Die Kirchen der Halbgötter

Die Aves Kirche

Die Gemeinschaft der Zugvögel ist als weltenwandernde Kirche in ganz Aventurien – und darüber hinaus – bekannt.

Vom Wesen der Aveskirche

Die Verehrung des Herren des Horizonts hat ihren Ursprung in den Tulamidenlanden, wo Avesha, das Kind Feqzens und Radschas, viele Eigenschaften seiner göttlichen Eltern vereint. Die güldenländische Tradition hingegen entstammt dem fernen Güldenland und fokussierte sich vor allem auf das Fliegen, hat sich im Laufe der Zeit jedoch eng mit der tulamidischen Lehre verflochten.

Beiden Richtungen ist gemein, die unerschöpfliche Vielfalt der Welt in Reisen, Abenteuern und Begegnungen zu erkunden und ihren Gefährten auf diesem Weg treu zur Seite zu stehen. Aus ihrer tiefen Sehnsucht nach Freiheit meiden sie Schwüre, die sie an einen Ort binden könnten, und selbst ihre Tempel sind für sie nur Raststätten auf dem endlosen Weg ihrer Reise.

Als Kirche in stetiger Bewegung ist der Wandel ihr Vertrauter, der ihr jüngst neue Horizonte eröffnete: Gerüchte berichten vom Tor aller Pfade, einem Limbusknotenpunkt, der Reisen in fremde Welten ermöglicht. Zugleich wächst die Neugier, auch jenseits des bekannten Kontinents zu wandeln. Die tulamidischen Gläubigen indes vergessen ihre Wurzeln nicht. Sie stellen sich den Machenschaften wieder aufkeimender niederhöllischer Umtriebe durch echsische Verschwörer entgegen.

Strömungen der Kirche

Geweihte, die als **Zugvögel** (tul.: *Gilarim*) ihrer Wege gehen, verstehen sich als wegweisend in allen Ausprägungen dieses Wortes. Sie reisen auffällig und in bunter Avestracht.

Die **Bastaner**, ein eher pragmatischer Zweig der Zugvögel, leiten Reisende an und können von Gläubigen als Beistand zur Planung hinzugezogen werden, wenn die nötigen Vorkehrungen oder der rechte Weg unbekannt sind. Der mystische Zweig der Zugvögel, die **Parandeh** (gar.: *Schwingenträger*) hingegen fühlen sich den Geschöpfen Aves selbst und weniger dem Menschen zugetan, deuten den Vogelflug am Himmel, folgen den Tieren auf ihren Wanderungen oder betreiben Falknereien. Ihr wichtigster Pilgerort sind die heiligen Taubentürme von O'Habin.

Stille Wanderer (auch *Yesantaner*) reisen inkognito und geben ihren Status als Geweihte auf, um ohne Privilegien, aber ebenso ohne Verpflichtungen und Bindungen durch die Lande zu ziehen. Die progressiven Gottesdiener predigen vom freien Leben auf Aves Pfaden und animieren andere es ihnen gleich zu tun, was ihnen manch Unmut der Obrigkeit einbringt.

Die **Seher des Verborgenen Pfades** (tul.: *Bazir er'Râhe Nehan*) sind Mystiker und ergründen auf ihren Reisen unsichtbare Verknüpfungen zwischen Sterblichen und Orten. Oft suchen sie spirituelle Stätten auf, um Visionen zu erfahren oder bewegen sich durch Städte, um die Fügung verbundener Menschen besser zu verstehen. Ihr kämpferischer Zweig, die **Streiter des Pfads** (tul.: *Râhbalayan*), versuchen Hindernisse, die das Schicksal hemmen, aus dem Weg zu räumen.

Die zumeist tulamidischen **Weltenhändler** (tul.: *Tajer el'Dschahan*) haben sich dem Fernhandel verschrieben und hoffen, den kulturellen Austausch zwischen verschiedenen Reichen zu stärken. Sie sind Verfechter des Friedens in einer Welt des Verständnisses und arbeiten eng mit der Feqzkirche und großen Handelshäusern zusammen.

