

PAWEŁ ZYCH
BESTIARIUSZ
SŁOWIAŃSKI
UNIWERSUM



BOSZ


LEGENDARZ

BOSZ®

BoSz Szymanik i wspólnicy sp. jawna

38-722 Olszanica 311

Biuro: ul. Przemysłowa 14, 38-600 Lesko

tel. +48 13 469 90 00, faks +48 13 469 61 88

biuro@bosz.com.pl

www.bosz.com.pl

PAWEŁ ZYCH
BESTIARIUSZ
SŁOWIAŃSKI
UNIWERSUM

Dla Anety, Helenki i Stasia

SPIS TREŚCI

6 Wstęp

ROZDZIAŁ I

9 KRAINA LEGEND

11 Wsie i miasteczka

25 Pola i łąki

39 Nad wodą

53 Lasy i puszcze

67 Pustkowia

ROZDZIAŁ II

81 BOHATEROWIE, ZŁOCZYŃCY
I MAGICZNE ARTEFAKTY

ROZDZIAŁ III

159 MAGICZNE ISTOTY
ROZUMNE

161 Domowiki

175 Wielkoludy

185 Mamuny

197 Podziomki

209 Lasowiki

217 Płanetniki

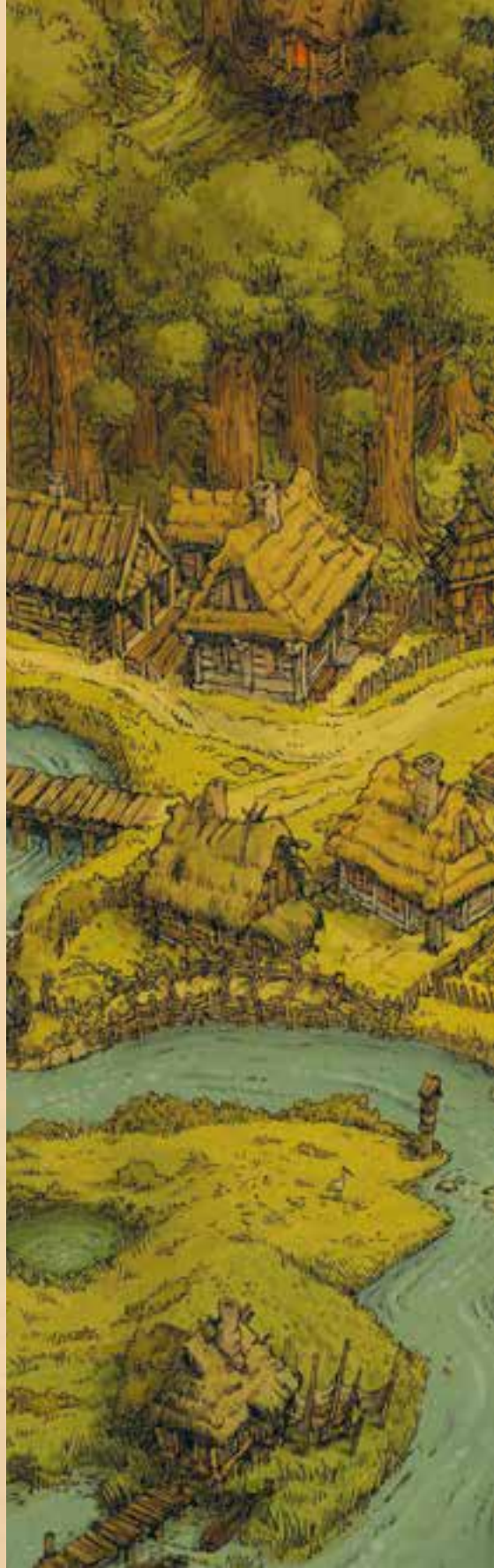
225 Utopce

235 Świała

241 Syreny

245 Nieumarli

248 Bibliografia





WSTĘP

Bestiariusz słowiański. Uniwersum to kolejna odsłona liczącej już kilkanaście części serii „Legendarz”, publikowanej przez Wydawnictwo BoSz. Różni się jednak nieco od poprzednich tomów, stanowiąc niejako ich dopełnienie.

