

A. "Lea" Chmielewicz

J. "Kaphar" Cieślak

R. "K. Wurdsten" Iwańkiewicz J. "Brzozomir" Kuziemski

T. "Gared" Mikolcz

R. "Bloody" Stencel



RZECZ O KAMIENIU, LIŚCIU, PIÓRZE I MIECZU

Rzecz o kamieniu, liściu, piórze i mieczu

Nieoficjalny dodatek do gry rpg „Arkona”

stworzony przez fanów dla fanów

Autorzy:

ANNA „LEA” CHMIELOWIEC (tekst, grafika),

RAFAŁ „BLOODY” STENCEL (tekst),

JAKUB CIEŚLAK (tekst, grafika),

TOMASZ „GARED” MIKOLCZ (tekst),

JACEK „BRZozOMIR” KuzIEMSKI (tekst, grafika),

REMIGIUSZ „KAZAWAR WURDSTEN” IWAŃKOWICZ (tekst, redakcja)

Wszystkie prawa do gry Arkona posiada firma S.Print S.A. Autorzy nieoficjalnego dodatku oświadczają, że jest on tylko materiałem pomocniczym, stworzonym bez udziału autorów gry i jej wydawcy. Dodatek i zawarte w nim materiały udostępnione są bezpłatnie, ich autorzy nie czerpią żadnych zysków ze swojej pracy. Wszystkie materiały są własnością ich autorów.

Grudzień 2006

Spis treści

Czoprynowe uroki.....	4	Zbieractwo i hodowla.....	62
Dziwożony.....	9	Cykl życiowy	62
Życie codzienne.....	9	Język i pismo, imiona, słowniczek.....	63
Wygląd.....	11	Rzemiosło i wyroby typowo krzacie	71
Charakter	11	Typy krzatów	72
Umiejętności.....	13	Krzacie powiedzenia.....	73
Wyroby.....	13	Stolemy.....	74
Wojna	16	Język	74
Zajęcia	17	Charakterystyka	77
Archetypy.....	18	Struktura	78
Rozrywka	21	Profesje	79
Święta	22	Umiejętności	81
Język	23	Odrobina historii.....	81
Struktura mieszkalna.....	24	Grom i życie.....	81
Miejsca.....	27	Kamień i śmierć.....	83
Pozostałe uwagi i sugestie dla Pana Losu.....	33	Wyroby.....	84
Głagolica, forma prosta.....	35	Wojna	85
Porzekadła dziwożonie	35	Mieszkania	86
O wilach.....	36	Runictwo.....	87
Że wily jak nikt inny świętować potrafią.....	36	Stolemie znaki.....	87
Że wily harcuja. . .	36	Kamienie.....	90
Jak to wily się stroją.....	37	Runienie.....	90
Jakie budowle w wiosce wil spotkać można	38	Wróżby.....	91
Rzemiosła jakimi się wily parają. . .	39	Gusła.....	92
Że i wily wojować potrafią	41	Przysłowia stolemie	92
O tym co wily jadają	42	Amazonki.....	93
Ja dam to a ty mi tamto,	43	Tereny	93
Jak wily zliczyć próbowano. . .	44	Historia	93
Że i wily się miłują. . .	44	Struktura	94
O imionach, jakie się małym wilom nadaje	44	Mowa.....	95
Kto u wil rządzi. . .	45	Charakterystyka	95
O rytuałach ludu skrzydlatego.....	46	Niewolnictwo.....	96
O kapłaństwie w społeczeństwie wil	46	Dzieci	97
Archetypy wil	48	Walka.....	97
Szkolenia.....	50	Relacje z otoczeniem	99
Zbrojownia wil	51	Profesje	100
Mikstury	53	Archetypy	100
Tabele.....	54	Rozrywka	100
Porzekadła wil	54	Miejsca	102
Krzaty	55	Osoby.....	104
Charakterystyka.....	55	„Świątynia”	107
Wygląd.....	57	Przedślowie	107
Spółeczność.....	58	Opis	107
Dom	59	Plan wydarzeń, chronologiczny	117
Zajęcia	61	Mapa ziem przez Polan i somsiadów zamieszkaných	119
Archetypy.....	61		

Czoprynowe Uroki.



- Ojce nas spiorą. Na kolację razami nas, nie chlebem nakarmią.

- Głupiś! Nie puścisz pary z gęby, to się nie dowiedzą. Przed kolacją będziemy na powrót. A jak się nam nie uda, powiemy, że w lesie się pogubiliśmy. Łatwo tu zgubić kierunek. Las gęsty, słońca ledwie widać.

- O tym już nie wspomnę! Cudem będzie, jak trafimy z powrotem.

- O wa! Od czego mamy Pętaka! Jemu jeden nos lepszym przewodnikiem, niż nam nasze wszystkie oczy.

Petak chyba zrozumiał, że to o nim, przyjacielsko zamerdał ogonem. Chłopaki mogły go traktować jako kogoś gorszego, sługę, pomocnika. On swoje wiedział. Ojcowską niemal miłością ich darzył. Odkąd był przy Wojciechu, ten powierzał psu opiekę nad chłopcami. Petak zatem pilnował ich jak oka w głowie, pomagał im jak mógł, nieraz życie ratował, drogę do domu pokazywał, coś do jedzenia niósł. Wyrośli już i coraz chętniej pokazywali ojcu, że chcą być samodzielni. Przyszły postrzyżyny, ojciec zabrał ich na pierwszą wyprawę. Potem drugą, trzecią i tak poszło.

Michał i Semka co rusz znikali z oczu narażając się na gniew ojca. Podczas tej wyprawy do bliźniaków chętnie dołączał Hemko, syn Radymira. Wojciech cieszył się na to, bo Hemko był rozsądniejszy i uważniejszy. Nie zawsze miał posłuch u bliźniaków, ale i tak nieraz jego ostrożność się przydała.

- Jego nos już nie taki młody.- Rzekł Hemko. Petak udał, że nie rozumie i wskoczył w najbliższe chaszczce.

- Widzisz, Petak, nie ma Hemko dla ciebie wiary!- Zaśmiał się Semka. Jego piskliwy głos wypełnił gęstą atmosferę starej puszczy, która zadrżała łysiejącymi koronami drzew. Trzej chłopcy biegli po grubej koldrze liści czerwonych, żółtych i szarych, śmiejąc się i dogadując sobie. Petak wyskoczył zza któregoś krzewu i zaszczekał radośnie, goniąc młodzików.

- Śpiesz się Petak! Pokaż Hemkowi, że nie jest z ciebie taki stary kundel!- Krzyknął Michał. Biegł na czele swojej małej drużyny. Zawsze na czele, zawsze pierwszy, to on miał posłuch, ojciec już widział, że Michałowi dowodzenie się marzy. Semka bardziej skory do zabaw, lobuzowania, lubił się bić, lubił do miecza się przyuczać, ale nie interesowały go żadne sprawy przewodzenia. Michał często z ojcem siadywał i słuchał

jak Wojciech radzi się z innymi, plany układa. Nic nie mówił wtedy, tylko słuchał jak stary Krzemień rozkazy ludziom wydaje i strategię obmyśla. Michał już nieraz się zgłaszał, ojca prosił, żeby dać im jakieś zadanie, na zwiad ich puścić. Chciał się pokazać, przydać, udowodnić, że jest wart zaufania, że dorósł. Wojciech się śmiał, że smyki jeszcze są, krzepy i doświadczenia im brak. Lata dwa, trzy miną, chłopaki wyrobią się podczas wypraw, to dostaną swoje zadania. Niech się cieszą niewinną młodością póki czas. Zatem ku złości Michała, jedyne zadania, jakie dostawali, to opieka nad końmi, donoszenie wody, czy rozpalanie ognia. Takie babskie roboty. Chłopaków strasznie nosiło. Oddalali się od drużyny, po puszczy błądzili. Na powrót awanturę dostawali, czasem lanie. Nieraz Wojciechowi Krzemień na boku tłumaczył, że chłopaków za bardzo trzyma na wodzach, że dorośli już do własnych zadań. Są już mężczyznami.

Drużyna pod wodzą Krzemienia wyszła z Wrocławia, kiedy letnie noce stawały się już chłodniejsze. Szli za Górę Ślężę i dalej w góry Stołowe zwane. Tam mieli stanąć i czekać na posłów wracających z Pragi. Ziemie te zbójów pełne, do tego blisko wrogi mieli, posłom trzeba było dodatkową ochronę podstawić. Do tego Krzemień miał w okolicy się rozeznąć, bo tu mu ziemię nadano i tu miał sobie gród stawiać. Krzemieniowi gęste lasy się podobały. A jeszcze bardziej, niezwykle piękne góry, które inne były jak wszystko, co w życiu widział. Nie darmo ktoś je nazwał Stołowymi. Ciosane potężnymi siłami przyrody głązy wielkie, u szczytu płaskie, poorane małymi kanionami, przełęczami i urwiskami, obrosnięte gęstą zielenią mchów, bujnych traw i krzewów. Skryte w cieniu ogromnych świerków, sędziwych buków i wiązów. Lasy pełne zwierzyny, dorodnej i rozmaitej. Krzemieniowi marzył się gród na którymś ze szczytów, żeby widoki mieć z każdej strony na tą piękną okolicę. Po drodze kilkakrotnie wchodzili na wzniesienia, szukając możliwych miejsc na budowę. Chłopcom góry się podobały. Zawsze szli na przód, wspinali się szybko, nie bacząc na wysokość i niebezpieczeństwo. Krzemień śmiał się z nich, że niczym kozy górskie są, tylko im rogi dorobić i brody odpowiednie. Już w żartach swe zamiary zdradzał, że właśnie takich mu młodzieńców

będzie trzeba do budowy swojego grodu. Tylko fachu musieli się nauczyć, stawiania budynków i obwarowań. Michałowi nie w smak było zajęcie się budową, ale Semka i Hemko całkiem chętnie myśleli o takiej robocie. Nieraz się między sobą sprzeczali, który lepsze ma pomysły na mury, wieże, mosty zwodzone i bramy. Ojcowie już uradzili, że po powrocie posła chłopaków na nauki do Poznania, który wtedy z najlepszych budowniczych słynął.

- Patrzajcie! Orzel biały!- Wskazał Semka, kiedy stanął na brzegu skalnej półki. Pętał szczekał na ostrzeżenie, siedząc na wyższym poziomie. Nie widział dla siebie szansy dostania się na półkę, z której chłopcy postanowili rozejrzeć się po okolicy. To mu się nie podobalo.

- Spokojnie, Pętał, zaraz wracamy.- Krzyknął Michał, kiedy stanął obok Semki.

- Szkoda, że łuku nie mamy. Ustrzeliłbym go.- Powiedział Semka.

- Akurat! Szcześnie ani łuku nie mamy, ani ty talentu do strzelania. Orła ostaw, nie najadłbyś się nim, a szkoda pięknego ptaka.

- Lepiej spójrzcie w dół.

Chłopcy wychyliłi się poza krawędź urwiska. W dole, pomiędzy wierzchołków świerków dochodził szmer wody. Promienie słońca odbijane od mokrych kamieni i rwącej wody potoku migotliwie tańczyły na gałęziach drzew. Strumyk przepływał obok niewielkiej polanki usłanej krzewami jeżyny. Zauważyli na niej bielące się kości. Nie mogli dobrze dojrzeć, ale to coś wyglądało na kości zbrojnego człowieka.

- Trzeba zejść na dół, tylko jak?- Zastanawiał się głośno Michał.

- Zwariowaliście, po co? Żeby sobie kości pooglądać? Trzeba nam już wracać, słońce powoli opada.- Oburzył się Hemko.

- Dajcie spokój, wracajmy na górę i poszukajmy zejścia na dół.- Zaproponował Semka.- Pójdziemy na wschód, w ten sposób poszukamy też drogi powrotnej. Tam gdzie nasz obóz przecież. Zakręcimy na moment do strumyka i potem wzdłuż niego pomaszerujemy. Dam głowę, że to właśnie nad tym strumykiem stoją nasi. Widzicie, jak on okrąża tą górkę?

- Idziemy na górę i poszukamy zejścia.- Odparł Michał i zaczął się wdrapywać z powrotem.

- No widzisz, on tu jest wodzem.- Semka uśmiechnął się rezolutnie i ruszył za bratem.

- „On tu jest wodzem”!- Powtórzył Hemko udając Semki głos i z niechęcią przystąpił do wspinaczki.

Michał już stał na górze.

- Pomógłbyś bratu i rękę podał.- Stęknął Semka, próbując wgramolić się na górę.

- Nie żarłbyś tyle, tylko krzepę ćwiczyl, to byś się teraz tak nie zasapał. Radź se sam!

- Czekaj, no bratku. Wyjde, to ci skórę pogarbuje!- Syknął Semka i szarpnął się do góry. Jednak kamień, na którym się oparł, obluzował się i wyrwał z ziemi.

Semka krzyknął tracąc oparcie i z rozpaczą złapał się wystającego młodego korzenia. Szarpnął mocno i zjechał w dół strącając wspinającego się pod nim Hemka. Hemko wierzgnął nogami i gruchnął na półkę, z której się właśnie wspinali. Pętał zaczął głośno szczekać. Michał skoczył na ziemię i złapał brata za kaftan. Tymczasem półka zaczęła się osypywać. Hemko, leżąc na plecach, wrzeszczał i próbował się czegoś ucześcić.

- Hemko!- Krzyknął Michał. Semka puścił jedną rękę i odwrócił się w stronę półki. Kamienie wraz z ziemią runęły lawiną w dół, niosąc ze sobą drącego się Hemka.

Chłopcy dobiegli do szczekającego Pętaka. Ledwo oddech łapali od długiego i męczącego biegu. Pętał już siedział przy Hemku. Bracia odrzucili garściami przykrywającą go ziemię i odwrócili chłopaka na plecy.

- Niech to szlag, nie żyje!- Wrzasnął Semka. Michał klęknął przy bracie i nachylił się nad piersią Hemka.

- Nie słyszę, żeby dychał...- Szepnął spanikowany. Miał lzy w oczach.

- Ale nam się dostanie!

- Ty o laniu, a on nie żyje...

Jeszcze raz się nachylił nad ciałem rozpaczliwie szukając słuchem bicia serca.

Wtem Hemko otworzył oczy i wciągnął ze świstem powietrze. Bracia podskoczyli z zaskoczenia.

- Jejku, Hemko kochany, ty dychasz!- Rozradował się Semka. Michał otarł lzy i przytulił się do leżącego.

- Booooo!- Jęknął Hemko.

- Co cię boli?

- Wszystko! Plecy najbardziej, chyba nogę złamałem, ręka prawa też piekielnie boli.

- Spróbujmy go podnieść.- Zaproponował Semka. Chłopcy złapali rannego i dźwignęli go z ziemi. Hemko wrzasnął w niebogłosy i zarzęził okropnie. Z ust pociekła mu strużka krwi.

- Zostaw go! Zrobimy mu tylko większą krzywdę. Bierz Pętaka, zostaw miecz i lećcie do obozu. Sprowadź pomoc, a ja go przypilnuję i opatrzę. No, na co czekasz?! Leć!- Krzyknął Michał.

Semce nie trzeba było powtarzać. Gwizdnął na Pętaka i rzucił się biegiem w kierunku obozu.

Michał podniósł miecz brata i położył go bliżej kolegi. Zajrzał pod zakrwawiony kaftan. Wzdrygnął się na widok krwawej rany pod żebrami. Obejrzał rękę. Była rozcięta na całej długości przedramienia.

- Poczekaj, przyniosę ci wody.

- Nigdzie się nie ruszam.- Hemko spróbował się uśmiechnąć.

Michał pognął do strumienia. Przypomnił sobie, że nie ma jak nabrać wody. Wtem przyszła mu myśl o szczątkach, które widzieli z góry. Pobiegł tam.

Kości jeszcze dobrze nie zeschły, gdzieś tam było widać resztki ciała. Wojownik miał na sobie koszulę kolczą z dużą dziurą w okolicach serca. Ktoś ułożył ciało w pozycji siedzącej i włożył trupowi w rękę miecz. Ostrze zdążyło już pokryć się rdzą. Michał zszarpnął z czaszki hełm. Czaszka potoczyła się obok. Wzdrygnął się. Nie był jeszcze oswojony z ludzką śmiercią. Pognął do potoku i zaczerpnął w stary szyszak wody.

Najpierw przemysł ranę na rękę, zerwał z siebie koszulę i podarł ją na szmaty. Przemysł klatkę piersiową i zawiązał opatrunki, jak tylko najlepiej umiał.

- Trzymaj się, brachu! Zaraz nadejdzie pomoc.- Usiadł i podłożył nogi pod głowę Hemka. Podał mu szyszak. Hemko wypił wodę i spojrzał się półprzymkniętymi oczami.

- Chyba robi mi się coś z oczami. Gorzej widzę.

- Nie, to mgła już wstaje. Musi być późno.- Odpowiedział Michał. Czuł niepokój, bał się, że pomoc nie odnajdzie ich w ciemnościach. Bał się, że bez pomocy Hemko nie doczeka rana. Musiał rozejrzeć się za czymś do okrycia. Robiło się coraz chłodniej. Położył Hemka, pod głowę podsyłał mu kopczyk z ziemi.

Ruszył w stronę szkieletu. Trup miał odstraszać gości. Nikt nie zostawiłby tylu drogocennych rzeczy na pokonanym przeciwniku. Rana na piersi świadczyła o tym, że człowiek został zabity z ludzkiej najpewniej broni. Nie widział Michał żadnej pogryzionej kości. Szkielet był nienaruszony. Zwierzęta zatem rzadko tu się zapuszczały. Musiały się czegoś obawiać. Polanka zwężała się w kierunku niezbyt szerokiej ścieżki, która wciskała się pomiędzy dwie wysokie skały. Ktoś nad przejściem powiesił długą tyczkę, do niej przywiązał skóry zajęcy pomazane krwią, do tego czarne pióra i drobne kości stukające o siebie pod najłżejszym podmuchem wiatru choćby.

- Czarne czary. Złe uroki.- Odpowiedział sam sobie na głos. Chciał mówić do siebie na głos, dodawało mu to odwagi. Nie chciał czuć otaczającej go samotności i strachu. Nie dopuszczał do siebie myśli, że dłoń, zaciśnięta na rękojeści miecza, drżała. Uniósł ostrze przed sobą i postąpił ścieżką naprzód.

Ścieżka była ciasna, ogromne skały zdawały się napierać na nią i zginać każdego, kto nią szedł. Ciężkie i wilgotne powietrze wypełniało całą szczelinę. Michał drżał już nie tylko ze strachu, ale i z zimna. Z ust unosiła się para. Co kilka kroków stawał przed kolejną dziwną konstrukcją z kijów powiązanych jakimiś resztkami szmat, ozdobioną kośćmi małych zwierząt i piórami kruków. Michałowi ciężko było przelatywać ślinę na widok tych okropnych znaków, które w głowie zamieniały się w potwory gotowe go dopaść, kiedy tylko odwróci od nich głowę. Co krok spoglądał w tył, by upewnić się, że nie ma za nim niebezpieczeństwa. Wtem usłyszał okropny wizg. Coś z furkotem leciało nad szczeliną wyjąc niemiłosiernie. Ogromny cień przeleciał mu nad głową. Michał

struchlał i spojrzał do góry. Zobaczył parę ślepiów. Dwa wielkie niczym jabłka, świecące żółtym, upiornym blaskiem ślepiu usiane siatką żył. Widziały go, patrzyły się na niego. Cień zawisł nad ścieżką. Miecz upadł z brzękiem na ziemię. Cień zacharczał, poczym wydał z siebie okropny świst. Michał rzucił się do ucieczki. Słyszał za sobą wciąż ten okropny charkot przypominający jakąś mowę. Nie chciał przekonać się na własnej skórze, jakie czary były wypowiadane. Gnał co tchu przed siebie, byle szybciej dotrzeć do polanki, do Hemka. Potykając i objając się o skalne ściany biegł, gnał, pędził ponaglany przez własny lęk siedzący mu na karku.

Już tak blisko, już obok polanki.

Byle dalej, byle dalej od tych oczu.

Prosto, przed siebie.

Nie patrz się w tył, oczy przed siebie.

Ojcie, gdzie jesteś, pomóż mi!

Hemko zniknął. Kopczyk podsypany pod głowę przyjaciela był rozdeptany. Nie zostało nic prócz szyszaka. Michał opadł na kolana i zaczął lkać.

- Ja nie chcę umierać, ja nie chcę umierać. Tato, tatku, gdzie jesteś? Pomocy.- Łkał, co chwila dławiąc się własnymi łzami. Nie próbował krzyczeć, brakło mu sił. Noc opadła już dolinę. Zewsząd było słychać budzące się nocne życie lasu.

To straszne życie, pełne strasznych dźwięków, pełne mroku i niepewności.

Michał bał się zostać sam w tej obcej mu i strasznej okolicy. Zerwał się z ziemi.

Coś w nim pękło, strach przeszedł w rozpacz, rozpacz w gorycz, a gorycz w nienawiść.

- Hemko, odnajdę cię. Zabiję wszystkie demony! Uratuję cię!

Poczuł wraz z nienawiścią rosnącą siłę. Założył stary szyszak na głowę i odwrócił się do ścieżki, którą uciekł.

- Choćby i zginąć mi dziś przyszło, nie będę czuł wstydu przed pradziadami, kiedy mnie wezwą do siebie!- Niemal wrzasnął.- Nieważne, jakie licho tu czyha, muszę ratować cię, Hemko!

Ruszył dziarskim krokiem w stronę szczeliny. Nie było w niej już praktycznie nic widać. Światło księżyca nie wnikało tak głęboko. Michał zmuszony był iść po omacku, przesuując po skalach skostniałymi z zimna i podrapanymi dłońmi. Potknął się o coś twardego. Schylił się. To był miecz, który wcześniej zgubił. A więc dotarł do miejsca, z którego uciekł. Uciekł przed potworem. Wzdrygnął się na samo wspomnienie świecących oczu.

- Nie pokonam cię może, ale stawię ci czoła!- Wrzasnął. Krzyk dodawał mu sił i odwagi. Oddychał głośno, maszerował szybszym tempem. Po chwili zrozumiał, że albo jest widniej, albo wzrok jego oswoił się z ciemnością. Skały się rozstępowały tworząc szeroką studnię. Przed nim zionął otwór pieczary. W kącie studni zauważył stertę broni. Podeszedł do niej. Na skórach leżały miecze, tarcze, topory, dzidy, hełmy,

noże i widły. Wszystko rzucone bezładu. Wybrał dla siebie lekką, drewnianą tarczę. Spojrzał w głąb pieczary. Przelknął ślinę.

- Muszę być odważny. Ojcie, obyś był ze mnie dumny.- Powiedział już mniej pewnym głosem, czując bliskość nieznanego zła. Wszedł do pieczary.

W środku płonęło ognisko. Pieczara była ogromna, do tego dochodziły jeszcze liczne odnogi ginące w mroku. Na środku, niedaleko paleniska leżał Hemko. Był okryty grubą skórą, szczelnie owijającą jego ciało. Tylko twarz i skręcony kosmyk włosów wystawał spod ciasnego okrycia. Twarz miał zroszoną potem, w oczach nieobecność. Michał szturchnął go. Hemko nie zareagował.

- URWGAN TREANAS.- Pieczarę wypełnił donośny harkot. Michał poderwał się na nogi i odwrócił się w kierunku, z którego dochodził potworny głos. Światło ogniska zdawało się omijać to miejsce pieczary, jakby obawiając się dotrzeć do źródła dźwięku. Chłopak podniósł wyżej tarczę i miecz.

- Nie boję się ciebie, potworze. Nie dam ci zabić mojego przyjaciela! Jedyne, czego możesz posmakować, to mój miecz!- Krzyknął.

W odpowiedzi usłyszał chichot. Z mroku zaświeciły te potworne ślepie. Takie ogromne, świecące żółtym blaskiem, wylupiające. Michał czuł, jak uginają się pod nim nogi. Nie mógł ich poruszyć, choć na krok.

- Czarami mnie spętałeś!- Chciał krzyknąć, ale wydobył tylko drżący szept.

Z mroku oderwał się cień. Dopłynął do ogniska, minął chłopca i zbliżył się do leżącego Hemka.

- Nie rusz go, poczwaro!- Zachrypiał Michał.

- Nie marnuj głosu.- Usłyszał w odpowiedzi. Mowa była ludzka, ale brzmiała obco, jakby nie wydawały jej usta, ani struny ludzkie.

Mroczna zasłona opadła.

Potwór miał skórę

niczym korę

porastającą drzewa.

Ogromne ślepie

wpatrywały się

badawczo to w

niego, to w

Hemka. Długie

pazury

ozdabiające

niekształtne

łapska

wprawnie



i z niesłychaną delikatnością majstrowały przy nakryciu nieprzytomnego młodziana. Jakby patrzył na młode gałązki drzewa zwijające się pod naporem wiatru. Garbata i niska kreatura przypominała kopiec brudnych i starych liści, z których wystawały niezgrabne łapska i pochyłony łeb.

- Los wam splątał okrutnego psikus, ale wylize się z tego Hemko, nie bój się Michale...

- Skąd znasz moje imię?- Zdumiał się.

- Nie dane wam dziś umrzeć, młodzi ludzie. Serca macie szlachetne. Zawczasu wolę sobie z was przyjaciół pozyskać. Moi zbóje zostali pobici tej nocy.

- Jacy zbóje, o czym ty gadasz?!

- Moi zbóje wywłachali waszych ojców, wyszli dzień temu, szykować zasadzkę. Nie mówiłam im, że śmierć znajdują. Człowiek nie powinien znać dnia swojej śmierci. Głupi oni byli, tak, tak. Słuchali się mnie, przynosili, com chciała, ale ich czas już minął. Skarby, które tu nagromadzili, weźmiesz, Michale. Tak, tak. Za nie dom wspaniały na Szczelińcu zbudujesz. To ta góra na zachodzie, co ją dziś widziałeś.

- Ale to nie ja... Nie ja tu rządę, to stary Krzemień... Nic nie rozumiem. Kim ty jesteś?

Poczwara odwróciła ślepie w jego stronę. Zamknęła je na dłuższy moment. Kiedy znowu na niego spojrzała, jej wygląd uległ zmianie. Michałowi wydało się, że ma przed sobą starą babuleńkę o serdecznym i ciepłym uśmiechu. Nie wierzył swoim oczom.

- Krzemień dom swój znalazł, ale nie jemu przyjdzie rządzić tymi ziemiami. Wraz z ojcem twym niestety dziś śmierć poniósł. Mężni to byli ludzie, wielu powalili moich zbójów. Tak, tak. Czas jednak tobie pokazać, że do rządzenia się urodziłeś.

Michał zamarł, poczuł lzy w oczach.

- Nie mówisz prawdy...

- Mały człowieku, nie martw się. Twój ojciec ma dzielnych synów. Poradzicie sobie. Ty będziesz tu władką, brat twój będzie stał ci pomocą, wojami będzie rozporządzał, ten tu, Hemkiem zwany, zasłynie jako budowniczy. Tak, tak. Piękny ci dwór pobuduje.

- Ojcie, gdzie jesteś?!- Krzyknął Michał w gniewnej rozpacz. - Ojciec tu przyjdzie i zabije ciebie, tak jak zabije twoich zbójów! Zginiesz, potworze! Twoje czary ci nie pomogą!

- Ojciec twój legł, jak ci mówiłam. Twój brat go znalazł już. Tak, tak. Nie przyjdzie jednak nikt was szukać. Zbyt wielu dziś zginęło, twoi ludzie będą się bać, będą się chcieli wycofać. Nie ma komu im przewodzić.

- Ale ja jestem za młody...

- Nie bój nic. Zaraz Hemka obudzimy, obaj wróćcie do swoich. Dam ci ja znak. Miej go zawsze przy sobie, a pójda za tobą. Z pomocą tego znaku powiem ci, skąd grozi ci niebezpieczeństwo i który spośród twoich ludzi będzie ci wrogiem. Tak, tak. Wyprowadzisz stąd ludzi, musisz się spieszyć, bo silny wróg nadciągnie, rady mu nie dacie. Wróćcie tu na wiosnę. Ja będę czekać. Przyjdiesz tu sam. Skarby będą czekać. Tak, tak.

Zbudujesz sobie dom pod Ślężą Górą, potem, za pięć wiosen wrócisz w te strony. Z armią silną. Wygnasz wroga. Wtedy zbuduje ci Hemko dwór wspaniały na tamtym szczycie.

Michałowi kręciło się w głowie, nie wiedział, co powiedzieć.

- Co chcesz ode mnie w zamian? Kim ty jesteś?

- Lasy te kochaj i szanuj, o ziemię dbaj i zwierzynę, a tym samym ci się odwdzięczy. Ja dla tej ziemi służę, przez bogów mi pod opiekę danej. Pomożesz mi w tym, chłopcze. Wrogowi nie dasz jej zniszczyć. Tak, tak. Obroń ją.

Hemko zaczął się budzić, istota ściągnęła z niego koldrę. Michał ze zdziwieniem zauważył, że wszystkie rany się zagoiły.

- Weźcie ciepłą odzież. Tam leży, u wyjścia, ja idę. Tu masz znak.- Na dłoni położyła mu kasztan. Dziwny, wielki i o bursztynowym jakby kolorze. Ciężki do tego, niczym złoto.- Możesz mnie zwać jak moi zbóje. Tak, tak. Oni zwali mnie Czopryną.

- Ale...- Michał chciał powiedzieć coś, ale Czopryna przytknęła palec do ust. Wniknęła w mrok, tonąc w nim bezszelestnie. Hemko podniósł się z ziemi.

- Ależ mnie plecy bołą... Miałem strasznie dziwny sen, że spadłem ze skały. Potem jakiś potwór mnie porwał. Tak, tak. Poleciałem z nim gdzieś. Tylko nie pamiętam, gdzie...- Przeciągnął się tak, jakby nic się nie stało.

Michałowi huczało we głowie, wciąż nie mógł pojąć tych wydarzeń. Odwrócił się do Hemka.

- Za długo spałeś, stąd cię plecy bołą. Choć, wracamy do naszych, potrzebują naszej pomocy. Zbóje ich napadli. Semka już pobiegł im pomóc, ja ciebie dobudzić nie mogłem.

- Co ty gadasz...

Na zewnątrz wstawał nowy dzień. Mrok umykał przed promieniami wstającego słońca. Chłopcy biegli w kierunku obozu, nie patrzyli się za siebie. I tak nie dostrzegliby Czopryny stojącej na szczycie skały. Pomyśleliby, że to kępa brudnych jesiennych liści.