Alveraniare und Heilige

In den Sagen der Kirche heißt es, Aves habe Kinder mit den Menschen gezeugt, während er auf Dere wandelte. Diese sogenannten **Heldenkinder** (tul.: *Ayirim*, bosp.: *Avites*) sollen Aves Tugenden in vollkommener Form verkörpern und jene, die ihnen begegnen, dazu anspornen, freier, mutiger und neugieriger zu leben. Nicht überall sieht man das gern – vielerorts gilt ihr Einfluss als gefährlich, weil

Achtung: Alles auf diesen Seiten – Text wie Layout – ist noch strikt Work in Progress!

Orden und Konzile der zwölfgöttlichen Kirchen

Schwanenritterorden

Gebräuchliche Namen: Ifirnsstreiter, Ritter der Schwänin, Schwanenritter
Kirche: Ifirn
Wappen: weißer Schwan auf hellblauem Grund
Wahlspruch: *„In der Kälte erblüht die Stärke."*
Herkunft: Tobrien
Persönlichkeiten: ⚜*Yngvar von Gestam* (*1010 BF, 1,94 Schritt, Nidari-Jünger, Svanschall), ⚜*Winja von Blütenfeld* (*989 BF, 1,73 Schritt, Lidari-Jüngerin, Großkomturin), ⚜*Caya von Schnattermoor* (*1016 BF, 1,73 Schritt, Yidari-Jüngerin, Komturin), ⚜*Geldor zu Schneehag* (*1013 BF, 1,81 Schritt, Aidari-Jünger, Komtur)
Personen der Historie: *Ysilie von Schnattermoor* (Gründerin, ✝ 815 BF), *Thiomar von Schnattermoor* (✝992 BF)
Beziehungen: ansehnlich unter Kriegern und Rittern in Tobrien, Bornland und Herzogtum Paavi, sonst hinlänglich
Finanzkraft: hinlänglich (bei Bedarf unterstützt die Ifirnkirche)
Zitat: *„Für Ehre und Treue, im Dienste der Wintergöttin!"*
Niederlassungen: **Bjaldorn**, Beonfirn, Festum, Firunsbrunn
Besonderheiten: Der Orden hat sich den Idealen der Schwanentöchter Nidari, Yidari, Lidari und Aidari sowie dem Kampf gegen namenlose Umtriebe der Kalten Braut verschrieben.
Größe: anwachsend, derzeit 50

Die Schwanenritter entstanden zur Zeit der Blauen Keuche um 815 BF in Tobrien. *Ysilie von Schnattermoor*, eine Geweihte der Ifirn, gründete in ihrer Baronie eine kleine Glaubensgemeinschaft tapferer Kämpfer, die sich vor allem um die Seen- und Naturregionen kümmerte. Viele benötigten Hilfe, da sich die Krankheit weiter ausbreitete. Zu Beginn hatten die Streiter keine festgelegte Hierarchie und schworen, anderen beizustehen. Gleichzeitig war der Winter hart und die Nahrungsvorräte gingen zur Neige. Fortgeschickte Aussätzige überfielen Bauernhöfe oder Opfer von wilden Tieren. Nachdem man die Kranken in Quarantäne gebracht hatte und die Seuche endlich besiegt war, blieb die Gemeinschaft bestehen.
Sie erweiterte ihre Leitsätze, weshalb die Einhaltung der Jagdgesetze (Nidari), die Kunst des Bogenschießens (Yidari), die Hilfe für Reisende durch die Wildnis (Lidari) sowie der Schutz auf und an Seen (Aidari) von nun an zum Ehrenkodex gehörten. Danach geriet der Orden in Vergessenheit und hatte nur noch eine sehr geringe lokale Bedeutung. In den Zeiten Borbarads schütze man die nahegelegenen Höfe und Bauern. Nachdem eine Anhängerin der Kalten Braut den letzten Anführer Thiomar von Schnattermoor vor etwa 60 Jahren bezirzte, war der Orden nicht mehr existent. Allerdings ging im Rahmen des Sternenfalls ein Ifirnsfunken in der Nähe nieder und machte auf die Machenschaften der Kalten Braut und das Erbe des Ritters aufmerksam.
Die Kirche sah hier gleich mehrere Zeichen der Hoffnung. Unter anderem entstand ein neuer Ifirntempel in Firunsbrunn und die Schwanenritter traten stärker denn je in Erscheinung.
Im Laufe der Zeit vernetzte die Matriarchin der Ifirnkirche, ⚜*Walbirg von Löwenhaupt*, die Ifirnsjünger enger über Nachrichten miteinander und band die tapferen Streiter ein, um die Ziele der Kirche zu schützen. Seit Kurzem hat sie den aus Geweihten und Laien bestehenden Orden offiziell anerkannt, um alle auf das Erstarken des Dreizehnten vorzubereiten.
Interessierte können im Kristallpalast zu Bjaldorn sowie in den Tempeln in Beonfirn, Festum und Firunsbrunn als Knappen aufgenommen werden. Anschließend vertiefen sie die Glaubensaspekte der Milden und lernen gleichzeitig die Kampfkunst von den dortigen Kriegern und Rittern. Häufig sieht man den Kampf mit Schwert und Schild, aber auch Reiterhämmer mit Schwanenschnäbeln. Einige bieten zusätzlich Lehrstunden mit dem Speer an, da dieser in Schnee und Eis besonders praktisch ist. Das Bogenschießen gehört immer zum Ausbildungsplan. Teilweise bitten bereits ausgebildete Krieger einer Akademie oder auch Ritter um eine Aufnahme in den Orden. Diese werden nach deutlich kürzerer Zeit zum Schwanenritter ernannt.
Ein Streiter der Wintergöttin wählt in der Regel eine der Ifirnstöchter – Nidari, Yidari, Lidari oder Aidari – als Pa-

