

Mielikki

Ethos und Kirche

Mielikki ist bekannt als die Lady des Waldes, die erste Waldläuferin und Tochter von Silvanus. In ihren Einflußbereich fällt der Wald, Kreaturen des Waldes, Waldläufer und Dryaden.

Innerhalb des Faerunianischen Pantheons untersteht sie Silvanus. Verbündet ist sie außerdem mit Eldath, Shiallia, Gwaeron Windstrom, Lurue dem Einhorn, Chauntea, Shaundakul und Lathander.

Als verfeindete Religionen gelten die Gefolgsleute von Malar, Talona, Talos, Moander und Myrkul, sowie all jene die den übermäßigen und zerstörerischen Gebrauch von Feuer unterstützen (wie Red Wizards of Thay und Gefolgsleute von Kossuth).

Ihr Symbol ist ein Einhorn, ein Einhornkopf oder in älteren Darstellungen auch ein kleiner weißer Stern auf einem Eichen- oder Eschenblatt.

In einem besonders engen, fast familiären Verhältnis arbeiten Silvanus, Mielikki und Eldath zusammen, und diese gute Zusammenarbeit erstreckt sich auch auf die Tempel dieser drei Naturgötter. Mielikki wird vor Allem auch von Waldläufern verehrt und gilt als deren Schutzpatronin. Tatsächlich sind viele Mitglieder der Kirchlichen Hierarchie keine Priester sondern Waldläufer. Die drei Göttlichen Wesen Lurue das Einhorn, Gwaeron Windstrom der Meister-Spurenleser und Shiallia die Tochter des High Forest gelten als Mielikkis Diener und stehen ihr oft zur Seite. Mielikki hat auch einen sterblichen Champion, dies ist derzeit die Lady Jeryth Phaulkon aus Waterdeep eine Waldläuferin.

Mielikki selber erscheint oft entweder in der Gestalt einer weiblichen Waldläuferin, oder in der eines schimmernden Einhorns. Sie ist aber auch schon als ein bloßer Lichtschimmer erschienen. Egal welche Gestalt sie annimmt, nie berühren ihre Füße oder Hufe den Boden und sie hinterläßt keine Spuren.

Mielikki ist freundlich und gut gelaunt. Sie ist zwar eine Naturgöttin die den Kreislauf des Lebens verkörpert, aber im Gegensatz zu Silvanus ist sie eher bereit, leidenden und verletzten Wesen zu helfen.

Mielikkis Kirche ist nicht um große Tempel herum organisiert. Tatsächlich errichten ihre, häufig in der Natur lebenden Gefolgsleute eher kleine Schreine als feste Tempel. Diese Schreine findet man allerdings fast überall in den Nördlichen Gebieten von Faerun. Oft versammeln sich ihre Gläubigen auch nur auf Waldlichtungen oder an besonders schönen natürlichen Orten.

Die Gefolgsleute Mielikkis sind auch als die Gefolgsleute des Weges des Waldes bekannt und sind in drei grobe Gruppen unterteilt: Die Heartwoods (Dryaden, Treants und andere Waldwesen), die Arms of the Forest (Kleriker und Druiden) und die Needles (Waldläufer). Fast alle Gefolgsleute Mielikkis leben überwiegend im Wald. Sie kennen das Gleichgewicht der Natur und schützen und bewahren es, wo immer sie können. Vieles an ihrem Ethos gleicht dem Credo nach dem Waldläufer leben, wenig verwunderlich bei der Schutzpatronin der Waldläufer.

Mielikkis Gläubige verehren die Natur und lernen, im Einklang mit ihr zu leben. Intelligente Wesen können friedlich mit der Natur zusammenleben und keiner von beiden muß darunter leiden oder deswegen sterben. Mielikki Anhänger lehren den friedlichen, rücksichtsvollen Umgang mit der Natur. Sie werden dazu angehalten, das Gleichgewicht zu erhalten und die Wege der Natur zu lernen, um sie besser verstehen zu können. Sie dürfen nicht zulassen, daß Bäume unnötig gefällt, oder der Natur unnötiger Schaden zugefügt wird. Diejenigen, die Natur, und vor Allem den Wald mutwillig zerstören, sind zu bestrafen. Mielikki ist nicht grausam, aber sie zögert auch nicht, das was unter ihrem Schutz steht mit allen notwendigen Mitteln zu verteidigen.

Im Allgemeinen versuchen die Anhänger Mielikkis eher aufklärend zu arbeiten, und die Menschen (und andere intelligente Wesen) zu lehren, im Einklang mit der Natur und nicht gegen sie zu leben. Sie unterstützen oft die Harpers und Waldläufer aller Religionen. Zu ihren täglichen Aktivitäten gehört das Sammeln von Samen (ein Mielikki Priester ist dazu angehalten, für jede Pflanze die er erntet, 40 neue Pflanzen auszusäen, dies gilt besonders für Bäume), das Lernen über die Natur und ihre Wege, die Weitergabe dieses Wissens an andere Menschen und den Schutz der Natur wo immer sie bedroht sein mag.

Mielikkis Kirche ist wenig formell organisiert. Mielikkis Stimme ist immer und überall in der Natur zu hören, so gibt es keine besonders religiösen Tage. Mielikki Priester meditieren und Beten im Allgemeinen morgens und Abends, vorzugsweise in der Natur. Gruppen von Gläubigen versammeln sich auch häufig unter den Sternen um Loblieder für Mielikki zu singen. Außerdem sind viele Aktivitäten im Sinne der Lady von kurzen, oft stummen Gebeten begleitet.

Als einzigen besondere Festtage gelten die vier Sonnenwenden, an denen große Feste in den Wäldern gefeiert werden. Von noch größerer Bedeutung sind Greengrass und Midsummer Night. An diesen beiden Tagen läßt Mielikki die Einhörner in Herden durch die Wälder Galoppieren, und ihre Gläubigen können sie, wenn sie wollen, reiten und dadurch große Strecken zurücklegen.

Mindestens einmal Pro Monat muß jeder Gläubige in einem Wald ein besonderes Gebet, den Gesang des Waldes, ausführen. Wenn auf dieses Gebet hin Dryaden oder andere Waldwesen erscheinen und den Priester um einen Gefallen bitten, so muß dieser ihn (oft ein kleiner Dienst oder Botengang) erfüllen. Während dieses Dienstes ist er vor etwaigen schädlichen magischen Einflüssen der Waldwesen durch Mielikkis Gnade geschützt.

Wann immer ein Gläubiger Mielikkis ein Feuer entfacht, muß er ebenfalls ein besonderes Gebet, den Dread Prayer darüber sprechen. Dieses Gebet verhindert, daß sich das Feuer unabsichtlich ausbreitet. Außerdem verbreitet es durch dieses Gebet viel Hitze aber wenig Rauch oder Licht, so daß zum Beispiel ein Lagerfeuer nur schwer entdeckt werden kann.



Die Kleidung der Priester ist im Allgemeinen Praktisch und informell. Lediglich ein gewisses jahreszeitlich bedingtes Farbschema (Winter: Weiß mit Grün, Frühling: Grün mit Gelb, Sommer: Gelb mit Rot, Herbst: Rot mit Weiß) wird beibehalten, und alle Priester tragen Mielikkis Symbol in irgendeiner Form über dem Herzen.