*Jakub Cieślak
Warszawa, 24 listopada 2005.*



Jak pewnie wiesz, Wisenko, świat ma postać Prastarego Dębu, w którego koronie orzeł pomieszkunuje, który bogi oznacza. Jest to miejsce Nivia zwane, do którego wszyscy ptacy na zimne dni się udają odpoczywać a Pierun tam rządzi w swojej siedzibie. Pień tego świętego drzewa to z kolei Javia, świat zamieszkały przez nas, przez ludzi i zwierzęta. Pieczę ma nad nim Swarog i ociepla go słonecznym żarem. A jego korzenie to Wyrajskie otchłanie, podają, że tam zmarli żyją, a czasem da się posłyszeć, że zło żmijowe tam zagłada. Wołosa to dom jest.

Życie codzienne

Jako że ziarna zbóż sprowadzają od ludzi, leśne panny muszą każdorazowo mieć je na żarnach w swoich chatach. Mąki gotowej nie biorą, bo ciężko ją w wilgoci przechować. Dlatego w większości chat kamień do ziarna leży, wiszą jakieś suszone owoce i mięso, a im bliżej zimy tym więcej się zapasów pojawia. Nierzadko zapasy przechowywane są w naczyniach zasobowych stojących, lub zagłębionych niemal po brzegi w ziemi, poza właściwym domiszczem. W chatynce oprócz tego prycza z siennikiem leży, wypchany trawami, odrobiną pierza i puchem topoli, a czasem specjalnie poszytymi płachtami ze starych sukien. Co więcej, ława, jakaś skrzynia na sprzęty, druga na ubrania stoi, ponadto naczynia, w których przechowuje się drobne rzeczy. Wszystko to zrazu surowe, ale z czasem przybierające ozdobników - ponieważ dziwożony mają już taki zwyczaj, że uładniają przedmioty, którymi się otaczają i których używają w codziennym życiu. Należące do którejś narzędzia, naczynia i ubrania prędzej czy później zostaną ozdobione, przynajmniej lekkim deseniem lub motywem. Złośliwi ludzie nazwaliby to pewnie babską próżnością, jednak ludzie od dawna korzystają na wymianie handlowej, pozyskując tak zdobione przedmioty.

Dziwożony nie palą stosów po lasach. Swoje zmarłe chowają w ziemi owinięte suknem, bez zaznaczania miejsc, na peryferiach, gdzie miałyby spokój. Miejsca te pamiętają i czczą je jak należy we święta zmarłych. O ile nie są świeżo sporządzone, groby wyglądem nie wyróżniają się wśród lasu. Często na miejsce pochówku wybiera się поближе drzewa, któremu poświęcona była dana osoba.



Polowania:

- jelenie na mięso, skóry i poroże,
- sarny, lisy, dziki itp na mięso i skóry (nigdy nie polują na białe sarny i jelenie, bo to są ucieleśnienia Bogini),
- ptactwo, np: kaczki, cietrzewie, gęszce, gęsi na mięso i pierze,
- inne zwierzęta leśne.

Hodowla:

- gołębie na ofiary i mięso, pióra na ozdoby oraz okazjonalnie na wymianę dla krzatów do pisania
- czasem dziki na mięso (skóra twarda, poza podeszwami do butów i elementami zbroi to raczej na handel, nie na wyroby własne)
- rzadko zdarza się, że sarny na mięso i skóry (w największych lasach)

Uprawa:

- leszczyny na orzechy i drewno na domiszcza (młodsze, dzikie witki dobre do wyrobu strzał)
- maliny, jeżyny na owoce i wino
- drzewa owocowe - wiśnie, czereśnie, jabłonie, śliwy, grusze, kasztany (południowe lasy)
- uprawy warzywne, rabarbar
- len i inne rośliny na włókna
- czasem topole na nasiona, gdy zbyt mało ich w pobliżu

Zbieractwo:

- owoce leśne, jagody, maliny, itp,
- owoce dzikie, jak dzikie jabłko, czereśnie, itp,
- grzyby,
- sok z brzozy,
- jajka dzikich ptaków (kaczek, gęsi, czapli, guszców, itd.),
- miód,
- zioła do różnych celów - jedzenia, picia, ozdoby, konserwacji żywności, wyprawiania skór, ofiar, guseł, wędzenia, rytuałów, bartnictwa, lecznictwa, kosmetyki lub na handel,
- воск pszczeli,

- barwniki: kora, liście, korzenie, porosty, owady, kwiaty (opisane dalej).

Handel:

stolemy

srowadzane od nich: wełna owcza, części na broń, kamień;

sprzedawane im: ubrania, zioła i mikstury, miód;

wiły

srowadzane od nich: wino, ozdoby, owoce winogron, czasem trochę pajęczę przedzy (bardzo rzadko); sprzedawane im: wyroby skórzanego, ozdoby, dziczyzna, barwniki, zioła;

krzaty

srowadzane od nich: różne mikstury i nalewki, opowieści; sprzedawane im: poroża, mięso, skóry, materiały, lekka broń;

ludzie

srowadzane od nich: metal, sól, mąka, nalożnicy; sprzedawane im: mięso, skóry, sukno, barwniki, wyroby, ozdoby;

Wypada również rzec z kilka słów o naturalnych wrogach dziwożon. Oprócz mieszania się od czasu do czasu do wojny z chrześcijanami, oraz oprócz okazjonalnych wstrętów czynionych intruzom i mężczyznom, dziwożony posiadają więcej problemów z istotami, z którymi przyszło im dzielić lasy. Choć nie zawsze stają z nimi rzeczywiście oko w oko, powtarzają sobie historie, plotki i nauki na temat różnej maści istot, strasząc nimi niekiedy dzieci by nie zapędzały się gdzie im nie wolno. Nieraz nadnaturalny charakter widzi się w całkiem zwykłym zwierzęciu, święcie wierząc, że jest on demonem o złych zamiarach. Dziwożonom nie jest obce typowo ludzkie zachowanie, polegające na upatrywaniu się niezwykłości w niektórych elementach otoczenia, i postępowanie z nimi według zaleceń starych bajd.

W miejscach bliskich rozlewiskom i podmokłym, starym kniejom, problemem zawsze mogą być bazyliuszki. Choć same nie zapędzają się do lasu by naprzykrzać się innym ich mieszkańcom, to bywają zagrożeniem dla wędrowców przecinających ich tereny.

Z reguły dziwożonie siedliska są omijane przez połozy drzewne, gdyż zwierzęta te wycofują się z terenów zamieszkałych. Od czasu do czasu może się jednak zdarzyć, że który zabłąkany i nienauczony doświadczeniem zapaści się dalej w tereny córek Mokoszy.

W Kniei Błogosławieństwa, z racji swego położenia w sąsiedztwie gór, albo też w rzadszych drzewostanach

wschodnich, bliskich Rusi, można częściej spotkać węże i jadowite żmije. Leśne mieszkanki oczywiście bronią się przed nimi, co jednak według wiedźnych może wywołać gniew ich obrońcy, złośliwego trusia.

Mówi się wśród leśnych panien, że leśne jedze raczej nie ruszą dziwożon, bo wolą wybierać pojedyncze, ludzkie obozowiska, w których uwaga sennych osób jest bardzo osłabiona. Nie oznacza to, że nigdy nie mogą zdarzyć się problemy. Nie tak dawno leśna jedza zaatakowała ponoć młodą i niewprawioną łowczynię, która szła za zwierzem i zapuściła się dalej na rubieżach.

Te dziwożony, które nie są guślarkami, kapłankami lub widzącymi mogą nie posiadać zbyt rzeczowej wiedzy o istotach demonicznych lub niwiańskich, poza powtarzaniem pogłosek. Żyją jednak w lesie, a w młodym wieku są uczone o innych jego

mieszkańcach, będą zatem przynajmniej z nauk i przesądów wiedzieć, że istnieją gdzieś takie istoty jak bourta, leszy, dobrochoczy, dziwy, błędy czy drzewice i może się zdarzyć, że kiedyś je spotkają. Niewtajemniczone oczywiście nie wiedzą, jak wygląda taki demon w Niwii i gdzie tam mieszka, jednak zdecydowana większość kobiet jest świadoma, że takie coś spotkać można w lesie w pewnych okolicznościach oraz – gdy zna się na przesadach – będzie wiedziała jak się zachować by istotę udobruchać bądź ominąć, czy może lepiej od razu brać nogi za pas.

Jakkolwiek nie trzeba tu zbyt rozwlekle omawiać demonów dobroczynnych, z tych złośliwych lub niebezpiecznych warto wspomnieć chociażby lejina. Nawet dziwożony nie za bardzo potrafią odróżnić go od zwykłego jelenia (chyba, że wiedźne). Dlatego raz po raz chodzą słuchy, że się któraś zapędziła hen od domostw. Jednak o ile w przypadku ludzi jest to nie lada problem, o tyle dla dziwożony sprawa jest łatwiejsza, bo zna ona dobrze las i jego ścieżki, a na nieznanym terenie leśnym też radzi sobie sprawniej niż człowiek. Były mimo to przypadki, w których jaka młodsza szukała drogi tak długo, że myślano, co się jej coś złego przytrafiło. Naprawdę zaginione dziwożony zdarzają się rzadko, ale również. Nigdy jednak nie przypisuje się zniknięcia spotkaniu lejina, dziwożony są na to zbyt dumne i zbyt ufne z swoje możliwości. Nie jest niczym nowym postawa, w której łowczymi spotykając zwodniczego jelenia, traktuje takie spotkanie jako wyzwanie dla jej orientacji w terenie i umiejętności przetrwania. Dlatego nawet, gdy która zapędza się za zwierzem tak daleko, że zaczyna podejrzewać go o demoniczną naturę, często i tak świadomie brnie dalej.

Z goła inny problem stanowią drzewice. Wiadomo, że mieszkając w lesie dziwożony polegają na jego zasobach i korzystają z nich, bardzo mało używając metalu i kamienia. Drewno potrzebne na opał czasem zbiera się, gdy w okolicy zalega chrust, jednak również pozyskuje się je z wycinki. Trzeba zaznaczyć, że dziwożony, będąc uczulonymi na bezmyślne niszczenie przyrody, same również robią wszystko, by nie być jej za dużym ciężarem – w końcu lasy to ich dom, muszą o nie dbać. Do wycinki wybiera się drzewa rosnące bardzo gęsto lub usychające, trawione grzybem czy zaduszone pnączami. Gdy zdarzy się mimo to wyciąć czasem jakieś zdrowe drzewo, istnieje pewne prawdopodobieństwo, że ściągnię się nieprzychylność, lub nawet otwartą wrogość drzewic. Aby się przed tym uchronić, często na potencjalne miejsce wycinki zabiera się kapłankę lub widzając, które potrafią poznać, czy dany teren zamieszkują drzewne demony. Drzewo w tym celu lekko okadza się mieszkanką ziołową – uważa się, że gdy smużka dymu ominie pień, to niechybnie jest on zamieszkały. Z rzadka prawi się, że niegdyś niektóre wtajemniczone, jak kapłanki albo widzące, obudowywały się wokół takiego drzewa domiszczem. Ponadto drzewicom składa się w święta ofiary w ramach przeprosin dla duchów lasu. Na gałęziach zawieszają się drobne amulety w postaci liści rzeźbionych w korze, która odpadła z innych drzew w sposób naturalny.



Bywa, że takie malutkie rzeźbione liście lub figurki zwierząt zakopuje się u korzeni wyświęconych drzew lub w świętych gajach. Jest to zwyczajowa podzięką dla lasu za dzielenie się zasobami, oraz przeprosiny za dotychczasowe uszczuplanie jego polaci drzewnych i zabijanie zwierząt. Stanowi to jednocześnie zamawianie dalszej obfitości mięsa, owoców, ziół i drewna.

Dziwy to demony, które podług legend też można spotkać w ostępach. Wiedźne nakazują upolować dziwa zanim hałasu narobi i strach w sercach zasieje swym zawodzeniem. Każą, że można go także próbować wyganiać i płoszyć, rzucając ku górze kamykami i kijami, albo strzelając z łuku ku wierzchołkom drzew. Guślary prawią, co niepozbity raz krzykacz może zostać, zadamowić się i gniazdo uwić, a potem już na pewno nie zechce odejść.

Na koniec można wspomnieć błędy, które nie stanowią byt poważnego zagrożenia dla mieszkank lasu znających na pamięć jego ścieżki. To błędom przypisuje się okazjonalne pojawienie się ludzi w ostępach, „przyprowadzenie” za sobą omamionych i ściągniętych ze ścieżki. A ludzie czasem się przydają – zwłaszcza mężczyźni. Dlatego wśród dziwożon w istnienie błędów prawie wszędzie się wierzy, ale traktuje je dość obojętnie.

W mniej tradycyjnych skupiskach zdarza się, że młode i ciekawe ludzi dziwożony podczas niektórych świąt w sekrecie sobie wróżą, której pierwszej błędy przywiodą odpowiedniego mężczyznę.

Wygląd

Odzienie dziwożony zależy od tego, która czym się trudni. Jeśli jej zajęcie wymaga podróży po lesie, ubiera się w ciasne rzeczy, nie haczące zwisającymi częściami o gałęzie i krzaki. Mogą to być skórzane wąskie spodnie, albo ciasny sweter ze sfilcowanej wełny, czy dopasowana koszula. Zimą będzie to odpowiednio grubsze ubranie, oczywiście. Zbrojne mogą do tego nosić niekrępujące kurtki lub kaftany. Z kolei dziwożony przebywające głównie w siedliskach, będą ubierać się swobodniej, zakładając czasem suknię bądź tunikę, koszule z szerszymi rękawami, niegniecionymi w karwaszach i ochraniaczach przedramion.

Dziwożony mają postać niewiast o czystych obliczach i dziwnym wejrzeniu, a ich włosy są z natury w kolorach lasu: od zieleni, przez odcienie czerni, brązu i blond, po głęboką czerwień. Poza tymi cechami, wyglądają w zasadzie jak ludzkie kobiety, którymi przecież kiedyś były.

Nie jest rzeczą niespotykaną, że dziwożona eksperymentuje z barwnikiem i zmienia kolor włosów, choć w ramach naturalnych barw. Jest to spotykane zwłaszcza jako część kamuflażu wśród strażniczek, gdy która z racji naturalnego koloru włosów za bardzo rzuca się w oczy. Do tego dochodzi śmiało malowanie twarzy i widocznych partii ciała w kolory maskujące, chociaż i w tym przypadku nie ograniczają się do sfery czysto praktycznej i czasem przydają tym makijażom własnych, twórczych ozdobników.

Charakter

Dziwożony są przywiązane do swoich bliskich i odruchowo uczciwe wobec nich. Nie jest możliwe, że jedna z nich zdradzi inne lub własny dom, ponieważ okazałaby tym świętokradczą pogardę dla błogosławieństwa i darów Bogini, co niechybnie spowodowałoby rychłą karę. Z drugiej jednak strony, historia wywiodła je od grupy kobiet, z których każda zapoczątkowała osobny szczep potomków. Wiedźne i Matki pamiętają te szczepy, zwane Gałęziami, i tam gdzie istnieje jeszcze zwyczaj wieców, szczepy traktowane są jak wielkie grupy - rodziny, które mają swoje przedstawicielki niosące ich głos w jakiejś sprawie.

Zdarzało się kilka razy, że wykwitała niezgoda między poszczególnymi Gałęczami, z reguły nieważka, jednakowoż z czasem owocująca pewnym oddaleniem się od siebie niektórych grup. Takie różnice i zwady pociągnęły za sobą w dużej mierze wędrówki dziwożeńskie w poszukiwaniu nowych terenów. Obecnie każda z wielkich kniei ma swój własny charakter, nieco odmienne cele i światopogląd, nieco inne postrzeganie otoczenia i stosunek do ludzi. Spotkanie tak odmiennych dziwożon jak Tucholanki lub Powiślanki i mieszkanki Lasu Wdów mogłoby zaowocować nawet konfliktem. Tradycjonalistki pogardzają bowiem bardziej „otwartymi” społecznie siostrami.

Dziwożony szanują tradycję, są wierne starym obyczajom, nieraz już zapomnianym przez ludzi, którzy szybko chwytają się nowych rzeczy i sprawnie dostosowują do zmiennych warunków. Są też nieobyte z szybkim napływem nowości. Izolujące się w zamkniętych społecznościach, czerpią wiedzę z otaczającej przyrody. Czasem zdarza się, że nie zdają sobie sprawy z jakiegoś zdarzenia, które zaszło na zewnątrz. Czasem dowiadują się trochę później. Starają się poprzez handel, zwiad i okazjonalny udział w obcych porachunkach utrzymać kontakty z resztą świata i na ogół dosyć im się to udaje. Najmędrsze zawsze dowiadują się od zwiadowczyń co w trawie piszczy, tak że nie czekają w domu nieprzygotowane na wrogi atak. Trzeba jednak przyznać, że dziwożony mało wzruszają się zmianami, jakie zachodzą w świecie zewnętrznym. Owszem, nieraz wspomagają ludzi, ale jako lud są nieco egoistyczne, dbając jedynie o swoje siostry, mokoszową przyrodę i własne sprawy. Póki niebezpieczeństwo nie dotyczy ich bezpośrednio i nie wkracza do ich lasów, nie traktują go zbyt poważnie, gdyż uważają, że jak zwykle je przeczekają.

Historię swoją spamiętują, nie piszą jej. Zajmują się tym nieliczne osoby, jak seniorki, wiedźne, swatki...

Peruna, jako typowo męski aspekt boskich mocy, nie wielbią, ale starają się jedynie z obowiązku oddawać należny szacunek kiedy przydarza się uroczystość. Dla nich największym bóstwem jest Mokosza, którą mają za matkę.

Dziwożony kojarzy się wśród ludzi raczej ze złośliwymi lub też nieprzewidywalnymi dzikusami, które owszem cennym są sojusznikiem w walce, ciekawym partnerem w interesach, jednak którymi to straszy się dzieci nie mogąc ich upilnować, czy to na które zwała się winę za niewierność mężów po wsiach. Wiadomo, że w spotkaniach dumne są i nie pokazują słabości, dla intruza są bezwzględne. Skutkuje to budowaniem pewnego rodzaju muru, przeszkody we wzajemnym rozumieniu się dziwożon i ludzi.

Po prawdzie jednak, leśne mieszkanki to prywatnie dość pogodne i lubiące rozrywkę osóbkę, jak to z pannami bywa. Tą część swojej natury chowają jednak przed obcymi, pokazując dumę, przewagę i chłód. Wprawdzie bardzo lubią się śmiać i bawić, jak pewnie każdy, jednak najchętniej we własnym gronie, albo też przy towarzystwie takich stworzeń jak wily, które też do tańca skore. Zabawa nigdy też nie idzie u nich przed obowiązkiem – leśne panny potrafią na przykład lenić się i naśmiewać z dziećmi, ale nie kosztem ich nauki lub bezpieczeństwa ogółu.

A zakochana dziwożona? Zdarza się, owszem. Zależnie od wychowania, ale w gruncie rzeczy i tak stosunkowo rzadko. Otóż czasem jakiejś młódce ludzki mężczyzna może wydawać się intrygujący. Matki ustaliły, że bywa to powodowane naturalną ciekawością tego, co nieznanne i zainteresowaniem wobec nowości. Rozumieją to i cóż, nie karzą za to. Nie oznacza to nigdy żadnego rodzaju taryfy ulgowej dla takiego mężczyzny - gdy już musi przyjść, ewentualne spotkanie może mieć miejsce co najwyżej na Obrzeżach. Tam, na zewnątrz, dopuszczani są również kupcy i podobni ludzie, więc nikogo to nie dziwi. Dorosłym dziwożonom jednak nigdy nie broni się wyjścia z lasu, więc nie ma problemu jeśli która zechce zawitać u ludzi.

Ale nawet, gdy którejś dziwożonie już darzy się zakochać... najczęściej dość szybko taki stan przemija. Na ogół wystarczy, że dziewczyna zaspokoi swą ciekawość, albo odkryje w praktyce parę męskich przywar, o których jej opowiadano. Wtedy zniknie sama. Gdy zaś zostanie w jakiś sposób skrzywdzona, oszukana lub poczuje, że wykorzystano jej zaufanie, nie daje drugich szans. Tak to już jest, że dziwożony mogą czasem zaufać mężczyznom, ale nigdy po raz drugi. I - co dość istotne - tak w głębi

duży, to nigdy nie do końca. W dziwożonej naturze jest już coś takiego, co sprawia, że są one trudnymi partnerkami dla człowieka. Ich duma i nieokazywanie słabości, ich niezależność i niedawanie się rozstawiać po kątach, krzywienie się na żarty o kobietach i mężczyznach, wszystko to sprawia że przeciętnemu mężczyźnie ciężko wytrzymać.

Dziwożony uważają ludzkie kobiety (w tym także Amazonki) za swe, pewnego rodzaju, słabsze siostry, którym czasem trzeba pomagać. One same, jako pobłogosławione przez Boginię, stały się we własnych oczach wywyższoną i niejako „ulepszoną wersją” zwykłych ludzkich niewiast. O mężczyznach nawet nie wspominając - dziwożony uważają, że skoro żaden bóg (nawet najpotężniejszy w „męskiej” domenie Perun) nie pobłogosławił nigdy w ten sposób mężczyzn, to znaczy że uznał, iż są oni poza nadzieją i nie mają odpowiednich zasług w boskich oczach. Dziwożony odnoszą się do nich z dumą, i nawet jeśli jej nie okazują, to i tak ją czują.



Nie jest wykluczone, żeby zwykła kobieta, powodowana dramatycznymi wydarzeniami ze swego życia, postanowiła przyłączyć się do dziwożon. Były przypadki, w których leśne panny przyjmowały taką osobę do siebie, traktując ją z otwartością, gdyż taka idea jest przedłużeniem ich tradycji i nawiązuje bezpośrednio do ich pochodzenia. Trzeba jednak wspomnieć, że ludzie mają dziwożony za na polę demoniczne istoty, nieludzkie i nieco obce, a co za tym idzie, trudno im wykrzesać z siebie tyle zaufania, by się powierzyć ich opiece. Tylko naprawdę zdecydowane niewiasty są w stanie powziąć zamiar dołączenia do dziwożon. Życie w lesie jest jednak ciężkie i czasem ludzka kobieta traci zapal. Gdy jednak zostanie, żyje na równi z dziwożonami jak ich siostra. Ale dziwożoną nie jest... Dopiero gdy urodzi córkę, mała będzie miała swój udział w błogosławieństwie. Nie zdarzyło się do tej pory, by jakkolwiek ludzka kobieta będąc przy nadziei, urodziła w dziwożeńskich lasach chłopca, choćby nawet przypadkiem się tam znalazła, podróżując lasem i potrzebując położnej. Mówi się z zadumą laika, że to dziwożeńska magia... Mówi się z utyskiwaniem rozczarowanego ojca szóstej córki, że to dziwobabi złośliwy urok...

Wobec kobiet są więc dziwożony bardziej wyrozumiale i otwarte, łagodne w nastawieniu i nieraz pomocne. Małym zastrzeżeniem są tu Amazonki. Choć uważane tak samo, za słabsze rodzeństwo, są Amazonki odrobinę pogardzane przez leśne panny. Pierwszą tego przyczyną jest to, że nie otrzymały one Daru Bogini. Jako drugi powód można policzyć brak ich wytrwałości i wiary, gdy odłączyły się, jak po lasach ciężko im było przetrwać. A inna sprawa to to, że Amazonki w swoich społecznościach, budowanych na sile, dominacji i władztwie kobiet nad zniewolonymi i poniżanymi mężczyznami wydają się dziwożonom takie... podobne do mężczyzn, od których uciekły, od których uważają się tak inne...

Amazonki mają to do siebie, że ludzie uważają je za odmianę dziwożon. Dziwożony natomiast mają je za ludzi.

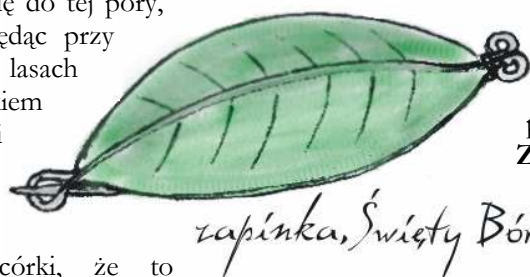
Umiejętności

Dziwożony rzadziej niż ludzie potrafią czytać i pisać. Jest to podyktowane warunkami, w jakich żyją - w lesie, gdy zachodzi nagle potrzeba, porozumiewają się na odległości przekazywanymi dalej sygnałami, które mogą nieść krótkie, umówione informacje lub ostrzeżenia. Żadnego rodzaju papieropodobny wytwór nie przetrwa w wilgoci zbyt długo, pergaminy psują się, zachodzą nalotami lub kruszeją. Jeśli już, dziwożony używają najczęściej prostej formy głagolicznego pisma, nie zawierającej małych, skomplikowanych zdobień, gdyż taka jest łatwiejsza do wycinania w drewnie. Nie

używając pergaminów, znaczą na ogół równe pątyki nożami lub rylcami i wiążą je sznurkami w tabliczki podobne w wyglądzie do małych, gęstoszczelowych drabinek sznurkowych, albo też używają jako tabliczek płaskich splachetków drewna, jak na przykład gruba kora lipy czy innych miękkich drzew.

Niedościgłymi są za to wśród wszystkich ludów prządkami, tkaczkami i hafciarkami, ich wyroby tkackie cieszą się dobrą opinią wśród kupujących je osób. Ich cierpliwość, wraz z talentem dziedziczonym od Mokoszy Tkaczki sprawia, że ściegi są równe, brzegi starannie wykończone, a w wyszytych wzorach nie brakuje szczegółów.

Specjalizacje zastrzeżone dla rasy (do umiejętności):



Niezwykła intuicja (um. spostrzegawczość) - rozwinięta kobieca intuicja, szósty zmysł płynący z laski Mokoszy.

Znajdowanie pożywienia (um. przetrwanie) - coś z niczego - jak zrobić, zjeść, i nie umrzeć po tym.

Niedościgły ścieg (um. tkanie/szycie) - wytwarzanie i zdobienie sukna, szybsze i efekowniejsze niż u pozostałych ras.

Wiewiórcza równowaga (um. wspinaczka) - swobodne i naturalne dla dziwożon chodzenie i bieganie po konarach drzew, oraz całkowicie naturalne przeskakiwanie z gałęzi na gałąź i utrzymywanie równowagi na podobnych obiektach.

Ptasi trel (um. naśladowanie głosów zwierząt) - umiejętność wiernego naśladownictwa ptasich głosów, oraz rozróżniania po ich głosach stanu, w jakim te zwierzęta się znajdują: śpiewają, wysiadują, są zaniepokojone itp.

Wyroby

Dziwożony ze skór upolowanych lub hodowanych zwierząt wyrabiają kurtki, lekkie zbroje, czapki, spodnie i inne elementy stroju. Skórzane ubranie jest cieplejsze, ale również mniej elastyczne od tekstylnego, więc niektórym dziwożonom bardziej utrudnia niż ułatwia życie. Stąd, takie osoby jak łowczynie rzadziej ubierają się w skórzane stroje, gdyż łatwo nimi zahaczyć o gałęzie, rozpruć, narobić hałasu i rzucić się w oczy, a co więcej, ciężiej jest zamaskować zapach skózanego ubioru. Łowczynie, tropicielki, zwiadowczynie i dziewczyny zajmujące się podobnymi rzeczami, noszą zwykle ciaśniejsze, wełniane lub filcowe ubrania, które nie krępują ruchów przy strzelaniu, ani podczas przeciskania się przez zarośla. Skórzane części ograniczają się do butów i ewentualnie elementów takich jak naramienniki, pasy czy kolczany.

Skórzane ubranie typowe jest dla zbrojnych. Najczęściej składa się z twardej kurtki i ochraniaczy na nogi, doliczyć można jeszcze tuł czy torbę. Pozostałe dziwożony noszą także skórzane ubrania, ale wyprawione na miękko - szczególnie buty, których miękkość jest ważna zwłaszcza dla tych, które specjalizują się w cichym podchodzeniu. Obuwie noszą różne, jak u ludzi, częstokroć jednak wysokie, sięgające prawie pod kolano, albo tylko do pół łydki. Ich rozcięcie spina się ciasno paskami skózanymi przyszytymi u boku. Oczywiście ma też swoją wersję zimową, z futrem.

Do typowych skórzanych wyrobów dziwożon zalicza się różnego rodzaju pasy, osobne, oraz wszywane jako umocnienia broni, kolczanów i toreb podróżnych. Skórzane elementy są często zdobione nacięciami, haftem i ściegami.

Dziwożony słyną z wyrobu bardzo dobrych luków. Umieją odpowiednio dobrać drewno i równo je obrobić, by było jak najbardziej sprężyste. Używają najczęściej drewna jesionu lub cisu, elastycznego i trwałego. Majdan często owijają skózanymi paskami klejonymi żywicą, stosują też chętnie owijki z kolorowej nici. Potrafią wytworzyć każdy rodzaj luku, czy to długie, płaskie, czy złożone, czy krótkie, a nawet wile - ale tylko gdy wila asystuje, mówiąc na bieżąco czy odpowiada jej zmieniana przy obróbce siła naciągu. Dziwożona sama miałaby trudności z ocenieniem tego, czy mała rączka sprostą nowej broni. Jak wile się znudzi, czasem do pomocy bierze się dziecko. Na swoim luku dziwożona nierzadko umieszcza znaki ochronne, takie jak symbol Strzyboga Siewcy Wiatru, aby wiódł strzały do celu.

Ponadto w swoich lasach córki Mokoszy parają się podobnie jak ludzie garncarstwem, czasem rzeźbą, tworząc i zdobiąc przedmioty użytkowe lub wotywne, albo wykańczając elementy domostw. Nie brak wśród nich także muzykantek. Nie znają jednakże smyczków ani strun - ich muzyka płynie głównie z piszczałek i fletów, opierając się głównie na śpiewie ptaków i naśladowując ich głosy. Dziwożony od dziecka uczą się naśladować niektóre głosy, bo służy im to do wymiany sygnałów przy przekraczaniu swoich granic oraz do rozumienia krótkich informacji bądź ostrzeżeń.

Wrodzone zamięłowanie do przędzenia i tkania powoduje też, że dziwożony dobrze radzą sobie z wikliną i robieniem różnej maści plecionek i koszy. Podobnie budowane są ich chatynki. Ilość takich wyrobów uzależniona jest od tego czy dane miejsce posiada dostęp do surowca - wikliny, innych witek lub nadających się traw.