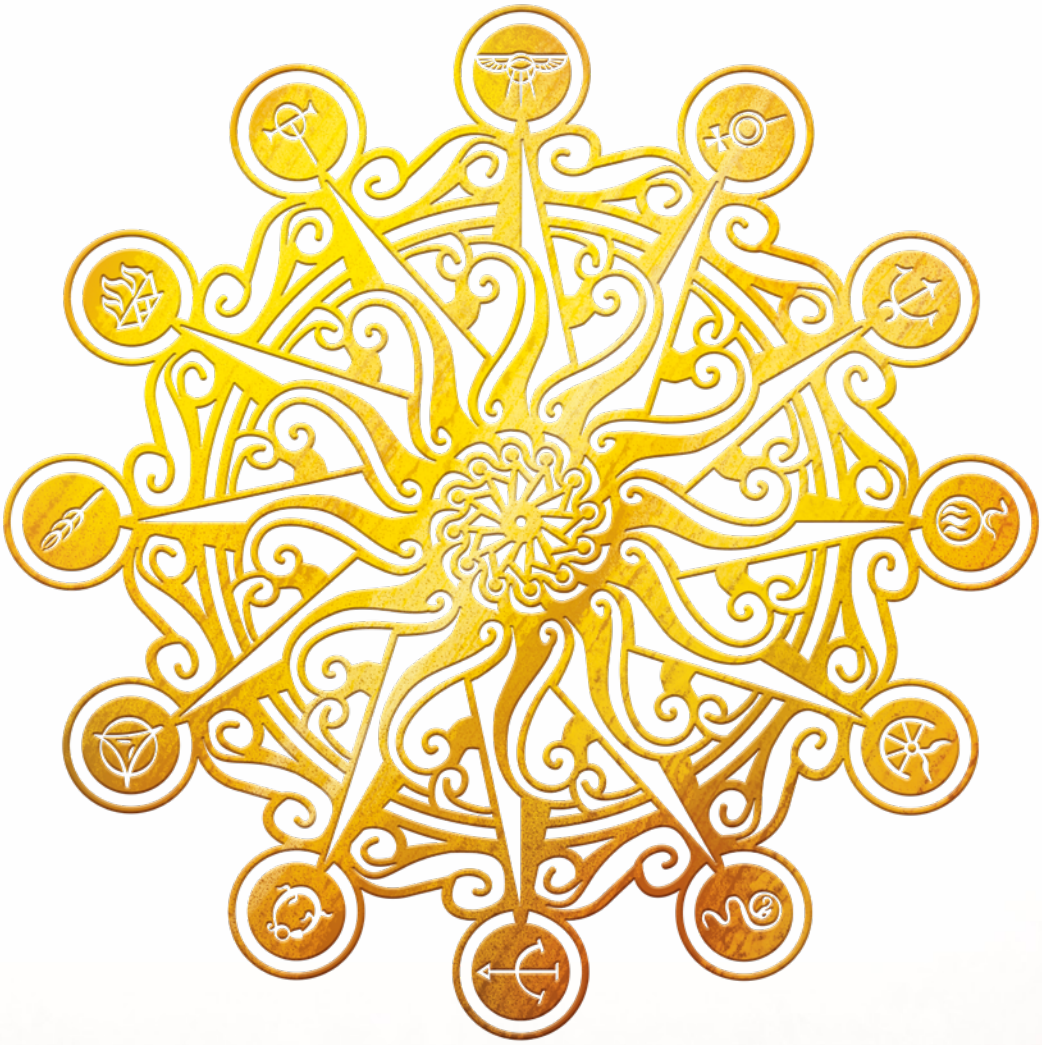
tronin. Das ist gleichbedeutend mit der zugehörigen Strömung. Jedes Ordensmitglied ist außerdem verpflichtet, die Anhänger der fünften und abtrünnigen Schwanentochter zu verfolgen. Sie wandte sich dem Namenlosen zu und wird Kalte Braut genannt. Ihr sollen inzwischen auch Eiferer dienen, die als schwarze Ritter auftreten.

