

WIELKIE KSIĘSTWO LITEWSKIE

Zarys historyczny

Do końca XIII wieku tereny Litwy zamieszkiwały liczne plemiona, które nie tworzyły zwanego organizmu państwowego. Przewodzili im kunigasi – książęta wywodzący się z tradycji wodzów plemiennych. Z czasem największego znaczenia nabrał ród kunigasa Ryngolda, którego synami byli: Mendog i Dowsprunk. Ten pierwszy około 1235 roku rozpoczął jednoczenie litewskich plemion, skupiając je pod własną egidą. W owym czasie duże znaczenie mieli jeszcze synowie jego brata Dowsprunka – Towciwił i Edywid, a także żmudzki kunigas Wikint pod wodzą którego w 1236 r. Żmudzini i Litwini pokonali Kawalerów Mieczowych w bitwie pod Szawłami.

Historia najnowsza

Słuchaj mej opowieści o ostatnich dziejach Litwy i o Królu Mendogu, którego imię winienesz pamiętać i synom swoim przekazywać jako symbol odwagi i męstwa. Mendog, syn Ryngolda uporawszy się z przeciwnikami politycznymi i przekształciwszy mniej znaczących kunigasów na swych wasali, do 1251 r. skupił całą władzę nad nami - Litwinami w swoich rękach. W tym samym roku przyjął także chrzest od Mistrza Zakonu Inflanckiego. Uczynił to jednak wyłącznie z wyrachowania, umacniając swoją władzę. Dzięki temu w 1253 roku za zgodą papieża koronował się na pierwszego króla Litwy. Każdy pod panowaniem Mendoga miał jednak wolność wyznania, nas w każdym razie nikt od starych bogów siłą nie odciągał, choć znałem i takich, którzy wiarę zmienili. Jedynie nieokrzesani Żmudzini, którzy polityki ni w ząb pojąć nie potrafili, buntowali się. A już najbardziej tamtejszy kunigas Wikint lud podburzał. Cóż było robić kiedy Zakon stoi u granic? Wikint został wygnany, a gdy i to nie pomogło, Mendog w uczciwej walce pokonał go i zabił. I to jednak nie pomogło - zamieszanie zrobiło się i tak. Żmudzini podnieśli lament, buntów chcieli próbować, a Zakon coraz bardziej napierał. Szczęściem Mendog miał silną rękę i nie dość, że bunty powstrzymał to jeszcze przyobiecał Krzyżakom część nowo zdobytej Żmudzi i tym samym uspokoił ich nieco. Jak się pewnie domyślasz, to tym bardziej Żmudzinów rozjuszyło, ale jakem Ci mówił – robili hałas o nic, w końcu do przejęcia ich ziem nigdy nie doszło, więc jak zwykle po próżnicy gardłowali. Co prawda z Krzyżakami to zawsze utrapienie było, więc jak zaczęli się na Żmudź zapuszczać, tamci od razu chwyтали za broń. Aż w 1261 Król Mendog uznał, że sprawy zaszły za daleko i zerwał pokój z infancką gałęzią Zakonu Krzyżackiego. Oczywiście porzucił też chrześcijaństwo na rzecz sojuszu ze Żmudzinami, którzy pod wodzą kunigasa Trenioty – syna Wikinta, razem z nami uderzyli na czarne krzyże. Wojna toczyła się przez kilka lat. Panowanie Mendoga zakończyło się jesienią 1263 roku, kiedy żmudzkie psy zamordowały Króla i jego synów. Rozkaz wydał Treniota i w ten sposób zamiast wdzięczność okazać, chciał przejąć wszystko czego dokonał Mendog. Bogom dziękować psu bratry nie wszystkim synów mendogowych ubiło – jeden z nich Wojsielk rychło go pomścił. A potem to już się szybko potoczyło, bo i nowe zagrożenia od ruskich nękały nasze ziemie. Po jego śmierci Wojsielka w 1267 roku władza nad Litwą przeszła w ręce księcia halickiego Szwarno, który zmarł w trzy lata później.