Bestiariusz słowiański I i II, Duchy polskich miast i zamków czy Święci i biesy to książki, których treść oparta była całkowicie na literaturze etnograficznej oraz baśniach, legendach i podaniach ludowych. Miało to swoje konsekwencje, bowiem jedną z najbardziej charakterystycznych cech opowieści naszych przodków była niczym nieskrępowana wolność wyobraźni. To dzięki niej powstał bogaty, barwny i zaskakujący świat polskiej fantastyki ludowej. Ma on wiele charakterystycznych i typowych tylko dla siebie wątków, bohaterów czy potworów, ale też wiele w nim – będących pokłosiem owej wolności tworzenia – niekonsekwencji, różnic i sprzecznych informacji. Tej samej nazwy istoty mogą według różnych źródeł wyglądać i zachowywać się zupełnie inaczej. Inaczej przedstawiane jest ich pochodzenie, mieszkanie i stosunek do człowieka. Nigdy nie powstał bowiem żaden wzorzec czy kanon, do którego ludowi autorzy mieliby się odwoływać.

Tymczasem fantastyka tworzona w naszych czasach dąży do uporządkowania. Ceni się takie wymaginowane światy, które są wewnętrznie spójne i konsekwentne. Tworzy się na ich potrzeby historię, geografię i fantastyczną biologię, dokładnie opisuje zamieszkujące je rasy. Ba, systematyzuje nawet prawa magii. Krótko mówiąc, powstaje kompletny, alternatywny wobec naszej rzeczywistości świat, w którym toczyć się może wiele różnych historii.

Świat polskich legend jest zbyt różnorodny i rozległy, by dało się go w pełni uprościć i skatalogować, bez szkody dla jego autentyzmu i wyjątkowości. Nie znaczy to jednak, że nie można próbować go uporządkować i ukazać w sposób uwspółcześiony. Podjąłem taką próbę i niniejsza książka stanowi właśnie opis uniwersum „Legendarza”. Z racji jednak pewnych komplikacji, jakie przy tym napotkałem, Czytelnikowi należy się kilka słów wyjaśnienia.

Pierwsze z nich dotyczą czasu akcji i kwestii historycznej epoki, w jakich dzieją się baśnie. Nie są to z pewnością wieki słowiańszczyzny przedchrześcijańskiej. Nie jest to także późne średniowiecze, bo obok księżniczek i królów pojawiają się broń palna, pojazdy i elementy stroju charakterystyczne dla późniejszych epok. Dużo bezpieczniej będzie założyć, że świat „Legendarza” osadzony jest w realiach czasów, w których spisywano podania i legendy, a więc gdzieś około XIX wieku.

Druga kwestia warta komentarza to geografia. Krainę, w której toczą się fantastyczne historie, zwaną w książce Królestwem, trudno byłoby dokładnie opisać i wskazać jej granice. Poza przedrozbiorową Rzeczpospolitą obejmuje ona Śląsk, Mazury czy Pomorze Zachodnie – a więc ziemie, które do czasów ostatniej wojny nie wchodziły w skład państwa

polskiego, ale były z nim powiązane kulturowo. Opis rzeczywistych miast i krain, gdzie toczy się akcja legend, zawarty został w innych częściach serii (np. *Atlasie legend*), więc nie było potrzeby go dublować. Zamiast tego przedstawiłem pewne charakterystyczne i powtarzalne rodzaje miejsc występujących w ludowych opowieściach fantastycznych, bez wskazywania ich konkretnej lokalizacji.

Trzecia sprawa to mieszkańcy. Świat „Legendarza” jest zdominowany przez człowieka, gdzie istoty fantastyczne stanowią zdecydowaną mniejszość i żyją na marginesie ludzkiej cywilizacji. Uznałem jednak za bezcelowe przedstawianie Czytelnikowi realiów życia dziewiętnastowiecznych chłopów lub mieszczan – które fantastyczne z pewnością nie były. Opisałem kilkudziesięciu najciekawszych i najbardziej intrygujących bohaterów legend, uznając, że stanowią oni egzemplifikację różnorodności społeczeństwa Królestwa. Skupiłem się natomiast na innych niż ludzie gatunkach rozumnych, starając się opisać ich zwyczaje, kulturę, budownictwo i zajęcia. Rzecz jasna, ukazując planetniki, utopce czy domowiki, musiałem nieco informacji o warunkach ich życia wykreować. Zapewniam jednak, że w swoich rekonstrukcjach ograniczyłem się do minimum, zawsze tworząc je w duchu opowieści i przekazów ludowych.

Przedstawiam więc uniwersum „Legendarza” w nadziei, że zajmie ono miejsce w wyobraźni Czytelnika i że wspólnie będziemy do niego wracać jeszcze wiele razy.