Oprócz wymienionych przedmiotów, dziwożony celują w wytwarzaniu strzał do swoich luków. Groty robią z rogu, kości zwierzęcych i krzemieni, rzadziej z

metal, gdyż czasami dysponują jedynie niewielką, sprowadzaną ilością. Potrafią zrobić groty rozpryskowe, gwizdzące, do tarcz, myśliwskie, zatrute i tak dalej.

Po lasach spotkać można różnego rodzaju sprzęty, w założeniu jednakże z tymi, których używają ludzie. Czasem jednak różnią się nieco wzornictwem lub kształtem. U dziwożon dominują motywy roślinne, czasem spotkać można również spiralne. Motywów solarnych, tak często spotykanych wśród ludzi, ciężko się u nich dopatrzyć, gdyż leśne panny przyzwyczajone są do życia pod cienistym baldachimem koron drzew.

W budowie typowych narzędzi rzadko używany jest metal. Dziwożony sprowadzają go od ludzi i stosują jako elementy do wyrobu broni, na przykład grotów strzał, włóczni, niektórych noży, toporów i siekier lub czasami okuć tarcz. Metal jest popularny także w wyrobie różnego rodzaju ozdób. Najczęściej jest to brąz lub żelazo. Jednakże dziwożony rzadziej używają żelaza do budowy rzeczy mniej ważnych lub łatwo się zużywających, takich jak wiadra czy rylce. Wiadra wytwarza się często z impregnowanej skóry, dzięki czemu są lekkie i łatwe do zrobienia. Tarcze nieraz zamiast żelaza utwardzane są sztywnymi skórami zwierzęcymi. Dość powszechnie stosuje się kleje żywiczne do uszczelniania oraz mocowania drewnianych elementów.

Dziwożony lubią taniec i muzykę, jest więc rzeczą naturalną, że robią na swój użytek drobne instrumenty. Są to piszczałki, multanki i flety różnej maści, ponieważ muzyka dziwożon opiera się właśnie na ich dźwiękach. Piszczałki mają charakter nie tylko „artystyczny” - są pomocne również przy dawaniu sygnałów i przekazywaniu prostych informacji. Nie produkuje się instrumentów na handel. Dziwożony nie budują też instrumentów strunowych. Czasem można spotkać prosty bębenek, ale raczej jedynie do celów rytualnych.

Standardowymi ozdobami dziwożon są te same elementy biżuterii co u ludzi, czyli zapinki, bransolety, kabłączki, naszyjniki i szpile, ale z wyłączeniem popularnych u ludzi pierścieni bądź metalowych okuć pasów. Zapinki siłą rzeczy robione są z metali i najczęściej przybierają formy podpatrzone w przyrodzie. Podobnie główki szpil i bransolety. Z kolei naszyjniki bywają najczęściej sznurami drewnianych lub ceramicznych koralików, piór ptasich i rogowych dodatków.



klepkowe wiadro

Drobne naczynia, takie jak kubki, są robione z drewna, wypalane z gliny, rzadko również drażone z rogu. Większe są klejone z gliny na kole garncarskim, wytwarzane z kamionki i malowane. Ceramika jest z reguły kolorowa, choć - zwłaszcza na południu - natknąć się można na naczynia celowo malowane w naturalnych, ceglanych kolorach, zdobione dość oszczędnie w porównaniu z innymi rejonami. Większość dziwożon maluje wzory na naczyniach, podczas gdy na południu zdarza się, że cienkie zdobienia ryte są na powierzchni przed wypaleniem. Przyczyną zapewne jest to, że tamtejsze córki Mokoszy są bardziej konserwatywne. Im dalej na północ, tym bardziej widoczne stają się zmiany we wzornictwie. Największą fantazją w wyrobach wykazują się rzemieślniczki ziem północnych.

Materiały

Tkaniny wytwarzane są z uprawianego lnu, oraz innych roślin, których hodowlę poznały jedynie dziwożony i nauczyły się produkować z nich włókna lub przędzę. Na przykład, potrafią wytworzyć welnistą włóczękę z puchowych nasion topoli, zalegających małymi chmurkami gościńce i skraje lasów. Czasem sieją kilka topól specjalnie w tym celu. Nasiona są jednak dostępne tylko latem, więc dziwożony wyrabiają wtedy znaczne zapasy przędzy. Puch z topoli jest bardzo miękki i delikatny, ale po ubiciu i skręceniu włóczęka z topoli przypomina wełnę. Ubranie zrobione z niej jest jednak bardziej przewiewne niż wełna owcza, więc na otwartych terenach gdzie wieje wiatr, sprawdza się mniej, gdyż na wietrze zatrzymuje mniej ciepła przy ciele. Dziwożonom to nie przeszkadza, bo po kniejach wichury nie hulają... Włóczęka z topoli powoduje, że utkane z niej ubrania są bardzo lekkie i delikatne w dotyku, a ponadto dobrze chłoną większość barwników. Topolowych ubrań nie przeznacza się jednak na handel zewnętrzny.

Dziwożony również produkują w swoich warsztatach lniane sukno, krojone potem na ubrania lub przechowywane w splachetkach. Len ciężko jest ludziom barwić, więc na ogół w ogóle tego nie robią, nosząc odzież w jego naturalnych odcieniach. Dziwożony jednak opracowały takie mieszanki barwników naturalnych, które bez większych trudności nadają lnianym płótnom kolorowe odcienie. Dlatego często wymieniają kolorowy len u ludzi za inne towary.

Ponadto dzięki handlowi z pasterskimi grupami stolemów, dziwożony posiadają także wełnę owczą, z której robią cienką przędzę i tkają ubrania, derki lub koce. Stosują przeróżne ścięgi.

Dziwożony to niezrównane mistrzynie tkania i zdobienia odzieży. Ich wyroby noszą często wyszyte niewielkie motywy roślinne i równe wykończenia brzegów. Mokosza Prządka obłaskawiła je darem tkania i szycia, którym przewyższają inne kobiety. Czasem zdarza

się, że ludzie kupują od dziwożon oryginalne i jaskrawe części garderoby. We własnych gustach dziwożony nie są jednak ekstrawaganckie - w ich naturze odbija się spokój i prostota lasów, w których mieszkają. Drobne, ale częste spiralne lub faliste motywy zdobnicze bazują na świecie przyrody i naturalnych barwach. Choć z drugiej strony, w jesiennym lesie liściastym do naturalnych barw zalicza się bardzo wiele kolorów...

Barwniki uzyskują z bardzo wielu składników, jednak by były skuteczne, dla danego materiału i pożądanej intensywności trzeba skomponować odpowiednią ich mieszankę. I tak dla uzyskania czerwieni, zbiera się składniki takie jak czerwce (owady), borówki, czarny bez, kwiaty ostu, albo owady noszące miano koszenili, które suszy się, a potem dodaje do wywaru.

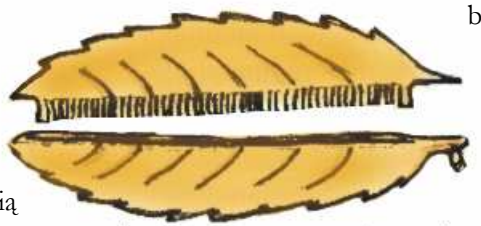
Kolor żółty jest łatwy do uzyskania, bowiem bierze się z wielu rzeczy - z lopianu, mchu, korzeni berberysu i paproci, liści brzozy, gruszy lub jeżyny, z kory dębu lub jesionu czy jabłoni, z kwiatów kaczeńców, ze świeżych szyszek jodły, z zeschniętych szpilek drzew modrzewiowych lub suchych liści osiki.

Natomiast barwniki błękitne zawierają się w owocach czarnej jagody, czarnego bzu i tarniny, i ziół takich jak czarcikęs. Trzeba się na tym znać, bo bez odpowiedniej wiedzy można łatwo uzyskać brudny fiolet zamiast koloru nieba.

Żeby uzyskać brudną wełnę, zbiera się lodygi chmielu, owoce jałowca, korę jarzębiny, tarniny lub wierzby albo zielone jeszcze lupiny orzechów.

Dla otrzymania czerni lub szarości miesza się w wywarze takie składniki jak kora czeremchy lub czarnego bzu, korzenie irysa lub wodnych lili, nasiona olchy i różne zioła - szczaw czy choćby wilcza stopa.

Jako domieszki do wywarów, która wzmacnia kolor lub zmienia trochę jego odcień, dosypuje się różnych mchów i porostów zbieranych z kory drzewnej bądź kamieni. Trzeba nadmienić, że barwniki służą dziwożonom nie tylko do barwienia materiałów, skór i broni. Od czasu do czasu bowiem wywary są sporządzane także dla zmiany koloru włosów. Odpowiedni wywar pozwala też nadać delikatną barwę niektórym drewnom, więc koloruje się ozdoby, rzeźby i zabawki z drewna, piór czy materiału.



grzebień z pochewką,
Tuchola



Wojna

Nie zdarza się szczególnie często, że dziwożony muszą stanąć w szyku i uderzyć na przeciwnika. Ukryte po lasach, rzadko opuszczają domy, a specjalizują się w atakowaniu z ukrycia i lubują w taktykach podjazdowych. Na ogół szyją we wrogów z pewnej odległości, z ukrycia lub z niedostępnych miejsc, np. z konarów. Jeśli napotkają równego w walce na obszarze otwartym, przechodzą do walki bronią ręczną. Wolą jednakże walczyć w rozproszeniu, co łatwiej wzbudza i podtrzymuje niepewność we wrogach. Dla odmiany gdy znajdują się poza ochronnym obszarem swych drzew, a trafi im się cięższy przeciwnik, robią co mogą by wypłoszyć lub zwabić go tam, gdzie tymczasem już czekają ich gotowe do przypuszczenia zmasowanego ostrzału łuczniczki. Ulubioną taktyką leśnych mieszkank jest rozbijanie grup na mniejsze i odławianie odłączonych jednostek. Jedynie dziwożony walczące w

ludzkich szeregach wiedzą co robić na otwartym terenie, reszta czuje się na nim zaszczuta i niepewna. Choć stara się tego, z różnym skutkiem, nie okazywać.

Tradycyjnym przeszkoleniem, które przechodzi każda młoda dziwożona, jest strzelectwo, walka włócznią oraz przetrwanie w głuszy. Zdarza się oczywiście, że używają innych broni, jak najbardziej, jednak z jednym zastrzeżeniem - dziwożonie tradycje nakazują, co by nie tykać mieczy. To bardzo głęboko

zakorzeniona, prastara niechęć. Tak więc każda dziwożona uczona jest za młodu jak się bronić i jak atakować.

Jednak nie wszystkie się tym zajmują. Większość z nich obiera sobie zajęcie zgodne z własnymi upodobaniami. Gdy się jednak nie może zdecydować, młoda zostaje zaliczona w poczet zbrojnych i szkoli się jak bronić domu przed napastnikami.

Dziwożony walczą łukami, krótkimi i długimi włóczniami albo toporkami. W przypadku toporków i krótkich włóczni, czasem używają też tarcz, choć tarcza nie jest aż tak często spotykanym elementem uzbrojenia dziwożon.

Toporek dziwożoni

Używa się go najczęściej na Powiślu, gdyż tamtejsze córki Mokozy największy mają kontakt z ludzkim rzemiosłem wojennym, służąc od czasu do czasu jako pomoc w oddziałach lechickich. Jest to rodzaj prostej siekierki, jednoręcznej, osadzonej na lekkim drzewcu. Z

powodzeniem można do niej nosić tarczę w razie potrzeby.

Dziwożoni toporek:

typ:	broń jednoręczna
zasięg:	średni
min. krzepa:	10
koszt użycia:	4
parowanie:	-1
obrażenia:	3k3 + 1
ciężar:	1,5kg

Krótką włócznia

Z racji mieszkania w głuszy i obracania się wśród licznych przeszkód takich jak drzewa, zarośla i krzewy, dziwożony oprócz długich włóczni używanych również przez ludzi, stosują także (a nawet częściej) włócznię krótszą. Jest to rodzaj dzidy, mającej długość równą wzrostem dziwożonie, lub ciut dłuższą. Włócznia taka, w przeciwieństwie do typowej, kilkumetrowej, ma tą oczywistą zaletę, że nie ciągnie się po ziemi i nie zawadza, hacząc o każdą przeszkodę. Groty są bardzo często kościane lub rogowe, chociaż nie jest rzeczą zupełnie niespotykaną stosowanie metalowych, zakupionych.

Włócznia krótka dziwożon:

typ:	broń oburęczna
zasięg:	daleki
min. krzepa:	6
koszt użycia:	5
parowanie:	-2
obrażenia:	3k3+1
ciężar:	1,5kg

Łuki

Choć dziwożony znają budowę każdego typu łuku i często robią je na handel, dla siebie biorą szczególne, wytworzone specjalnie pod konkretną osobę, z uwzględnieniem siły jej ramion oraz wzrostu. Niezależnie czy która lubi łuki klejone czy też proste, długie czy krótkie, zawsze dobiera się drewno i ścięga tak, by były najbardziej elastyczne i zarazem lekkie. Łuki takie są bardzo konkurencyjne przy ludzkich, i z pewnością byłyby w cenie, ale dziwożony niechętnie je sprzedają. Lubią mieć przewagę, dlatego najlepsze zostawiają dla siebie, sprzedając jedynie to, z czym gotowe są się rozstać. Będąc nieufnymi z natury, nie spieszą się z zaopatrywaniem ludzi w tak dobrą broń, sprzedając tylko łuki robione na modłę lechicką.

Dziwożoni łuk zwykły:

typ:	broń oburęczna
zasięg:	50/150/250 metrów
min. krzepa:	7

celowanie: 5
ładowanie: 3
obrażenia: 3k3+2
ciężar: 1kg

Dziwożoni luk refleksyjny:

typ: broń oburęczna
zasięg: 70/150/350 metrów
min. krzepa: 9
celowanie: 5
ładowanie: 3
obrażenia: 3k4+1
ciężar: 1kg

Dziwożoni luk długi:

typ: broń oburęczna
zasięg: 90/150/400 metrów
min. krzepa: 8
celowanie: 5
ładowanie: 3
obrażenia: 4k3+1
ciężar: 1,5kg

Jest rzeczą zrozumiałą, że typ stosowanego luku zależy w dużej mierze od trybu życia dziwożony. Mieszkanki dalekich Nieprzebytych Kniei i ich przerzedzonych lasów mają obfitość długich, refleksyjnych i prostych luków, z kolei strażniczki szyjące z konarów drzewnych preferują dość krótkie luki refleksyjne, o dużej sile wyrzutu strzały, gdyż często przychodzi im strzelać na odgłos, w chaszcze. Broń ta jest wschodniego pomysłu, lecz rozprzestrzeniła się sprawnie wśród dziwożon wszystkich stron – wyjątkiem jest tu Święty Bór, gdzie spotykane są rzadko, oraz Tuchola, w której nie ma ich wcale.

Z reguły najbardziej uniwersalne okazują się w dziwożonych lasach zwykle luki, zarówno gięte i proste. Są lżejsze i nieco krótsze od typowych odpowiedników ludzkich luków. Stosuje się kolorowe wełniane owijki, czasem nawet drobne zdobienia gryfów, a majdan często wiąże się dla pewniejszego chwytu paskami skóry klejonymi żywicą. Dziwożona władająca bronią z reguły przywiązuje się do konkretnego egzemplarza, czasem barwi go lub jakoś oznacza. Nie stosuje na każdą okazję innego, używając tylko tego co najlepiej pasuje jej ręce i oku. Nie waha się jednak najczęściej wymienić go na lepszy, gdy zaistnieje ku temu okazja.

Wśród Lechitów niezbyt często zdarzają się gotowi do utarczek z mieszkającymi w pobliskich lasach dziwożonami. Czasem słychać jedynie o drobnych potyczkach z ludźmi, który nie potrafili się z nimi ułożyć. Prawdziwym i stałym problemem, występującym jednakże raczej tylko po zachodnich czy północnych stronach, są chrześcijanie. Zachodni brzeg Świętego

Boru bywał nękany wizytami intruzów. Ostatnio napastnicy wytracili trochę impetu, gdy odkryli, że dziwożony zaczęły zastawiać przemysłne sidła i rozliczne pułapki w rubieżach i na brzegu lasu. Liny, strzałki, ostre pale, wilcze doły i inne niespodzianki czekają na jeden nieuważny krok. Oprócz tego stacjonują tam gęściej strażniczki i zbrojne. Święty Bór ma jednak coś w sobie. Coś, o czym przebakują, a co dziwożony umiejętnie podsycają by ludzie się go bali jeszcze bardziej. Wśród dziwożon krąży opowieść, że niewierni próbowali kiedyś zmorzyć ogniem święty las, jednak ogień odwrócił się, niesiony wiatrem, i pognał na złoście pola chrześcijańskich chłopów.



Zajęcia

Uzasadnienie podróżowania (dla graczy).

Wiadomo, że dziwożony mieszkają w swoich lasach. Dorosłym nie broni się jednak z nich wychodzić. Jak która ma potrzebę udać się do ludzi, może iść. Z reguły najczęściej podróżujących to wojowniczeki, które czasem wspierają ludzkie oddziały, czasem wysyłają mały patrol na zagrożony teren, a czasem ścigają niedobitki grupy, która im się naraziła. Strażniczki również się wypuszczają z kniei, oceniają sytuację, zdobędą informacje po wsiach o nowych traktach, albo czy kupce nie ścignęły jakieś. Handlarki jak wiadomo, zwykły wyruszać w celach komercyjnych. Do wsi, czasem grodów, by wymienić towar czy informacje. Sprzedają głównie ozdoby, naczynia, albo sukna gdy wyrusza ich większa liczebność, bądź nawiązują kontakty i umawiają spotkania gdy są w pojedynkę. Są one jednym z najważniejszych źródeł informacji z zewnątrz, gdyż zawsze wypytują o wiele

rzeczy mających wpływ na handel, takich jak zapotrzebowanie, sytuacja polityczna, jakaś nowa technologia wytwarzania lub obróbki, upodobania dotyczące się materiałów itd. Łowczynie czasem powierzają im mięso z upolowanych zwierząt, jednak nie zawsze, ponieważ często chadzają i one w pobliże lasu, bo wiadomo, że jak nikt będą się znaly na swoich zdobyczach i wiedziały, co są jeszcze w stanie dostarczyć. Nierzadko spotyka się małe grupy, w których są i handlarki, i łowczynie, i dla ochrony jakaś zbrojna lub ich garstka. Oraz swatka. Te ostatnie im więcej są w terenie tym lepiej dla populacji dziwożon. Ich profesja niejako wymaga opuszczania lasu. Kapłanki Mokoszy również mają uzasadnienie wyruszania z domu, gdyż mają opinię przednich położnych.



Najrzadziej spotyka się podróżujące rzemieślniczki lub artystki. Gdy spotkasz taką na zewnątrz, najpewniej będzie to młoda osoba, ciekawa świata i obcych wyrobów, towarzysząca w wyprawie grupce handlowej. Ponadto każda dziwożona może znaleźć się w grodzie lub wsi kiedy zdecyduje, że chce mieć dziecko i pójdzie poszukać odpowiedniego materiału na ojca. Nie każda jednak ma ochotę i odwagę wyprawić się tak sama. Dlatego czasem towarzyszy jej swatka lub jakieś znajome.

Archetypy

Strażniczką

Jeśliś zapuścił się za daleko w nieswoje i nad twym uchem rozległ się świst, nie lękaj się, że to był tylko wróbel. Najpewniej dziwożeńską strażniczką posłała ci ostrzeżenie. Stacjonują one lub włóczą się po Obrzeżach, pilnując by kto niepowołany nie podszedł za daleko, a czasem z nudów wypatrując wręcz by kto niepowołany jednak się pojawił i dał potrenować. Nie siedzą tam cały czas, zmieniają warty. W zasadzie są głównym czynnikiem obronnym - w razie pojawienia się niebezpieczeństwa, z którym nie mogą sobie poradzić, dają sygnał okolicy. Te sygnały, podobnie jak umowne sygnały rozpoznawcze, polegają najczęściej na naśladownictwie ptasich gwizdów i szczebiotów, w których każda strażniczka musi być dość biegła, by odróżnić dziwożenie od prawdziwych ptasich. By odróżnić ludzkie od swoich - specjalnie biegła być nie musi, gdyż trudne to akurat nie jest. Czasem do ostrzeżeń używa się również piszczałki. Strażniczki ostrzegają zależnie od nastroju, ale głównie trzymają się pewnych zasad. W Kniei Błogosławieństwa na przykład ostrzeżenie jest tylko jedno, a następny strzał jest ostatnim, gdyż są to bardzo stanowcze i niegościnne niewiasty. Z kolei w Galindii istnieje małe ryzyko zagrożenia, więc strażniczki siedzą rzadziej, a ostrzeżeń ślą więcej, nawet ze trzy. Za wiele nie, bo po co strzały marnować po drzewach. Oczywiście nie muszą zabić - jak mają kaprys albo nastrój, mogą wyjść i zagadać, co by zawrócić kogoś z jego drogi. Albo ostatecznie złapać i przed swatki doprowadzić, by osądziły co dalej.

Proponowane talenty: Łowiectwo, Walka.

Łowczynie

Ludzy myśliwi są najczęstszym nieproszonym gościem na dziwożeńskich terenach. Może to dlatego, że ich tereny nie są oznaczane żadnymi znakami. I choć myśliwi zajmują się tym samym co łowczynie, różnią się w pewnym stopniu. Myśliwy musi być sprawny jeśli

chodzi o długie marsze i polowanie, więc poświęca czas częściowo na wprawianie się w tymże. Łowczynie dziwożon mają pewną dozę sprawności niejako we krwi. Chodzenie po lasach jest dla nich naturalne, podobnie jak znajomość zwierzyny. Łowczynie skupia się na zdobywaniu wiedzy o leżyskach zwierząt i ich wodopojach, a naturalny dar ukrywania się pomaga jej umiejętnie podchodzić cel. Ponadto uczy się, jakie sidła ludzie na co zastawiają. Łowczynie dziwożon nie zastawiają sidła na zwierzęta, jedynie na ludzi jeśli już, i robią to tropicielki. Oprócz tego musi mieć silny żołądek, by poradzić sobie z właściwym sprawianiem tego co upolowała. Ale samo łowiectwo to nie wszystko, bowiem łowczynie musi się też dobrze w terenie orientować, tako zwierzęta znać i wiedzieć jakie rośliny które jedzą, a czasem gdy w długiej wyprawie pozostaje, to również jedzenia sobie naszykować i ziół nzbierać co by nimi mięso wstępnie powstrzymać przed psuciem.

Proponowane talenty: Łowiectwo, Wiedza.

Swatką

Swatka to najczęściej rodzaj handlarki. Oprócz tego, że zajmuje się spamiętywaniem historii rodów, jej zadaniem jest coś w rodzaju wywiadu matrymonialnego. Jako, że tylko część dziwożon jest gotowa by samej wyjść po własne macierzyństwo, dla pozostałych trzeba znaleźć nałożników. Swatka słucha plotek po wsiach, rozmawia z karczemnymi dziewczuchami, które najlepiej wiedzą kto jaki jest i czego się po nim spodziewać, po czym aranżuje spotkanie. Może uciekać się do targów, ziół, opowieści lub czego chce, efektem ma być zdobycie mężczyzny dla dziwożony. Samo spotkanie to już inna sprawa, zdarzają się zarówno w dziwożeńskich lasach jak i u ludzi. Swatka musi umieć czarować mężczyzn, flirtować z nimi kiedy trzeba, czasem trochę pokoloryzować, czasem pokazać że jest się w trudnej sytuacji, słowem, wyczuć upodobania rozmówcy i grać według nich. Nie oznacza to, że swatki zawsze są fałszywe. Nie zawsze...

Proponowane talenty: Charyzma, Wiedza.



*naczynie ceramiczne,
Tuchola*



Nie wszystkie z nas przystosowywane były ku walce. Są wśród nas niezrównane w podchodzeniu zwierza łowczynie. Są zwiadowczynie. Są utalentowane prądkie i rzeźbiarki. Są wspomagające nas zbrojne, mistrzynie strawy i kociółka, winiarki, bartniczki, cieślarki i siła innych dziewczyn.

Wspominałam o Matkach pewnie. Otóż Matki to grono najmądrzejszych lub najbardziej utalentowanych w różnych dziedzinach dziwożon. Ile ich się wylania, zależy od tego jak

liczna grupa dzimiożon dany teren zamieszkuje. Do grona Matek wstępuje się, gdy się jest zasłużoną osobą. Ceremonia jest długa, ale prosta i mało widowiskowa, a odbywa się w Noc Niviańska.

No ale o czym mówiłam... Więc wśród Matek są najdzielniejsze wojne, najlepsze rzemieślniczki, najbardziej oblaskawione kapłanki, najsukeczniejsze swatki, najłodsze muzykantki, ale także najstarsze dzimiożony, bo te najwięcej widziały świata. Wszystkie te wstawione lub zasłużone kobiety orzekają o ważkich sprawach, wołają na wiece, na których wysłuchują problemów i zdań ciżby, są też nauczycielkami dla młodych, kolejnymi po rodzonnej matce.

Nie mamy żadnej władzy zwierzchniej prócz Bogini Matki. Wiemy że tako nie posiadają władzy królowej ani wity, ani kłobuki, ni też stolemy. Jedyne ludzie króla czczą, Meszka. Do nas Meszko nie sięga wola, choć nas w poczet Lechitów sobie liczy. Prawdą jest jednak, że czasem razem stajemy z ludźmi by bronić naszych wspólnych ziem i lasów przed niszczącym a chciwym wrogiem od krzyżowego boga.

Swatki mnie się zawsze jawiły kie tajemnicze niewiasty. Rody całe chowają w pamięci, wiedzą zawsze u której ile dzieci, z wiedzynymi się znajomią, ziół, gustów a sposobów na mężczyzn od nich wynosząc. Mają w sobie dużo z handlarek - i toć często z nimi pod przebraniem na rozęznanie łażą. Nierzadko swatka jest jednocześnie typową handlarką właśnie, co pracę jej ułatwia.

Swatki w ogóle to podług wyobrażenia ganiają za materiałem na ojców, ale tak po prawdzie, jest różnie. Na ogół materiału nie brakuje, szczególnie w świata takie jak kupalna nocka, czy podobne, gdzie ludzie mają swawolę już w tradycji i od towarzystwa nie stronią. Dlatego mają okazję się wykazać o wiele rzadziej. Na ten przykład niech wspomne, że w końcu nie wszystkie z nas opuszczają granice lasów i wychodzą do ludzi. Część, zwłaszcza ta niezaprawiona zbyt w obronie własnej, woli pozostać pośród drzew. No i właśnie te swatki co o nich prawie, mają tu swoją rolę, by znaleźć im, gdy zechcą, mężczyznę.

Swatki mają różne sposoby, znają się na ludziskach i wiedzą, jak z którym zagadać. Najpierw robią wywiad u wiejskich dziewczek. Potem już zależnie jaka im się osoba przytrafi - handel, może jakieś opowieści i obietniczki, albo ziola, no różnie, jak to w handlu bywa.

Oczywiście jak już się zdarzy, że który ma do lasu wejść, nie daje mu się widzieć, kiedy go strażniczki prowadzą ku Ostępom - ma oczy przewiązane chustą. Łazić na zewnątrz chat też się obcym nie dopuszczają, mus im pozostać w środku. Jednakowoż z racji innych wydarzeń nieczęsto się to zdarza, by była potrzeba wieść obcych w domowe progi. Czasem po prostu się kogoś złapie, jak podejdzie za blisko, tuman. Bo to mało takich kłusowników, myślnych, ciekawskich, albo innych dzielnych?

Jest jeszcze jedna sprawa. Sprawa obycia i zachowania. Wszak nie zawsze się od nas wraca...

Drzewko, to jest dziecko, jest pilnowane i broni mu się wstępu na Obrzeża. Od urodzenia pozostaje ono to przy matce, to przy krewnych, a potem zaszę, kiedy zaczyna brać nauki, spędza czas

w wielu miejscach. U ludziów znan jest taki czas, co syna w wieku dziesięciu do tuzina wiosen biorą od matki i włosy mu strzygą, dorosłym niby czyniąc. U nas jakieś podobieństwo tego można by odszukać. To znaczy, jakby się uparł. Dziewczyna kiedy przestaje być małym dzieckiem sama poznaje, nikogo innego o to głowa nie boli. Także kiedy kwitnąć zaczyna, uważamy ją za dorosłą i od tej pory idzie z domu swojej mamy uczyć się po tych, co same wiedzę i zdolności jakieś już posiadły. Dozwala jej się też wychodzić na Obrzeża, póki taka jej wola, a nawet często i na Rubieże. No i uczy się dalej, aleć od różnych osób, pierwszej tego co konieczne dla każdej, to jest przetrwania, włóczęni a łuku, ale wnet takóż tego co ją samą zainteresowało. A takie nauki w Mateczniku, to jest dopiero pamiętna część żywota... Młode zwykły czasem pomieszkiwać w parę osób we Młodniku, stawiać swoje pierwsze chaty, uprawiać się w samodzielności, uczyć się polegać na sobie wzajem i szanować cudze upodobania, no i bawić się, życia nie trawic marnie.

Tako więc, dziewczyna uprawia się w tym, co jej sercu najbliższe. Jak nyda się, że przejawia jakiś talent, ostaje rzemieślniczką, artystką, czy kim tam jej się uwidzi. Jednak kiedy nie zdecydowała w pierwszy rok swej dorosłości, stanie z góry przydzielona tam, gdzie jest potrzeba. Czyli różnie, ale jak mam podać przykład to potrzeba istnieje zawsze na zbrojne...

Zbrojne to częsta nazwa używana na określenie samych wojnych, ale w zasadzie jest to niemale zgrupiszczę, mające w sobie i wojne, i łowczynie, zwiadowczyne a tropicielki, strażniczki i takim podobne panny. Wojnych kilka to zawsze jest, czy to w

Ostępach, czy na Obrzeżach, oczywiście. Jednak najczęściej ich staje po tych miejscach, które zagrożone są wrogiem i obcymi knowaniami - tam są jak najprędzej przydzielane. Tam we Świątym Borze, gdzie kręśwanie myślą napadać, albo gdzie jacyś chłopci czy drwale mało ugodowi, czy

inśza groźba, albo na południu we Kniei, albo wszędzie jacy kłusownicy czy zbójce leśni. Czasem zbrojne tworzą grupy wraz ze zwiadowcami, co najemnie pospół z Lechitami na wyprawy wojenne idą.

