

Żmudź

Zarys historyczny i lokalizacja

Żmudź zwana również Samogitią leży w obrębie ziem Wielkiego Księstwa Litewskiego. Kultura i religia obu tych krain jest do siebie bardzo zbliżona, nie mniej mieszkańców Żmudzi cechuje silne poczucie odrębności, niekiedy przeradzające się w ksenofobiczne zamknięcie na wpływy innych kultur.

Do końca XIII wieku tereny Litwy zamieszkiwały liczne plemiona, które nie tworzyły zwartego organizmu państwowego. Przewodzili im kunigasi – książęta wywodzący się z tradycji wodzów plemiennych. Z czasem największego znaczenia nabral 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 Szawlami.

Historia najnowsza

Słuchaj mej opowieści o ostatnich dziejach Żmudzi i o Wikincie, którego imię winienesz pamiętać i synom swoim przekazywać jako symbol odwagi i męstwa. Był on bowiem władcą mądrym i prawym, pod którego rządami kraina nasza rozkwitała i była bezpieczna. Niestety bogowie dopuścili, by na drodze jego stanął niejaki Mendog, syn Ryngolda. Litwin ten wymordowawszy przeciwników politycznych, przekupił mniej znaczących kunigasów, robiąc z nich swoich wasali. Przez te uczynki już w 1251 r. skupił całą władzę nad Litwinami w swoich rękach. W tym samym roku zdradził starszych bogów i przyjął chrzest od Mistrza Zakonu Inflanckiego. Dzięki temu w 1253 roku za zgodą ich papieża koronował się na pierwszego króla Litwy. Jego decyzje doprowadziły do bluźnierczych zdrad naszej wiary i częstych chrztów na terenie całego Księstwa. Na szczęście wielu z braci Litwinów nie uległo szaleństwu Mendoga, przez co nie zdradzili oni starych bogów na rzecz tych dziwnych zachodnich praktyk. Dla Wikinta jednak tego było już za wiele. Wydał rozkazy, by nie ulegać matactwom króla na usługach zachodnich kapłanów i własnymi rękami karał tych, którzy przybywali na Żmudź, by prośbą czy groźbą nakłaniać nas do bluźnierczego chrztu. Jednak Mendog był już wtedy za silny i zbyt wielu kunigasów stało u jego boku. Wikint został wygnany, ale jego męstwo nie pozwalało mu pozostawać obojętnym. Dlatego wszelkimi drogami starał się demaskować zamiary Mendoga i jego konszachty z zachodem. Wtedy to Mendog mianujący się królem, zdradziecko uśmiercił Wikinta i tym samym uciszył go na zawsze. Czyn ten do dziś burzy krew w naszych żyłach, więc i Ty pamiętaj zdradę króla, by jego postępek napiętnować po wsze czasy. Wkrótce stało się jasne, że Mendog usunął Wikinta, by rzucić nasze ziemie pod nogi Krzyżaków i w ten sposób przypieczętować ich układy, ale w przeciwieństwie do Wikinta król był krótkowzroczny i nie przewidział, że Zakon rzeczywiście zapuści się tu by niszczyć nasze dziedzictwo.

Taka sytuacja trwała aż do 1261r w którym Mendog uznał, że sprawy zaszły za daleko i zerwał pokój z inflancką gałęzią Zakonu Krzyżackiego. Twierdził też, że sam porzuca chrześcijaństwo na rzecz

ponownego sojuszu z nami. Przyparci do muru nie mogliśmy odmówić i pod wodzą kunigasa Trenioty – syna Wikinta, razem z Litwinami uderzyliśmy na czarne krzyże. Wojna toczyła się przez kilka lat. W owym czasie Treniocie udało się poznać prawdziwe oblicze Mendoga – jego obłudę i zdradzieckie skłonności. Wsławiwszy się w boju przed kunigasami, postanowił więc odebrać Mendogowi i jego pomiotowi prawo do litewskiej i żmudzkiej ziemi. Niestety – jak zapewne wiesz, chwast nie wyrwany z korzeniami powraca, taki i w tej historii nie całe potomstwo Mendoga udało się zgładzić. Jego syn imieniem Wojsiełk zamordował wkrótce Treniotę i tym samym dał początek chaosowi trwającemu długie lata na naszych ziemiach.

Pod sam koniec stulecia tytuł Wielkiego Księcia Litewskiego przejął Pukuwer, a po nim, od 1295 – jego syn Vitenes. Póki co Wielki Książę zajęty wojnami nie interesuje się Żmudzią, która podzielona jest między trzech kunigasów – Tvirbutasa, Butginasa i Jakse – karła, który włada Telszami, w których właśnie się znajdujesz.

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 Żmudź w dalszym ciągu pozostaje krainą jak najbardziej pogańską. Trudno bowiem zastąpić pielęgnowane od pokoleń wierzenia nową, całkowicie odmienną religią.

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 służki 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 (ich obecność sygnalizowana jest założeniem maski).

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 rusalka 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 zabłądzić 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 rusalkami i innymi widziadłami.

Król węzów

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 płaszące rusalki 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.

Raskovnik

Mityczna roślina dzięki której można odnaleźć wszystko to co ukryte oraz otworzyć wszystko to co zamknięte. Niezwykle trudna do odnalezienia, Mówi się, że ten kto odnajdzie Radkovnika sam musi zaginąć.

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 stworza 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. Paganie 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 aprobatę 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 paganie 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 – „pożegnania 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.

Bogowie ingerują w świat śmiertelnych niezwykle często – zsyłają deszcz lub suszę, obdarowują proroczymi snami czy zasłaniają niektóre ścieżki. Dlatego gorliwi poganie w każdym ruchu liścia czy śpiewie ptaka doszukują się bożych wskazówek.

Boguny

Poza ewidentnymi manifestacjami mocy bogów na ziemi, śmiertelnicy najczęściej obcuja z duchami i bogunami, których najlepiej jest szukać w lasach i nad jeziorami. Nie mniej boguny w swojej przewrotnej naturze same decydują czy i kiedy chcą być odnalezione. Żyjące wśród ludzi boguny najczęściej zajmują ciała ludzkie i dzięki temu manipulują życiem innych. Nie każdy bogum pragnie zguby człowieka, ale nie daj się zwieść – to straszne i potężne istoty.