Ränge innerhalb des Schwanenritterordens

An der Spitze aller Kämpfer im Namen der Milden befindet sich der **Svanschall** und hat den obersten Befehl. Da dies eine enge Abstimmung mit der Kirche und der Matriarchin bedeutet, ist *Yngvar von Gestam* in der Umgebung von Bjaldorn anzutreffen. Ihm steht die **Großkomturin** *Winja von Blütenfeld* in Festum zur Seite, die sich um das einheitliche Anwerben und Ausbilden von Knappen kümmert und dazu auch in die anderen Göttinnenhäuser wie Norburg und Trallop reist. In den weiteren Tempeln Beonfirn und Firunsbrunn kümmern sich die Komture um den Nachwuchs des Ordens wie **Ritter** und **Knappen**. Dort kommt durch die Grenze zu den Schwarzpelzen oder die ehemals schwarzen Lande immer wieder einiges an Waffenvolk zusammen.

Ränge innerhalb des Schwanenritterordens

Rang	Titel (Garethi, Bosparano)	Kleidung / Symbole
Svanschall/in	Anführer/in des Ordens	Schwanenhelm
Großkomtur/in	Zweithöchstes Amt, Berater/in	Schwanenschultern
Komtur/in	Leiter/in einer Niederlassung	Schwanengürtel
Ritter/in	Ausgebildete Streiter/in der Göttin	blauer Wappenrock mit weißem Schwan
Knappe/Knappin		blauer Wappenrock mit Schwanenfeder



Leben als Geweihter

Redensarten & Aberglaube

Redensarten über die Zwölfgötter sind in Aventurien allgegenwärtig, ebenso wie alltäglicher Aberglaube, der in allen Lebenslagen, Regionen und Schichten verwurzelt ist. Ein Fernhändler, der bei Gewitter murrt „Efferd und Rondra treiben's wieder wild!" oder „Wenn Rondra zankt, weint Efferd!", meint selten Lästerung, sondern nur seinen Ärger. Ein Kanzleirat mag anerkennend und neidisch zugleich äußern: „Der sonnt sich aber in Praios' Gunst!" oder „Der steht voll im Glanz des Gleißenden!". Wenn im Frühjahr die Knospen blühen, heißt es: „Da hat Tsa/Peraine wieder Farbe auf Dere gegossen!".

Bei einem Schwerkranken raunt der eine leise „Den hat Boron schon am Rockzipfel", und der andere vielleicht ins Ohr des Leidenden: „Möge der Rabe dich übersehen."

„Travia behüte deine Schwelle", ist ein Wunsch auf künftige Sicherheit des Heims und jemand mit gutem Schlaf „schläft wie in Borons Armen", während der „Phexentscheid" der Wurf einer Münze bei einer schwer zu treffenden Wahl ist. Pfeifen auf Reisen gilt als avesgefällig und glückbringend.

Welche Götter vorkommen ist recht regionsabhängig. In Albernia ist es viel Efferd, in den Tulamidenlanden Phex und Rahja, im Horasreich Hesinde.

Abergläubisch wirft man Opfer ins Wasser, ehe es an Bord geht. Der Ängstliche schlägt vor dem Abstieg in den Kohlenkeller das Sonnenrad und vor einem Vortrag bittet man „Hesinde steh mir bei!", mit einer Schlangenhaut als Lesezeichen, um nicht den Faden zu verlieren. Aberglaube tritt bei Angst zu Tage und schnell sind „Praios hilf!", „Efferd hab Erbarmen" oder eine Bitte an eine andere Gottheit auf den Lippen.