Łowczynie i tropicielki trudzą się głównie zdobywaniem pożywienia. Łowczynie skradają się za zwierzem by go zgasić gdy ustanie przy ruczaju, a z kolei tropicielki badają ścieżki, ślady a znaki bytowania, baczą by gdzie zimą zwierza głodne nie chodząły lub chore nie atakowały innych. Zajmują się też stawianiem wszelkich pułapek tam, gdzie nie staje strażniczek, lub gdzie jest las zagrożony. Sidła, sieci i pułapki rozstawia się na wrogów, nie na zwierzęta. Zwierzów nie radeśmy męczyć usidlonych po krzakach by ginęły w bólu. Wrogów - i owszem.

Do zadań tropicielek należy też mylenie ścieżek. Wprawdzie pożywanie się intruzów jest jak na dziś dzień skuteczne, ba, nawet zrodziło po ludziach szemry o nieprzebytości i niebezpieczności Świątego Boru - nie zaszkodzi zatem podsycać od czasu do czasu pomówień krążących pod strzechami. Albo to o starym uroczysku na Głomacz? Ha! Póki będą mniemać, że jest już stracone, mniej ich przez Bór będzie się chciało przeprawiać. Ale oczywiście są!

Ja jestem strażniczką. To my sprzątamy obejście. To znaczy, dbamy o Obrzeża Boru. Strzeżemy go przed intruzami i



kubek gliniany,
Las Wdów

wandalami, przed kłusownikami i niszczyicielami lasu. Zostałam jedną ze strażniczek, bo jako dziecko byłam, jak to się u nas mawia, zbyt wszechstronna. To znaczy, dobra na zbrojną (ale za wata), dobra na handlarke (ale za szczerą), dobra na łowczynię (ale blada przy sprawianiu)... Nie znaczy to wcale, że to nieważka rola! To bardzo odpowiedzialne, baczyc by żadne лихо nie wdarło się do domu ani nie traktowało bez czci piękna natury, którym oblaśkawila nas Bogini. Jako strażniczka, bywam najczęściej w borze, ale i na Rubieżach, kręcę się na granicach, czasem podpytam kiś wieśniaków o akuratanie podróżujących traktem kupcach, co by wrócić nazad i zinformować nasze zali nada się coś wymienić. Najczęściej jednak robią to handlarki, ja się na tym nie znam, każę tylko dalej co wieśniaki po traktach gadają. To my słemy ostrzeżenia (ostatnie też, i powiem szczerze, to ostatnie jest najskuteczniejsze) i musimy znać wszystkie sygnały.

Klon z Lasu Iglastego, Święty Bór



Drobna sylwetka powoli i niby od niechcenia, niczym niezdeterminowany liść na wietrze, oderwała się od grupy i ukradkiem pomknęła schylona ku drzewu. Przywarła wąskimi plecami do kory po jego przeciwnnej stronie, nastuchując czy ktoś nie zauważył. Podkraśla się blisko głogu, by po chwili sprawnie zniknąć za jego gestwiną. Potem już pomykała swobodniej, ufna, że jej ucieczka nie rzuciła się w oczy. Biegając, starała się unikać placyków i ścieżek, korzystała z osłony domostw i co gęstszych zarośli.

Zostawiła za sobą Matecznik i Młodniki, zwolniła tempa, bo ciężko już było jej tupać oddech. Śmiała się do siebie od ucha o ucha, łkając powietrze. Spoglądając co o raz za siebie, szła jednak dalej szybkim, zdecydowanym krokiem. Za którymś spojrzeniem, jej zmęczone nogi zahaczyły nagle o wijące się po ziemi kłaczka i uciekinierka runęła jak długa w krzaki jeżyn. Usłyszała tylko towarzyszący temu cienki okrzyk, co gorsza jednak - nie swój.

- Nie szarp się - Obcy głos dobiegał zza jej pleców. Spróbowała się obrócić.

- Nie szarp się, mówię! - Okrzykowi towarzyszyło tym razem uderzenie, czy może pacnięcie jakimś kijem w bark. Dziewczyna znieruchomiała, niepełna co się dzieje. Głos zza pleców marudził.

- Jesteś wilą? Nigdy nie widziałam bezskrzydłej wilki... Hm. To pewnie jakaś leśna odmiana. A może jesteś małym człowiekiem? Zgubiłaś się, ludzkie dziecko?

- Nie jestem człowiekiem, nie naigrawaj się! - Szarpnęła się w złości dziewczynka, uwalniając się z koleczastych pędów do połony, choć boleśnie. - Jestem rusalką!

- Nie musisz mi kłamać, dziecko. To dzinwożony mówią na się rusalne panny, nie wiedzieć po co, chyba tylko dla odstraszenia ludzi. Ja nie jestem człowiekiem i nie musisz mnie się obawiać.

Mała dzinwożona zaczęła ostrożnie wyplatywać się z jeżyn, posykując przy ukiłciach. Źródło gderlinego głosu tymczasem

zaczęło się z wolna przesunąć, aż objawiło się w jej polu widzenia w postaci malutkiej kobiecej osobki.

- Diabli mi cię nadali, krzaczyno. - Wymamrotała dzinwożona wysuplując koleczaste wtki z ubrania.

- Grzeczniej do starszych! - Wyszczała niska osoba, błyskawicznie dzieląc dziecko kijem po głowie. - I przeprosić by można. - Gderała - Mało mnie nie rozdeptałaś. Pomóż mi teraz jeżyny pozbierać, co żem rozsypała przez ciebie.

Dziewczynka wstała i obejrzała swoje odrapane ręce, krzywiąc się. Potem pod pozorem oględzin zezowała przez chwilę ciekawie na krzatkę wybierającą owoce z trawy. Kucnęła by ją wspomóc, choć nie bez ociągania.

- A cóż ty tutaj robisz, dziecko? Ostatnio jak żem słyszała, dzieciom nie wolno było na te wasze obrzeża... Coś zmieniłyście? - Łypnęła niby od niechcenia krzatką.

- Mi wolno, żem dorosła. - Rzekała dziewczynka, podrzucając butnie głową - I toć nie jesteśmy na Obrzeżach. Tylko jeszcze w Ostępach. I wcale tam nie biegała, jako sobie wystawiasz. Jeno... przerwem sobie zaczęła maluczką w nauce. Już mnie ręce bolały od tej włóczni, no. - Zakończyła usprawiedliwiającym tonem, który wymogło spojrzenie tamtej.

- A teraz bolą cię od kółów. Warto było? Nie ucieka się od nauki, krnąbrne dziecko. - Krzatką rozgderała się na dobre w przemowie, przybierając mądrą minę i łypiąc na dziewczynę karząco.

Dzinwożonka zaczęła się kręcić ze zniecierpliwienia, o jakie przypawiło ją kazanie kłobukowej. A ta miała czas...

- Przełożeni się martwią. - Zakończyła wyliczanie negatywnych stron postępu - A poza tym pamiętaj, że sprawdzian z lekcji władania włócznią może się okazać walką o twoje życie...

- A skoro już pytasz - dziewczynka się ocknęła zauważwszy nagle ustanie tyrady i wykrzywiła się z ironią - tak, zmieniłyśmy. Widzisz krza...towo moja miła - zmiarkowała się w połowie słowa - Obrzeża naczynają się teraz nie jak ongi na Brzożowej Polanie, a na Smolnych Pniakach, pięść krótkich strzałów tam na wschód. Więc skoro już pytała, to ci każę, że tak, Obrzeża się przeniosły.

*

Wisienka... - Powiedziała wolno i z namysłem, ale niezmiernie spokojnie Matka, odkładając grzebień i odwracając się ku niej. - Gałąź Pierwszej Czeremchy... a taka niesforna. - Podeszła ku dziewczynie i spojrzała groźnie w jej niepewną twarz.

*

- Doszła mnie wieść, żeś zemkła od nauki u Topoli w Mateczniku - młoda kobieta idąca przodem zaniósła się chichotem, przerywając milczenie. - To temu cię do mnie posłała?

- Pewno tak... - mruknęła dziewczyna, odgarniając gałęzie na swej drodze. - Ale każeła żem... jak to było? Gałąź Czeremchy?

- Ta, pewnie Gałąź Pierwszej Czeremchy.

- Co to znaczy? Nigdy tego nie słyszała.

- Być może. Boć to Matki właśnie zajmują się spamiętywaniem rodów. Nie by twoje babki przesadzały o tym jak inni cię widzą, ale dobrze dbać o pomnożenie na historii. Co starsze kobiety, jak Topola, ujmuja ona w opowieściach, rzadziej piszą, boć to mało podatna umiejętność, piśmactwo, chyba tylko krzatom na uciechę. Dzięki sagom wiemy dziś o naszych początkach i bohaterkach, przez które zbiegłyśmy naszym ciemnościom. Na pewno już się sporo o nich nasłuchiwałaś, więc co ja ci będę pawić. Wiesz pewnie o

Dziwannie, którą Mokosza łaskanie zesłała nam w potrzebie - że dziś pozostaje ona nam bogunką wojowniczą i zbrojnych...

- Ale gdzie tu gałąź? - przerwała niecierpliwie młodsza.

- Właśnie zmierzam. Nie pomneśmy innych imion naszych ludzkich przodków, bo po Błogosławieństwie wzięły sobie nazwy drzew. Stąd też mówi się o nich „Pierwsza Czeremcha”, „Pierwsza Brzoza”, „Pierwsza Wierzba” i dalej podług tego. I kiedy która wiedźna lub Matka powie o kim „Gałąź Pierwszej Czeremchy”, to widno że idzie o linię wywiedzioną od tejże przodkini.

- A... czy dawno to tak było? Te Pierwsze i ucieczka...

- Ba, wiadomo iż dwa tuziny pokoleń ciężkie są do rachuby w rokach, ale krzatonie co do nas czasem witają, każą, co od Błogosławieństwa prawnie ze cztery wieki będą.

*

Dziwożona szła niespiesznie, dając nad zielskiem niedbatę, wielkie kroki i marudząc sobie w myślach. Była zła. Topola urządziła jej sprawdzian ze swojej pamiętnej lekcji. Mściwiżna, pomyślała po raz któryś z kolei dziewczyna, przestępując bałastnie nad kępą pokrzyw. Nagle z pewnej odległości rozległ się przeciągły ptasi gwizd. Brzmienie nie pozostawiało żadnym myślącym wątpliwości - był to zaniepokojony rudzik. Dziewczyna miała jednak słuch od urodzenia wyczulany na leśne odgłosy - nawet jeśli był to zaniepokojony rudzik, to najpewniej był on pijany, albo właśnie się z kogoś śmiał. To pozwalało jej przypuszczać, że Klon jest już na stanowisku. I nadal w duchu z niej chichocze. Zasepiona, zignorowała to. Co Klon może wiedzieć, zabijała się przecież w człowieku jak dziecko. Nienormalna. Ona nigdy tak nie robi. Kto to widział, być taką słabą by polegać na człowieku... Na szczęście był z daleka. To chyba jedyny taki przypadek na całym świecie i w Nii. Lubiła strażniczkę, teraz jednak szła obwiniając cały świat o swoją karę.

Uszła jeszcze ze cztery kroki, jak głośno świsnęło i obok rozległ się pojedynczy głuchy stuk. Raczej nie zdarza się, że dziwożony strzelają do swoich - ale młode trzeba uczyć. Dziewczyna przystanęła, przestoniła częściowo usta dłonią i nydała inny, wibrujący trzask. Mijała Obrzeża, tutaj typowym było wymienianie różnych sygnałów. Podeszła do strzały by delikatnie wybaczyć ją ze spróchniałego pnia buku. Nic z tego - tkwiła głęboko, znak że strażniczka wypuściła ją bardzo stanowczo. Dziewczynka zostawiła strzałę do uprzątnięcia strażniczkom. I tak nie zdałaby jej się na polowaniu - to była strzała gwizdząca. Głośna, mająca ostrzegać. Wszystkie zwierzęta by uciekły.

Szła dalej. Jej zadaniem było wyjść na Rubieżę uzbrojoną we włócznię i wrócić z jakąś upolowaną zdobyczą. Na szczęście nikt nie mówił, że nie można zabrać również łuku...

Nie wiedziała nawet, jak długo tak szła, jednak jeśli chodzi o wyprawy z domu, to nigdy nie była równie daleko. Wędrowała Rubieżami aż zrobiło się szaro, potem znalazła rozłożysty dąb i usadowiła się w miarę możliwości wygodnie w jego koronie. Zasnęła.

Obudzona o świtanie nagłym szelestem, zesłiznęła się bezgłośnie w dół i przygotowała łuk. Nieopodal widziała winowajcę, ryjącego dzika. Nie wierząc we własny fart napięła cięcinę i nycelowała w zwierzę tak, by śmierć była krótka. Miała ją właśnie zwołać, gdy niespodziewanie z prawej strony rozległ się trzask gałęzi łamanych ciężkimi stąpnięciami i nyleciał

oszczerp, przybijając nieomal dzika do ziemi. Dziewczyna błyskawicznie zmieniła cel, okruciej się wystraszona na pięcie.

- Kto! - rzuciła wrogo w stronę wysokiej postaci, zaskoczonej nie mniej niż ona.

- Skatomił... - wydusił tubalnie przecinnik.

- Jesteś ludziem.

- Ludziem? Nie... - zaprzeczył spokojnie olbrzym.

- A możesz ten... krześcian jest. - ponagliła go nerwowym potrząśnięciem gotowego do strzału łuku.

- Perunie uchowaj. - Wydusił z przekonaniem - Stolemów chyba nie widziałaś. - Wyprostował się dumnie na całą wysokość. Dziwożona odetchnęła w duszy. Nie, nie widziała jeszcze. Ani stolemę, ani człowieka. Ale słyszała o jednych i o drugich. Stolemów się nie bała. To tacy wojowie-handlarze i spokojni pasterze, oddani słusznym bogom. Klon jej zawsze opowiadała o jednym czy dwóch, z którymi przyszło jej się kiedyś po wsiach rozbić. Uspokoila się.

- Ano nie. - Z wahaniem opuściła łuk. Spoglądając z rezygnacją na dzika, westchnęła, sięgnęła do sakwy i zaczerpnąwszy z niej garść owoców wpełnęła śniadanie do ust.

- A ty kto wtedy jesteś? Ja się przedstawił. - Upomniał stolem.

- Wisenka - powiedziała z pełną buzią.

- Wisenka? A myślałem, co wy jak drzewa się zwiacie...

- Dobrze myślał - wymyślała młoda. - Wifnia. To jest takie dweo.



multanka,
Pomysłane Tary

Rozrywka

Dziwożony uwielbiają taniec. Mówi się, że mogą dorównać w tanach nawet wilom. Tańczą kiedy się bawią i kiedy świętują, kiedy gra muzyka i mają czas wolny od robót. Lubią tańczyć zwłaszcza pod księżycem, na polanach rozświetlonych jego blaskiem, mocząc stopy w zroszonej trawie. Ale nie tylko. Podczas uroczystości i zabaw największą popularnością cieszy się wśród nich tańcowanie pospolu, w kole, do którego kolejno wchodzi pojedyncze uczestniczki i popisują się tanecznymi akrobacjami. Do tańca, zwłaszcza rytualnego, czasem specjalnie malują swoje ciała. Muzyka ich to głównie fletnie i fujarki różnej maści, zależnie od swego przeznaczenia, skoczna i szczebiotliwa do tańca, albo bardziej spokojna, naśladująca śpiewy ptaków.

Nadto, lubią młode dziwożony w podchody i chowane się po lasach bawić, co jest idealną nauką

ważnej obserwacji otoczenia i odróżniania naturalnych formacji od naśladownictwa i kamuflażu. Wprawiają się w dzieciństwie w znajomości swojego świata, znają zapachy, odcienie i fakturę liści, kory, nasion i podłoża. W ich świecie bardzo ciężko je zaskoczyć lub oszukać.

Starsze z nich zwykły okazjonalnie urządzać sobie konkurencje strzeleckie.

Święta

- Mama, mama, zawiąży mi to! - dziewczynka wpadła do chaty z kolorowym strzępkim lnu zwisającym smętnie z głowy przez lewe oko. Jej koszula z daleka wyglądała na wypapraną, był to jednak efekt wmiędlenia w nią leśnych traw, z których gdzieśgdyś zwisały jeszcze trzymające grudki ziemi korzonki.

- A ty, Wisienka, nie jesteś za stara na rusalkę? - kobieta przykucnęła koło dziecka, odrywając korzonki i doprowadzając wizerunek córki do ładu. Wstała i spojrzała na nią z góry. Odstawiła garniec ze ściętymi roślinami w wodzie na stół koło sukni uszytej na rusalne płasy.

- Nie jestem... - skrzywiło się dziecko, przybierając płaczliwą minę. - Toć nie umiem zamotać. Jak będę umiała, to wtedy będę za stara.

- No masz. To pewnie celowo nigdy się nie nauczysz. - Uśmiechnęła się matka, wycierając ręce w koszulę. Po chwili odwiązała szmatkę i przymoconowała ją porządnie, poprawiła jeszcze sterzące we wszystkie strony trawy. Z zewnątrz rozległ się cieniutki wrzask jakiejś dziewczynki i płaskie stopy jak biegła przez ich klepisko przed domem. Dziecko szarpnęło głową w tamtą stronę.

- Już. Wyglądam jak kazytka? Już? - dopytywała niecierpliwie.

- Wyglądasz jak mały chochoł, ot co. - Dziwożona splótła ręce na piersiach.

- Chochół?! - oburzyła się mała - Chochoby nie robią tak! - wystrzeliła ręce do boków matki i zaczęła chichotać, łaskocząc ją mimo protestów.

Dziwożony nie świętuje takich dni jak święta powiązane z mężczyznami (przykładowo Pogrzeb Jaryły) ani obrzędów rolnych typu proszenie o ochronę przed nieurodzajem czy okadzanie kłosów, ani też świąt związanych z pędzeniem bydła i przebieraniem się za nie. Obchodzą większość typowych świąt, jak dzień Domowika, Kopcucha, Pasieki, Księżycy, pór roku i tak dalej, ze szczególnym uwzględnieniem wszelkich dni Mokoszy, czy to Zielnej, Matki, czy Owocnej czy Prądku albo innych. Tradycyjnie dziękują swojej Pani i otaczają ją kultem gdy po lasach rozkwitną dywanem zawilce i fiołki, gdy obrodzą owoce, gdy zapachną pierwsze zioła, urodzi się dziecko lub wylęgną się pisklęta.

Drobne różnice w obchodzonych uroczystościach przedstawiają się jak następuje.

Słabo lub wcale świętowany jest dzień Jarowita. Zamiast niego otacza się wciąż Dziewannę, która pierwotnie będąc zapewne postacią historyczną, jedną z prowodyrek ich ucieczki od ludzi, a potem legendarną,

stała się powoli osobą w rodzaju pomniejszej boginki. Ma ona pieczę nad kobietami-wojowniczkami i ich siłą w walce. Jako pomniejsza bogini, nie dzieli się mocą ze śmiertelnikami, więc nie istnieją jej kapłanki.

Rytuały Jarego Święta i Tygodnia są obchodzone całkiem podobnie, z naciskiem na kult życia i Matki, z wszechobecną symboliką jajka, zieleni i ziół.

Wolosowi z kolei na różne rogate święta kładzie się drobne ofiary by leśne zwierzęta miały się dobrze i mnożyły się obficie po ostępach.

Rusalia to najważniejsze święta u dziwożon. Trwają u nich cały pierwszy majowy tydzień, choć u ludzkich kobiet tylko jeden dzień, a i o nim nie zawsze się pamięta. Pierwszego dnia stroi się po leśnych osadach domy zielenią i wstawia kwiaty do wody. Do strojenia często używa się tataraku. Potem małe dziwożony przebierają się za rusalki i na ich podobieństwo łaskoczą wszystkich, których napotkają w swojej gonitwie. Na Rusalia nadaje się również rozwinięcie imienia dziwożonom koło 20 roku życia, lub wcześniej, jeśli się czymś odznaczyły [zwyczaj ten, jak i inne święta, opisany jest szczegółowo w nieoficjalnym dodatku do Arkony „Wiec Opolan”].

Dziewczyna stała pośrodku polany, przed grupą innych, wpatrując się w głąb lasu. Była odrobinę podekscytowana, ale raczej wesola niż zdenerwowana. Za nią stały jej cztery przyjaciółki. Jej i Wierzyby. I mała. No a dalej część rodziny. Z Matek zjawiła się jedna osoba, stara Akacja.

W głębi lasu nic się nie działo. Ale dziewczyna wiedziała. Za którymś drzewem stała jej starsza siostra i czekała na znak. Najbardziej niepoważna osoba w rodzinie, uciążliwie psotna. A cały dzień śmieszka spędziła na pilnej modlitwie do Doli, bojąc się niepomysłnego nazwiska. Siostra w duszy zanosila się śmiechem na wspomnienie tego widoku. Nic jej nie powiedziała. Żadna z nich nic jej nie mówiła. Nie wiedziały zatem czy imię się spodoba. Matki jednak je dozwoliły...

Dziewczyna czekała niezdeterminowana. Chciała żeby Wierzyba postrzelała się jeszcze trochę, zanosila się jednak na deszcz. Westchnęła i zawołała w stronę lasu.

- Wierzybo Płacząca ze Śmiechu... Chodź do nas.

Nic się nie zmieniło. Las jak stał tak stał, a spomiędzy jego drzew nikt nie wyszedł ku polanie. Grupa czekała cierpliwie, nie przerywając ceremonii. W końcu zza jednego z pni nychyliła się przycupiona postać w jasnej tunice do ziemi i wieńcu z margaretek. Szła powoli i niestabilnie w stronę grupy, ciekawej jak przyjmie nowe nazwisko. W końcu była już całkiem blisko i wyprostowała się, stając przed siostrą.

Stara Akacja westchnęła z rezygnacją.

A Wierzyba płakała ze śmiechu.



Na Mokosz Zielną jest zwyczaj wybierania jednej pani, obwoływania jej Zieloną Królową i sadzania w wygodnym krześle. Cały dzień traktuje się ją jak prawdziwą królową, towarzyszy jej muzyka, poczęstunki słodkimi kołaczami i kwiatne wieńce. Dziwożony



*Arban gliniany,
Las Wdów*

ponadto zbierają rankiem rosę z roślin, która ma dodawać blasku urodzie.

Sobótką. Nierzadko w to święto dziwożony wychodzą by bawić się wraz z wilami lub ludźmi. Może niektórych to dziwi, ale one też puszczają wianki. Z tą tylko różnicą, że ich wianki nigdy nie są „umówione”. Czasem dzieją się zabawne rzeczy jak taki chłopak

dowiaduje się, czyj wianek wyłowił. Czasem się boi i płacze, czasem po prostu się rozochaca, a czasem jest już tak pijany ze nawet nie zauważy... Dosyć dobry to czas „szukania” ojców, bo dzieci poczęte latem rodzą się na wiosnę, czyli akurat wtedy, gdy świat się ociepla i zaczyna powoli dostarczać owoców i nowego pożywienia. Dziwożony lubią sobótkowe kąpiele i pluski pod księżycem, czasem pospół z wilami.

Zbiory Spasowe obchodzone są podług upraw, czyli dziękuje się za zebrany miód, owoce, orzechy, grzyby itp.

Na Mokosz Prządkę dziwożony urządza wielkie konkury w tkactwie i wyszywaniu. Ubrania wyrobione z okazji święta przydają się później na zimę. Święci się płótna, wełnę, warsztaty, narzędzia, a gotowe wyroby nosi się ku chwale Bogini.

Od Rogatego Spędu po wiosnę, dziwożony baczą, by zwierzęta w lesie głodem nie przymierały. Czasem skują lód, czasem wykopią spod śniegu trochę żołędzi, czasem siana poddadzą, a u Włosa proszą, by pomógł zwierzętom zimę przetrwać i wilcze watahy odstraszał.

Oprócz tego świętuje się narodziny dziecka, gdyż nowa członkini społeczności witana jest radośnie. Urządza się zabawę i poczęstunek, połączony z wróżbami i zamawianiem losu u Doli dziewczynki.

Dziwożony traktują oczekiwanie na dziecko jako czas błogosławiony, będący żywym obrazem ich bogini - matki wszelkiego życia. W każdej z nich kiedyś odzywa się instynkt macierzyński. Nie ma w zasadzie dziwożon, które by doczekały sędziwego wieku bez powicia choćby jednej córeczki. Tyczy się to wszystkich, od wojowniczek po wiedźne. Niezależnie od tego jak są przy swoich tradycjach, ten instynkt zdaje się nigdy nie zanikać. Jest taki sam niezależnie od wychowania.

Na dzień domowika kładzie się u dziwożon ciepły posiłek i grzebień w widocznych miejscach chatynek, co by demon grał na nich, a przez to wywróżył powiększenie rodziny.

Język

Ze względu na odgałęzienie się od ludzkiej kultury już jakiś czas temu, w kulturze dziwożeńskej napotkąć

można sporo starych tradycji lub przeróżnych archaizmów, w tym oczywiście językowych. Imiona biorą sobie od nazw drzew, podobnie jest u nich z nazwami, jakie nadają poszczególnym miejscom. Oprócz tego różnią się troszkę wymową powszechnie znanych imion, takich jak nazwy bóstw lub istot. Także ich język zawiera więcej wyrazów, postrzeganych przez ludzi jako przestarzałe. Oto niektóre różnice dialektyczne.

Imiona, zdrobnienia

Akacja,	Jodła, Jodelka,	Modrzew, Modrzenka,
Klon,	Świerk,	Sosna, Sosenka,
Limba,	Kosodrzewina,	Jalowiec,
Cis,	Wiąz,	Brzost,
Orzech,	Lipa,	Grusza, Gruszynka,
Bez,	Czereśnia,	Czeremcha,
Jarząb,	Jarzębina,	Jesion,
Jemiola,	Leszczyna,	Kasztan,
Buk,	Olcha,	Olsza, Olszynka,
Dąb,	Ostrolisć,	Ostokrzew,
Iwa,	Wierzba,	Brzoza, Brzózka,
Grab	Topola	Lilak, Lila
Osika	Wawrzyn(ka)	Jabłoń, Jablonka
Alycza	Śliwa, Śliwka	Wiśnia, Wisienka
Brekinia	Jawor	Robinia

Inne, na przykład młodociane przydomki:

Kora, Pestka, Bazia, Bażka, Liść, Szyszka, Jagoda, Igła, Igielka, Witka

Nazwy geograficzne

Nazwy miejsc są najczęściej składane ze słów dotyczących różnych partii lasu bądź formacji roślinnych, gatunków drzew albo ich cech charakterystycznych, oraz różnych zjawisk skojarzonych z lasami i w nich występujących.

rzeczowniki:

Las, Bór, Puszcza, Knieja, Olesznica (las olchowy), Dąbrowa (dębowy), Bukowina (bukowy), Drzewa, Gaj, Matecznik, Ostęp, Zagajnik, Lasek, Młodnik, Baldachim, Konary, Szyszki, Korale, Wrzosa, Jagody, Pajęczyny, Babie lato, Grzyby, Chaszczce, Dęby, Akacje, Olchy, Topole, Brzozy, Graby itp;

przymiotniki:

szumiące, szeleszczące, ciche, śpiewające, zawodzące, milczące, czerwone, szare, zielone, srebrzyste, złote, miedziane, żółte, posępne, gęste, rzadkie, nieprzebyte, mroczne, ciemne, jasne, świetliste, splecione, krzywe, proste, skrócone, strzeliste, wysokie, niskie, rosochate, sękate, rozłożyste, suche, mokre, wilgotne, święte, spokojne, bagniste, strzeżone, podmokłe, porzucone, stare, młode, spalone, odrodzone, zamknięte, ukryte, pradawne itp;

przykłady nazw:

Czerwone Dęby, Zagajnik Szarych Szyszek, Bór Strzelistych Sosen, Sekate Smreczyny, Spalony Matecznik, Strzeżona Puszcza, Las Mokrych Pajęczyn, Splątane Konary, Cień Rozłożystych Koron, Powiślane Knieje, Galindia, Zajazd pod Jesiennym Baldachimem;

Miesiące

I	leden
II	siečen
III	brzezeń
IV	děben
V	trawen
VI	čyřwec
VII	lipen
VIII	sirzpen
IX	wrzesen
X	pajęcznik
XI	listopad
XII	grudzien

Z mitologii

Trzygław (Trzygłów)	Pierun (Perun)
Śwetowit (Świętowit)	Rujewit (Rugiewit)
Jarowoj (Jarowit)	Jaryło (Jaryła)
Swarog (Swaróg)	Dabóg (Dadźbóg)
Dziewanna	Mokosza, Mokosz
Wolos (Weles)	Placzka (północnica)
Domowoj (domowik)	Dworowoj (dworowy)
Gumiennik (Owinnik)	Bannik (łaźnik)
Polewoj (polewik)	Borowiec (leszy)
Plywnik (wodniak)	Potopiciel (utopec)
Ognian (ognik)	Strzyż (strzyga)
Guślar (guślarz)	Przeludnica (południca)
Wiedźna / wiedźny (wiedźma, szaman, czasem w znaczeniu guślarka, guślarz)	

Rusalki

Dziwożony żyjąc blisko natury znają wiele jej demonów. Na pokojowej stopie żyją z wszelkiej maści rusalkami, lubią je i otaczają pomniejszym kultem. Znaczy to, że składają im drobne ofiary i małe dary na związane z nimi święta, w zamian nie będąc kłopotanymi przez rusalki. Nauczyły się też rozróżniać ich rodzaje, które ludzkim oczom nie robią różnicy i zlewają się w jedno miano rusalki:

rusalki górskie - zagorkinki,
rusalki rzeczne - czetlice,
rusalki zbożowe - kazytki,
rusalki kwietne - miawki,
rusalki powietrzne - obłokinki,
rusalki lniane i konopne - konopielki,
rusalki morskie - ondynki,
rusalki jeziorne - brodarice, brzeginki,
rusalki leśne - leszanki.

Ludzie jeśli już czynią ofiary, to z obawy że im demony złośliwość uczynią, albo o niebezpieczeństwo przypawia. Dziwożony natomiast, nie mając wśród siebie mężczyzn ani pól nie uprawiając, nie muszą się obawiać niektórych uroków, a dary czynią z sympatii dla demonów przyrody.