Następcą Szwarno został Trojden, który walczył o połączenie ziem, wypierając z Litwy wojska

książąt ruskich. Kiedy Trojden zmarł w 1282 roku znowu nastąpiła zawierucha, a niechęć nasza do Żmudzinów ze wzajemnością to rosła to opadała. Pod sam koniec stulecia wreszcie Tytuł Wielkiego Księcia Litewskiego przejął Pukuwer, a po nim, od 1295 – jego syn Vitenes, którego imię dobrze zapamiętaj. Może się tak zdarzyć, że on naszym Król Mendog silną ręką poprowadzi nas do chwały. Co się zaś Żmudzinów tyczy – dzicy jak byli tak są dalej, Vitenes też im jakoś nie w smak i wiecznie stare rany rozgrzebują, jakby ich upływ czasu niczego nie uczył.

Ustrój i terytorium

Na czele Wielkiego Księstwa Litewskiego stoi Wielki Książę Vitenes Pukuwerowicz, którego ród wywodzi się z południowej Żmudzi. Jego siedziba znajduje się w grodzie Troki niedaleko Wilna. Całość kraju podzielona jest na mniejsze obszary zwane **ziemiami**, nad którymi mają władanie **kunigasi** (księżęta) o różnym stopniu niezależności. Ziemie dzielą się na należące do bogatego bojarstwa **włości**. Na włościach funkcjonuje także urząd **cywuna**, będącego odpowiednikiem wójta/sołtysa, który reprezentuje władzę kunigasa, choć sam ziemi nie posiada. **Żmudź pozostaje wciąż regionem w zasadzie niezależnym, związanym z Wielkim Księstwem Litewskim niemal wyłącznie wspólnym celem jakim jest walka z Zakonem Krzyżackim i słowo Vitenesa jak na razie niewiele na Żmudzi znaczy. Lokalni Kunigasi są tam wyjątkowo niepokorni i prezentują bardzo zróżnicowane poglądy na kontakty Litwy i Żmudzi.**

Religia

Choć od momentu pojawienia się chrześcijan w tej części świata niektórzy Litwini przyjęli z ich rąk nową wiarę to jednak Wielkie Księstwo Litewskie w dalszym ciągu pozostaje krajem jak najbardziej pogańskim. Pozycja chrześcijaństwa jest wciąż bardzo słabo ugruntowana i nawet wśród nawróconych zdarza się spotykać ludzi, którzy przechodząc obok kapliczki, czynią znak krzyża, po czym tuż za zakrętem kłaniają się świętym drzewom. Trudno bowiem zstąpić pielęgnowane od pokoleń wierzenia nową, całkowicie odmienną religią. Nie oznacza to jednak, że na krańcu świata nie ma prawdziwie nawróconych. Wyjątek stanowią też prawosławni mieszkańcy podległych Vitenesowi księstw Połockiego i Witebskiego, które choć wchodzi w skład Wielkiego Księstwa Litewskiego, wciąż przynależą do ruskiego kręgu kulturowo-religijnego.

Istotnym jest, by grając jakąkolwiek postacią pogańską zrozumieć jej wrodzone przywiązanie do tradycji, dziś dla nas prawie zupełnie obcej. Stare rytuały, bogowie, leśne duchy i stwory to rzeczy z którymi współczesny człowiek nie obcuje na co dzień. Natomiast dla naszego bohatera to chleb powszedni i nawet jeśli niektórych bogów czy potworów bardzo się boi, najczęściej wie jak się z nimi obchodzić, albo przynajmniej zna kogoś kto to wie. Jest to w końcu wiedza, którą dziedziczy się od pokoleń, a zgłębianie jej (jak można sobie wyobrazić) zastępowało częściowo rozrywkę, którą my czerpiemy dziś z oglądania filmów czy czytania książek.

W sprawach szczególnie ważnych poganie zwracają się do kapłanów, będących łącznikami między ludźmi, a bóstwami. Kapłani traktowani są z najwyższym szacunkiem, ale też z obawą i niechęcią (którą należy odegrać widząc oznaczenie z różowych piór). Mówi się bowiem, iż bogowie przyjmują na swoje

sluży tylko ludzi o niezwykłych i niebezpiecznych umiejętnościach. Żaden poganin nie przejdzie więc obojętnie obok swojego kapłana, ale jeśli tylko będzie mógł zrobić to jak najszybciej i skryje się w swojej chacie. Obcowanie z nim zawsze będzie ostatecznością, ale ostateczności te mogą się coraz częściej nadarzać w tych niespokojnych czasach.