Es gibt keine einheitliche Richtlinie wie streng beim vielfältigen Fluchen geurteilt wird – und es wird viel geflucht. Ob „Efferd ersauf' deine Sippschaft!", „Bei Ingerimms rostigem Hammer!", „Bei Efferds/Ingerimms bärtigen Eiern!", „Bei Peraines welkem Garten!", „Bei Travias kaltem Herd!", „Bei Rondras/Kors/Praios' schmetterndem Zorn!" – manches zieht eine Rüge von einem anwesenden Priester nach sich, da es eine Grenze überschreitet. Einige Kirchen wie Tsa, Phex, Rahja und Aves sind bei eher amüsanten Flüchen oder derberen Redensarten entspannter als beispielsweise Praios, Rondra, Travia oder Boron. Ein „Bei Rahjas Titten!" wird von einem Rahjageweihten wohl hingenommen, ein „Bei Praios' goldenem Gemächt!" von einer Praiosgeweihten eher selten.

Inmitten einer gutbürgerlichen Gegend drohen Bußen, während man in einer Tavernenrunde über eine derbe Floskel eher lacht.

Zeitrechnung & Jahreslauf

Der Götterlauf, das aventurische Jahr, teilt sich in 12 Monate zu je 30 Tagen, die nach den Zwölfgöttern benannt sind. Zwischen Rahja am Jahresende und Praios am Jahresanfang liegen die fünf Namenlosen Tage, eine unheilverheißende Zeit, in der Gläubige möglichst zu Hause bleiben und das öffentliche Leben zum Erliegen kommt.

Über das ganze Jahr verteilt liegen Feiertage der Kirchen, die oft mit besonderen geschichtlichen oder wiederkehrenden Ereignissen des Kultes zusammenfallen. Wichtige Daten wie Sonnenwenden oder Tag- und Nachtgleichen sind häufig Feiertage verschiedener Kirchen, wodurch diese zusammenfallen. Welches das wichtigere dieser Feste ist, unterscheidet sich nach Region anhand der Bedeutung der Kirchen. In Hafenstädten ist das Fischerfest am 30. Efferd meist wichtiger als das zeitgleiche Prüfungsfest, welches in Städten mit Magierakademie oder Universität bedeutender ist.

Für Gläubige der Zwölfgötter ist es normal, Feiertage verschiedener Gottheiten zu besuchen, denn die göttlichen Geschwistern der eigenen Hauptgottheit werden ebenfalls geehrt. Dies gilt auch für Geweihte. Es ist üblich Diener Travias, die am 1. Travia den Tag der Heimkehr gefeiert haben, am 2. und 3. Travia im Perainetempel zu treffen, wo sie beim Fest der eingebrachten Früchte unterstützen und mitfeiern. Gerade in kleineren Ortschaften wären große Festtage für Geweihte schwer auszurichten und eine große Belastung ohne die Hilfe der anderen Kulte.

Auch das Zelebrieren der Feiertage von Kirchen, die im Ort keinen Tempel besitzen, ist üblich. Wo es keinen Ingerimmtempel gibt, mögen Handwerker den Tag des Feuers ebenso am Herdfeuer im Traviatempel wie vor den ausgestellten Waffen in einem Rondratempel feiern und hierfür Unterstützung der Geweihten erfahren. Dabei sind Feiertage und der Mond der Hauptgottheit die wichtigsten, andere werden anlassbezogen größer oder kleiner gefeiert. Nach einem Todesfall mag die Familie den Tag der Toten intensiver feiern als in den Jahren zuvor, und der phexgläubige Händler nach einer ertragreichen Handelsfahrt am Tag der Heimkehr inbrünstig danken.

Auf Einladung treffen sich Geweihte zu Konklaven oder Kirchenversammlungen, bei denen politische Entscheidungen getroffen, Kirchenämter vergeben oder Ereignisse großer Tragweite diskutiert werden. Am bekanntesten von diesen sind die Heilige Zwölfgöttertjoste der Rondrakirche zur Ernennung des Heermeisters oder die Quaestiō der Praioskirche, zur Disputation rechtlicher Fragen.