Co warte wspomnienia, „dziwożony” to termin ukuty przez ludzi, dla których leśne panny są nieraz czymś obcym i tajemniczym, o nieodgadnionym spojrzeniu i zamiarach. One same nie nazywają siebie dziwożonami, gdy mówią o sobie są po prostu kobietami, wiecznymi pannami, a czasem, pół-żartem, potocznie zwa się rusalkami, choć wiedzą, że nimi nie są. Łączy je jednak to, że są niebezpieczne dla mężczyzn i że znajdują dla nich tylko jedno zastosowanie. Chociaż w przeciwieństwie do prawdziwych rusalek, noc z dziwożoną da się przeżyć. Ludźmi jednak wolą siebie nie nazywać, odzwyczaiły się od tego unikając tego przez stulecia, z poczucia dumy ze swej odrębności.

Struktura mieszkalna

Rubież

Najodleglejsze są to zakamarki, czasem liczące całe lasy, a czasem tylko ich części, które nie są przez nas ani zamieszkiwane, ani strzeżone. To miejsce polowań różnych ras. Tam nie broni się nikomu wstępu.

Obrzeża niemal nigdy nie są faktycznym skrajem lasu. Trzeba bowiem poza nimi zostawić dużo miejsca dla ludzi i innych zwierząt, by miały gdzie polować a leżyska zakładać. To miejsce poza Obrzeżami to właśnie są Rubieże.

Obrzeża

To pierwsza strefa dziwożon. Miejsce najbardziej pilnowane przez strażniczek przed kłusownikami, intruzami i ogółem ludźmi. Jest to szeroki teren zewnętrzny, okalający pozostałe jak obręcz. Ludziom zdarza się czasem tam zabłąkać, ale za daleko się nie zapuszczają, bo myli im się ścieżki, wychodzą na spotkanie, zostawia ostrzeżenia, no i łapie się ich czasem. A kiedy który zapuści się wbrew temu dalej, albo zachowuje niegodnie, posyła się mu Ostatnie Ostrzeżenie□.

Ciało wynosi się na skraj Obrzeży, by było ku przestrodze następnym i nie psuło nam zapachu.

Drzewkom (dzieciom) broni się wstępu na Obrzeża, które są rzadko zamieszkałe. Jeśli buduje się tam już chaty, to czynią to na ogół zbójne, łowczyńie albo czasem żielarki.

Ostępy

To następna, pierścieniowa, rozległa strefa już normalnie zamieszkała przez nasze. Ludzie tam nie wchodzą – chyba, że z opaskami na oczach. Albo strzałą w brzuchu.

Młodnik

Stosunkowo wąska przestrzeń, taki wewnętrzny kawałek ostępów. Zwykły tam uczyć się dzieci. Są chowane bardziej w głąb lasu, to chyba naturalne. Tak jest bezpieczniej. Bywa, że młode pomieszkują podczas nauki przez jakiś czas razem, co sprzyja ich usamodzielnianiu się.

Matecznik

Rejon centralny, siedziba Matek i różnych ważnych albo szanowanych obiektów. Niech wymienie choćby kapliczki, świątynki i miejsca niecót.

Święty Gaj

Święte gaje to na ogół samo serce Matecznika. To coś na kształt uroczyska, miejsca świętego, w którym najdziesz najbardziej naturalne z kaplic Bogini - drzewa i kwiaty mianowicie...

Święty gaj to piękne miejsce. Pełne spokoju i siły nadprzyrodzonej. Kiedy jest wyjątkowo szczególnie i pielęgnowane przez kapłanki, widać w okolicy jak pobliskie drzewa rosnące wokół naginają swe gałęzie ku temu miejscu.

Mieszkania

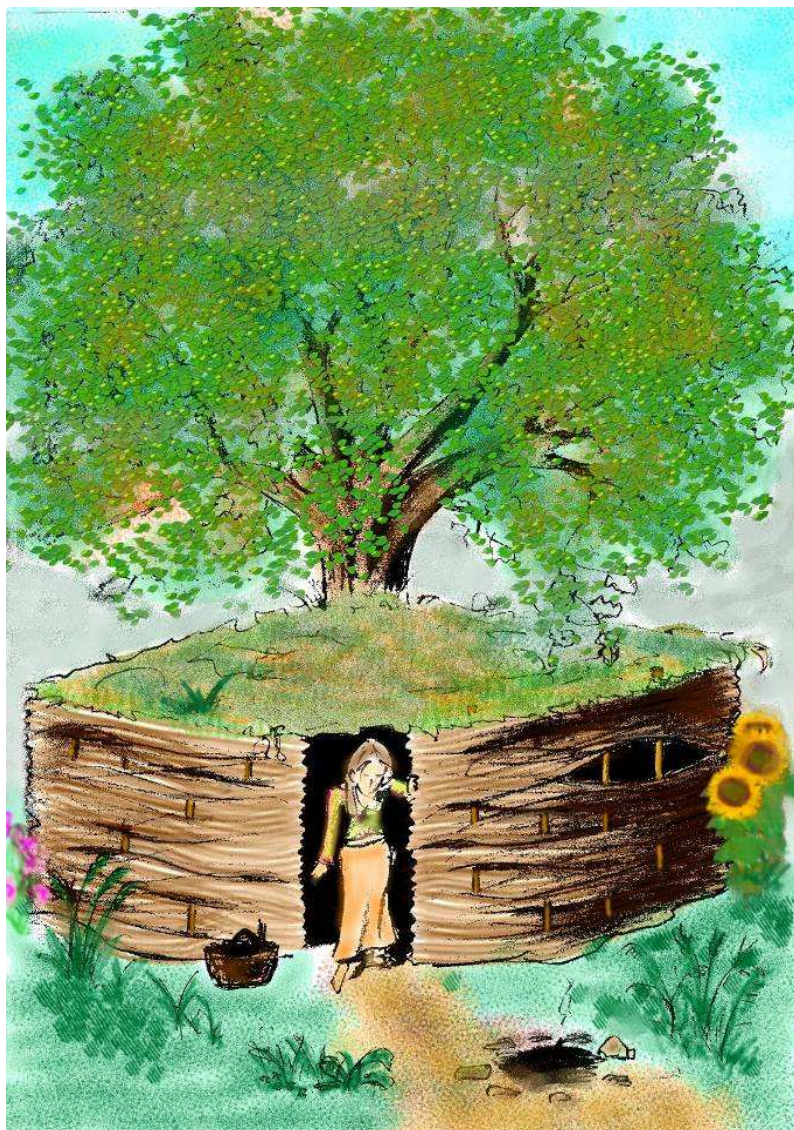
Co się tyczy budowania domostw, wśród córek Mokoszy widać ich zamilowanie do tkactwa, gdyż ściany chatynek budują na podobieństwo koszykowych plecionek.

Chatynki dziwożonie zawsze budowane są wokół pnia drzewa. Co więcej, najczęściej jest to drzewo gatunkiem odpowiadające imieniu dziwożony, która ma w nim mieszkać. Nieraz Matki sadzą drzewko po narodzinach nowego dziecka, by potem, gdy podrośnie, mogło jej posłużyć za główny słup domu. Innym razem może być, że dziwożona sama szuka sobie drzewa na nowe domiszcze. Drzewa tego nigdy nie ścina, ani nie niszczy, mieszkając w jego cieniu - nie żłobi w nim pólek ani nic w tym stylu.

Latem raczej nieczęsto rozpala się w chacie ogień, na ogół palenisko mieści się na zewnątrz, by nie uwędzić wrażliwych liści drzewa. Chaty posiadają niewielkie wyloty ewentualnego dymu nieopodal centralnego pnia. Zimą wnosi się żar do środka i podtrzymuje go dla ciepła paląc ogień. Bywa, że sporządza się coś na kształt ceglanego piecyka i pali w nim torf zbierany na podmokłych terenach. Torf zbiera się późną wiosną specjalnymi łapatkami, nadającymi mu kształt kostek, po czym suszy się go przez lato by móc palić go wraz z chrustem na zimę. Nie jest to jednak opał, na którym polega się porzucając inne metody ogrzewania. Palony torf wydziela specyficzny zapach i nikły, żółtawy dym.

Budowa chaty rozpoczyna się od wyboru odpowiednich tyczek do podporu całej konstrukcji. W tym celu poszukuje się możliwie jak najbardziej trwałych pniaków, które wbija się pionowo w ziemię, umacnia, po czym przygotowuje się szkieletową konstrukcję dachu, do nałożenia na te paliki. Zanim się to zrobi, wykonuje się ściany, przeplatając wbite kolki giętkimi wtkami i gałęziami, możliwie gęsto, na podobieństwo ścian wielkiego kosza. Idealne są do tego leszczynowe pędy, z racji swojej elastyczności, jednak często używa się też innych gałęzi, gęściejszych, które budują szczelniejsze ściany.

Wszelkie niedoskonałości, szpary czy przewiewy uszczelnia się dokładnie mchami, liśćmi i nierzadko utwardza klejem żywicznym lub smolowym, czasem zdarza się, że po prostu stawia się podwójne ścianki. Na tej konstrukcji przymocowuje się szkielet dachu, czyli skleconą z grubsza sieć gałęzi lub powiązanych kijków, na które wyklada się trawy, mech i inne uszczelnienia. Problemy z przeciekami mogą się przytrafić do pierwszej jesieni, gdyż o tej porze opady liści zaścielają dachy chat. Warstw tych mieszkanki nie usuwają, co najwyżej dbają by nie butwiały, impregnując je wytwarzanymi w tym



celu żywicznymi roztworami. Dzięki temu dach uszczelnia się po jakimś czasie, a zebrane na nim liście pierwszej wiosny zaczyna porastać najzwyklejszy mech, albo jakieś drobne zielsko, nie przejmując się tym trochę nienaturalnym podłożem. Dziwożony zwykły zbierać pewną odmianę porostów i zaszczepiać ją na ścianach domostw, co również wpływa pozytywnie na ich wiatroszczelność i nieprzepuszczanie wody.

By utworzyć okno, trzeba przewidzieć jego miejsce podczas budowy i słabiej naubijać tam przeplatanych gałęzi. Później rozsuwa się je, formując niewielką szczelinę w plecionce, wykańcza uszczelniającymi materiałami na pożądaną kształt i ewentualnie rozpiera się je patykiem czy dwoma, by gałęzie się nie zasuwały. Dziwożony nie potrafią wytwarzać żadnego rodzaju błoniastych przesłon - okna w ich chatach są po prostu zakrywane szmatami w razie złej pogody lub innej potrzeby.

Oprócz zwykłych chat, często zdarzają się nadrzewne, sklecone z gałęzi i uszczelniane mchem chatynki, często oplecione bluszczem, pnączem lub jemiolą. To raczej przyczółki, kryjówki młodych, albo letnie szalasy, ale również się w nich mieszka. Spotkać je można w matecznikach obfitujących w wielkie drzewa. Jak wiadomo, dziwożony ze swoim zmysłem równowagi potrafią skakać po gałęziach swobodnie jak wiewiórki. Dlatego też mieszkanie w koronach drzew nie stanowi dla nich utrudnienia.

Dziwożony nie są oczywiście tak liczne jak ludzie, ale w cztery wieki swego istnienia zawędrowały już w najbardziej odległe lasy państwa lechickiego. Stało się tak dlatego, że potrzebując dużo miejsca, zwykły mieszkać w głębię lasów. Nie zajmują całych formacji dla siebie, gdyż naturalnie musi pozostać rozległa strefa należąca do zwierząt - ta strefa zawsze jest największa. Do lasów też przybywają ludzie w poszukiwaniu mięsa, grzybów i drewna, więc zdarza się, że polują na sąsiadujących terenach.

Leśne panny zaczęły swą historię przychodząc z ziem południowych, gdzie porzuciły ludzki gród pospół z Amazonkami. Można by zatem powiedzieć, że obie te społeczności od czeskich ziem wywiodły swe korzenie. Część dziwożon zasiedliła stosunkowo wcześniej Święty Bór, jaki znalazła po drugiej stronie łańcucha górskiego. Kolejnym ich większym siedliskiem okazały się lasy Powiśla, w samym centrum państwa, bo blisko jego grodu stołecznego. Stamtąd rozprzestrzeniły się już trzema kierunkami. Najwcześniej we wschodnim, ku ruskim stepom, gdzie kultywują większość starych tradycji. Obecnie bardzo rzadko dziwożony migrują w tamte strony. Mniej więcej w tym czasie co na wschód,

zawędrowały też do pobliskich lasów pruskich, biorąc sobie nazwę od jednego z ich prastarych ludów. W tamtych stronach bardziej się „uduchowiły”, lubując się w zgłębianiu tajemnic kapłaństwa, rzadko kiedy mając się brudnej walki, a wstępując chętnie na ścieżki wiedźnych i guślar, wieszcząc i wróżąc, albo odkrywając i trenując w sobie dar spoglądania w inny świat. A opuszczone przez nie niegdyś Powiśle okazało się pewnego rodzaju tygłem społecznościowym dziwożon, gdyż nadchodzą ku niemu czasem te ze Świętego Boru, z kolei opuszczają go rodowite powiślanki, ostatnio najczęściej w kierunku północnym, gdyż tamtejsze lasy mało są dla nich znane. Dlatego też stosunkowo niedawno, bo nie więcej niż jakieś sto lat temu zaczęło się zasiedlać Pomorze. Północne lasy okazały się jednak nieco przerzedzone i bliskie niespokojnym terenom zamieszkałym przez wytrwałych wojowników pomorskich i spokojnych rybaków. Tam mieszka jak do tej pory najmniej dziwożon.

Z reguły w każdym z opisywanych skupisk mieszka ilość dziwożon zbliżona do liczebności małego grodu ludzkiego. Wydawać by się mogło, że ich domiszcza są bardziej rozsięte, gdyż nie budują się jak w miastach - ściana w ścianę, przez co zajmują większy obszar. W rzeczywistości istotnie da się zauważyć pewien rozstrzał, ponieważ wokół centrum osadniczego nie ma żadnej strefy „rolniczej”. Po prostu każda chatynka posiada coś w rodzaju własnego ogrodu uprawnego, gdzie rosną podstawowe jadalne rośliny i zioła, oprócz oczywiście zbóż. Liczba dziwożon różni się dosyć poszczególnych puszcach. Podczas gdy Święty Bór słynie z ich mnogości, w takich stronach jak mało zamieszkała Tuchola liczebność dziwożon nie przekracza kilku dziesiątek kobiet. Można się spodziewać, że wszystkich dziwożon po lasach jest niecałe dwa tysiące.

Dziwożony bardzo rzadko mieszkają w izolacji od swoich, czyli przykładowo w jakimś mniejszym lesie, poza którymś z wielkich prastarych skupisk leśnych. Nie uświadczysz mieszkającej samopas lub kilkadziesiąt osób w lasu między dwoma rolniczymi obszarami. Dziwożony potrzebują miejsca na polowania i ochronę, więc osiedliły się tylko w wielkich, prastarych kniejach. Zwierzęta łowne stanowią ważny składnik ich diety, oprócz sprowadzanej mąki i kasz.

Poza opisanymi większymi skupiskami, założonymi w prastarych puszcach słowiańskich, dziwożony można oczywiście spotkać w podróży, na szlakach czy czasem w jakiejś wsi. Każda dziwożona jednak pochodzi z którejś spośród opisywanych społeczności, a podane szacunkowe liczby córek Mokoszy zawierają te przebywające akuratnie poraz domem.



tarcza,
Powiślane Tary

Miejsca

Las Wdów

Las Wdów to ludzka nazwa. Dziwożony owe bory nazywają inaczej: Knieja Błogosławieństwa. Miano to wiele znaczy. Knieja Błogosławieństwa są to lasy, po których poukrywały się niegdyś zbiegłe kobiety po wymordowaniu swych okrutnych mężów. W tych lasach pochyliła się nad nimi Mokosza i w swej dobroci pomogła im przetrwać, ucząc tajników życia w głuszy.

Po jakimś czasie wzburzeni plotkami i opowieściami ludzie poszli uzbrojeni między drzewa, dać nauczkę zbuntowanym. Wielu z nich wtedy zginęło. Żyjących ówczasie dziwożon też poległa niemała ilość. Część ocalałych straciła wiarę we własne siły i uciekła na północ, ku amazońskim grodom, szukać w nich schronienia. Inna część odeszła dalej na północ, za góry, odnajdując tam pierwotną puszcę Świętego Boru.

Były jednak dziwożony, które nie pożegnały Kniei. Snując się zakamuflowane, jak widma koczowały, czekając aż minie zagrożenie. Aż ludzie odeszli, niszcząc ich domostwa i pałac święte miejsca. Jako że były to w głównej mierze miejsca Mokoszy poświęcone, zapłonął jej gniew. Mówi się, że odwróciła od nich swe oczy, ich pola i sady przestały rodzić. Ledwie wiążąc koniec z końcem dożyli kresu swoich dni, a ich linie prędzej lub później wygasły, nie doczekawszy się z nich po napaści żadnych późniejszych potomków.

Odtąd ludzie i dziwożony próbują żyć obok siebie na pokojowej stopie, nie wchodząc sobie zbyt w drogę. Córki Mokoszy nauczone tamtymi wydarzeniami, budują swe siedliska o wiele przezorniej, w złożonych warstwach okalających zamieszkałe centrum jak obręcze. Nikomu nie zdradzają tych struktur ani miejsc zamieszkania, ani żadnych innych sekretów swych lasów.

Mieszkanki Lasu Wdów pobudowały się na nowo wokół miejsca zwanego dziś Spalonym Matecznikiem, na pamiątkę niegdyśszych dni i krzywdy, którą one przyniosły. Kobiety te są najbardziej nieufne i podejrzliwe wobec ludzi, najbardziej im niechętnie i wyjątkowo się od nich izolują, ograniczając do pewnego stopnia nawet handel. Wymianę towarową nadal jednak prowadzą z Amazonkami, a także nieludzkimi rasami. Bywają wybitnie niegościnnie i niepomocne dla ludzi. Chyba, że dla Amazonek...

Co więcej, ich częściowe odizolowanie łańcuchem górskim oraz społeczne zamknięcie się na ludzki świat powoduje, że posiadają stosunkowo małą wiedzę o tym, co się dzieje daleko od nich. Z pewnością nie słyszały o dziwożonach mieszkających na Pomorzu, a o Galindii wiedzą jedynie, że istnieje na północ pod Prusy taki ład otoczony rzeką, gdzie dziwożony parają się tajemniczymi praktykami i pisać co druga potrafi. O Powiślu słyszały już więcej, a to co słyszały, nie podobało im się nigdy.

Dziwożona w obronie obcej ziemi, i to ziemi mężczyzn, to dla nich jakaś ironia losu i niewdzięczność wobec darów. Gdyby która zobaczyła na wpół zczłowieczalą Tucholanke, mogła by ją uznać nawet za zdrajczynię.

Córki Mokoszy zasiedlające Knieję Błogosławieństwa są mistrzyniami leśnego kamuflażu. Gdy są zamaskowane, ludzie na ogół nie widzą ich, póki ich nie usłyszą (albo nawet dłużej). Poza ochroną konieczną, ich makijaż i ubiór są utrzymane również w delikatnie stapiających się z tłem barwach. Są także największymi tradycjonalistkami pośród swego rodu. Używają głównie luków płaskich, prostych włóczni i przedmiotów zdobionych pierwotnymi symbolami. Gdyby ktoś zawędrował i nocą zgubił się w tych lasach, mógłby usłyszeć przedziwne, melodyjne zawodzenie - są to w rzeczywistości ich smutne śpiewy, przydające ciemnym miejscom trwogi i tajemniczości. Nikt jednak nie błądzi aż tak by się tam zapuszczać po zmierzchu. Strażniczki Lasu Wdów posyłają tylko jedno ostrzeżenie.

Obecnie trudno ocenić, ile ich tam jeszcze żyje. Nie są to jednak żadne wielkie liczby. Choć są nawet wśród innych dziwożon mistrzyniami kamuflażu, to ich surowy tryb życia, wybitna niechęć do mężczyzn i kontaktów z ludźmi, oraz cięższe warunki przyczyniają się do ich niewielkiej liczebności. Las Wdów można by oszacować na sto parę dziwożon.



bransoleta, Tuchola

Święty Bór

To miejsce, wobec którego ludzie żywią mieszane uczucia. Z jednej strony, słyszeli o nim straszne rzeczy. Że ludzie w nim giną, że dziwożony pobliskim mieszkankom dzieci porywają, ba, że dziwożony pobliskim mieszkankom mężów porywają, że sidła na podróznym stawiają, słowem, dziwożony to samo zło dla takich plotkarzy. Jednak po prawdzie jak jakiej młynarzowej mąż ucieknie, to jednak nie koniecznie wina dziwożon, nie ma się co czarować, tylko uroku onej. Podobnie, sidła dziwożony niezwykle na zwierzęta stawiać, i jeśli ludziska w jakieś wdeptują, to najpewniej w klusownicze. A dzieci do lasu samopas się nie puszcza, jak które zginie to też nie wina leśnych panien. No, ludzie oczywiście wiedzą lepiej. A dziwożonom z tym całkiem dobrze... Póki ludzie respekt żywią do Boru, plotki powtarzają a nowe kują, mniej jest roboty na Obrzeżach. Leśne mieszkanki dbają, by te plotki krążyły. Nie tyle rozsiewając je, bo tym już chętnie zajmują się wszyscy w okolicy Boru, ale głównie, dając plotkom powody.

Ale czego by ludzie nie gadali i nie myśleli o Borze, szanują go też wielce. To ostoja, przedziwnie stała i odwieczna, której nie znają. A która, wraz ze swoimi mieszkankami, stanowi przecież mur na wroga od zachodu.

W Świętym Borze jest coś jeszcze... Dziwożony czują to, oddychając tym co dzień. Jakaś dziwna, pierwotna magia, która sprawia, że jest tak nieprzebyty dla obcych... i dla swoich. Dziwożony znają jego zakątki i sekrety, nie

rozumieją jednak w pełni wszystkich tajemnic. Ale respektują i szanują je bardzo, próbując mieć w nich udział. Jedną z zagadek Boru jest to, dlaczego podłożony pod niego niegdyś wrogi ogień odwrócił się i strawił ręce, które go posiały.

Święty Bór, choć leży pod wrogą granicą, położony jest sprzyjająco dla wszelkiego rodzaju obrony. Od południa otaczają go góry, przez które ciężko się wojskom obcym przeprawiać. Nadto, od zachodu sąsiaduje z rozległymi terenami rozlewisk rzeki Łaby, po których utopców a wodników też grasuje немало, co przeciwnikom drogę utrudniają. A polegli i przytopieni zasilają tylko te demony szeregi. Ponoć też lud wodniaków ulubił sobie wyjątkowo te rozlewiska.

Jest parę prastarych uroczysk na tych niebezpiecznych bagnach, a najslawniejsze z nich zwą Glomacz. Większość ludzi kładzie go między bajania, albo mniema, że to sprawa dawno stracona. Dziwożony lubią, gdy ludzie tak myślą, co więcej, pomagają im w tym myśleniu jak mogą, dzięki czemu niewiele ludzi ma fantazję przez Święty Bór ścieżki deptać. Po prawdzie nawet, gdy kto zdecyduje szukać owianego legendą uroczyska, trudną sobie drogę obiera, pełną mokradeł, wodnych istot i ich zasadzek, a na końcu nigdy nie wie czy to już to miejsce czy inne. Ludzie raczej nie wracają z takich wypraw, albo wracają z pomieszaniem zmysłami. Ciężko też znaleźć kogoś, kto by znał lokalizację uroczyska.

Dziwożony ze Świętego Boru utrzymują czasem kontakty ze stolemimi góralami spod Sudetów, handlują także z Lechitami. Ze strony tych ostatnich niewiele mają problemów - Bór jest najpilniej strzeżony od zachodu i północy, gdyż tamtędy dla ominięcia mokradeł wrogie oddziały zwykły ciągnąć. Chrześcijanie nie są jednak głupi i nie upierają się na podróż przez lasy, tylko starają się je ominąć w drodze na Lechitę.

Od czasu do czasu organizuje się małą wyprawę w dół rzeki, aż ku dopływowi Warty, gdzie wita okazjonalnie handlowa barka wolińska płynąca tym dopływem do grodów. Tym sposobem raz na jakiś (przeważnie długi) czas Święty Bór zapoznaje się z dobrami z Wolina, co jest dla niego jednym z największych napływów nowości ze świata zewnętrznego.

Jak to w tradycyjnych społecznościach dziwożeńskich bywa, decydującą władzę sprawują Matki. Oczywiście nie wszystkie naraz, ale te, których dana sprawa dotyczy. Przykładowo o wzmocnieniu obrony przesądzi narada tych, które są wojowniczkami, tropicielkami, strażniczkami, z kolei o tym czy wytwarzać więcej butów na handel zadecydują wspólnie handlarki, szewcowe, jak również łowczynie, które wiedzą o wielkościach zasobów zwierzęcych.

Bór to najsłynniejsze sieliszczce córek Mokoszy. Tam też zamieszkuje ich nadal najwięcej, bo niemal osiem setek, jak szacują niektóre Matki, choć nikt tak po prawdzie nie zna tej liczby.

Powiślane Jary

Panny z Powiśla żyją w samym środku Lechickich włości i mieszka w nich jakieś czterysta kobiet. Mają najbliżej do Gniezna, a co więcej, nie graniczą bezpośrednio z wrogimi ziemiami, także najczęściej spośród innych dziwożeńskich społeczności to ich wojowniczkami i zwiadowczyniami ruszają pospołu z lechickimi wojami na starcia i ku obronie.

Ponadto, mieszkają także w bezpośredniej bliskości szlaku handlowego biegnącego z portów do Czech i Niemiec, a to sprawia, że przez ich siedliska przepływa większa różnorodność towarów niż przez inne wielkie bory. Dzięki temu większa ich liczba trudni się handlem oraz wytwarzaniem przedmiotów na wymianę. Zdarza się, choć nie za często, że w lasach używa się

obcych przedmiotów, wszystkie napływowe style są jednak szybko adoptowane na własne wzornictwo i upodobania.

Także czasem widać przykładowo garniec utoczony niechybnie przez wikińskie dłonie, nosi jednak zdobienia lub barwy podług dziwożeńskiej modły.

Wszystkie te czynniki, brak zagrożeń, częstsze wyprawy zbrojnych, bardziej rozwinięty handel, sprawiają, że dziwożony te posiadają dużo większe rozeznanie w aktualnej sytuacji lechickiego państwa i własnego otoczenia niż ich siostry.

Większa otwartość czy pomocność nie oznaczała zrazu częstszego bratania się z ludźmi czy większej sympatii do nich. Powiślanek były z założenia jednakowo nieufne i zdystansowane, a ludzie nastawieni pogardliwie i niespokojnie. W miarę upływu czasu obie społeczności zżyły się jednak bardziej niż ich południowe kuzynki ze swoimi sąsiadami. Dłuższe służenie pod wspólnym dowództwem (w pośrednio, ale własnej sprawie) czasami rozwija się w końcu w coś na kształt przyjaźni. Wśród mieszkanki tego regionu, zwłaszcza tych opuszczających lasy, częściej można usłyszeć o jakiejś zafascynowanej dowódcą, czy towarzyszem broni. Częściej też bywa odwrotnie, gdyż nie wszyscy mężczyźni uważają je za prymitywne lub agresywne osoby - to powoduje, że ludzie i dziwożony częściej niż w innych stronach patrzą na siebie przychylniejszym wzrokiem. Zdarzają się jednak i drobne konflikty, gdy ludzie zbyt szybko postanowią się spoufalić.

Z tych powszechniejszych kontaktów z ludźmi, dziwożony wyniosły pewną zmianę w swej zapalczowości. Mimo że początkowo, jak inne, uważały miecze za broń dla niewprawnych, głupich i



*drewniany kubek z pokrywą,
Galindia*

niezręcznych, walcząc u boku lechickich wojowników powoli nauczyły się dostrzegać i w nich zalety. Dzięki przyswojeniu mieczy, zbrojne powiślanek żądziej posługują się włóczniami. To właśnie na Powiślu czasem spotkać można leśne wojowniczkę dzierzące miecz, czasem nawet tarczę, i idące pod rozkazami mężczyzny.

Tuchola

Bory Tucholne są piękne - kępy brzóz, sosnowo-bukowe skupiska leśne, pokreślone niewielkimi rzekami biegnącymi śpiesznie ku morzu, topolne brzegi traktów... Żyje jednak w nich stosunkowo mało dziwożon. Nie mają tu tyle miejsca co po pozostałych obszarach zalesionych, ponieważ Pomorze zamieszkałe jest także przez ludzkie plemię. Jak historia pokazała, Pomorzanie bardzo dzielnie odpierali zawsze wszelkie ataki z zachodnich ziem, walcząc wspólnie z Wioletami spod Rugii. Wraz z Wioletami mieszkają oni po obu stronach rzeki Odry i wspierają się wzajemnie w bojach z Zachodem. Dziwożony prawie nie biorą w tym udziału, nie posiadając takiej liczebności, by jeszcze odstąpić swoich nie tak licznych straży.

Pomorzanki dziwożonie to stosunkowo młoda społeczność. Mówi się, że do tucholnych borów dziwożony przywędrowały z Powiśla nie więcej niż jakiś wiek wstecz. Nie od razu, oczywiście - liczebność mieszkańek Tucholi z wolna się powiększa i jest to tempo niedostrzegalne na przestrzeni zaledwie kilku lat.

Najpewniej wywodząc wprost od swych powiślańskich kuzynek większą otwartość na świat, tucholanki żyją już zupełnie inaczej niż pierwsze dziwożony. Wpływa też na to ich mniejsza liczebność. Siedliska dziwożon z Pomorza nie są budowane tradycyjnie, ze strefami koncentrującymi się na Mateczniku. Ich domy są rozsiane luźno po borach, w rozsądnej odległości od siebie, owszem, z pewnym zagęszczeniem wokół Boru Strzelistych Sosien, w którym mieszczą się świątynki. Trochę to przypomina zapewne pierwsze, południowe skupisko dziwożon, zbudowane bez struktury, zanim ruszyli na nie ludzie. Nie są zagrożone ze strony Pomorzan - nikomu nie zależy by wchodzić im w parę czy nastawać na ich spokój, są w końcu potencjalnymi sojusznikami. Wydawać by się mogło, że przed nimi przyjemna przyszłość, jednak lokalizacja wnosi do niej ze sobą dużo niepewności. Dziwożony z Tucholi z jednej strony mają wojowniczych Pomorzan i ich problemy, z drugiej zaś małe rybackie wioski, z którymi nieraz handlują. Niedaleko też mają do portów, skąd drogą pośrednią od czasu od czasu zdobywają przez pomorskich kupców jakieś obce towary.

