Staat und Kirche

Traditionell ist der König uneingeschränktes Oberhaupt aller weltlichen Dinge im Königreich. Mit begehen der Hochzeit wird die Königinmutter ***„Prima Mater“*** die Erste Mutter und Oberhaupt der Ordonskirche des Reiches Ohl.

So wird von jedem Königspaar erwartet alsbald einen Sohn und eine Tochter zur Erhaltung der Blutlinien zu zeugen. Dies gestaltete sich für den aktuellen Souverän bis vor einigen Jahren als recht schwierig.

Im Streitfall in der letzten Instanz ob der Glaube oder die weltliche Herrschaft obsiegt, verbringt der König nach solch einem Zwist die folgende Nacht im königlichen Gästezimmer auf der Couch und der Disput gilt zu Gunsten des Glaubens als beigelegt.

Aufgaben der Kirche

Dem Geistlichen obliegen nachfolgend aufgezählte Wege:

- Schutz der Seele eines jeden Ohler
- Predigen des wahren Glaubens
- Schutz allen geschriebenen Wissens
- Medizin / Heilung (Bader, Feldscher und Medicus)

- Bis vor kurzem auch noch die Bewahrung und Eindämmung der Magie

Ordon & Religion

Der Großteil der Bevölkerung ist Ordonsgläubig, wobei es in den hintersten Ecken Ohls auch immer noch einen heidnischen Naturglauben gibt.

Der Glaube an die Ordnung und Ordon als seine Manifestation ist von den ursprünglichen ersten Siedlern auf dem umgebenden Nachbar-Königreichen mit

nach Ohl gekommen. Vor allem Drakenstein als ein Kernland der damaligen Missionierung hatte einen nicht unerheblichen Anteil an der Verbreitung des wahren Glaubens. Aufgrund des großen Spaltes ist der Kontakt zu den ursprünglichen Wurzeln jedoch schon vor Jahrhunderten abgerissen.

Das Ohler Buch der Ordnung übertrug Bruder Anselmus zu Schnabelwaid, aus den verbliebenen original Werken im Jahre 311 nach der großen Schlacht von Ohl, Bibliothek zu Amerang.

Die alten Bräuche

Die alten Gebräuche, also der Kult der Naturgeister und magischer Wesenheiten, nahm in der Zeit vor der Missionierung durch Ordons-Priesterin der Ohler Religion einen breiten Raum ein.

Während die Götterkulte bald nach der Odon-isierung verschwanden, hielt sich der Glaube an die niederen Wesen, die die Naturkräfte verkörpern, bis in die heute Zeit. Viele der ursprünglichen Naturgeister wurden dabei im Volksglauben zu Gespenstern und magischen Verkörperungen.

Elementargeister
Die Verehrung der vier Elemente Erde, Wasser, Luft und Feuer findet sich im gesamten Königreich Ohl wieder. Bezeichnend ist dabei die Personifizierung: Es werden meist nicht die Elemente selbst, sondern die in ihnen wohnenden Wesen verehrt.

Als Erdgeister gelten Wesen, die Felsen, Grotten, Steine und Berge bewohnen. „Heilige“ Berge sind zum Beispiel der „Große Mähren“ mit seinen Ausläufern im westlichen Siefentrutz sowie „Bielebogh“ und „die Götterspitze“ im südlichen Welden. Berggeister treten als Gruppen in Gestalt von Nymphen auf oder als Einzelwesen. Oft werden sogar in den ungebildeten Teilen des Reiches Wesen wie der Riesen Rübehau, oder gar Zwerge wie „Der Herr des Berges“, von den Bergleuten verehrt und gefürchtet. Ein redendes Zeugnis der Steinkulte sind die Schauersteine, die in Welden noch heute zu rituellen Handlungen verwendet werden.

Wassergeister finden sich in Seen, Brunnen, Quellen und Flüssen. Zauberkräftige Seen, die als Orakel fungierten, erwähnt Thietmar von Hengersberg in seiner berühmten Niederschrift „Der Ohler Reisende“ aus dem Gebiet des mittleren Nordhalbens. So werden Opfer für Quellen und Brunnen bezeugt, die nicht nur zu den Feiertagen dargebracht werden. Die Wassergeister, als Nixen oder Rusalken bekannt, sind ebenso wie die Bergnymphen oftmals weibliche Gruppenwesen, der männliche Wassermann dagegen ist ein Einzelgänger.

Zu den Luftgeistern zählen die Winddämonen und niederen Drachen und der Frostvater, der winterliches Wetter bringt. Die Mutter oder Frau des Windes, warnt den Menschen vor Unglücken und Naturkatastrophen. Und wird oft von der bäuerlichen Bevölkerung verehrt.

Im Feuerkult werden dem Herdfeuer besondere Achtung entgegengebracht, rituelle Feuer gehören dabei als fester Bestandteil zu jeder Zeremonie. Gerade bei Festen zur der Sommer- und Wintersonnenwende kann den Ohler Himmel hell erleuchtet sehen.

