

Das Jahr 0 oder das Jahr der Wiederkehr	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Die Aijnan kehren mit Ahinjamuhr zurück. Womit die Prophezeiung der Seherin Lathandra wahr wurde. ➤ Die Völker Thrumumbahrs begrüßten die zurückgekehrten Schwestern und Brüder in Liebe. ➤ Moad und Diam werden von Elehazaar und Berak als Inkarnationen von Mida und Maod erkannt. Das sie auch Drachenritter waren, wurde schnell offenbar. ➤ Mitten in der Wüste materialisierte Tronis Taverne. Geführt von einem Menschen und einem Ork und mit einem offenbar nimmer leeren Vorratskeller versehen, waren sie wohl auch Opfer des Wopps. Ob ihre Anwesenheit auf Thrumumbahr einen tieferen Sinn haben würde, als die Reisenden mit Speis und Trank - vor allem Fleisch - zu versorgen, war vollkommen unklar. ➤ Elethan und Nimeneah fanden zueinander. So begann eine Liebe zwischen dem Sohn der Göttin und der Blutlinie der alten, galatischen Königin. ➤ Es wird bekannt, dass nicht nur die Aijnan zurück gekehrt sind, sondern auch der Schattenläufer mit ihnen kam. Ebenso kam die Sinar mit. Ein neues Volk, bei dem man sofort bestrebt war, sie ebenfalls mit in den Freundschaftskreis der Völker aufzunehmen. Aber auch diese haben einen Feind mitgebracht: Die Lacka'Segg ➤ Der Clanführer der Vogelreiter Munath erkannte Elethan als seinen Häuptling an. ➤ Unter dem Baum begann die Quelle des Nexus wieder zu sprudeln. ➤ Der Rat der Aijnan wurde neu gewählt. Zum ersten Mal auch mit einem Vogelreiter darin. ➤ Botschafter wurden von allen vier Völkern zueinander entsandt. Die Sinar errichteten dafür extra den Kreis der Völker.
1 ndW	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Die Retter offenbarten sich und zeigten, dass es noch fünf von ihnen gab. ➤ Der Freihafen von Ahinjamuhr wurde wieder von den Völkern Thrumumbahrs in Besitz genommen. ➤ Sowohl das Sassar, als auch Ahinjamuhr und der Freihafen wurden wieder an das Straßennetz des Kontinents angeschlossen. ➤ Somiad wurde von der Göttin aus dem Tal seiner seelischen Dunkelheit geführt und zu ihrem Abgesandten gemacht. Als solcher vernichtete er eine Brut der Dämonin der Seevicya auf einer Insel vor Ebutras auf Toraim. ➤ Die Sinar führten den Kreis der Völker ein und öffnen sich damit zum ersten Mal im großen anderen Völkern. ➤ Die Gegangenen kehrten aus ihrer selbstgewählten Verbannung zurück und mit ihnen die Drachen und ihre Reiter. ➤ Die Wachtürme wurden wieder besetzt, weil die Überfälle durch Seevicya wieder zunahmen. Die Mannschaften wurden mit den vier Völkern durchmischt. ➤ Der Schläfer Ameran erwachte und erneuerte seine Liebe zur Seherin

<p>2 ndW</p>	<p>Lathandra.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Der Freihafen von Ahinjamuhr wurde wieder für die Handelsschifferei freigegeben. ➤ Diams Rotte eroberte die Insel der Liebenden zurück und zerstörte damit einen seevicyaischen Brückenkopf. ➤ Der Turm der Weisen Frauen wurde neu errichtet und der Rat der Weisen Frauen wieder eingesetzt. ➤ Die Sinar beschloss, alle ihre Jungfamilien zu den anderen drei Völkern Thrumumbahrs für jeweils ein Jahr zu entsenden. ➤ Zum ersten Mal wurde ein Lacka'Segg auf Thrumumbahr im Sassar gesehen und vernichtet. ➤ Aus Dankbarkeit beim Wiederaufbau Ahinjamuhrs und um die Offenheit der Aijnan gegenüber anderen Kulturen zu zeigen, erlaubten sie den Sinar den Garten Belurs zu errichten. Die dem Sinargott geweihte Stätte steht allen Völkern offen. ➤ Der Schwur um die Drachen unter dem Bahrum-Gebirge wurde im Beisein des Rates der Sprecher der Sinar erneuert und umfasste somit alle Führer der vier freien Völker Thrumumbahrs. ➤ Der Kriegshafen des Nordens, ein Gemeinschaftsprojekt aller Völker auf Thrumumbahr, wurde am Bruch fertiggestellt. ➤ Der Schattenläufer wird aus seiner Basis im Tafelberg vertrieben. Obwohl Diams Rotte, die Zeuge der Flucht wurden, aussagten, dass es sich offenbar nur um ein vorgezogenes, aber trotzdem geplantes Manöver gehandelt hat, wurde die Flucht als Sieg gefeiert, da Thrumumbahr ab da wieder als feindesfrei galt. Diams Rotte erhielt durch ihre Taten bei der Vertreibung Heldenstatus. ➤ Der Tafelberg wurde als Garnison und Lagerstatt der Aijnan in Besitz genommen. ➤ Die Zeltstadt Bärthahs Schoß wird als Handelspunkt und Garnison in unmittelbarer Nähe des Tafelbergs gegründet.
<p>3 ndW</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mit dem Bau der Stadtmauer um ganz Ahinjamuhr wurde begonnen. Damit das Projekt nicht Jahrzehnte dauert, wurde sich der Sandverhärtungsmethode der Elben wie auch schon am Freihafen bedient. Da dies vor allem der Stadtarchitektin Bendhia nicht in die Stadtplanung passte, wird es eine Verkleidung der Mauer geben, die so das Bollwerk ansehnlicher machen soll. ➤ Mit dem Bau eines weiteren großen Projektes wurde in Ahinjamuhr begonnen. Die Halle der Erinnerung wird das größte Gebäude der Aijnan sein, das Unterirdisch errichtet wurde. Nur mit Ausnahme der weitläufigen Kanalisation. ➤ Die Wespenflotte der Elben Thrumumbahrs wurde vom Stapel gelassen und in Betrieb genommen. Hierbei handelt es sich um die erste echte Angriffsflotte der Elben Thrumumbahrs, um den Seevicya, aber auch Piraten auf den Zahn zu fühlen. Dabei gehen die Elben mit den kleinen, wendigen Schiffen, die wie ein Wespenschwarm über den Feind herfallen, einen ganz neuen