ROZDZIAŁ I



KRAINA LEGEND

Wszystkie nasze opowieści, legendy i niezwykle historie dzieją się w krainie zwanej przez miejscowych Królestwem. Nie jest to nazwa precyzyjna, bo tak naprawdę obejmuje ogromny obszar należący do kilku państw rządzonych przez różnych władców. Królestwo faktycznie kiedyś istniało, ale na przestrzeni dziejów jego granice zmieniały się dość drastycznie. Znacznie szybciej niż mieszkańcy Królestwa. W końcu sąsiednie kraje podbiły je i podzieliły między siebie, dziś więc nie ma go już na mapie. Ale ludzie tu mieszkający nadal się z nim utożsamiają. Choć mówią w różnych językach i dialektach, noszą różne stroje i miewają odmienne obyczaje, to wszyscy uważają się za obywateli Królestwa.

Także ci, którzy nie są ludźmi. Bo w Królestwie obok człowieka żyją mamuny, utopce, olbrzymy, podziomki i wiele innych ras rozumnych. Te starsze od ludzkiego gatunku rasy mają tu własne miasta i wioski, swoją kulturę i cywilizację. Ich losy tak ściśle splotyły się z dziejami ludzi, że oni także mają się za miejscowych. Nawet wolą mieć do czynienia z ludzkim sąsiadem niż przedstawicielem swojego gatunku, ale z innego państwa. Nie sposób więc opowiedzieć o Królestwie, pomijając wpływ magicznych stworzeń na jego krajobraz.

Królestwo jest niesłychanie rozległe i obejmuje wiele różnych krain o odmiennym krajobrazie, klimacie i środowisku. Część zachodnia i centralna to ludna i bogata nizina. Żyzne pola i łąki rozciągają się wzdłuż leniwie płynących wielkich rzek. Pracowici, nieskłonnici do zbytków i fantazji mieszkańcy zajmują się głównie rolnictwem i handlem, spławiając ogromne ilości zboża do ościennych krajów. Dalej na północ leży region, który swoje bogactwo czerpie z bliskości morza. Niezwykle rozwinięte rzemiosło i handel sprawiły, że szczególnie ważną rolę odgrywa tu stan mieszczański. Obok, nieco na wschód, znajduje się kraina tysiąca jezior, słynąca z rybołówstwa. Wschód Królestwa to nieprzebyte bory, lasy i bagna; niewiele tu pól uprawnych, a ludzie, trochę skryci i wycofani, żyją przede wszystkim z tego, co podaruje im puszcza. Południowy wschód stanowią nieprzebyte stopy i równiny, słabo zaludnione i dzikie. Hoduje się tu wielkie stada bydła, a dogładający je pasterze są twardzi, zadziorni i skorzy do bitki. Południowa granica Królestwa to długie pasmo strzelistych gór smaganych zimnym wiatrem i śniegiem. Miejscowi, zaprawieni do trudnych warunków, zajmują się głównie wypasem owiec. Ale nie brakuje i takich, którzy wolą napadać na przeprowiadających się przez skaliste wąwozy kupców. W cieniu gór, po ich północnej stronie, leży region górniczy. W tysiącach szybów kopalnianych eksploatuje się tu pokłady srebra, soli, miedzi, żelaza i węgla.

Choć regiony te znacznie się od siebie różnią, to we wszystkich można znaleźć wspólne dla całego Królestwa typy obszarów przyrodniczo-magicznych. W każdym z nich żyją inne istoty nadnaturalne, w każdym obowiązują nieco inne reguły i prawa, każdy niesie ze sobą własne niebezpieczeństwa i możliwości. Przyjrzyjmy się im bliżej.

OWOCOWY SAD



Piękny sad, wydający wspaniałe, zdrowe owoce, to ozdoba gospodarstwa. Rzecz jasna, trzeba o niego bardzo dbać – nawozić, przycinać i pielęgnować rosnące w nim drzewa. Ale czasem to nie wystarczy. Kiedy pod korzeniami swoje nory założą jabłony – żarłoczne szkodniki – wytepienie ich tradycyjnymi metodami może okazać się bardzo trudne lub zgoła niemożliwe. Niezwykle ciężko je w ogóle wypatrzyć wśród liści, bo działają tylko po zmroku. Do tego są chytre, zwinne i zadziwiająco skoczne, nie sposób ich schwytać lub ustrzelić. Jedyną skuteczną metodą poradzenia sobie z nimi pozostaje sprowadzenie do sadu ragan. Stworki te wyplatają swoje gniazda wśród gałęzi gruszy i jabłoni. Mimo miłego wyglądu to sprawne i skuteczne drapieżniki, żywiące się szkodnikami. Jedzą myszy, szczury, szpaki, ale najchętniej polują właśnie na jabłony.