Unter den Feuerdämonen finden sich die großen Drachen und kleinere fliegende Wesen, die oft aus einem Ei ausgebrütet werden konnten. Im engen Zusammenhang mit dem Feuer steht auch der Ahnenkult. So stehen die Irrlichter, Seelen von Verstorbenen, jedoch zumeist für rachsüchtige Wesen welche die lebenden Menschen in die Irre führen.

Brandgaben

Brandgaben gehören zum täglichen Bild und Leben eines Ohlers, auch wenn sie ein Überbleibsel der alten Bräuche sind. Selbst jene die bekennende Odonsgläubige sind, kaufen sich bei den Straßenhändlern oder an den heiligen Schreinen Brandgaben um die verschiedensten Geister zu beschwichtigen. Sicher ist sicher!

Zumeist handelt es sich dabei um kleine Stroh oder Holzpüppchen die symbolisch dem jeweiligen Geist dargebracht werden, indem man sie mit einem Gebet dem Feuer übereignet.

Stärkere Talismane und Gaben beinhalten „Herzen“ aus Holz heiliger Bäume, oder andere Opfergaben wie Runen, Münzen, niedergeschriebene Wünsche oder ähnliches.

Ablasshandel

Der Ablassbrief ist in ganz Ohl weit verbreitet und erfreut sich derzeit großer Beliebtheit, da es sogar möglich ist, längst verstorbene Verwandte durch einen passenden Ablass aus den Kesseln der malignen Hexen zu befreien. Seelen, die von einer Hexe gefangen, verflucht oder beschworen wurden, wodurch ihnen nicht gestattet ist in Ordons Hallen Einzug zu halten, leiden unermessliche Qualen in der Gefangenschaft durch ihre Peiniger. Durch einen Ablass kann sich die Seele jedoch davor schützen.

Die Inquisition

Die Inquisition gleicht eher einem geistlichen Ritterorden und verbindet damit den Wehr- & Lehrstand miteinander. So war ihr ursprünglicher Name auch *Orden der armen Ritterschaft Ordons*. Sämtliche Würdenträger und Angehörige der Inquisition entstammen zumeist des verarmten ersten Standes. Ritter, welche sich der Armut und der Reinheit des Ordonsglaubens verschrieben haben, vereinigen die Ideale des adligen Rittertums mit denen des Mönchtums. Der Orden / die Inquisition untersteht seit je her ausschließlich der „***Prima Mater“.***

Aufgrund ihres festen Glaubens und der mehr oder weniger gewollten asketischen Lebensweise, war der Orden prädestiniert den Kampf gegen den alten Feind aufzunehmen. Anfangs wurden die Mitglieder des Ordens nur als Berater in übernatürlichen Dingen, welche die Hexerei betraf, konsultiert.

Später dann, nachdem das üble Treiben überhandgenommen hatte, besann sich der Orden neben seinen geistigen Werten auf seine ritterliche Kampfkraft und wurde die heutige Inquisition. Sie wirkt hauptsächlich als Instrument der Ordons-Kirche gegen die Hexerei. So agiert der Orden zur erleichterten Aufspürung, Bekehrung oder Verurteilung von Hexen und Häretikern. Eigens dafür wurde eine neue Form von Gerichtsverfahren, das Inquisitionsverfahren, durch die *Prima Mater* legitimiert.

Neben dem Verbrechen der Häresie kann durch die Inquisition auch andere Straftatbestände verfolgt werden, vor allem wenn sie Fragen des Glaubens berührten. Dazu zählten etwa Wucher, Magie, Hexerei, Gotteslästerung oder Sittlichkeitsverbrechen.

Die vier Aufgaben des Inquisitors
Stufe 1: Verhandlung

Der erste Schritt besteht darin, herauszufinden, warum ein Geist Probleme bereitet, und ihm dann ein Angebot zu machen. Dies kann einfach der Respekt der Menschen sein, die es plagt, oder sogar ihre Dankbarkeit. Es ist in der Tat möglich, im selben Haus wie eine Erscheinung zu leben und die Situation recht angenehm zu gestalten. Viele Geister reagieren auf Schmeichelei.

Stufe 2: Einschüchterung

Wenn die Verhandlung fehlschlägt, sollte versucht werden, den Geist einzuschüchtern, indem sein Leben an diesem Ort unangenehm oder sogar unmöglich wird. Salz und Eisen können strategisch positioniert werden. Zum Beispiel lassen sich einige Geister in alten Bäumen nieder oder speichern dort ihre Energie. Der Baum kann gefällt oder verbrannt werden, wodurch die Kreatur gezwungen wird, nach einem neuen Ort zu suchen. Die Einschüchterung stellt sich oft als die gefährlichste Technik der vier heraus. Denn während des Inquisitors den Geist nur droht, um ihn zu vertreiben, ist das Wesen unvorhersehbar und kann plötzlich zu extremer Gewalt greifen.

Stufe 3: Bannen

Das Einsperren oder Begraben von Hexen oder Geistern nennt man „Bannen“. Dies ist die eigentliche Aufgabe des Inquisitors. Man unterscheidet dabei zwei Arten: das natürliche und künstliche Bannen.

Zum künstlichen Bannen von Geistern muss der Geist in ein Objekt, eine Höhle oder ein anderweitiges „Gefäß“ gelockt werden, um diesen dort einzusperren.