Co może wydawać się dziwne, a południowym dziwożonom wydałoby się nawet oburzające, smutne lub

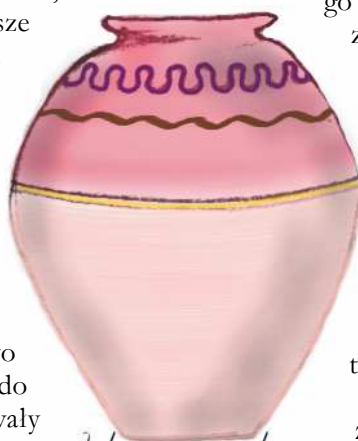
wręcz nie do pomyślenia, pomorzanki żyją już prawie jak ludzie. Tucholne lasy nie są tak rozległe, gdyż ociosywane są po brzegach przez ludzi szukających budulca na łodzie i domy. Ponadto dziwożony z Tucholi i Pomorzanicy pomagają sobie w biedzie. To wszystko oraz odległość od swoich matczynych ziem sprawiają po części, że dziwożony bardziej wychodzą ku ludziom. Nie z desperacji ani chęci odegrania się, tylko w pewien właściwy sobie, naturalny sposób. Może się zdarzyć, że ktoś napotka dziwożonią chatę poza lasem, choć zawsze w jego pobliżu.

Brak typowej, pierścieniowej struktury osadniczej powoduje też, że ludzie czasem wchodzą do dziwożonych lasów. Nie starają się tam nikomu niczego udowadniać, ani ingerować w ich tryb życia, bo szanują go wystarczająco. Dość mają przecież własnych zmartwień w postaci zagrożenia ze strony zachodniej oraz bardziej szorstkiego dla upraw klimatu. Dzięki temu dziwożony nie wyganają ludzi od siebie i życie toczy się spokojnym rytmem, jeśli chodzi o wzajemne nastawienie. Poza tym, ludzi morza cechuje na ogół duża doza wyrozumiałości i cierpliwości, a jeśli chodzi o te cechy, dziwożony mają w nich swój udział, stając się powoli podobnymi tym ludziom.

Odmienne osadnictwo powoduje także, że zakłócona, niejako „rozmyta” staje się struktura społeczna dziwożon. Nie uświadczysz między nimi grona Matek sprawujących sądy i wydających postanowienia. Czasem mieszka gdzieś

kobieta mianowana Matką, może nawet według tradycyjnego rytuału, jednak jest to symboliczne. Ale jej wiedzę i doświadczenie szanuje się identycznie jak kiedyś. W Tucholi Matki są na podobieństwo wiedźnych, mieszkają tu i ówdzie, chodzi się do nich zasięgnąć porady, więc zwołać, pomóc w paru sprawach gdy słabsza, towarzystwa dotrzymać... Często posyła się do takiej dziecko by trochę wiedzy mu wpoila. Matki są jednak o wiele rzadszym zjawiskiem, nie występują w grupach ani nie koncentrują się wokół stref świątynnych, bo takie raczej nie istnieją. Gdy nie stanie rady Matek, sądu w ważnych sprawach czeka się od kapłanek. Nie tylko Mokoszy, wszystkich. Ale prawie zawsze dziwożonych. Dziwożeńskie Tucholanki nie ukrywają się aż tak po lasach - w końcu i tak część ludzi wie gdzie i jak mieszkają. Z tej racji zatraciły nieco umiejętności tak pielęgnowanych przez swe południowe siostry.

Tuchola od północy smagana jest wiatrem od Morza Białego, co powoduje, że jej tereny należą do chłodniejszych stron kraju. Przez to dziwożonia letnia odzież nie jest tak zwiewna jak w pozostałych stronach, a życie jest surowsze ze względu na ich mniejszą liczebność, a co za tym idzie, ciągłą niepewność przyszłości. Dziwożona z tych stron nie boi się specjalnie przyznać do słabości, wie że czasem



*dzban zagobowy,
Nieprzebyte Knieje*

potrzebuje ludzkiej pomocy, i że czasem to ona może pomóc. Pomorzanki nie mają w sobie takich zasobów dumy jak ich siostry.

Dziwożony z Tucholi najczęściej nadal mieszkają w lasach. Ale nie zawsze. Nie są specjalnie powszechne, ale zdarzają się owszem przypadki, gdy dziwożona mieszka z człowiekiem, a nawet pozostaje z nim w związku. Są to na ogół mieszkający w pobliżu lasów myśliwi lub drwale, albo wojacy. Ponieważ większość ludzi widzi w nich niemal zwykłe sąsiadki. Owszem, mężczyźni dostrzegają nieco inne spojrzenie, jaśniejszą urodę i łatwiej ich do tych sąsiadek ciągnie, przez co dziwożony nie muszą się uciekać do żadnych wybiegów, polowań, czy targów, jeśli chodzi o męskie towarzystwo. I nie stronią aż tak od niego... Jeśli chodzi o same związki, mężczyźni nie narzekają, mieszkając z dość samodzielnymi i urodziwymi kobietami. Choć część z nich nie pisze się na stały związek, w którym wiedzą, że nie doczekają się syna. Inna sprawa, że nie wszyscy wiedzą...

Kapłankami są nadal Mokoszy, choć stosunkowo wiele spośród nich służy cicho wygnanemu, w którego sąsiedztwie przecież mieszka i czerpie moc by pomagać rybakom i wojom w ranach i chorobach, albo by łagodzić wodę czy leczyć zatrucia. Gdy już mowa o kapłankach, bywają także oddane Marzannie, prosząc u niej o łagodną zimę i nie usypianie morza lub rzek lodem, by ryb ludziorom nie brakowało surową porą.

Tucholanki z lasów to kobiety dość spokojne, rozmarzone i lubiące zabawę nad rzekami, w której czasem uczestniczą wraz z ludźmi. Pewne utarczki powoduje tylko okazjonalne pojawianie się Rusinów, ciągnących ku obronie Arkony. Nie rozumieją oni w ogóle różnic między dziwożonami a ludźmi, ich tradycji, ani przywiązania do lasów i nie podoba im się, że kobiety rządzą się samodzielnie czy włóczą po głuszy samopas. Niespecjalnie celują w omijaniu ich lasów i poszanowaniu ich mienia i prywatności, co nieraz rozsierdza mieszkanki Tucholi i porywa je do zwiększania straży wokół siedzib. Pomorzanki używają w walce na ogół krótkich luków, ale oprócz tego lekkich, żelaznych mieczyków jednosiecznych. Gdyby ktoś im zasugerował, że jest w tym coś dziwnego, nie zrozumiałyby. Wielu tradycji nie pamiętają, są od ich źródła zbyt daleko. Wiedzą natomiast co jest praktyczne i przydatne w życiu.

Tucholanek jest niewiele. Można szacować, że na Pomorzu mieszka nie więcej jak ledwie siedem dziesiątek.

Galindia

Tam, gdzie Wisła swym zagiętym ku wschodowi ramieniem otula prastare tereny leśne, gdzie w Lesie Szarych Szyszek modrzewie sięją runo leśne igłami i omszałymi szyszkami, roztacza się jeden z bardziej odległych domów dziwożeńskich, choć nie tak daleki jak Pomorze. Jest ono siedliscze mimo swego położenia śmiało zasiedlone, a dziwożon w nim nie brakuje.

Tereny te leżą w okolicach rzeki Pisy, od której czasem ludzie nazywają je Puszciami Pisowymi. Dziwożony jednakże nadały im nazwę od ludu bałtyjskiego, który na północy lasów pomieszkował, a który zwał się Galindami. Nazwa ta przyjęła się wśród ludzi i używają jej razem z dziwożonami. Obecnie ludy bałtyjskie pokoncentrowały się we większe plemiona, tworząc kraj pruski graniczący na północy z ową puszcza.

Galindia jest tym szczególna, że wrogów niewielu w jej okolicy staje. Chrześcijananie daleko na zachodzie, od północy sąsiad nie awanturny, od wschodu ruski sprzymierzeniec w walce z poganami, południe to w głównej mierze siostry z Jarów Powiśla... Dzięki takiemu położeniu Galindia jest spokojniejszym domem, niż taki Święty Bór czy Tuchola. Powoduje to, że tutejsze mieszkanki nie wkładają tyle energii w wieczną obronę swych granic. Oczywiście, że nie niweluje takiej potrzeby całkowicie, ludzie bowiem szybko zapominają niektóre rzeczy i trzeba im przypominać... Ale po prawdzie, tutejsze leśne panny niezbyt chętnie biora udział w cudzych walkach, a jeśli się da, unikają ich w ogóle.

Dziwożony z lasów Galindii mają lepszą sposobność by zgłębiać tajniki leśnych sekretów. Jest wśród nich więcej kapłanek niż w innych stronach. Poświęcają się tak Mokoszy, jak innym bogom. Częściej niż po innych lasach można tu znaleźć dziwożonę, która czytać i pisać potrafi. Nie oznacza to, że w Galindii mieszkają kobiety uczone niczym krzatki. Zmierza to raczej w mistycznym kierunku, w stronę wiedźnych, widzących oraz kapłanek. Panien tajemniczych i o większej wiedzy niż te ich siostry, co skupiają się na ochronie swoich granic. Panien jednak w końcu skorych do zabawy we własnym gronie, bo jak się nie bawić i radować, będąc bezpiecznymi?

Z racji ich zainteresowań i praktyk, ludzie nieco obawiają się Galindek. Mają je niekiedy za czarownice i przesadni mężczyźni mniej chętnie myślą o ewentualnym oddaniu się im na noc. Dziwożony te jednak opanowały już tyle różnych ziołowych mieszanek, czarownych uśmiechów, wywarów ziołowych lub guseł, że nie straszne im męskie obawy.

Zachodnim brzegiem Galindii, wzdłuż Wisły biegnie stary, jeszcze za bałtyjskich czasów założony szlak handlowy ku południowi. Przekazuje się nim bursztyn z Morza Białego, a z powrotem transportuje ozdoby z południa i narzędzia zdobione do Prus. Dziwożony czasem korzystają z tej wymiany. Nie tylko towarowej - taki ruch handlowy sprzyja zdobywaniu przeróżnych wieści o okolicznej sytuacji i wydarzeniach. Nie robią specjalnie jakiegos widocznego użytku z tej wiedzy - nie wysyłają za często nikomu swoich zbrojnych, mają ich tylko tyle, by do własnej obrony starczyło.

Nieprzebyte Knieje

Kolejne z miejsc, jakie udało się zasiedlić dziwożonom, to południowo-wschodnie jary, poczynające się od stóp Łysej Góry, a rozległe ku stepom ruskim, mokradłom rzeki Prypeć, na południe aż

pode Dniestr niemal. Dziwożony nadciągnęły tam również z Powiśla, jednak było to wcześniej, i wielu nowych nawyków nie wyniosły. Co więcej, przenosząc się na spokojny wschód, powróciło w nich rozmiłowanie w tradycji i wierność swym korzeniom.

Nieprzebyte Knieje zyskały swą nazwę nie tyle od swej struktury - gdyż nie są one aż tak gęste, tylko prześwietlone, usiane gdzieniegdzie polankami i półotwartymi przestrzeniami. Nieprzebytymi mianują się dlatego, że niezmiernie są rozległe. Milami ciągną się jej dąbrowy, bukowiny i olesznice.

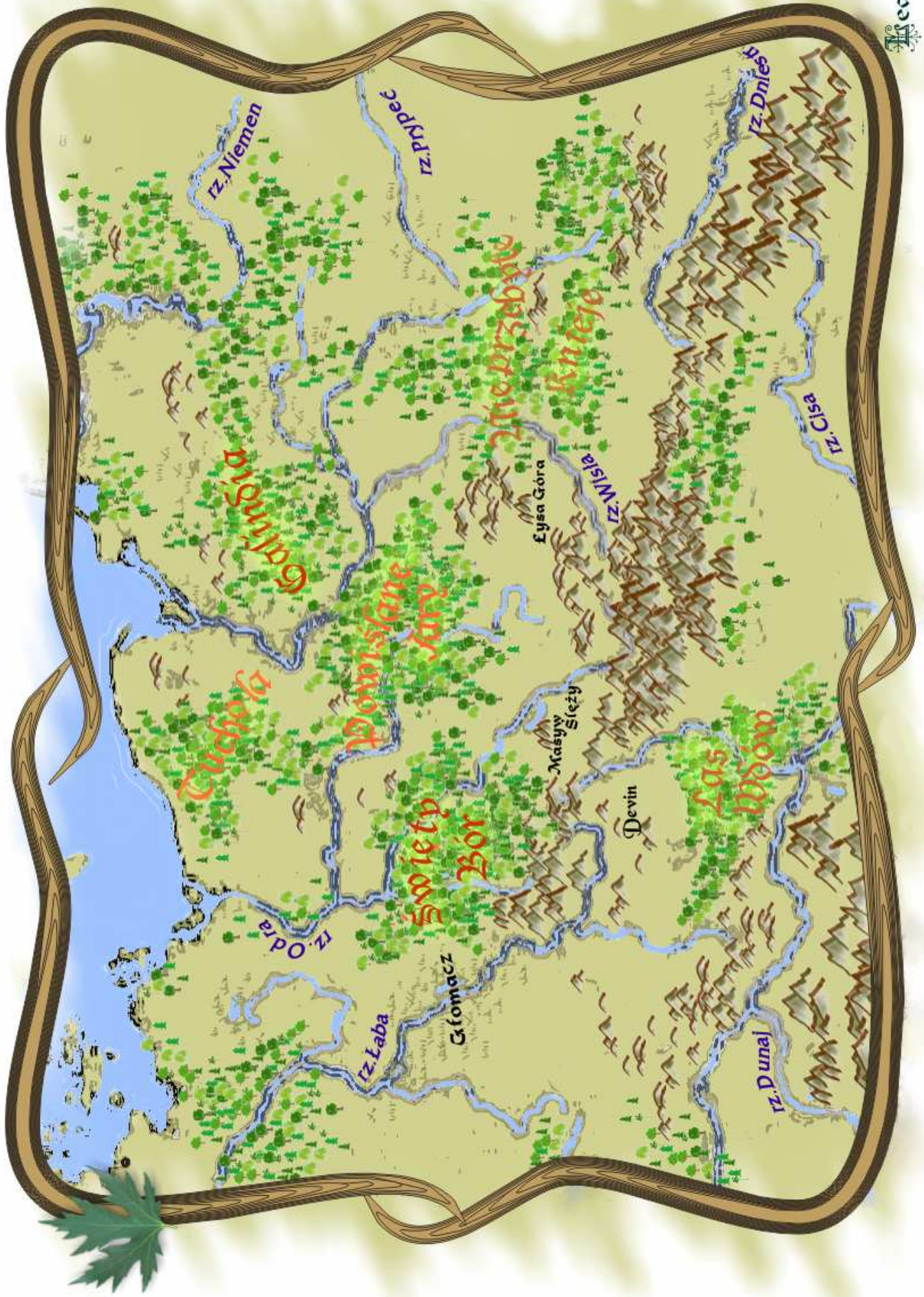
Dziwożony utrzymują kontakty z okolicznymi ludami - z Wiślanami spod Łyśca, Bieszczad i z Rusi. Są to dosyć dzikie lasy, zważywszy, że ludzie nie mieli wielkich potrzeb się w głąb nich zapuszczać. Leśne mieszkanki i tak mają sporo roboty, gdyż z każdej strony otaczają je rolnicze lub stepowe otwarte przestrzenie, a co za tym idzie, ludzie potrzebują z Kniej drewna na budulec. Dziwożony muszą pilnować, by drwale nie zapędzali się gdzie nie trzeba. Nie jest to takie trudne, gdyż dla ludzi pozostaje spora połać lasów - mieszkanki starają się trzymać w głębi, między dwoma gałęziami Wisły.

A jest ich pod dwie setki, czyli trochę więcej niż z zapomnianym Lesie Wdów, w którym to dziwożony z dekady na dekadę nikną powolutku niczym cienie, wijąc dzieci rzadziej niż ich siostry. Puszcza ta jest oddalona

od zawieruchy wojennej, jednak zewsząd otaczają ją różne plemiona ludzkie, napierając z wolna na zasoby leśne, co sprawia, że w perspektywie mają ich mieszkanki pomniejszające się tereny mieszkalne, bądź rosnące konflikty z ludźmi.

Trzeba też wspomnieć, że z racji swej rozległości, sąsiedztwa gór i względnego spokoju od ludzi, Knieje i ich polany są zamieszkałe przez wyjątkową mnogość wszelkiej maści zwierząt - od wiewiórek i kun przez rysie, żbiki, wilki i inne drapieżne, po wielkie tury i dostojne żubry na terenach półotwartych oraz okolicznych łąkach. Stąd też więcej wytwarzają po tych stronach wyrobów skórzanych i takichże ubrań, po czym wymieniają je z okolicznymi ludami za metal, mąkę i inne potrzebne rzeczy.

Do Nieprzebytych Kniej nie nadchodzą już zbyt często dziwożony z zewnątrz. Tutejsze, tworząc zatem dość zamknięta społeczność, kultywują te z tradycji, które jeszcze pozostają w ich pamięci. Walczą swoją tradycyjną bronią, łuki stosując bardziej skomplikowane niż te w Kniei Błogosławieństwa. Broń ta jest na ogół klejona z warstw i odwrotnie wygięta, by przydać ramionom refleksyjności. Nadto ich dialekt zachodzi trochę ruskimi naleciałościami, co wyniosło się z dość częstego handlu i podobnych kontaktów.



Pozostałe uwagi i sugestie dla Pana Losu

Błogosławieństwo dziwożon

Na czym technicznie polega błogosławieństwo dziwożon? Czym właściwie różnią się od ludzi? - podręcznik podaje odnośnie tego kilka ogólników. Poniżej ich uściślenie.

Po pierwsze, dziwożony będąc niegdyś zwykłymi kobietami, fizycznie nie różnią się prawie wcale od ludzi, którymi kiedyś były. Są tylko słabsze (minus 2 do siły w porównaniu z ludzką¹), ale za to zręczniejsze (plus 2 do zwinności w porównaniu z ludzką). Należy zaznaczyć, że dla Tucholanki będącej znakiem czasu te minusy i plusy do maksymalnych cech wynoszą 1.

Ponadto wyróżniają się nieprzeciętną urodą, jeśli porównać je z ludzkimi niewiastami. Dla ludzi, ich oczy mogą wydawać się dziwne, niepokojące, obce lub niezwykle. Nie-lechita jednak mógłby mieć problem z odróżnieniem czy stoi przed nim człowiek czy dziwożona, czy kto inny, a już na pewno nie pojąłby różnicy (gwoili przypomnienia, stolemy nie odróżniają i nie pojmują). Co gorliwsi chrześcijanie, jak księża, z pewnością uznają dziwożonę za narzędzie szatana - za jakie uznają zresztą większość kobiet, szczególnie takie o demonicznym wejrzeniu. Dziwożony zdradzają oznaki starzenia się, jednak w mniejszym stopniu niż ludzie, zachowując piękno i dumne spojrzenie. Z wiekiem ich włosy nie siwieją, ale nabierają delikatnego odcienia rudego, podobnie jak liście na jesieni. Ze starszych lub bardziej uduchowionych oblicz bije nie tyle młodość, duma, co pewien rodzaj dostojeństwa, budzący w ludziach niepokój. Z reguły im starsza jest dziwożona, tym bardziej opanowana i mniej emocji zdradza mimiką, przez co ludziom trudniej te kobiety rozgryźć i im zaufać.

Trzeba też nadmienić, że dzięki byciu wybrankami Mokoszy, dziwożony są bezpieczniejsze w dziczy. Bogini roztacza nad nimi swą opiekę, sprawiając, że ich ścieżki zarastają roślinnością i nie zdradzają szlaków do domostw. Mokosza obdarowywana ofiarami i zjednywana właściwym postępowaniem, powoduje, że las rodzi wystarczająco dużo owoców i nie sprowadza żadnych surowszych nieurodzajów na swe dzieci. Ponadto jej córki, jako integralna część lasu nie są atakowane przez zwierzęta, o ile te nie zostaną sprowokowane. Jeśli dziwożony polują, używają zatrutych broni, zabijających szybko i łagodnie. Zwierzęta nie płoszą się przed dziwożonami w takim stopniu, jak przed innymi rasami.

Nadto, dziwożony są biegle w radzeniu sobie w głuszy. Zatem testy umiejętności takich jak tropienie,

krycie się, kamuflaż, przetrwanie, spostrzegawczość, podchodzenie zwierzyny, zastawianie sidła, orientacja w terenie, wspinaczka (drzewa) czy skradanie się (tylko w ramach specjalności Kamuflaż), o ile dziwożona testuje je w **terenach lesistych**, są dla niej z reguły bardzo łatwe, zważywszy, że takie czynności są dla nich codzienne i całkowicie naturalne. Pan Losu powinien według uznania przydać takim testom odpowiedni modyfikator. Przykładowo, dziwożona posiada umiejętność ukrywania się: w lesie, gdy spróbuje się schować, Pan Losu doda jej kilka punktów do testu (o ile nikt jej nie obserwuje), jednak, gdy spróbuje ukryć się w mieście, umiejętność testowana będzie normalnie lub nawet z dodatkową trudnością, jeśli panna nieobyta z miastem. Podobnie orientacja w terenie – w puszczy dziwożona będzie potrafiła znaleźć drogę jak nikt inny, jednak w mieście i tak może się zgubić.

Z kolei takie umiejętności jak jazda konna, powożenie, etykieta (w zasadzie każda wybiegająca poza ewentualną kapłańską), jubilerstwo, kowalstwo, szkutnictwo, kołodziejstwo, czytanie i pisanie, są umiejętnościami u dziwożon rzadkimi, należy zatem pamiętać o konsultowaniu ich wyboru z graczami i skłanianiu ich do uzasadnienia tegoż.

Generalnie łatwiejszymi testami różnych umiejętności dla dziwożon są: tkactwo/szycie, naśladowanie głosów zwierząt (łatwiejsze są tylko leśne), oraz taniec, w którym wilom dorównują. Sprawności takie nie zależą od środowiska, w jakim postać się znajduje, są więc łatwiejsze wszędzie. Oprócz tego wszystkie dziwożonie kapłanki Mokoszy, niezależnie gdzie się znajdują, otrzymują modyfikator -1 do kosztu i +1 do Rzucania Zaklęć. Na łonie natury dodatkowo też -2 i +2 (tyczy się to tylko czarów i kapłanek swojej matki Mokoszy). Modyfikatory te kumulują się. W przypadku, gdy dziwożona rzuca zaklęcie Mokoszy na łonie natury, ma ułatwienie +3. Dla porównania, gdy człowiek rzuca czar Mokoszy w lesie, ma ułatwienie tylko +2, gdyż nie ma rasowego, jedynie sam lokacyjny).

Wszystko to dotyczy się tradycyjnych dziwożon. Są jednak takie, które tradycyjne nie są. Od czasu do czasu zdarza się dziwożona zaprzyjaźniona z ludźmi, dziwożona zakochana, dziwożona walcząca mieczem... Im dalej geograficznie od swych korzeni (Las Wdów), tym mniejsze przywiązanie do tradycji. To zjawisko najbardziej widać w Tucholi, gdzie dziwożony żyją bez swojej struktury osadniczej, sąsiadko z ludźmi. Gracze powinni określić czy ich postać jest takim „znakiem czasu”, czy też dziwożoną tradycyjną, nie bratającą się z ludźmi. Jeśli gracze tego nie zrobią, decyzja należeć będzie do Pana Losu. Szansę na to, że tworzona postać wybiega poza tradycyjny szablon można również określić losowo, w zależności od miejsca zamieszkania. Propozycje prawdopodobieństwa podaje poniższa tabela.

¹ z uwzględnieniem tego, jaką ludzką siłą maksymalną Pan Losu uznaje, 14 z podręcznika czy 16 z nieoficjalnych dodatków.

Teren	Szansa
Las Wdów	0-1%
Święty Bór	5%
Nieprzebyte Knieje	5%
Powiślane Jary	10%
Galindia	10%
Tuchola	40-50%

Cechy dziwożony będącej znakiem czasu

U dziwożon oddalonych od tradycji na pierwszy rzut oka nie widać żadnych szczególnych cech. Nie istnieją znaczące fizyczne różnice poza tym, że swoją sprawnością te kobiety przypominają już trochę ludzi. Dziwożony te są już nie o tyle zręczniejsze od ludzi, ale też nie o tyle od nich słabsze (w porównaniu z nimi ich zwinność jest wyższa o 1, a siła niższa o 1)². Polegając na nich częściej sprawiają, że unikalne umiejętności przetrwania ulegają niejakiemu stepieniu. Przez to różnego rodzaju testy, które prostsze były dla dziwożon tradycyjnych, są tu mniej (choć nadal) łatwe. Proponuje się podzielić modyfikator na pół, na przykład gdy PL nadawał zawsze testom dziwożonom modyfikator +2, u tych dziwożon niech to będzie już tylko +1.

Tylko wśród najbardziej zasymilowanych dziwożon mieszkających na Pomorzu można czasem usłyszeć o bardziej stałym związku dziwożony z człowiekiem, o dziwożonach mieszkających poza lasem, z ludźmi, czy o różnych podobnych rzeczach. Istnieje możliwość, choć jest to wariant dość unikalny, wprowadzenia do przygody pogłoski o chłopaku o dziwnym spojrzeniu i gładkiej cerze, a będącego synem zasymilowanej dziwożony. Przypadek taki jest z zasady unikalny, jedno- lub dwurazowy w lechickim świecie, jednak wiele zależy od samego Pana Losu.

Syn dziwożony. Należy przyjąć, że jeśli już jakiegś dziwożonie urodzi się syn, dziecko przeraża matkę. Dziwożona widzi w takim wydarzeniu niechybny znak od swojej bogini, będący ostrzeżeniem lub jednoznaczną karą. Znak będący odebraniem jej błogosławieństwa. Od PL zależy, czy dziwożona, posiadająca wszak bardzo rozwinięty instynkt macierzyński, zdecyduje przedstawić problem swoim i w strachu lub rytualnie zabije dziecko, co klóciłoby się z jej naturą. Dziwożona, która powiła chłopca, traci w oczach swych siostr. Przestaje praktycznie być dziwożoną. Choć nie wyganiana, jej obecność w klanie nie pozwala zapomnieć o karze od Mokoszy dla jej otoczenia, o nielasce o jakiej informuje znak, więc taka matka najpewniej sama odejdzie, najprawdopodobniej do ludzi. Kiedy jednak zostaje, Klan tolerując ją, w skrytości będzie upatrywał w niej źródła niektórych niepowodzeń, przyczyny waśni z innymi Klanami lub podobnych przykrości. Choć konserwatywne mieszkanki Lasu Wdów w razie dowiedzenia się o takiej osobie z pewnością

wymierzylby jej bardzo surową karę, widząc w niej zdracznice i nie bacząc, czy pochodzi od nich czy z północnych szczepów.

Nie zawsze jednak dziwożona chciałaby, żeby jej otoczenie wiedziało o takim zdarzeniu. Dlatego najbardziej prawdopodobne jest, że po kryjomu podrzuci niemowlę w którejś wsi, podmieniając je na dziewczynkę. Wtedy o zajściu nie wie prawie nikt. Wśród zasymilowanych dziwożon, ludzka dziewczynka będzie praktycznie nie do odróżnienia. Co się tyczy syna dziwożony wśród ludzi - wszystko zależy od woli PL. Czy chłopak będzie się rzucił w oczy, czy będzie butny, czy wręcz przeciwnie, będzie stronił od ludzi i miał zapędy na leśnego łowcę lub guślarza. Czy za jego urodą będą wzdychać dziewczyny, czy może będzie zniewieścialsy i o nietypowych upodobaniach. Czy nikt nie będzie potrafił długo patrzeć mu w oczy, czy ludzie będą to wręcz lubili. Należy jednak pamiętać o tym, że syn dziwożony jest człowiekiem i nie dzieli żadnych dziwożonich modyfikatorów - jeśli PL zdecyduje dać mu zdolności po matce, może to być coś w rodzaju talentu do szycia (może być z łuku) lub wytrwałości w tańcowaniu na biesiadach.



² Niektórzy PL przyjmują takie ograniczenia cech również dla ludzkich kobiet, podręcznikowe nadając tylko mężczyznom.

Głagolica, forma prosta

(łatwa do rycia w drewnie)



O wiłach

Wiele żem widział i wielem słyszał, powiem wam tedy o jednych małych stworzeniach wiałami zwanymi, co byście mogli choć w części pojąć ich naturę i obyczaj. Ale mniemam, żem powinien zacząć opowieść od jej zarania.

Dawno temu, gdy Mieszko odrzucił chrzest i precz przegnał niemieckich kapłanów Krysta, bogowie do naszych krain zesłali nam do pomocy dziwne stworzenia.

Perun wystał nam stolemy, wielkie olbrzymy prawie jak dwa człeki roste, strach one sięją i spustoszenie w szeregach niemieckich. Wielce one przydatne w boju, ich młoty wyginają niemieckie pancerze niczym skorupkę jajka jakowego.

Mokosza z kolei swe córki wystala - tak zwinnych wojowniczek, którym las domem bardziej niż komukolwiek innemu, świat nasz nie widział. Łuk w ich rękach bronią śmiertelną jak w niczych innych, a kapłanki ich prym wiedą w służbie Mokoszy, a także w mocy, jaką obdarza owa bogini.

Weles ze świata swego krzaty do nas sprowadził - może i nie są one silne i wojować nie potrafią, ale ich mądrość wielce pożytecznie się przekłada w służbie bogom, a także w wiedzy tworzenia mikstur wszelakich.

No i ostatnie stworzenia, które to Strzybóg nam posłał to wiły, ale o ile wcześniej wymienione rasy słusznie wspomagają w walce z Niemcami, o tyle wiły...no cóż...

Niektórzy powiadają że kolejnym żartem ze strony boga było posłanie ich nam do pomocy, więc one chyba zamieszania robią niż skutecznie w walce z wrogiem służą.

Z drugiej strony jednak, wiły jak nikt inny bawić się potrafią i serce smutne rozweselić.

A może taki właśnie zamiar był Strzyboga, aby w tej wojennej pośrodku serca nasze radością pokrzepić? Opiszę wam tedy, ilem widział, sami przeto ocenicie ich przydatność.