ROZGRZANE PIECE

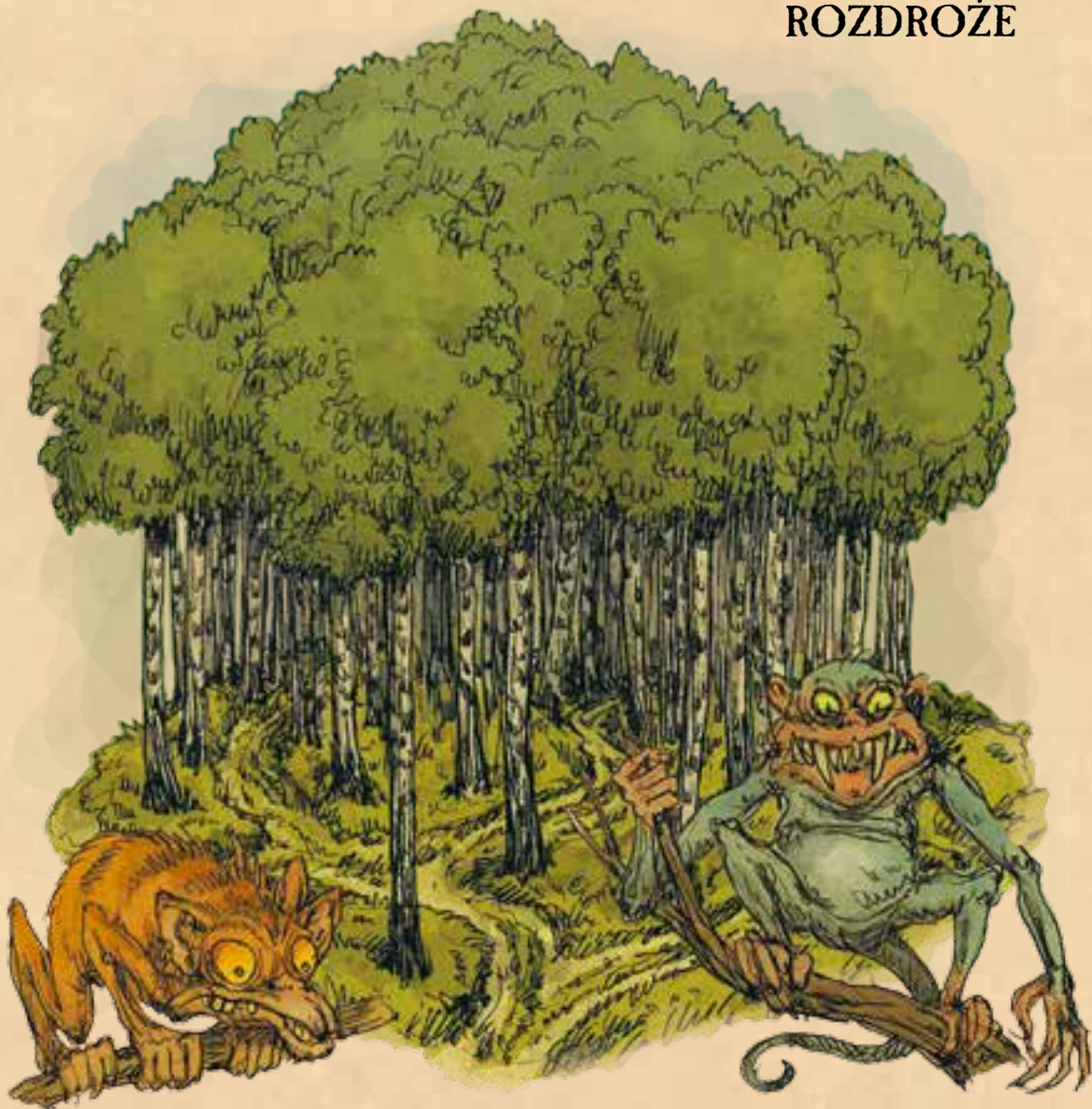


Ogień to dar od Boga i ma dla ludzi znaczenie fundamentalne. Dlatego też otacza się go zawsze należyty szacunkiem i traktuje jak żywą istotę – inaczej może się zmienić w niszczycielską i straszną siłę. Dobry ogień to ten domowy, kontrolowany, który buzuje w piecu – ogrzewa, pozwala przygotować strawę, zmienia zwykłą grudkę rudy w brzęczący, błyszczący metal. O taki płomień trzeba należycie dbać – nie pozwalać, by wygasł, nie pożyczać go nikomu ani od nikogo nie brać, nie wrzucać weń byle czego. W prawidłowym obchodzeniu się z ogniem często wspierają ludzi różne dobroczynne stworki, na przykład piecuch. Przesiaduje on we wnętrzu buchającej żarem komory i pilnuje, by nagrzewała się równomiernie, a żadna iskra nie wyskoczyła z komina na strzechę. W razie potrzeby sam udaje się do szopy i przynosi drewno na opał. Spotkać go można nie tylko w domowym piecu, ale i w kopcach do wypału węgla i smoły lub dymarkach do wytopu żelaza.