Poniżej znajduje się kilka legend i informacji o bogunach, które posiada każdy poganin. Należy zakładać, że jakkolwiek absurdalne by się nam one nie wydawały, jest to coś w co człowiek XIV w. święcie wierzył, a wiara ta dawała tym dziwom prawo do istnienia. Poza znanymi przez ogół pogan wierzeniami są też i takie, które zgłębiły tylko nieliczne osoby jak kapłani czy niektórzy znachorzy. W sytuacjach krytycznych jak np. poważna choroba towarzysza, warto zwrócić się do nich z prośbą o niekonwencjonalną pomoc. Zwracamy uwagę, by wyposażyć się przed grą w dary (głównie jedzenie, sól i zioła), którymi będzie można przebłagać bogów i boguny.

Bazyliszek

Stwór o ciele wielkiego jaszczura. Nie wielu przeżyło starcie z tą maskarą, toteż nie jest pewne czy już samo jego spojrzenie jest zabójcze, czy dotyk skóry, a może dopiero ukąszenie? Nie wielu wie i nie wielu chce wiedzieć. Wiadomo jednak, że liście ruty odstraszą gadzinę, więc warto ją mieć przy sobie.

Bies

Mieszkający w głębokich borach demon, autor wszystkich ludzkich nieszczęść i klęsk.

Brzeginia

Wodna rusałka przechadzająca się w księżycowe noce na brzegach jezior. Przyjaźnie nastawiona do ludzi, szczególnie do mężczyzn. Mówi się o niezwykłym skarbie jakiego strzeże, choć nikt nie wie czym on tak naprawdę jest.

Czerwony chłopiec

Niektórzy Litwini wierzą, że w lasach mogą spotkać chłopca o skórze czerwonej barwy, który błaga by go dotknąć. Ci którzy się odważą wracają z lasu niezwykle obdarowani.

Dobrochoczy

Dobry, leśny duch; sprawiedliwy sędzia karzący występnych. Wyglądem przypomina drzewo, przy którym akurat stoi. Niektórzy znachorzy poznali tajniki przebłagania Dobrochoczego i za jego sprawą wyleczenia nawet śmiertelnych ran i chorób. Wszyscy natomiast wiedzą, by w ślad za Dobrochoczym nigdy nie iść, bo w lesie tylko zablądzić można i do chałupy dopiero na wieczór powrócić.

Dziewiątka

Mały acz niebezpieczny owad wielkości kciuka, którego ukąszenie da się poznać jedynie po czarnej plamce na skórze. Po upływie jednej doby ukąszony umrzeć musi, chyba że znachora co umie truciznę z człowieka wyprowadzić odnajdzie.

Czarny kogut

Symbol zła składany w ofierze duchom i bogunom na ich przebłaganie. Ofiara z ptaszyska ma odwrócić zło zsyłane na ludzi (np. przez Biesa), a jego pióra stanowią talizman, chroniący przed kuszącymi rusałkami i innymi widziadłami.

Król wężów

Legenda mówi, że pierwszy węzowy król jakiego spotkał człowiek, uratował mu życie wysysając jad żmii z żył nieszczęśnika i wskazując mu drogę do domu. Od tamtej pory wąż jest dla pogan czczony jako symbol więzi między światem ludzkim i światem zwierząt. Niestety niektórzy ulegają chciwości, polując na te dumne gady, gdyż każdemu z nich po upływie dziesiątego roku życia, wyrasta z głowy korona, a ciało pokrywa się srebrem. Ponad to nie tylko dla pieniędzy bezbożnicy ścigają je, ale też dla ich magicznych właściwości.