Że wiły jak nikt inny świętować potrafią

Na początek zacznę o tym, czym wiły najbardziej słyną, czyli świętowaniu oraz zabawach wszelakich. Każde nadchodzące święto jest przez wiły wyczekiwane jak nigdzie indziej, bo też one jak nikt inny na owych świętach bawić się potrafią. Cóż mówić - w dziady, gdy się ognie przy kamieniach nagrobnych stawia i duchy swych przodków gości, one przebijają się za duchy czy demony i bawią przy ognisku, skacząc, tańcząc i robiąc psikusy jak zawsze. Przy każdym święcie najważniejszy jest kapłan, które odpowiedni obrządek odprawia. U wił obrządki te są bardzo krótkie, mówi się, że nawet sam kapłan nie potrafi zbyt długo prowadzić nudnego rytuału. Nie ma więc co się dziwić zwykłym wiałom, gdy tylko kapłan zakończy swą pracę, te zniecierpliwione zaczynają zabawę. Z reguły rozpalają wtedy ogniska, znoszą wszelakie jadlo i napitek. Niewiasty uwielbiają się wtedy stroić, nieraz zresztą zdarza się to także i mężom.

Muzyka i tańce są nierozłącznym elementem większości uroczystości, tak samo jak wszelkie konkursy czy turnieje przez nie organizowane. Każdy zwycięzca jest nagradzany jakimś upominkiem lub innym wyróżnieniem. Dnia tego oczywiście wino czy miód leją się strumieniami, po wypiciu większej ilości trunku wiły bardziej niż zwykle miłować się zaczynają. Nieraz przy święcie takim zdarza się, że na przykład tkacz potrafi dać

innej wile w prezencie zbroję, którą robił ponad miesiąc. Problem pojawia się wtedy, gdy napitek przestaje działać, a tkacz zaczyna żalować tak hojnego prezentu, może zacząć płakać, albo po prostu chodzić ze smutną miną. Na szczęście nie trwa to długo, gdyż wila, która dostała prezent, daje go z powrotem swemu darczyńcy, by ten się nie smucił i na powrót wszyscy cieszą się i radują.

Najbardziej lubianymi świętami są oczywiście: Sobótką, która odbywa się pierwszego dnia lata, oraz dzień Śmiechały w pierwszy dzień kwietnia. Choć trudno mówić, ażeby któreś ze świąt było gorzej traktowane, bo jednak na każdym równie dobrze się bawią.

W czasie świąt można także napotkać u nich dziwożony lub wilunie, nieraz także ludzi i krzaty. Pozazdrościć tylko można tym szczęściarzom, bo i zabawa dla nich będzie niezapomniana.

Że wiły harcują...

Kto by nie wiedział, że wiły to stworzenia wesole, uśmiechnięte i jak nikt skore do psot i zabaw? Jako dzieci Strzyboga, swój obowiązek wobec niego wypełniają jak najbardziej należycie, o ile nawet nie z nadwyżką. Każde święto, każda sposobność dla nich dobra, aby dobrze się bawić. To, że słońce pięknie świeci, budzi w nich dobry humor; to, że pada, jest zachętą do ganiania się w deszczu, o śniegu nie wspominając, bo i tu się ochotą do masy zabaw wszelkich wykazują. Tak więc latem czy to w berka gonia, czy to zabawy jakie z bronią, albo chowanego. Dziewczynki z kolei uwielbiają robić wianki

lub też się stroić. Żarty i psoty są zwykłą codziennością, nieraz nawet bywają niebezpieczne. Głównie to sprawa chłopców, kiedy to choćby konkurują ze sobą o to, kto potrafi ujeździć jelenia albo kto wilka za ogon szarpnie. Przez takie zabawy niejedna wila przed oblicze Strzybogowe przedwcześnie wróciła, jednak im wily starsze, tym bardziej rozważne, o ile rzecz tak o nich można. Często zdarza się spotykać, jak bawią się z ludzkimi dziećmi z okolicznych wiosek. Rodzice jednak na ogół zabraniają im zabaw z wilami, bo - jak wcześniej wspomniałem - mają ciagoty do niebezpiecznych zabaw. Szarpnie taka wilka za ogon i w górę ucieknie, a dziecię ludzkie skrzydeł nie ma i źle taka zabawa się kończy. Dlatego miejcie swe pociechy na oku, zwłaszcza kiedy wily w pobliżu harcują.

Zimą z kolei uwielbiają rzucać się śnieżkami, lub lepić wilanki, bałwankami u nas zwane.

Nieraz można też zobaczyć, jak wily bawią u innych ras, w wioskach dziwożonich, czy też ludzkich osiedlach, ukazują wtedy swój kunszt taneczny, strzelecki, czy jakikolwiek inny przez nich preferowany. Oczywiście myli się ten, kto sądzi, że wily smutku nigdy nie czują. Bowiem i one nieraz smutne bywają, a nawet płakać im się zdarza, lecz przeważnie uśmiech gości na ich twarzach. Dlatego też tak właśnie ludzie zawsze wily postrzegają, jako wesole i roześmiane istotki.

Jak to wily się stroją

Częstokroć mówią o wilach jak najgorzej - że złońce, kawalarze i złodziejaski. Jednak są takie piękne... Ich kolorowe stroje powiewają na wietrze przy każdym wdzięcznym ruchu. Wyglądają w nich jak motyle albo istoty owinięte w mgiełki. Wrażenie to sprawiają wstęgi ubioru, podłużne chusty, ciągnące się za nimi w locie jak proporce.

Wily lubują się w strojach zwiewnych i lekkich, przez który nieraz prześwitują ich jasne ciała. Materiał sporządzają z luźno tkanej pajęczej przędzy, czasem w całości, a czasem jedynie dodając jej do welny lub lnu. Między sobą ubierają się najswobodniej, wybierając, co się im podoba. Za to gdy wyruszają do ludzi, ubierają się bardziej praktycznie, ale nadal kwieście. W podróży rezygnują często z długich chust czy szali albo podobnych powiewających ozdóbek. Ponadto, co jest zrozumiałe, nie pakują do sakwy kompletu strojów, tylko biorą taki, co spełni najwięcej funkcji, połączy wytrzymałość, piękno, utrzyma ciepło...

Wile sukno jest bardzo delikatne, podobne do sprowadzanego przez ludzi jedwabiu. Szyte suknie i szaty bardzo często krojone są na podobieństwo różnych

części kwiatów, często calych kielichów lub płatków. Typowa suknia jest zszyta z licznych splachetków materiału, co razem nakładają się i przypominają bardzo płatki kwiatowe. Mogą być różnej długości, bo wily czerpią z naturalnych wzorów, raz mają długie kiece na podobieństwo tulipana, raz krótkie niczym płatki lilii wodnej, innym razem jeszcze czego innego.

Mówi się, że wily z Niwi wyszły od bogów i z początku niemal ubrań nie знаły. Dopiero marznąc poczęły okrywać ciała i wtedy odkryły dekoracyjne walory odzienia. Po latach od zamieszkania w Jawii, wily nie ubierają się ze wstydu, ale dla ozdoby i ciepła. Nieraz w skwarным dniu na łące można którąś spotkać owiazaną leciuskim szalem, ale poniżej z nie wszystkim przykrytym. Na bardzo ciepłe dni albo niektóre święta, jak sobótkowa noc, zakładają nieraz prawie przezroczyste suknie. Chociaż różnie bywa, bo w przypadku wil, a zwłaszcza ich strojów, ciężko jest mówić o jakichkolwiek regułach.

Wile czapki to zarówno te cieniutkie noszone z fantazji, jak i te grube wdziewane w chłodach, proste czapy z chwościkiem, wystającym jak lodyżka z czubka głowy. Czapeczki są wokół cięte w spiczaste ząbki, co nadaje całości wygląd, jakby wila wdziała na głowę duży dzwonek kwiatu.

Co się tyczy fryzur, włosy strzybożych chochlików są na ogół długie, nie cięte, choć to nie reguła i spotkać można przeróżne, wcale często także całkiem krótkie. Chłopcy strzygą się krócej, u nich jedynie połowa nosi długie włosy. Krótkie to domena zwłaszcza tikilisarae, u nich prawie nie da się spotkać swobodniejszej, nieprzyciętej fryzury.

Wile włosy nie zawsze opadają wokół twarzy, bywa, że są różnorako pościągane, pokręcone w loczki, zaplecione w warkoczyki i niejednokrotnie ustrojone wstążkami i piórkami. Co więcej, wily czasem nawet barwią włosy wywarami na jaskrawe kolory. Wywary kwiatowe i robione z owoców służą im też do smarowania się, przez co same pachną jak kwiaty, od których przecież mają zwyczaj brać imiona.

Wspomniane wstążki to dość wdzięczny element stroju wily, zważywszy że powiewają za lecącą jak furkoczące smugi barw. Z upodobaniem wykorzystują to tancerze i tancerki. Oni też zawsze mają kłopot z dobraniem sobie na występ stroju, który będzie zarówno efektowny jak i praktyczny. Na ogół decydują się na krótkie szatki lub suknie, nieplączące się w tańcu - nie zaś na zwykłe suknie uwiązane na sznureczku przez ramię lub podobne. Bardzo dużą popularnością cieszą się



również wianki kwiatowe, zwłaszcza te z drobnych kwiatków, stokrotek, kaczeńców lub zawilców. Ozdoby wilów, a w szczególności tancerzy, nie kończą się jednak na ubraniu i fryzurze. Na przegubach rąk i kostkach przewiązuje się często sznurek z drobnymi dzwoneczkami, które pobrzękują w rytm każdego potrząśnięcia.

Jeśli chodzi o modę na szczególne okazje, uświetniane występami tanecznymi, od czasu do czasu na popisowy występ tancerka bierze długą, wąską wstążkę, co podczas wirowania tworzy wokół właścicielki barwne kręgi. W efekcie bardzo podkreśla to ruchy wily i jej prędkość, niewprawną osobą ryzykuje jednak opłatanie się. Wstążki bywają trzymane w dłoniach albo nawet przywiązane do przegubu lub kostki.

Ponadto wily lubują się w chustach kolorowych i drobnych koralikach. Korale robione są chętnie z jarzębiny, drewniek, glinianych figureczek i piórek. Gdy się poszczęści, wily nabywają szklane paciorki od ludzi i krzatów, a rzucają się na nie z entuzjazmem, wydzierając sobie wzajem. Podobnie dzwoneczki, wstążki i przeróżne gliniane wisiorki, które na siebie wieszają. Wystrojona odświętnie wila wygląda, nie przymierzając, jak istny kolorowy motek wstążek, wisiorków i koralów.

Chusty z kolei, jak i inne części odzienia, chochliki barwią i malują we wzory. Do wyszywania nie mają cierpliwości ani daru, na pewno by się niecierpliwiły, albo igły kumoszkom podkładały pod siedzenia zamiast pracować. Barwniki są czerpane z owoców, kory i nasion. Im treściwsze kolory da się z nich otrzymać, tym miłsze są wilim rzemieślnikom. Z racji swej nietrwałości, barwy co jakiś czas odnawia się lub zmienia, częściej niż u ludzi. Gdyż taka właśnie jest wila natura - kwietna, pstrokata, a przy tym niestała i nigdy nie wiadomo, jakimi jutro się pokaże.

Podobnie jak w przypadku innych ras, gdy ktoś nieobyty jest z wyglądem wil, trudno mu zapamiętać i odróżniać poszczególne twarze. Czasami problem stanowi nawet odróżnienie wilów od wil, gdyż obie płci charakteryzują się delikatnymi, okrągłymi jak obłoczki rysami oraz glosem o dźwięcznym, piskliwym trochę brzmieniu. Dochodzi do tego popularność długich włosów oraz ubieranie się w barwne suknie.

Gdy się przyjrzeć dokładnie, męskie stroje najczęściej są prostsze, na podobieństwo długich sukni czy tunik. Kobięce zaś częściej posiadają falbany czy dodatkowe fałdy i plisy, jak płatki kwiatów.

Zgoła inna sprawa to noszenie się zimą. Chochliki wprawdzie trudno spotkać o tej porze roku, ale czasem okoliczności wyganiają je z domków i każą podróżować. Wily bardzo szybko marzną, dlatego noszą specjalne wełniane ubrania. Jest to na ogół wełna owcza lub miękka skóra barwiona na różne kolory, podbijana wełną. Aby nie zmarznąć, wily ubierają się bardzo ciepło, jak na ludzkie standardy. Jednak nie byłyby sobą, gdyby nad praktyczność nie przedkładały drobiazgów, bibelotów, dodatków i popisywania się. Dlatego czasem jednej kawałek brzucha błyska spod czerwonego

kubraka, drugiej sukienka kolan nie zakrywa, na trzeciej wiszą poupinane szmatki i pióra. Dla wilich modnisiów ratunkiem są pajęczne spodniki, przypominające ludzkie ciasne kalesony albo dziwożonnie wełniane legginsy. Zakładają je pod sukienki i szatki, a na nie wciągają buty z wysokimi cholewkami. Cenią sobie bardzo taki ubiór, który nie krępuje znaną ruchów, i nie ociera delikatnych ciał. Nawet skrzydła noszą wypuszczone poprzez wycięcia w kurtce, gdyż wewnątrz by się nie zmieścili. Otwory są wąskie i podłużne, wzdłuż obszyte mięciutką wełną lub tkaniną pajęczą. Dzięki temu ich skrzydła nie są narażone na otarcie przy poruszaniu. Z kolei pod kurtkami sztrzyboże dzieci noszą bardzo grube, pajęczne swetry, a do tego skórzane lub pajęczne spodnie tak samo grubo plecione. Oczywiście głowom także nie dają marznąć - noszą grube czapy z płatami zakrywającymi uszy. Nie jest rzeczą niezwykłą pewien szczególny rodzaj wilego stroju zimowego - białego, wełnianego kombinezonu. Jest to bardzo ciepły sweter z kapturem i spodniami. Jego rękawy są zamknięte, zakończone dwupalcowymi rękawicami. Podobnie stopy, nie są otwarte jak w zwykłych spodniach, a zakończone na podobieństwo rajstop. Całość jest jednolitym ubraniem. Czasem dodatkowo zakłada się na niego skórzany kubraczek i wysokie buty, zwłaszcza na tęgie mrozy albo dalekie podróże.

Z jednej strony można powiedzieć, że wily to dziecinne chochliki, psotne, pstrokate i krzykliwe niczym stado sikor przy słoninie. Po różnorodności wilich gustów i barwności ich wyglądu widać jednak, że dzieci Strzyboga lubują się w tym co piękne i przebiegają w tym kapryśnie.

Jakie budowle w wiosce wil spotkać można

Chatki wil inne są uderzająco inne aniżeli nasze ludzkie, chyba to przez fakt, że położone są one na gałęziach największych drzew, które to zresztą wydają się jakby specjalnie wyrosnięte dla potrzeb wil. Z reguły przypominają one ścięty wzdłuż walec - tak, że podłoga jest prosta, kiedy same boki ścian i sufit zaokrąglone. Niektóre chaty są też na zasadzie krzyża z jedną ściętą nóżką, każda odnoga to jakby osobny pokój mieszkalny, przegrodzony tylko zwykłym płótnem.

Niektóre z gniazd wyglądem przypominają kulę, ale to raczej rzadko spotykane, zresztą w czasie zimy zawsze są niezamieszkałe. Większość owej chatki jest zbudowana z gałęzi lub wikliny, jedynie podstawa jest solidniejsza, ażeby mogła utrzymać ciężar jakiego jest poddawana. Chyba największy ciężar to piecyk z wystającym u góry chaty kominem. Cały piecyk, jak i komin są wykonane z gliny, która jest lżejsza od metalu i łatwiejsza do przeniesienia do środka chatki znajdującej się przecież na drzewie. Jeśli idzie o ściany, to są one uszczelniane mchem, ażeby nie przepuszczały wody i chroniły od wiatru. Ale na ogół jest to jednak stosowane tylko w

niektórych miejscach, gdyż całość chatki od zewnętrznej strony jest pokryta pnączami roślin. Pnącza te wiosną i latem są pokryte różnokolorowymi kwiatami, co w efekcie daje wspaniały widok – zawieszane na drzewach chatki pokryte barwnymi, pachnącymi kwiatami. Przepięknie to wygląda w noc Kupały, kiedy to wily harują najbardziej.

Wyróżniającymi się budynkami u wił są oczywiście świątynie, wśród których najważniejszą jest ta poświęcona Strzybogowi. Bogu wiatru poświęcone jest całe drzewo, na którym poumieszczane są różnego rodzaju chatki. Na obrzeżu drzewa znajdują się cztery stożkowego kształtu gniazda zakończone czteroramiennym wiatraczkiem wykonanym z drewna. Każde z nich symbolizuje jedną ze stron świata, czyli północ, wschód, południe i zachód, tak samo jak to i w naszych świątyniach jest stosowane. Dalej bliżej środka poumieszczane są gniazda mieszkalne, gdzie kapłani i kapłanki mieszkają, te nie różnią się od innych domków niczym szczególnym, jedyną różnicą są liny, które przecinają owe drzewo i łączą każde z budynków. Na owych linach przymocowane są przeróżne wstążki, dzwoneczki czy też kolorowe spirale kręcące się na wietrze.

Na samej górze świątynnego drzewa znajduje się największe z wszystkich gniazd, które kształtem przypomina ścięty z jednej strony krzyżyk. Składa się ono z pomieszczenia środkowego, w którym składane są wszelkie dary dla Strzyboga, oraz trzech pomieszczeń pobocznych, gdzie przechowywane są dary, których kapłanom nie udało się spożytkować. Pośrodku można także zobaczyć przywiązane przy suficie sznurki, do których tak jak i na zewnątrz przymocowane są wstążki oraz dzwoneczki. Zaś na samym dachu budynku umieszczony jest piąty wiatraczek, największy z nich wszystkich.

Kolejną jest świątynia Swaroga, ta nie zajmuje całego drzewa, a jedynie jego szczyt. W najwyższym punkcie umieszczony jest budynek o kształcie krzyża. Jedne z ramion służy jako korytarz kierujący do środka, gdzie składane są ofiary, pozostałe trzy służą do przechowywania niespożytkowanych darów. Na górnej części świątyni znajduje się wieżyczka, która ażeby była solidniejsza, wzmocniona została grubymi, kilkumetrowymi gałęziami oraz dodatkowo z końca każdego ramienia świątyni podparta żerdziami. Wieża zakończona jest niewielką kopułą, w suficie kopuły znajduje się okrągły otwór, a po bokach w ściankach cztery otwory, pośrodku z kolei znajduje się gliniana misa, w której płonie ogień. Za dnia, jak wiadomo, Swaróg zsyła światło, ażeby wszyscy mogli widzieć, gdy jednak nastaje noc i nastają nieprzeniknione ciemności, zapalany wtedy jest ogień. Wily, tak samo jak i my ludzie, nie widzą w ciemnościach, ów ogień służy temu, by gdy jakaś wila przed zmrokiem nie zdążyła wrócić do wioski, mogła wznosząc się ponad koronę drzew zobaczyć światło świątyni i bez problemu trafić do domu. Niejednej już wile świątynny ogień życie uratował.

Ostatnia świątynia jest poświęcona Mokoszy, bogini przyrody. Tutaj, w przeciwieństwie do pozostałych, budynek umieszczony jest jak najniżej, a zarazem najbliżej środka [środku czego?]. Kształt jego to trójramienny krzyż, w środku praktycznie nie różni się niczym od innych za wyjątkiem oplatającymi ściany zielonym pnączami. Od zewnątrz także budynek opleciony jest pnączami, wyrastającymi z ziemi, oplatając i zarazem łącząc pień drzewa z budynkiem świątynnym. Roślina jest tak silna, że nawet w zimie nie usycha, zachowując nadal swą zieloną barwę. Gdy nadchodzą ciepłe dni, obrasta w białe kwiaty, których niewinna i prosta zarazem biel powoduje, że budynek wyróżnia się w tle innych drzew obrastających w różnobarwne kwiaty.

Rzemiosła jakimi się wily parają...

Wily, wbrew pierwszemu osądowi, jaki ludziom się nasuwa, potrafią czasem wykazać wiele cierpliwości w swojej pracy, przy czym niejednokrotnie umieją zadziwić dokładnością, precyzją, a także pięknem wykonania. Z reguły w wiosce jednym rzemiosłem para się kilka wił, którym dodatkowo pomagają inne. Typowy rzemieślnik ma około pięć młodych wił do pomocy, czynią to one z własnej woli, z ciekawości lub dla zabawy, rzadko jednak wytrzymują dłużej przy takowej pomocy niż jeden miesiąc, potem znów gdzie indziej lecą się pouczyć. Prawie każda wila za młodu zakosztuje wszystkich prac jakie są dostępne w wiosce, a kończy, gdy zaczyna jej się nudzić, jednak gdy dostępuje pełnoletniości obiera sobie, co jej najbardziej pasuje. Zdarzają się wily zajmujące się nawet kilkoma rzemiosłami, są to jednak raczej odosobnione przypadki. Wszystko, co produkują, służy się ich niewielkiej społeczności, a nieraz do handlu z niewilami. Spróbujmy jednak z osobna opisać najistotniejsze z ich rzemiosł.

Latrisililiel – Tkacz

Praca tkacza u wił jest bardzo powolna i dokładna, ale dzięki swym małym i zwinnym rączkom idzie im całkiem wprawnie. Żaden człowiek nie dał by im rady chcąc z nimi współzawodniczyć. Utkane ubranie jest całkowicie gotowe i nie wymaga już zszywania różnych elementów czy też ich skracaniu jako to u ludzi ma miejsce, wszystko tkane jest bezpośrednio z przędzy, będącą tak naprawdę siecią pajęczą, specjalnie przez tkaczy hodowanych. Pająki te, przybyłe razem z wilami z Niwi, nie żywią się mięsem, tylko owocami czy też innymi roślinami. Mieszczą się one w osobnych gniazdach, a zadaniem tkacza, oprócz tkania, jest także opiekowanie się nimi, czyli musi je żywić oraz zapewnić im ciepło w zimne dni, a przede wszystkim, gdy nadejdzie zima. Z braku ciepła zimą pająki nie umierają, a jedynie tworzą jeden wielki kokon i zapadają w letarg zimowy.

Wracając do samego tkania - przypomnieć trzeba, że wily mieszają często sieć z lnem, jednymi z powodów

jest to, że łatwiej go zabarwić, poza tym szybciej się wysusza traci swoją lepkość.

Tkaniny wyrabiane przez nich są ponoć bardzo delikatne, niczym muśnięcie wiatru, są prawie jak dalekowschodni jedwab.

Inaczej ma się ich ubiór zimowy, składający w większości z owczej wełny, głównie kupowanej od ludzi. Wila ubrana w taki strój przypomina trochę małą owcę, zresztą nieraz zdarzało im się wchodzić w stado owiec i becząć, przez co biedni pasterze nigdy się nie mogą sztuk swoich doliczyć.

Dzięki swym drobnym zręcznym palcom potrafią utkać szatę w ciągu kilku dni. Inaczej się ma wyrabianie pajęczych zbroi czy sieci, te potrafią się ciągnąć nawet do kilku miesięcy, mowa tu jednak o ciężkiej zbroi, z którą spotkać się przez to prawie nie sposób. Praca tkacza jest tak istotna, że ma on nawet własne święto, zwane pajęczym. Na początku maja każda wila niesie dla pajaków jakieś jadlo, a kapłanka Mokoszy błogosławi pracę tkacza oraz same pajaki. Później następuje przywdziewanie nowych strojów, mających im służyć przez najbliższe ciepłe dni danego roku. Po tym następuje tradycyjna wila zabawa, tańce i konkursy w tym zawody na najładniejsze ubranie, ten konkurs jest niezwykle popularny wśród niewieściej części populacji. Zwycięza ta, która wprawi resztę w największy zachwyt i zostanie nagrodzona największymi brawami, nagrodą jest jak zawsze coś pysznego do jedzenia lub picia. Oczywiście nagroda nie pomija także tkacza, który ów strój utkał, jakby nie patrzeć, praca ich przed pajęczym świętem jest niezwykle ciężka, gdyż muszą wykonać nowe ubrania dla wszystkich wil w wiosce, a jeśli dodać, że pleć piękna jest tutaj nad wyraz kapryśna, to tym łatwiej docenić ich pracę.

Chiril - Winiarz

Jakież by smutne byłoby zapewne życie wil, gdyby swego wina nie miały – rzecz wręcz nie do pomyślenia. Wyroby wilich winiarzy są, jak się powszechnie uważa, najwyższej jakości, ponoć sam Strzybóg ich czarami wspomaga, by smak wina był tak przedni. Mieszą na wszelkie sposoby smaki różnych owoców, dodając często ziół jakichś oraz innych składników.

Co dobre jednak dla wil, nie zawsze dla innych – warto dodać że choć wino jest bardzo smaczne, to dłużej pite robi się mdle, dla wielu ludzi są one nazbyt słodkie, w dodatku nie są tak mocne jak ludzkie, dwa razy więcej trzeba wypić, aby się upić. Przy wszelkich świętach wily popijają wiele takich trunków, niejednokrotnie też garnuszki pełne tego wyrobu są nagrodą w różnych zawodach, winem także wznoszone są wszystkie toasty w czasie świąt – głównie to domena kapłanów Strzyboga, rzecz jasna.

Oprócz alkoholi, chirilali zajmują się też wytwarzaniem napojów zwykłych, mam tu na myśli wszelkiej maści soki. Tak samo jak wina, na wszelkie sposoby ich smaki są mieszane, czego to u nich wypić nie można, to nawet bóg wiatru chyba nie wie.

Przerabianie owoców na przeciery to także praca winiarza. Podziw bierze, jak oni potrafią podolać takiej ilości pracy, a prawda jest taka, że najczęściej ze wszystkich mają pomocników i lepiej chyba nie mówić, dlaczego.

Abrakalala - Garncarz

Skoro pić, to trzeba mieć i z czego pić. Gdyby nie garncarz, to krucho by z tym było, z chętnymi jednak do tej pracy problemu jednak nie ma. Wily tak samo jak i małe dzieci bardzo lubią bawić się błotem, tak więc znajdują się i takie, co gliniane garnuszki, amfory czy inne naczynia lepić uwielbiają. Ich wyroby są robione całkowicie ręcznie, przez to prawie każdy garnuszek jest inny, dodatkowo też upiększany – wzorami czy też ozdóbkami. Wszystko to, ażeby było wytrzymałe, jest wypalane w piecu, gabaryty owego pieca są tak znaczne, że znajduje się on na ziemi. Nie myślcie jednak, że pozostawiony jest on na pastwę deszczu czy śniegu, wokół niego zbudowane jest przyziemne gniazdo, ułatwiając tym samym pracę garncarza.

Garncarze zajmują się także wyrabianiem glinianych ozdób, posążków, wisiorków czy innych rzeczy, które długo by można wymieniać.

Wyroby te są różnokolorowe, jest to możliwe dzięki specyfikom, potrafiącym ładnie ubarwić glinę. Co piękniejsze dzieła są nagrodami podczas świąt, nie ma nic bardziej zaszczytnego dla abrakalala niż ustanowienie jego wyrobu główną nagrodą w turnieju tikilisarae czy tancerek. Zdarza się to tym częściej, że nawet gdy nagrodą jest wino, musi być ono w czymś podane.

Świtirliu - Łukmistrz, stolarz

Łukmistrz i stolarz są chyba najbliższymi określeniami tego zawodu, gdyż zajmuje się on wyrabianiem wszelkich drewnianych rzeczy, od broni do wyposażenia domków.

Zaczynając od tego pierwszego, to ważną rzeczą są luki, będące mniejszymi wersjami luków równikowych, różni ich jedynie cięciwa, która wykonana jest z pajęczej sieci – tę rzecz jasna wyrabia tkacz. Poza tym drzewce oszczepów czy strzał oraz rączki do korbaczy to także robota stolarzy, choć groty czy kule do nich to inna rzecz. Te kiedyś były wykonywane z kości czy kamienia, lecz od niedawna coraz częściej spotyka się ich wersje metalowe. Wily na wyrabianiu metalu się nie znają, zatem muszą handlować z ludźmi. Na szczęście mają do zaoferowania wiele, przeto kowale łatwo zgadzają się na współpracę. Zajęcie to jednak dla handlarzy, a nie o nich tutaj mowa.

Oprócz broni przydatność stolarzy widać także przy budowie domków czy też wyposażenia ich wnętrza. Wszelkie umocnienia, haki, półki to ich robota, nie wszystko da się przecież zrobić z wikliny.

Czasami spotyka się też wyroby niepraktyczne, czyli różne ozdóbki, figurki czy też zabawki wykonane z drewna, są to jednak same drobne wyroby, wystrugane za pomocą małych świtirliowych nożyków.

Wspomniałem wcześniej o używaniu kości, nie są one stosowane zbyt często, przez trudniejsze obrabianie oraz dostępność, lecz można spotkać je przy wspomnianych grotach czy rączkach do korbaczy (te są nawet bardziej cenione od drewnianych), czy też patyczkach do tkania.

Świtiarliu nie jest jednak jedynym w wiosce zajmującym się obrabianiem drewna, bo jest też...

Swierereliu - Lutnik

Ich praca na pierwszy rzut oka wydaje się podobna, lecz ostateczne wykonanie jest zupełnie inne.

Lukmistrz nie jest w stanie wykonać lutni czy fujarki tak, by wydawała z siebie odpowiednie dźwięki, a lutnik jak najbardziej. Dobór drewna, jego grubości czy wieku jest bardzo ważny, by wydobywały się właściwe dźwięki. Z reguły są to wyrabiane odrębne części, które na koniec, gdy efekt jest zadowalający, sklejane są w całość. Czas, jaki to zajmuje, potrafi trwać nawet do kilku miesięcy.

Oczywiście, czym by była lutnia bez strun – te zdobywane są od garbarzy i dokładnie dopasowywane do instrumentu. Lutnik zajmuje się też instrumentami glinianymi, jak na przykład dzwoneczkami, do ich wyrobu niezbędna jest pomoc garncarza, jednak tylko podczas wypalania.

Lnalna - Garbarz

Że wily tkają, to wiemy, że szyją, to jeszcze nie. Choć samo szycie nie jest tu najważniejsze, to jednak by powstał gotowy produkt, igła i nić są często niezbędne. Wszelkie skóry, jakie zostają z efektów polowań zwiadowców, trafiają do garbarza, ten dokładnie je garbuje małym nożykiem, aż będą odpowiednio miękkie. Dalej ich użytek bywa różny, choć większość wił woli delikatne tkaniny, to można nieraz spotkać się z garderobą wykonaną ze skór, głównie idzie tu o wszelkiego rodzaju czapki, paski, rzemyki czy nieraz obuwie. Jak w całym rzemiośle wił, tak i tutaj garbarz dopelnia starań, by wyrób był możliwie atrakcyjny, ma więc różnego rodzaju ozdobne szwy, guziczki czy elementy wszywane. Skóra jest także wykorzystywana do worków, sakw, obić czy części chwytanych np. luku.

