občanské války a královna Ornella upevňuje svoji moc v Hereshi.

Koalice zabírá další území na severu Narkeshe a diplomacií i zbraněmi si podrobuje místní lidské kmeny Ursini. Jsou zde přitom nalezeny mnohé relikvie věku Ticha.

9 V.K. (Heroes 2017)

Dochází k náhlému roztržení portálu, čímž je přerušeno přímé spojení mezi Sigilem a Narkeshem. Vestavěná ochranná opatření naštěstí zabrání katastrofě ve formě nekontrolovatelné exploze, škody i ztráty na životech jsou proto jen omezené. Na Narkeshi se však záhy začínají objevovat mnohé bytosti zřejmě vůbec nepocházející z Ashanu.

Přestože událost způsobí krátkodobý chaos, situace se v průběhu několika málo měsíců opět stabilizuje a portál je postupně opravován. Odpovědnost za sabotáž nakonec padne na pozůstatky Kha-Belethova kultu, byť jejich primární motiv zůstává nejasný. Jejich vůdce Sinitar, až doposud král Sweristalu, umírá v boji a země začne být poté trhána na kusy v bojích o moc mezi temný elfy.

Koalice a Úmluva v důsledku dlouhodobé absence zásadního konfliktu definitivně pozbývají svůj význam a vládnoucí mocnosti se vracejí zpět k individuální diplomacii.

10 V.K. (Heroes 2019)

Vlády nad Sweristalem se ujímá nová aristokracie, vedená již téměř zapomenutým pánem Raelagem. Nastává období reforem, v němž je dlouhodobě dominantní společenská role náboženství postupně nahrazována střízlivějšími světskými aspekty, což předznamenává i zlepšující se vnější vztahy dominia.

Na Narkeshi se rozhořívá boj dávných elfích princezen Malwen a Eruiny o znovusjednocení obou národů a právo následnictví.

11 V.K. (Heroes 2022)

Na Narkeshi jsou započaty prospektorské práce a následné pokusy o těžbu krystalické dračí krve, pozůstatku moci bohů z dob stvoření světa. Ačkoliv možnosti využití nerostu dosud nebyly přesně zmapovány, již samotné spekulace o nich stačily k vyvolání řady vojenských střetů. Tatáž neznalost naneštěstí způsobila, že dosud pasivní žíly znovu procitly k životu. Jejich magie začala trávit zem i lidi bez rozdílu a započatý proces se nedaří zvrátit.