OPUSZCZONA KARCZMA



Zajazdy stawiane są zazwyczaj nieco na uboczu wsi czy miasteczka. Głównie ze względu na hałasy towarzyszące tej działalności: głośnie muzyka, pijackie wrzaski, odgłosy bójek czy przekleństwa furmanów niosą się daleko w noc. Przywabia to pewne złośliwe stworzenia, dla których podпиты człowiek jest idealną ofiarą. Pivoszki i badurki, bo o nich mowa, współpracują tu zgodnie i ręka w rękę. Najpierw pivoszek dyskretnie nakłania ofiarę do wychylenia jeszcze jednego dzbana alkoholu czy szklaneczki okowity. Następnie bandurki, udając dobrotliwe duszki, przyświecają pijanemu już chłopu w drodze do domu. Niepostrzeżenie wyprowadzają go na bezdroża, gdzie rzucają się do wściekłego ataku: biją, rabują z resztek gotówki i porzucają na ziemi. Wieść o takich zdarzeniach roznosi się wśród klientów karczmy, gości ubywa, aż w końcu interes trzeba zamknąć. A złośliwe stwory zamieszkują w ruinach karczmy i cieszą się z nowego domu.



Drogi biegnące przez pustkowia bywają bardzo zmienne. Jeśli przewróci się kilka drzew, osypie ziemia, wielka ulewa wyłłobi wyrwę albo też w jakimś miejscu pojawi się banda rozbójników – podróżni zaczynają omijać przeszkodę i w ten sposób tworzy się nowa trasa. Ale stara nie znika zupełnie i wkrótce w tej płątaninie traktów nie sposób się połapać. Tym bardziej, że w takich miejscach gnieźdzą się różne siły nieczyste, które swoją magią potęgują efekt zagubienia. Pół biedy, jeśli to swojskie lichy, płatające raczej niegroźne figle i psoty – zazwyczaj miesza w głowach tak, że nawet wytrawni przewodnicy i furmani potrafią godzinami jeździć w kółko. Gorzej, jeśli trafi się na dziwa, bo ten stwór nie lubi żartów – jeśli ktoś zgubi się na jego terytorium, najpierw wyprowadza go w gęste zarośla, a potem z wrzaskiem rzuca się na nieszczęśnika, rozszarpując go ostrymi jak brzytwa kłami.



ŻELAZNY MARCIN

Chłop to może i niezbyt rośły, ale za to potwornie silny – w rękach łamie trzy podkowy naraz. Sam mówi, że zwierzęcą krzepę zyskał za młodu, gdy karmiono go niedźwiedzim mlekiem. Wątpliwe to, bo i kto miałby wydoić misia. W każdym razie niemal od kołyski szkolił się na kowala i kiedy dorósł, potrafił jednym uderzeniem młota wbić kowadło pól stopy w ziemię. Ale przede wszystkim został wspaniałym rzemieślnikiem, niezrównanym w swojej robocie. Podobno obróbki metalu nauczyły go podziomki. Wykuwał, nitował i lutował niezwykle pancerze, naczynia, kłódki, ozdobne kraty i inne przedmioty wymagające kunsztu. Pewnego dnia podstępem schwytał i zamknął w żelaznym korpusie dokuczającego mu diabła. Inne piekielne stwory przysięgły wtedy śmiertelnikowi zemstę i wkrótce wybiegiem uwikłały go w morderstwo, którego nie popełnił. Kowal uciekł spod szubienicy, ale nadal ścigany jest przez złe moce. Tuła się więc od miasta do miasta, mając się każdej, najtrudniejszej nawet, rzemieślniczej roboty, ale nigdzie nie zagrzewając miejsca na dłużej.



STALOWA RÓZGA

Zanim Marcin opuścił swoją kuźnię, ukończył niezwykłą broń, nad którą pracował wiele miesięcy. To wykuta z kilkuset warstw specjalnej stali laska, tak ciężka, że nikt poza właścicielem nie potrafi jej unieść. Każdy cios nią zadany jest jak uderzenie pioruna. Szczególnie zabójczo działa na istoty demoniczne, które, z racji wrażliwości na żelazo, panicznie się go boją. Zapewne głównie dzięki tej broni kowalowi udaje się przeżyć tak długo, mimo wiszącej nad nim diabelskiej zemsty.