Kwiat paproci

Niezmiernie rzadki okaz rośliny o niewyobrażalnej ilości zastosowań i mocy. Zebrać go można tylko w świetle księżyca, ale miejsca gdzie go szukać znają tylko nieliczni. Ponoć nawet gdyby kto spotkał w nocy płasające rusałki i miał przy sobie kwiat paproci, nie dość że uchroniony będzie przed ich urokami, to jeszcze staną się one jego niewolnicami i polować będą dla niego na dowolną zwierzynę, przez czas jednej godziny.

Mamuna

Zwykle skrywa się głęboko w lasach, lecz czasem podchodzi pod ludzkie osady i wykrada matkom dzieci z kołyszek, podrzucając w zamian swoje potomstwo.

Matoha

Bogun pojawiający się pod postacią kudłatego kozła, sprawuje pieczę nad czarownikami i wiedźmami. Pilnuje by ci nie wykorzystywali magii na szkodę dobrych ludzi. W razie przewiny karze ich okrutnie. Zwykle przywołuje się go na skargę ofiarą z chleba lub ziarna i mleka.

Strzyga

Złośliwy bogun o ciele pół kobiety i pół ptaka; płała figle ludziom, zsyła na nich choroby, uwodzi mężczyzn pod postacią pięknej kobiety i podrzuca ludziom swojej jaja, by w ich kurnikach jej dzieci pozabijały drób. Często przybiera ludzkie ciało i żyje miesiącami między ludźmi, jeśli ci okazują jej szacunek i gościnę. Skłonna jest też do straszliwych i krwawych mordów. Jej pióra i dziób mają ponoć niesamowite właściwości, ale mało kto odważy się ruszyć na stwora uzbrojonego w tak ostre zęby.

Wisielczy sznur

Bardzo silny talizman. Jego kawałki miały wiele zastosowań: karczmarze wrzucali je do piwa by zapewnić sobie powrót klienta, a młode kobiety trzymały je w woreczkach na szyi licząc, że dzięki temu spętają wybranka nierozzerwalną miłością.

Wiedzą ogólnie znaną jest też panteon bóstw, które czcili poganie. Należy pamiętać, że w ich religii każdemu bóstwu należy się podobne oddanie, a nie składanie ofiar czy zapominanie o obrzędach, może skończyć się niełaską i poważnymi konsekwencjami. Co istotne ludzie żyjący na łonie natury czerpią z niej, ale też darzą olbrzymim szacunkiem wierząc, że jest bezpośrednio związana z ich bogami. Nie zapomnij więc okazywać Naturze należytej czci. Poniżej znajdziesz imiona bóstw, które warto znać na pamięć oraz informacje o niektórych obrzędach, które powinny stanowić element Twojej gry.

Andaj

Brat Perkunasa, wężowe bóstwo jezior i magii. Ci którzy zapominają pochwalić Andaja wchodząc do jeziora, mogą już nigdy nie powrócić na brzeg. Zazwyczaj wystarczy zanurzyć w wodzie ręce po nadgarstki i powitać Andaja.

Jeśli MG zobaczy Cię wchodzącego do wody bez powitania Andaja może (nie musi) zdecydować, że zaczynasz się topić. Weź pod uwagę, że oznacza to przemoczenie całego ubrania.

Deivas

Pierwszy z bogów. Czci się go raz w roku na wiosnę, gdy odtwarza się akt stworzenia świata dokonany przez niego wraz z Żemyną. Daje to obfitość plonów i dobrobyt krajowi na cały rok. Litwini wzywają go również będąc w wielkiej potrzebie. Niektórzy czczą go pod imieniem Świętowita.

Jeśli MG usłyszy Twoje pobożne wołanie, może (nie musi) zdecydować o udzieleniu Ci pomocy w imię Deivasa.

Gillitine

Śmierć. Jest tą, która w momencie kiedy człowiek osiągnie, przeznaczony mu przez Perkunasa, wiek kończy jego żywot. Poganie wierzą, że pojawienie się Gillitine nie zawsze oznacza śmierć obłożnie chorego, bowiem jeśli ta stanie przy jego nogach oznacza to rychły powrót do zdrowia. Dopiero podejście do wezłowania łóżka, odbiera nieszczęśnikowi życie

Gracz, może próbować namówić MG Śmierci wzywając imię Gillitine, by ta nawiedziła chorego. Należy jednak pamiętać, że miejsce, w którym stanie przy cierpiącym ma olbrzymie znaczenie, dlatego trzeba ją rozważyć do niego doprowadzić. Głębszą wiedzę na ten temat posiadają kapłani i zielarze.

