1981 1986 1991 1996 2001 2006 2011 2016 2021 2026 2031 2036 2041

Лимб
1980 - Present (60 years)

Создание и развитие ЖД
1980 - 2030 (51 years)
Трудом всей жизни Мартимера можно смело считать его поезд циклопических размеров состав и паровоз, созданный с огромным запасом прочности и возможностью функционировать на большой период времени без участия живых людей. Есть мнение, что в основу этого поезда Мартимер вложил не только немалый труд, но и могущественную реликвию, которая и контролирует весь состав. Поезд Мартимера настолько велик, что по ночам внутри него появляются Кошмары, да и издаваемый им шум привлекает множество оных, особенно на станции. Он двигается по несоизмеримо огромному, сложному и закольцованному маршруту, удаляясь на большое расстояние от обитаемых земель Лимба, способный доставить путешественников в еще неизвестные и неизученные места этого мира. Ходят слухи, что дорога постепенно меняется, кто-то прокладывает новые пути, создает новые места для остановок поезда, и его маршрут с каждым годом становится иным, все более сложным.

Конец Цехов Мартимера
2033
Огромная заброшенная фабрика Мартимера в течение нескольких лет становилась местом новых столкновений представителей Карт и Шахмат, стремящихся завладеть остатками полезных и необходимых материалов, нужных для поддержания функционирования оставшихся машин. В 2033 году фабрика изобретателя была официально признана заброшенной и разграбленной.

Аномалия «Вечная Ночь»
6-12 Окт 2034 (1 week)
Аномалия, потрясшая весь Лимб: в течение нескольких суток держалась лишь Ночь, полная Кошмаров и безумия, утро не наступало, и дома не становились убежищами.
Шахматы стремились уничтожать как можно больше Кошмаров и Найтбрингеров, чтобы обезопасить простых граждан и города, в том числе отправили рейд на Стол Клуба Чаепития; столкновение закончилось многочисленными жертвами.
Карты пытались найти способ подавить затянувшуюся Ночь через исцеление, ища источник в самих Найтбрингерах - один из них был похищен для эксперимента Игрока Карт.
Многие Найтбрингеры в эти ночи сошли с ума и окончательно сгинули, как от безумия, так и от рейдов; большая часть Городских Легенд в эти ночи погибла.

Открытие борделя "Экстази"
15 Дек 2034
Bloody Mary Niccoletta Leroux NPC
Открытие борделя на окраине Города Чёрных Шахмат, служащего в том числе убежищем для Городских Легенд.

Аномалия «Сон» и первое появление Мастера
2 Июл 2035
Массовое сновидение: каждый житель Лимба и попаданец погружается в сновидение, действие которого разворачивается в "Вэйверли Хилла". Кто-то запомнил этот сон, кто-то потерял воспоминание о нём. И каждому явился призрачный силуэт блондина в потёртом свитере, который, казалось, знал всю их жизнь и наблюдал за каждым шагом. По обрывкам фраз, что он кидал то одному, то другому прежде, чем исчезнуть, люди могли понять немногое: это он создал эту иллюзию, раздал всем роли и погрузил в массовый сон, и ему хватило сил, чтобы сделать это со всем Лимбом в единое мгновение. И мысль, что больше всего он жаждал донести до людей: «Вам незачем возвращаться. Вы должны остаться в Лимбе».

Строительство линий экипажей Вильре
Апр 2036 - Июл 2037 (1 year, 4 months)
Братья Вильре использовали старые наработки самого Мартимера, впервые использованные в знаменитом локомотиве изобретателя. Идея создания транспортных средств, являющихся аналогом железной дороги, но при этом обладающих более компактными габаритами и удобством пользования, впервые была реализована весной 2036-ого. После успешных испытаний братья, разделив капитал и создав копии необходимых чертежей и документации, разъехались в города Шахмат и Карт, приступив к работе одновременно в разных краях Лимба.

Открытие библиотеки "Александрия"
12 Март 2037
Самая обширная библиотека в Лимбе, расположившаяся в одном из самых высоких зданий в пригороде Города Шахмат на Лугах Эльмерии.

Появление Почтовых Птиц
1 Июл 2037
Над Лимбом в небе произошла яркая золотая вспышка. Искры от неё, словно падающие звёзды, разлетелись по всему миру, и какое-то время жители понятия не имели, что это было. Спустя некоторое время, у кого-то раньше, у кого-то позже, у каждого человека в Лимбе появилась своя Почтовая Птица, вне зависимости от потребности в оной. Никто не знает, почему они появились, но они вошли в обиход достаточно быстро и стали использоваться не только для посланий на больших расстояниях, но и для передачи сигналов во время рейдов.

Официальное обнаружение Недр Памяти
2038
Недра Памяти представляют собой одну из длинных и глубоких пещер Илурена со множеством переплетений проходов. Отличительной чертой их является то, что сама пещера полностью состоит из крупных полупрозрачных сияющих кристаллов. Голубое свечение, исходящее прямо из них, обеспечивает видимость в проходах, а сами пещеры идут резкими спусками глубоко вниз, под землю, из-за чего и обрели в своём названии слово «недра».
На самом дне пещерных путей располагается подземное озеро. Его называют Прудом Памяти или Озером Памяти, и он действительно позволяет манипулировать воспоминаниями.

Первое появление Дракона-Бармаглота в небе
14 Авг 2038
Первое полнолуние, в которое был замечен рейдами сперва Шахмат, а потом и Карт пролетающий над Лимбом драконоподобный монстр, наречённый Бармаглотом. Его появление опровергло заявления об убийстве одноимённого Найтбрингера два месяца тому назад и стало повторяться каждое полнолуние (последствие конфликта желаний Бармаглота и Нила Форрестера в Мешке Подарков)

Новогоднее/Рождественское чудо — «Вечный День»
25 Дек 2038 - 10 Янв 2039 (2 weeks, 3 days)
В указанный период в Лимбе не будет наступать Ночь в привычных Лимбу законах. Убежища не будут закрываться в 22:00, Кошмары не будут появляться на улицах, небо и луна не станут кровавыми, а улицы не превратятся в развалины. С 25.12.2038. по 10.01.2039. жители Лимба смогут лицезреть и насладиться обыкновенной, безопасной, привычной попаданцам, Ночью.