Domowiki, zwane też gdzieniegdzie ubożami, związały swój los z ludźmi tak dawno temu, że dziś już nikt nie pamięta, by tworzyły kiedykolwiek odrębną cywilizację. W najstarszych pisanych tekstach wspomina się o pożywieniu pozostawianym przez naszych pradziadów w kątach drewnianych chat właśnie dla domowików. Wielu wręcz uważa, że mają z nami wspólnych przodków.

Dziś istoty te zamieszkują we wsiach i miasteczkach całego Królestwa, jak kraj długi i szeroki. Każdy gospodarz i gospodyni za punkt honoru stawiają sobie, by w ich obejściach żyło co najmniej kilka domowików. Wiedza o tym, jak je przywabić i zatrzymać, przekazywana jest sekretnie z pokolenia na pokolenie. Dokarmia się je chlebem, masłem, mlekiem, a przede wszystkim kaszą, koniecznie niesoloną. Dobroczynne stworki, traktowane z szacunkiem i troską, potrafią się odwdziczyć i dopomóc przy pracy. Swoje siedziby urządzają w zakamarkach ludzkich domostw i budynków gospodarczych – w zapomnianych piwniczkach, strychach i lamusach, norkach pod podłogą. Często jedynymi śladami ich bytności są opróżniane nocą naczynia z przeznaczoną dla nich strawą oraz wykonana pod osłoną zmroku robota – wymłócone zboże, porąbane drewno czy ozdrowiałe ze złośliwej ospy stadko świń.

Domowiki działają na tyle dyskretnie, że człowiek je goszczący może przez całe życie nie zobaczyć ani jednego przedstawiciela tego gatunku. Ci jednak, którym było to dane, opisują je jako niskie, porośnięte na całym ciełe gęstym włosiem stworki, o bujnych czuprynach, odstających uszach i szerokim uśmiechu. Ich oczy, przystosowane do nocnego trybu życia, świecą w ciemnościach. Ubierają się z chłopska, jak ludzie, obok których mieszkają – w sukmany, koszule i wielkie czapy. Sukno tkają same, z wełny wyczesanej



z owiec, ale też z koziej czy psiej sierści. Skórzane buty lub drewniane chodaki zakładają tylko od święta – bo też wielkie owłosione stopy pozwalają im stąpać bezszelestnie nawet po skrzypiącym śniegu czy starych deskach. Jako ozdób używają tego, co gospodarze uznaliby za bezwartościowe śmieci: stare guziki, koraliki, kawałki szkła i ceramiki, porzucone metalowe drobiazgi – klamry, gwoździe i klucze. Tutaj warto wspomnieć, że w przeciwieństwie do wielu innych istot domowiki nie boją się żelaza i często go używają.

Wykonując za człowieka różne prace, domowiki posługują się takimi samymi jak on narzędziami, tylko przystosowanymi do mniejszego wzrostu. W ich domostwach można więc znaleźć siekiery i toporki o skróconych styliskach, przycięte cepy, koziki, sierpy i inne przedmioty powszechne na wsi. Nie posiadając warsztatów kowalskich, stwórki „pożyczają” wyposażenie od swoich gospodarzy, co każdy z nich uznaje za rzecz naturalną. Co więcej, stawiając nowy dom, gospodarz zakupuje w różnych jego kątach narzędzia i inne przedmioty przeznaczone dla domowików. Ma to je zwabić i pokazać, że są traktowane poważnie.



Poza najczęściej spotykanymi wielkoludami nizinnymi można też wyróżnić inne ich plemiona:



ŻELAŹNI LUDZIE

Część olbrzymów za swoją kryjówkę obrało nieprzebyte bagna i moczary Polesia. Ich skóra pomarszczyła się i stwardniała tak mocno, że nie da się jej przebić żadnym ostrzem. Dodatkowo zabarwiła się od żelaznej gliniki, dlatego lud uważa, że jest ona pokryta metalem. Żelaźni wszystko, co utknie w błotach, traktują jako swoją własność. Nawet jeśli wóz czy furmanka dałyby się jeszcze uratować, zabierają je do siebie, pozostawiając podróżnych na pewną śmierć. Nigdy też nie pomagają tonącym w bagnie, obojętnie patrząc na ich szamotaninę. Nic dziwnego, że ludzie nienawidzą tego plemienia i polują na jego przedstawicieli niczym na wściekłe zwierzęta.