Feste des Zwölfgötterglaubens

Datum / Kirche(n)	Bedeutung
1. Praios / PRA, SWA	Sommersonnenwende, Jahresorakel in Gareth, Freudenfeuer
1. Praios / PHE	Tsayesh'al'Layla (tul.: Wiedergeburt der Nacht) in den Tulamidenlanden
2.-3. Praios / PRA	Greifenfest, Leisten und Erneuern von Lehnseiden
1. Erdstag Praios / HES, MAD	Tag der Mada, Gedenken an die gefangene Halbgöttin
5. Rondra / RON	Tag des Schwurs, höchster Rondrafeiertag, stille Einkehr
15.-16. Rondra / RON	Schwertfest / Tag des Kampfes, Turniere und Kräftemessen
1. Efferd / EFF	Tag des Wassers, Wasserfest, Flussfest, höchster Feiertag Efferds, Begehen des Wassers durch Geweihte, Schiffsparaden und Umzüge
16. Efferd / PHE	Nebelfest, Einbrüche und Raubzüge nach Phexens Geboten
30. Efferd / EFF	Fischerfest / Muschelfest, Ende der schiffbaren Jahreszeit, Verhüllen der Efferdstatue in Häfen
30. Efferd / HES	Prüfungsfest, Tag der innere Einkehr und Prüfung eigener Forschung und Wissen
1. Travia / TRA	Tag der Heimkehr, Fest im Familien und Freundeskreis, Fremde werden eingeladen
1.-3. Travia / PER	Fest der eingebrachten Früchte, Erntedankfest
4. Travia / RON	Tag der Helden, Jahrestag Erntefestmassaker
12. Travia / TRA	Tag der Treue, beliebter Tag für Hochzeiten
1. Boron / BOR	Nacht der Ahnen / Tag der Toten, Gedenken der Verstorbenen
30. Boron / BOR	Tag des Großen Schlafes, nur in Al'Anfa höchster Feiertag
30. Hesinde / HES	Erleuchtungsfest, höchster Hesindefeiertag, Fackelumzüge
30. Hesinde / IFI, FIR	Ifirnslichterfest, Bornland Begrüßung des Lichts
1. Firun / FIR	Tag der Jagd, höchster Feiertag Firuns
1. Firun / IFI	Ifirns Milde / Winterbruch, Rückkehr des Lichts

1. Firun / PHE	Kha'ayla, Längste Nacht des Jahres in Tulamidenlanden
11. Firun / FIR	Tag des Hirschen, Gedenken Mikail von Bjaldorn
30. Firun / IFI, FIR	Tag der Ifirn, zweites Winterfest nach Tag der Jagd
1. Tsa / TSA, EFF	Tag der Regenzeit / Regenfest, Dankbarkeits- und Fruchtbarkeitsfest in Tulamidenlanden
30. Tsa – 1. Phex / ING, ANG, TSA, SIM	Tag/Nacht der Erneuerung, Fest der Wandlung und Erfindungen
16. Phex / PHE	Tag des Phex, Dankopfer von Händlern
24. Phex / PHE	Glückstag, minderer Phexfeiertag
Letzter Windstag im Phex / AVE	Avestag, Reise zum Horizont oder Regenbogen
30. Phex / HES	Versenkungsfest, Meditation und Einkehr
1. Peraine / PER	Saatfest, Heilige Aussaat
16. Peraine / BOR	Verhüllung Sancta Boronias, Gedenken des Wunders
27. Peraine / PER	Schutzwall von Anchopal, Pilgern zum Heiligen Hain
1. Ingerimm / ING, ANG	Tag des Feuers, höchster Feiertag Ingerimms
16. Ingerimm / EFF	Jahrestag der Großen Flut, Trauer in Havena
19. Ingerimm / ING	Tag des Hl. Rhÿs, Hochheiliger der Grobschmiede
21. Ingerimm / ING	Tag der Waffenschmiede, Fertigstellen besonderer Werkstücke
1.-7. Rahja / RAH	Fest der Freuden, höchstes Rahjafest, Wahl Geliebte der Göttin
11. Rahja / RAH	Tag des Kelchs, Heiliger Kelch in Teremon
23.-30.Rahja / RAH	Rosenwoche, höchste Feier in Drôl
30. Rahja / HES	Reinigungsfest, Reinigung von Geist und Haus