Bei großen Wesenheiten muss zunächst ein Loch gegraben, dasselbe überall mit einer speziellen Mischung aus Salz, Eisen und Knochenleim eingerieben und schließlich der Geist mit Menschenblut in das Loch gelockt werden. Anschließend muss schnell ein perfekt passender Stein über das Loch gelegt werden, welcher ebenfalls mit der Mischung bestrichen ist. Selbstredend muss der Geist danach mit den rituellen Ordons-Bannsprüchen belegt werden.

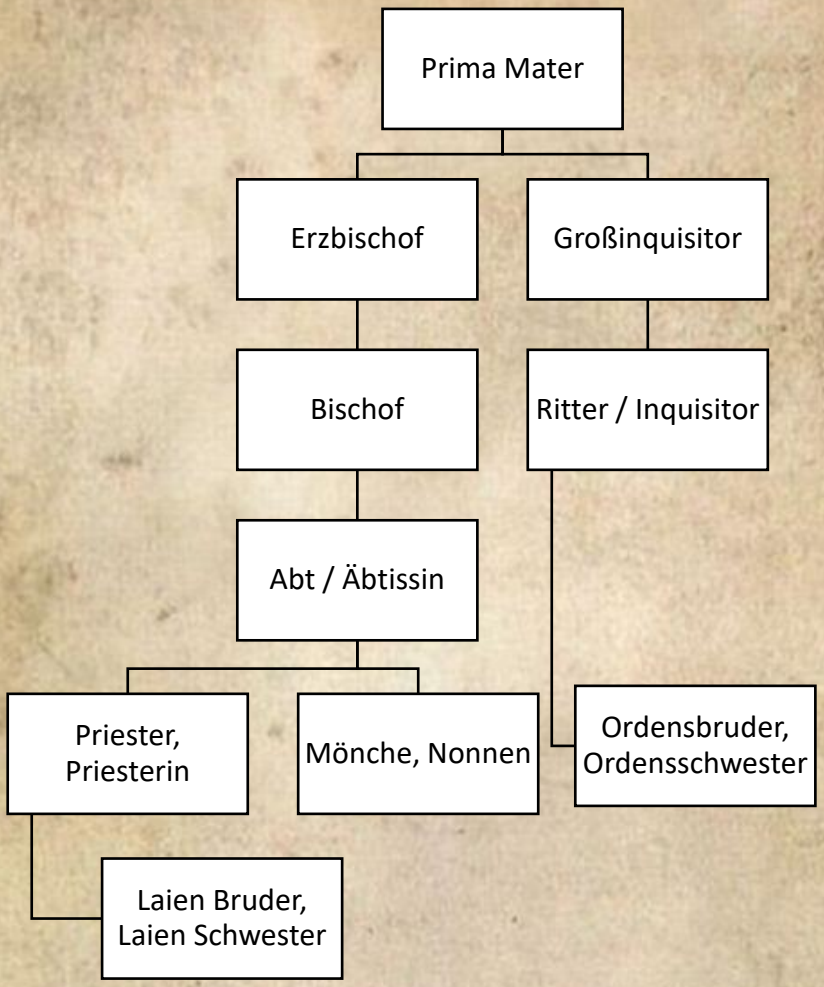
Da die einzigen Möglichkeiten, eine Hexe zu töten, verbrennen ist und dies neuerdings als grausam erachtet wird, bannt man sie. Zum Bannen von Hexen wird erneut ein Loch benötigt, in welches die Hexe hineingelockt wird. Darüber werden 13 Eisenstangen angebracht. Bei mächtigeren Hexen ist es manchmal nötig, sie mit dem Kopf nach unten zu begraben, damit sie sich nicht so schnell aus der Grube befreien können. Wenn Hexen jedoch tot, aber in ihrem Körper

gefangen sind, können sie in die kleinsten Löcher eindringen und von Körpern anderer Besitz ergreifen. Nur durch das exakte rezitieren der Ordons-Bann und Schutzsprüchen kann die Hexe daran gehindert werden sich derart zu befreien.

Stufe 4: Töten

Wenn alles andere fehlschlägt, muss ein Geist oder eine Hexe getötet werden. Dies geschieht indem Salz und Eisen auf die Wesenheit oder seine Gebeine aufgebracht werden. Es ist wichtig, das richtige Timing zu finden. Beide Substanzen müssen so geschleudert werden, dass sie genau im selben Moment zusammenkommen und das Wesen in eine tödliche Wolke hüllen. Auch dies erfordert viel Übung. Misslingt diese Methode verbleibt nur rohe Gewalt sofern es sich um feststoffliche Wesenheiten handelt, ringt man diese mit dem Schwert nieder um sie anschließend, wenn sie vom Kampfe geschwächt sind qualvoll zu verbrennen.

Kirchliche Ränge:



Klöster in Ohl

Bekannte Klöster:

- **Nordhalben**
  - Das Kloster Knoffelbach
- **Siefentrutz**
  - Heilige Abtei von Sankt Brabant
- **Welden**
  - Kloster St. Gelden