STOLEMY

Zwane też przez Kaszubów rugianami, żyją nad morzem w małych, rodzinnych grupach. Wzrostem przewyższają nieco inne olbrzymy. Wyróżniają się też zdolnościami inżynieryjnymi – potrafią doskonale usypywać wyspy i cyple, regulować rzeczne odpływy i wydzieierać morzu nowe pola pod uprawy. Pomagają też przy załadunkach czy holowaniu statków. Niestety, w parze z tą wiedzą nie idzie u nich inteligencja i te pomocne istoty często padają ofiarą oszustów wykorzystujących ich naiwność. Na przykład mieszkańcy nadmorskich osad, chcąc po wykonanej pracy pozbyć się stolemów bez płacenia, sprytnie napuszczają ich na siebie, tak że poróżnione olbrzymy giną w walce. W ten sposób większość z nich została już wybita lub wyemigrowała na daleką Północ.



WEŁETY

Olbrzymy górskie zamieszkujące dzikie i niedostępne rejony Karpat, z których schodzą tylko czasem, szukając pożywienia. Wyróżniają się wielkimi, wystającymi zębami i nieproporcjonalnie długimi rękami, sięgającymi niemal do kostek. Rzadko kontaktują się z ludźmi. Mają opinię dzikich, nieokrzesanych i przez to niebezpiecznych. Potrafią w jedną noc zjeść całe stado niepilnowanych owiec czy przez nieuwagę spowodować lawinę kamieni. Ale bywa, że bezinteresownie bronią ludzi przed atakami niedźwiedzi czy wilków. Lud szczerze wierzy, że kości wełętów posiadają niezwykłą moc i przez to stanowią składnik wielu magicznych mikstur. Dlatego stworzenia te stały się celem polowań band rozbójników, gotowych podjąć ryzyko walki z nimi dla zarobku.



MAGOWIE

Olbrzymy bardzo rzadko zajmują się czarami, ale te, które to robią, przez setki lat swojego życia nauczyły się władać ogromną mocą. Plemię magów zamieszkuje głównie Karkonosze – zwane też Górami Olbrzymów. Ich władcą jest Rzepiór, znany również jako Liczyrzepa. Potrafi on jednym skinieniem ręki wywołać gwałtowną burzę, lawinę kamieni czy wicherę zrywającą dachy. Z łatwością zmienia swoją postać lub staje się niewidzialny. Tych z wędrowców, którzy nie okażą mu należytego szacunku, jest w stanie dotkliwie ukarać, nienawidzi zwłaszcza głupców i bufonów. Natomiast pracowitych i pokornych ludzi, szanujących Ducha Gór, wynagradza, obsypując szczerem złotem.

BANDURKI To plemię rabusiów napadających nocami na podróżnych, najchętniej tych spieszących do gospody lub wracających z niej po kilku kielichach. Swoje koczowiska zakładają w ruinach starych domów, na uboczach miast i wsi. Po zmroku podchodzą z latarniami do wędrowców, udając usługowe duszki – takie, co to człowiekowi poświęcą, żeby się nie potknął i drogi nie zgubił. Ale kiedy tylko skołowany chłop oddali się od zabudowań, z zarośli wyskakuje i otacza go cała szajka bandurków. Okładają ofiarę kijami, pałkami i pięściami tak długo, aż straci przytomność. Wtedy zabierają jej wszystko i znikają w ciemnościach. Bywa też, że większe i lepiej zorganizowane grupy napadają zniemacka na rozbite w drodze przez pustkowia kupieckie obozowisko lub samotną karcznię. Wtedy ich łupy są na tyle duże, że mogą nimi pohandlować. Przy czym nie za bardzo potrafią rozznawać się w wartości towarów, często oddając wszystko, co mają, za beczułkę średniej jakości tytoniu.



DIDKI Te dzikie, krępe i nieokrzeseane podziomki żyją głęboko w borach. Kiedyś pobierały myto w zbożu od każdego, kto chciał korzystać z dobrodziejstw puszczy lub też zmienić jej kawałek na pole. Ale od kiedy wieśniacy przestali płacić ziarnem, zaczęły same wymuszać haracze. I to nie tylko napadając na podróżnych, ale i najeżdżając pobliskie wioski. Chodzą odziane w futra i skóry, obwieszone kawałkami kości. Jako wierzchowców używają dzikich kotów o sierści pomalowanej na czerwono – z ich pomocą atakują bezszelstnie i z zaskoczenia. Nim ofiary zdążą się połapać, didki już znikają obładowane łupami. Ale zbójowanie to nie jedyne ich zajęcie, bo didki polują też na dziką zwierzynę i różne leśne stwory. Potem sprzedają ich skóry, futra, poroża i inne części każdemu, kto odważy się po nie przybyć. Uwielbiają wszelkiej maści napitek i sporo za niego płacą. W negocjacjach bywają jednak nieprzewidywalne. A ten, kto spróbuje ich wykiwać, może szybko otrzymać cios kamiennym toporkiem lub nabijaną krzemieniami maczugą.