	<p>taktischen Weg.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Zum ersten Mal traten nach der Vertreibung des Schattenläufers Rattlinge am östlichen Saum des Bahrum-Gebirges bei einem Überfall auf eine Reiterkarawane in beachtlichen Mengen auf. Es stellte sich die Frage nach einem möglichen Problem, zu dem die Rattlinge werden könnten, und ob es gerade bei den Zwergen unter dem Berg zu größeren Kampfhandlungen kommen könnte und zu weiteren Überfällen auf die Sippen der Vogelreiter und Karawanen aller Völker an allen Grenzbereichen des zentralen Massivs Thrumumbahrs. ➤ Ab dem Ende des Jahres hatte der Dunkelmond Balapurs in Vollmondnächten plötzlich einen silbernen Ring. Nicht nur auf Thrumumbahr, sondern auf dem gesamten Planeten sorgte dies für Beachtung bei allen Völkern, wurde es doch als göttliches Zeichen gedeutet. Pro Monat wird der Nachthimmel ab jener besonderen Nacht nun für vier bis fünf Tage zusätzlich von einem Silberlicht beschienen. Jedoch sind auf Thrumumbahr nähere Details über dieses Großereignis bekannt, denn Diam und sein Rotte waren dabei, als am Ende einer Abenteuerreise der Lemuri Aldaria Lapiana La Fahr von Breitenstein und Aldar Thorn La Fahr die Befreiung gleich von vier Nexi stand, die unter der Herrschaft der Dämonin der Seevicya standen. So wurde dort nicht nur ein Nexus der Göttin befreit, sondern auch einer eines Zwergengottes, einer der Spinnendämonin der Vicya und einer einer Gottheit der Unaud. Nachdem dies geschehen war, erstrahlte der Mond mit einem silbernen Ring um sich.
4 ndW	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Unweit Ahinjamuhrs wird ein Tempel einer unbekanntes Rasse durch Diams Rotte gefunden. Es scheint sich um die Hinterlassenschaft eines bis dahin eigentlich für unmöglich gehaltenen Urvolks Balapurs zu handeln, das aber ebenso wie die meisten Völker auf Thrumumbahr heute, die Göttin seinerzeit angebetet hat. ➤ In der Nähe des Freihafens von Ahinjamuhr ist es den Aijnan gelungen, eine eigene Fischzucht zu etablieren. Damit kann das Volk mit Fisch versorgt werden. Auch die ersten Verdunstungsanlagen für Meerwasser wurden in Betrieb genommen. Ebenso wurden die ersten Felder am Stadtrand Ahinjamuhr erfolgreich angelegt. eine Phase der Ruhe wurde also zur Konsolidierung genutzt und um die Eigenversorgung der Aijnan langsam weiter auf zu bauen. ➤ Die Aijnanseide, eine besondere Seidenform, wurde in diesem Jahr zu dem Exportschlager der Aijnan an die anderen Völker Thrumumbahrs. Vor allem die elbische Königin Sahareena war da Vorreiterin und zog den gesamten Adel ihres Volkes in ihrer Liebe zu diesem Stoff mit. ➤ Das alte Geburtshaus wurde nicht nur wieder entdeckt, sondern auch gleich renoviert und letztendlich seinen alten Zwecken

	<p>entsprechend wieder in Betrieb genommen.</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Majedah und Diam wurde vom Rat der Sprecher erlaubt, ein gemeinsames Kind zu zeugen. Dies war insofern mehr als bedeutungsvoll, da es der Präzedenzfall in der vieltausendjährigen Geschichte der Sinar war.➤ Am Ende des Jahres wurde Ahinjamuhr von einer Seuche heimgesucht, die rasch drohte ganze Scharen der Aijnan und interessanter Weise nur der Aijnan dahin zu rafften. Erst durch beherztes Eingreifen war es möglich, die Zahl der Infizierten möglichst gering zu halten. Trotzdem beliefen sich die Todesopfer auf eine Zahl von mehreren Tausend. Während der Seuchenbekämpfung stellte sich heraus, dass die Seuche ein Produkt der Rattlinge war und von einem Kalten in die Stadt gebracht wurde. Zum ersten Mal traf die Führung der Aijnan auf diese neuen Kreaturen des Schattenläufers.➤ Trotz der Seuche in Ahinjamuhr, vielleicht sogar aus reiner Trotzreaktion, fanden die im Turnus von 10 Jahren ausgetragenen Reiterspiele statt. Die dreiwöchigen Spiele zogen zum ersten Mal über eine Mio. Zuschauer an.
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------