Laima

Bogini przeznaczenia. Zdarza się, że podczas narodzin wyjawia wyznaczony przez Perkunasa los dziecka. Wielbi się ją głównie w trakcie porodów, licząc że złagodzi surowe wyroki Perkunasa. Jest też boginią, której imienia wzywa się w ostateczności, gdy tylko ona można odmienić zły los.

Jeśli grasz postacią starszą, mającą dziecko w grze, masz szansę poznać przeznaczenie jakie Laima dla niego przepowiedziała. Możesz też próbować ratować swoją przyszłość, przekonując do tego MG Przeznaczenia, ale ryzykujesz, że Laima nie odpowie na Twoje wołania.

Perkunas

Bóg nieba, syn Deivasa i Żemyni cieszący się wśród Litwinów (szczególnie wojowników) najsilniejszym kultem. Dał im prawo, a także, jako najpotężniejsze z aktywnych bóstw decyduje o losach człowieka. Jego aprobata wyraża się poprzez uderzenie pioruna, a gniew przez wybuch pożaru w jego następstwie. Dlatego w czasie burzy pali się w oknach świece, by pożar omijał ten dom. Na co dzień swoją obecność zaznacza silnymi podmuchami wiatru., toteż poganie niemal nigdy nie zapominają o jego istnieniu. Poza wzywaniem jego imienia, obrzędy poświęcone Perkunasowi niemal zawsze prowadzone są przez kapłana i mają bardzo zmienny charakter.

Jeśli odmówisz kapłanowi uczestnictwa w modlitwie, a ten nie zrozumie Twoich motywacji, może się okazać, że gdy wrócisz do domu, będzie on stał w płomieniach.

Saule

Litewska, bogini miłości, płodności i słońca. Cześć oddaje się jej wiele razy w ciągu dnia, poczynając od

świtu i „powitania słońca”, przez południe kiedy Saule jest najsilniejsza, okolice 15:00 kiedy robi się litościwsza, aż po godziny wieczorne gdy Saule odchodzi za horyzont – „pożegnanie słońca”. Najwierniejsi wnoszą też modły w nocy prosząc o jej rychły powrót, lecz są i tacy, którzy mówią, że Saule wtedy nie słyszy błagań ludzi.

Jeśli MG dowie się o Twoim oddaniu Saule, może (nie musi) zdecydować o wypełnieniu próśb, które kierujesz do bogini.

Velnias

Bóg z podziemnej kuźni. Opiekuje się kowalami, rzemieślnikami oraz trafiającymi po śmierci do jego krainy. Są tacy co nazywają go Velesem, Trzygławem lub też Czarnym Bogiem. Niemcom, którzy zwą go diabłem, ukazuje się jako człowiek z rogami, kopytami i świńskim ogonem. Bóstwo zwodnicze i niebezpieczne, ale też niezwykle potężne i często przychylne pracowitym ludziom. Mówi się, że Velniasa przebłagać potrafią tylko osoby pracujące rękoma. Większość jednak szepcze jego imię potajemnie i z lękiem, ponieważ wierzą, że jego trzy głowy widzą prawie wszystkie ludzkie uczynki, toteż nie chcą niepotrzebnie zwracać na siebie uwagi.

Postaci rzemieślników i kowali powinny zgłosić się do MG, by otrzymać dodatkowe informacje.

Žemyna

Bogini ziemi, wspólnie z Deivasem odpowiedzialna jest za stworzenie świata. Jest boginią podróży, zbiorów i płodności, opiekuje się kobietami. Cześć Žemynie oddaje się przed wyruszeniem w podróż, posypując nogi i stopy piachem.

MG widząc pogan opuszczających zabudowania bez pochwały Matki Ziemi może sprowadzić na nich nieszczęście w podróży.