LYNA



ŁEBA



REDA

SYRENY



Syreny, zwane też wodnym ludem, wyglądem bardzo przypominają człowieka, ale tylko w górnej połowie. Dolna, zależnie od gatunku, może przywołać na myśl rybę, węża lub skrzydlatego jaszczura. Zamieszkują głównie Bałtyk i tam jest ich najwięcej, ale część z nich dawno temu przepłynęła się w górę dużych rzek i dostosowała się do życia w słodkich wodach śródlądowych. Obecnie istnieje kilka syrenich plemion, czasem dość mocno różniących się wyglądem i trybem życia.

Nadal jednak mają one wiele cech wspólnych. Po pierwsze, wszystkie do życia potrzebują wody i jeśli z niej wychodzą, to tylko na krótko. Jeżeli nie ma możliwości zanurzenia się w rzece czy jeziorze, wystarczy im zwykła balia lub nawet rześisty deszcz. Ważne, by ich zimna skóra pozostawała cały czas wilgotna. Mówi się nawet, że w syrenich żyłach płynie woda. Swoje siedziby też, rzecz jasna, stawiają na dnie akwenów – są to solidnie murowane domy, czasem nawet pałace, pięknie zdobione i urządzone.



Po drugie, słyną ze wspaniałych zdolności rzemieślniczych w zakresie tworzenia broni i biżuterii – co stanowi przedmiot handlu z ludźmi i innymi rasami. Co do źródła pożywienia, to zajmują się połowem ryb (z pomocą harpunów i kiścieni), zbieraniem wodorostów i innych roślin wodnych oraz... wymuszaniem trybutu w postaci suchego prowiantu od ludzi podróżujących wodą.

A to, jak to robią, jest ich kolejną wspólną cechą. Otóż syreny potrafią wyśpiewywać dziwne, przeplatane magią pieśni. Wychodzą na plaże, nabrzeżne skały i wysepki, skąd głos dobrze niesie się po wodzie. Z pomocą zaklętych melodii wodne panny wabią do siebie oczarowanych ludzi, by następnie bezbronnych topić w głębinach. Są tak silne, że wywracają łodzie i rozwalają tratwy, ze śmiechem przypatrując się potem gorączkowej ludzkiej szamotaninie. Dlaczego to robią – nie jest pewne. Zdecydowana większość syren to kobiety i to bardzo piękne. Przynajmniej w górnej połowie. Samce widuje się rzadko i tylko na pełnym morzu. Mówi się, że to właśnie z powodu braku mężów zazdrosne syreny tak chętnie wabią do wody mężczyzn, eksponując przed nimi swoje wdzięki, a następnie ich topią. Inni twierdzą, że syreny robią to raczej z chęci zabicia wszechogarniającej nudy, która niczym zgnilizna trawi od środka te długowieczne istoty. Prawdą jest, że takie zachowanie wzbudza strach, a załknieni ludzie chętniej i częściej płacą syrenom trybut w postaci porcji pożywienia. Być może to jest rzeczywisty powód syrenich ataków. Za tym ostatnim przemawia też fakt, że wodne panny potrafią czasem (choć rzadko) w zamian za umówioną zapłatę w jedzeniu pomóc człowiekowi: prowadzą jego łódź między mieliznami, ratują z odmętów czy bronią przed niebezpieczeństwem.



Bestiariusz słowiański. Uniwersum to kolejna odsłona serii „Legendarz”. Książka ta prezentuje nowe i świeże spojrzenie na świat polskich legend i podań, znany z poprzednich tomów. Porządkuje i opisuje rzeczywistość, w której dzieją się baśnie, udowadniając, że jest ona niezwykle bogata i w niczym nie ustępuje światom przedstawionym w klasycznych powieściach fantasy. Znajdziemy tu niesamowitych bohaterów i barwnych złoczyńców, używających unikatowej broni i magicznych artefaktów o potężnej mocy. Przemierzmy baśniowe krainy i odkryjemy tajemnicze miejsca, zamieszkane przez dziwne bestie i fantastyczne zwierzęta. Poznamy gatunki istot myślących, takich jak mamuny, pλανetniki czy utopce, tworzące osobliwe cywilizacje z własną kulturą, sposobem życia, budownictwem i wierzeniami. Wszystko to razem składa się na wielowymiarowe, niezwykle oryginalne, a jednocześnie bardzo swojskie uniwersum. Mamy nadzieję, że podróż po nim będzie dla Czytelnika niezapomnianą przygodą.



LEGENDARZ