Będąc przy luku, warto wspomnieć o rękawicach luczniczych, chroniących przed uszkodzeniami wynikłymi od puszczania cięciwy.

U ludzi skóry są wykorzystywane do ochrony ciała, jako pancerze, tutaj także można się z tym spotkać, w dwojakim jednak celu. Pierwszy to skórzane kubraki dla wił, są one strasznie cienkie i mało skutecznie chronią wile, tym bardziej, że ważą dla nich trochę za dużo. O wiele lepsze są zbroje pajęczce. Na korzyść zbroi skórzanej przemawia jedynie znacznie krótszy czas jej zrobienia. Drugi natomiast to zbroje dla ludzi - dzięki swym małym rączkom wily potrafią wykonać je lepiej, można zatem spotkać się z tym że jacyś ludzie przekazują wilom kilka skór, by te wykonały dla nich ów pancerz. Nie jest to jednak rzecz powszechna – o ile ludzi

chętnych na nie znajdzie się wielu, to o wiele mniej chętnych jest wił, masowa produkcja nie wchodzi u nich w rachubę, zatem można się jedynie spotkać z pojedynczymi egzemplarzami.

Pratalin - Wikliniarz

Powiada się, że to najstarsze rzemiosło u wił, bo po przyjeździe z Nii od budowy chatek wszystko się zaczęło, a chatki, jakby nie spojrzeć, głównie z wikliny się składają. Podczas takiej budowy pracy jest wiele, oprócz wikliny używa się także gałęzi, mchu czy także nasion roślin pnących, by te szybko urosły, uszczelniły, a także upiękшыły ową chatkę. Budowa gniazda przyciąga do pomocy wiele wił, zatem najważniejszą funkcją wikliniarza jest dopilnowywanie, by każdy należycie wykonywał swą część pracy.

Z wikliny są też robione niektóre części wyposażenia domków, jak wiklinowe półeczki przypominające gniazda jaskółek czy wiszące kwietniki. Niezbędne są duże ilości koszy, bez których zbieranie owoców byłoby o wiele wolniejsze. Można pomyśleć, że praca pratalina to tylko praktyczne przedmioty, lecz nawet tutaj mamy do czynienia w ozdobi, jak wykonane z wikliny zwierzęta czy wplecione w zewnętrzną stronę domków koła czy spirale, dzięki którym obrastające je kwieciste pnącza prezentują się jeszcze efektowniej.

Że i wily wojować potrafią

Mimo że wily nie mają wyglądu ni postury męznego woja, to trudno by rzec, że nie umieją posługiwać się bronią. Z moich obserwacji wynika jednak, że tak naprawdę tylko niektóre wily na poważnie biorą ćwiczenia w posługiwaniu się bronią. Gdy na przykład strzelano do tarcz z ich małych wilowych luków, to jedna wila drugą ugodziła grotem strzały w siedzenie – jakby nie było, coś takiego nie wchodzi w zakres ćwiczeń strzeleckich. Potem pełno krzyku i gonitwy, całe ćwiczenia były przerywane i zanim na powrót do nich wrócono, trochę czasu minęło. W przeciwieństwie do nas nie ćwiczą one, by później ruszyć w bój z Niemcami, nie ma też czegoś takiego jak drużyna wojów, w ogóle określenie woj nie jest stosowane, a przynajmniej nie w stosunku do wił. Zdecydowana większość ćwiczy walkę tylko dla zabawy, jedynie nieliczne wily biorą to w miarę poważnie.

Jednymi z nich są zwiadowcy, ich specjalnością jest umiejętność posługiwania się lukiem, oszczepem czy siecią. Ich użycie ma na celu głównie upolowania zwierzyny, choć czasami także przydaje się w świątecznych turniejach.

Drugimi, i z tego co wiem, już ostatnimi wilami umiejętnie władającymi bronią są Tikilirisarae, jeśli dobrze to wymówiłem. Nie ma to dokładnego określenia w naszym słowiańskim języku, ale można by ich określić jako „świątecznych wojowników”. Dziwna to nazwa. Jak się okazuje, wily takie najlepiej ze wszystkich potrafią

posługiwać się bronią. Na ogół po prostu ćwiczą, a swe zdolności pokazują wtedy, gdy przychodzi czas jakiegoś święta. Wtedy walczą ze sobą dla zdobycia prestiżu w wiosce oraz nagród.

I na tym chyba się kończy ich wojowanie, gdyż żadna wila nie para się walką na tyle, by warto było o tym opowiadać.

Czasami zdarzy się też, że któraś z wil, głównie zwiadowcy, wyruszają w słowiański świat w celu poszukiwania przygód, wówczas ich zdolności bardzo się przydają. Niejednokrotnie wtedy trafiają między lechickie oddziały, aby w walce z Niemcami wspomóc.

Wspomnę jeszcze o pewnej wile, która walczyła mieczem słowiańskim. Machała nim jak jakimś dwurakiem, lecz był to odosobniony przypadek, którego zresztą nawet moje oczy nie widziały, a jedynie żem słyszał z ust pewnego wędrownego pieśniarza.

O tym co wily jadają

Jeśli idzie o jadło wil, to najczęściej można spotkać wily, jak posilają jakimiś owocami. Jest to ich główne źródło pożywienia, nie dziw zresztą, skoro ich wioska gęsto obrasta drzewami owocowymi – rzec by można, że to Mokosza tak dba o skrzydlatą rasę, by jadła było im dostatek. Osobiście nigdzie indziej jak u wil nie widziałem tak obficie obrastających w owoce drzew. A spotkać tam można wszystkie rodzaje owoców, jakie rosną na naszych słowiańskich ziemiach. Oczywiście oprócz tego w skład ich posiłków wchodzi owoce leśne, czyli wszelkiego typu jagody, poziomki, orzechy, jeżyny czy maliny. Co tylko lasy czy łąki słowiańskie dają, to u wil spotkać można.

Oczywiście owoce te nie rosną cały rok, jedynie od późnej wiosny do jesieni. Dlatego też razem, znaczy się całymi rodzinami, zbierają owoce i znoszą do swych domków, gdzie umieszczają je w wiklinowych koszach. Dalej owoce są suszone, przerabiane na papkę owocową lub też wino, jeśli natomiast w pobliżu znajduje się jakieś chłodne miejsce, jak na przykład jaskinia bądź jakaś duża nora, to tam znoszą owe owoce, by zbyt szybko im się nie zepsuły.

Rzecz jasna po za wioską także można znaleźć miejsca, w których obficie rosną jakieś leśne owoce. Znajdywaniem takich miejsc zajmują się zwiadowcy i wyszukują je w pobliżu wioski, ale tak, by nie były za daleko – droga do tego miejsca musi na tyle krótka, by wily, jak rano wyruszą, wieczorem najpóźniej były z powrotem w wiosce.

Wybrałem się raz z nimi na takie zbieranie i muszę przyznać, że ludzie zrobili by to o wiele szybciej i skuteczniej. Nie żeby nie były pracowite, ale po drodze zdarzały się częste postoje spowodowane tym, że którymś wilom zachciało się nagle ganiać w berka lub też inna z kolei jest zmęczona i musi na chwilę odsapnąć, a dodać także trzeba, że w czasie takiej wyprawy wily trzymają się razem, jedna drugiej nie ostawi. W czasie

drogi jak i samego zbierania śpiewają różne wesole piosnki, by uprzyjemnić pracę. Samo zbieranie też do najefektywniejszych nie należy, gdyż z reguły najpierw napelniają one owocami brzuchy, a potem dopiero kosze, co zdecydowanie spowalnia pracę. Jeśli która szybciej skończy, to czekając na pozostałe może poleniuchować lub zająć się czymkolwiek innym, jak robieniem wianków albo zbieraniem czy wączaniem kwiatów. Gorzej jednak, jeśli zacznie psocić i przeszkadzać innym, na szczęście rzadko się zdarza, by wolna od pracy wila przeszkadzała innej, która jeszcze zbiera. W czasie całej wyprawy jak i zbierania, wili zwiadowca sprawdza, czy nie grozi im jakieś niebezpieczeństwo, jeśli w wiosce jest więcej zwiadowców to i kilku grupie takiej towarzyszy. A że wil taki zna się na tropieniu, to ślady zwierzyny jakowej czy też innego zagrożenia szybko zauważyć potrafi, rzadko się jednak zdarza, by wily zbieranie przerywać musiały, z reguły z pełnymi koszykami wracają do domu. Niestety, czas ich powrotu jest dwa razy dłuższy. Ciągłe postoje na odpoczynek przy dźwiganiu zdarzają się wtedy co chwilę. Co sprytniejsze wily próbują wyjść zawartość koszyka, by ulżyć swym zmęczonym ramionom, ale ponieważ wcześniej objadły się owocami do syta, to za wiele tego im nie ubywa. Gdy już zaczyna się robić już późno, zwiadowca pogania wszystkich, by przed zmierzchem dotarli oni do wioski.

Najbardziej lubianym przez wily owocem są czarne jagody, te to by jadły przez cały dzień z przerwami na inne smakołyki. Z jagód także tworzą bardzo cenny napój, który w czasie zimy lub chłodnego dnia stosują. Łyk takiego napoju ogrzewa ich ciała na pewien czas, wtedy to mogą podczas chłodnej zimy skrzydelka na wierzch wyciągnąć i latać nie przejmując się mrozem. Gdy jednak napój działać przestaje, prędko muszą na powrót się ciepło ubrać. Wracając do owego napoju, to z tego co się od nich dowiedziałem, przepis dostały od mądrych krzatów – to im zawdzięczają możliwość latania zimową porą. Napitku tego nie wolno im za dużo wypić, bo później różne się rzeczy dzieją, przeważnie po prostu boli je brzuch, dlatego są ostrożne w dawkowaniu tego specyfiku. Z tego, co wiem, ludzie i dziwożony także odczuwają skutki napoju, jednak w ich przypadku bywa on przeróżny – sam, jak go wypilem, to przestałem odczuwać ból, lecz ponoć potrafi inne zle w skutkach rzeczy powodować, w dodatku za każdym razem działa inaczej na daną osobę. W tej sprawie nigdy nic nie wiadomo, jak to się skończy może.

Nie samymi jednak owocami żyją wily. Późnym latem, jak i jesienią zajmują się zbieraniem grzybów, nie są one może tak smaczne jak słodkie owoce, lecz wzbogacają ich jadłospis, po za tym bardzo popularne jest u nich suszenie ich na zimę, wtedy to najczęściej można wily spotkać, jak zajądają się grzybkami.

Mylny jest pogląd, jakoby wily mięs nie jadły, bo sam żem to widział. Rzecz jasna mięso na drzewach nie rośnie, dlatego trzeba je upolować. To zadanie głównie dla zwiadowców, to oni zajmują się polowaniem czy też

zastawianiem sidła. Przez wzgląd na swoje rozmiary nie są w stanie upolować jakiegos większego zwierza, a ich głównym celem stają się ptaki lub ewentualnie zające. Wilły także łowienie ryb nazywane jest polowaniem, może to dlatego, że nie siecią, a łukiem lub oszczepem to czynią. W przypadku strumyków po prostu z góry rzucają w dół oszczepem zabijając i unieruchamiając rybę, a co do jezior, to strzelają z łuku, jednakże do strzały przywiązują linę, by po trafieniu szło rybę wyciągnąć z wody. Potem oczywiście trofeum trafia na ognisko lub to garnka, gdzie z dodanymi grzybami smakuje wyśmienicie. Zresztą mieszają też mięsivo z owocami, jednakże ja tego nie kosztowałem, dlatego trudno jest mi powiedzieć w tym względzie cokolwiek więcej.

Poza tym jeszcze zdarza im się wykraść ptakom jaja, co w ich przypadku, jako że mają skrzydła, jest dosyć prostą czynnością. Jednak nigdy nie wykraują wszystkich jaj, dwa zawsze ostawiają w gnieździe. Zdarza im się także pożywiać jadłem ludzkim, jeśli wioska bądź gród jest niedaleko, to wilły wyhandlują lub też wykradną jakieś jadlo.

Ważne jest oczywiście, by wspomnieć o wilowych napitkach. Napoje, które wytwarzają, robione są z owoców, co też do nich dodają. Nie wiadomo, ale przyznać trzeba – smakuja doskonale. Powiem jednak szczerze, że jak dla mnie to troszkę za słodkie, bo po wypiciu kilku kubków mdło się człowiekowi robi. To samo tyczy się ich wina, które w smaku przewyższa wszystkie inne, jakie w swoim życiu piłem. Wino to jest słabsze od ludzkiego, ale dla małych, drobnych wil całkowicie wystarcza. Upijają się nim szybciej aniżeli my swoim, które jest po dwakroć mocniejsze. Lubią także pić miód, ale niezmiernie trudno im go zdobyć, z reguły kupują go od ludzi – niestety wojowanie z pszczołami nie należy do ich mocnej strony. U nich jedno drobne użądlenie kończy się z reguły płaczem.

Najgorzej wilły się mają zimą, gdyż świeżych owoców dostać nie sposób, wtedy żywią się tym tym, co do spiżarni schowały lub ususzyć zdołały. Nie słyszałem jednak, by jakaś wilła w wiosce głodem przymierała. Pomyślał by kto, że ich spiżarnie w norze czy też jaskini zwierz jaki zniszczyć by mógł, lecz nie słyszałem, by coś takiego się zdarzyło. Chronią je sidła wokół pozostawiane, a przede wszystkich rozstawiona przy wejściu sieć z pajęczą przędzy i lnu, którą tkacz starannie zaplata.

Warto także dodać w sprawie żywności, że wilły lubią ją podawać w sposób dosyć ciekawy. Znaczą, jak podają ci jadlo w glinianej miseczce czy też na jakimś dużym liściu, to jest ono ładnie przystrojone, dodatkowo przykładowe takie jabłko jest pocięte na kawałki tak, że przypomina kształtem jakieś zwierzątko lub inne ciekawe rzeczy, jak drzewka, domki i różne takie.

A już sposób picia przez nich wytworzonych soków to zupełnie dziwo, zamiast pić zwyczajnie z kubka czy pucharka, wkładają do niego kawałek rurki trzciny i piją przez nią.

Oj, dziwy, dziwy i jeszcze raz dziwy.

Ja dam to a ty mi tamto,

czyli jak to wilły handlują

Jak każdy inny, tak i wilły różnymi towarami czy też przedmiotami się wymieniają.

Miedzy sobą to oczywiście najczęściej, ale u wil jest to bardzo proste, na zasadzie „ja ci dam to, a ty mi tamto”, bo musicie wiedzieć, że one same pieniędzy nie używają i wielce im to nie w smak, gdy miedzy ludzi trafia. Nieraz to za jadlo w karczmie przedmiotami chcą płacić, zresztą niejedyn karczmarz na takim handlu wilę oszukał. Choć po pewnym czasie wilła zaczyna dostrzegać, kiedy jest wykorzystywana i nie oddaje wilego wina za przysłowiową miszkę kaszy. Najbystrzejsze w tym względzie zostają handlarzami, a raczej handlarkami, gdyż częściej niewiasty można w tej roli spotkać aniżeli mężczyzn. Powód tego taki, że te na wszelki sposób wykorzystują swe niewieście wdzięki, uśmiechając się i trzepocząc rzęsami. Zresztą gdy mówią miłym głosem podczas targowania „prooszę”, to niejedyn dawał za wygraną. Na ogół jednak na wymianę wilły wybierają się grupką kilkusobową, najczęściej od czterech do dziesięciu wil. Inaczej to się odbywa przy innych rasach, bo do dziwożon czy krzatów to nawet pojedynczo iść im się zdarza.

Do ludzi z reguły wybierają się najliczniejszą grupą, najczęściej kupując od nich wyroby metalowe (np. groty strzał), skóry, sól, wełnę, ozdoby czy miód. Same z kolei w zamian dają wino, przeciery owocowe, wyroby skórzane, grzyby, leśne owoce, a czasami także ozdoby oraz tkaniny.

Inna rzecz ma się z dziwożonami, z którymi mają o wiele lepszy kontakt aniżeli nawet z ludźmi, choć mimo tego częściej niewiasty do nich chadzają, mężczyźni przedstawiciele są przyjmowani z lekkim chłodem, choć nie oznacza to, że z takim gościem nie pohandlują. Nieraz pojedyncze wilły do osady dziwożon we własnych sprawach się wybierają. W każdym razie od dziwożon wilły pozyskują dziczyznę, skóry, zioła, ozdoby, a czasami luki. Dziwożony z kolei biorą w zamian wino, przeciery owocowe, pajęczą przędę oraz ozdoby.

Z całego handlu najgorzej, teoretycznie, wypada ten ze stolemami, bo te strasznie się irytują przez wzgląd na zachowanie wil, dlatego w miarę możliwości wysyłane są osobniki starsze, mniej psotne od młodziaków.

Od stolemów zdobywają wilły się głównie wełnę, wyroby kamienne lub też drewno. Drewno chętnie biorą także dlatego, że stolemy jako jedyna z ras jest skłonna zobowiązać się do przyniesienia go do wioski wil. Mówiąc inaczej, wilły, na ile mogą, wykorzystują powolne myślenie stolemów. Same stolemy z kolei pozyskują przy tym handlu przeciery owocowe, kosze wiklinowe czy też garnki, rzadziej zdarza się, że jakieś wyroby skórzane.

Handel z krzatomi to głównie domena wiedźm, które zdobywają od nich różne przepisy na mikstury czy też ziola, same dają za to w zamian wino czy wyroby z pajęczej przędzy. Jak wiadomo, krzaty są o wiele mniejsze od wil, zatem zrobienie na przykład pajęczej zbroi dla krzata trwa o wiele krócej aniżeli dla samych wil. Zaznaczyć trzeba, że wyrób taki wily sobie cenią i łatwo go nie sprzedadzą.

Jak wily zliczyć próbowano...

Nie da się dokładnie zliczyć ile jest wil, choćby i z tego powodu, że są strasznie ruchliwe, tym samym zawsze wychodzi ich więcej, niż jest to faktycznie. Nie znaczy to, że nie da się tego dokonać w przybliżeniu. Otóż przeciętnie wioski wil mają jedną, dwie setki mieszkańców, przy czym z reguły bliżej jest tej wyższej niż niższej granicy. Samych wiosek w Lechitii jest ponoć około dziesięciu, łatwo zatem policzyć, że będzie ich coś ponad półtora tysiąca. Są oczywiście jeszcze wily, które wędrują po słowiańskich ziemiach, te z kolei stanowią jakieś jedną dziesiątą całości. Czyli można zliczyć, że wil u nas niecałe dwa tysiące, a to pięć razy mniej niż w samym Gnieźnie. Wydawać by się mogło, że jest ich więcej, ale jak wcześniej wspomniałem, wily są strasznie ruchliwe i często wila, która napsociła w karczmie, to ta sama, co narobiła balaganu na targowisku. Poza tym są także wily mieszkające poza Lechitią, najwięcej jest ich na Rusi, gdyż kraj ten kilkakrotnie większy. Spotkać można je jeszcze na Prusach, Litwie, a także Węgrzech. Mówi się, że żyją jeszcze jakieś w nie do końca schrytylizowanych Czechach oraz Bułgarii, lecz trudno powiedzieć, na ile jest to prawda. Wskutek niszczenia wszystkiego, co niby diabelskie, wily raczej łatwego żywota na tych terenach nie miały, niejedna wioska spłonęła od chrześcijańskiego ognia oczyszczenia. Podsumowując można stwierdzić, że na całych ziemiach słowiańskich wil będzie trochę ponad dziesięć tysięcy, czyli mniej więcej tyle co w lechickiej stolicy.

Że i wily się miłują...

Dla nas jest rzeczą oczywistą, miłować drugą osobę. Czy to chłopak młody za niewiastą oczami błądzi, czy też miłością braterską albo synowską inną osobę darzy. A jak to u wil wygląda? Większość myśli, że tak samo, jednakże mylnie to myślenie. Owszem zdarza się, że wil jaki z wilą razem czas spędzają na uboczu z dala od innych. Że swe towarzystwo bardziej od innych na czas jakiś wolą. Ale trwa to niedługo, od początku wiosny do końca lata to chyba najdłuższy okres, kiedy miłością siebie nawzajem darzą. Potem to miłość już bardziej braterska czy też przyjaźń.

Trudno to sobie wyobrazić, ale wily nie wiążą się ze sobą na całe życie, jak to ludzie czynią czy na przykład stolemy. Nigdy nie było u nich ślubów, nikt dla drugiej

osoby nie był żoną czy mężem. Dziwne takie, ale spojrzeć na to inaczej trzeba, wily to najmniej odpowiedzialne istoty chyba w słowiańskiej krainie, o ile nawet nie na całym świecie. Małżeństwo wymaga odpowiedzialności, a wily odpowiedzialne prawie nigdy nie są, rzadko która dożywa tyle lat, ażeby można było nazwać ją odpowiedzialną czy też dorosłą umysłowo.

Zapytacie to, jak z wychowaniem małych wil, kto tym się zajmuje? Ano gdy młoda wilka się urodzi, zajmuje się nią rodzina matki, do czasu póki nie osiągnie odpowiedniego wieku. Rolę ojca spełnia zawsze jeden z braci matki owego dzieciątka. Zresztą one same twierdzą, że nikomu bardziej nie można zaufać jak komuś, z kim życie całe domek się dzieliło, bo zna się te osobę przecież najlepiej. Co z tego, że ojcem prawdziwym jest tikilisarae przybyły z drugiego końca Lechitii? On szybko odejdzie, zresztą wily same twierdzą, że to bogowie decydują, kiedy ma się dziecko jakie narodzić. Swego ojca, Strzyboga, a nie danego wila uważają za rodzica prawdziwego. Niejedna wila dziwi się straszliwie, gdy sposób naszego życia widzi, tak samo zresztą jak my ich.

Trwała u wil jest przyjaźń, a jeśli które są ze sobą skłócone, to stan ten szybko mija i znowu razem ze sobą się bawią. Jedna za drugą życie gotowa poświęcić, o ile rzecz jasna w obliczu niebezpieczeństwa z krzykiem nie wpadnie w panikę i nie ucieknie jak najdalej. W rodzinie także wygląda to trochę dziwnie, bo młoda wila nie okazuje dla matki czy starszej rodziny takiego szacunku jak to u nas bywa. Owszem, słuchają się rad starszych, ale nigdy nie zwracają się do nich matko, wuju czy ciociu, zawsze mówią do siebie po imieniu. Wygląda to trochę jakby ni to rodzina, ni to przyjaciele, naprawdę ciężko jest to opisać. Podejście wil jest chyba pod każdym względem beztroskie i jeśli będziecie cokolwiek o wilach sądzić, to zawsze bierzcie to pod uwagę.

O imionach, jakie się małym wilom nadaje

Po miłostkach nieraz bywa, że dzieciaczki jakie się rodzą, tak i tutaj ma to miejsce. Po niecałych trzech miesiącach zaledwie nowe życie na świat przychodzi, a gdy to następuje, pojawia się problem z mianem owego dzieciątka. Tutaj, przez fakt, że ojciec nie odgrywa w wychowaniu żadnej roli, wybór imienia zależy od matki, nie dziw zatem że imiona męskie bardziej do niewieścich zbliżone. Bo czyż na zwykły słowiański rozum, wielki wili wojownik mający miano Stokrotek może brzmieć groźnie bądź dumnie? Wybierane imiona najczęściej są brane od nazw kwiatów lub ptaków, choć nieraz się zdarza, że matka swemu nowo narodzonemu dziecku daje miano innej rasy, wszystko zależy od jej upodobań.

Przykładowe żeńskie imiona wil:

Aksamitka, Begonia, Bławanka, Chabrułka, Mak, Maczynka, Makówka, Stokrotka, Chmielka, Cynia, Dalia,

Czarnuszka, Drżączka, Dzierotka, Sasanka, Azalia, Jakobinka, Jawnostka, Kocanka, Kocimiętka, Jasnotka, Lewkonია, Lilia, Lobelia, Maciejka, Malwa, Margerytka, Marunka, Nasturcja, Narcyza, Niezapominajka, Obercja, Petunia, Ponętka, Pozłotka, Prymulka, Rezeda, Słomianka, Słomka, Smagliczka, Stokłosa, Strocizka, Szalwia, Szarlat, Szarotka, Tykwa, Tujalka, Witulka, Zawieratka, Lotka, Świergula, Słonka, Kukulka, Kraska, Jaskółka, Wilga, Sójka, Sikorka, Białorzytka, Pleszka, Rokitniczka, Pokrzewka, Piegża, Świstunka, Dzierzba, Czeczotka, Zięba, Brzęczka, Pliszka, Śmieszka, Dostojka, Lotnica, Rojniczka, Słonecznica.

Przykładowe męskie imiona wil:

Bławatek, Chaber, Mak, Maczek, Stokrotek, Aster, Chmiel, Szafranek, Dmuszek, Dzwoneczek, Figlarz, Kroplik, Fiolek, Zawilec, Kaczeniec, Floks, Płomyk, Goździk, Groszek, Słonecznik, Jastruń, Złocien, Jęczmień, Żytko, Mielnik, Lak, Wyżlin, Łubin, Pierwiosnek, Motylek, Ogniślepek, Nagietek, Niecierpek, Narcyz, Hiacynt, Tulipan, Onetek, Orlik, Posłonek, Powój, Rumianek, Słomka, Suchlin, Szafranek, Szarlat, Ubiorek, Wilec, Szczebiot, Świergot, Trelik, Jerzyk, Dudek, Skowronek, Sikorek, Raniuszek, Kowalik, Strzyżyk, Drozd, Słowik, Rudzik, Piecuszek, Świst, Ksykacz, Zniczek, Świergotek, Szpak, Dzwoniec, Szczygieł, Czyżyk, Zięba, Trznadel, Ortolan, Wróbel, Wróblík, Mazurek, Zimorodek, Bielinek, Zorzynek, Szlaczkoń, Latolistek, Wietek, Agreściak, Listkowiec, Modraszek, Poproch, Przestrojnik, Rojnik, Kręciek, Szrotówek.

Kto u wil rządzi...

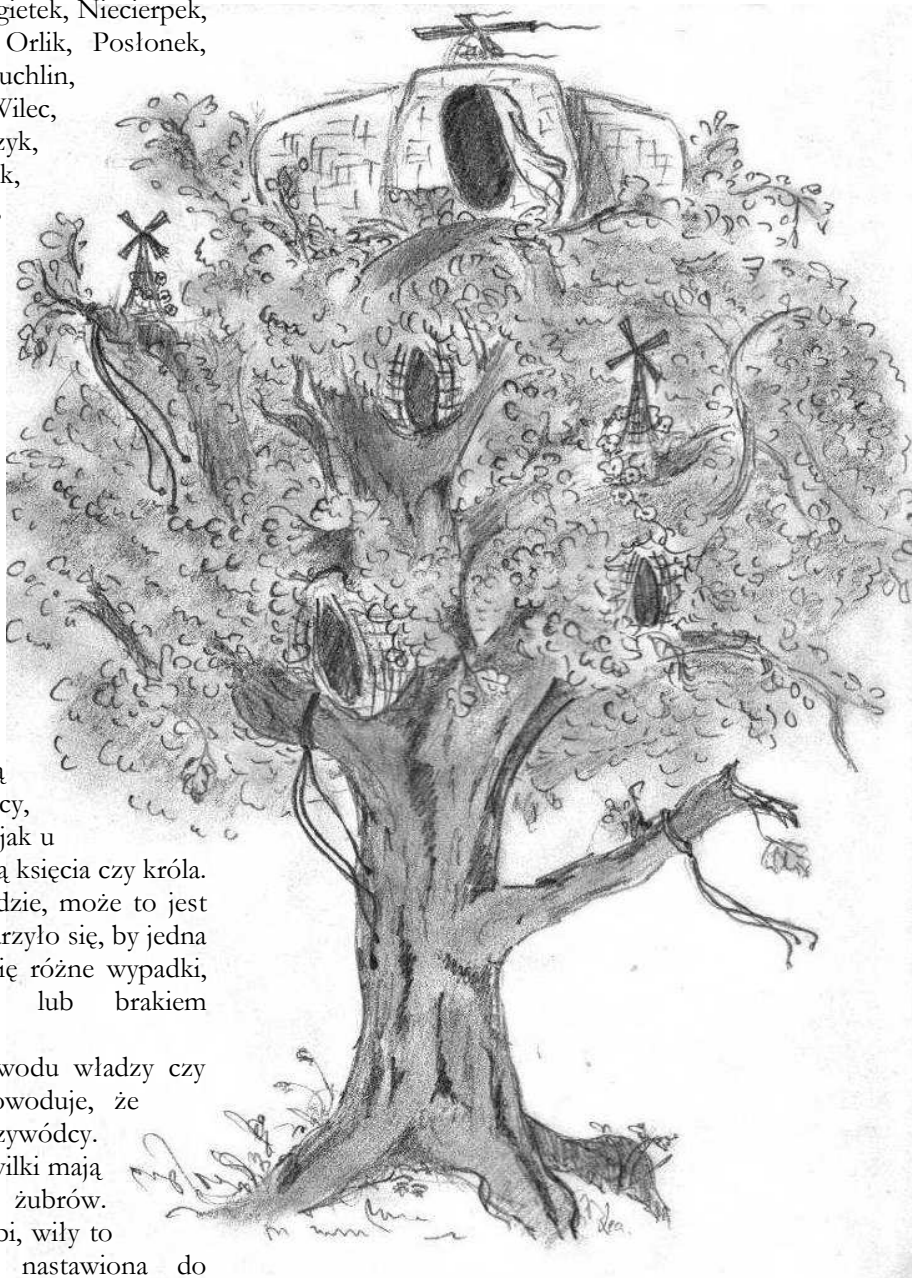
Jak w prawie każdej dziedzinie, tak i tutaj wily zaskakują, gdyż nie mają one nigdy żadnego przywódcy, kasztelana, soltysa, ani nikogo takiego jak u nas. Nikt wilom nie rozkazuje, nie mają księcia czy króla. Wily są bardziej żyte ze sobą niż ludzie, może to jest powodem takiej sytuacji. Nigdy nie zdarzyło się, by jedna wila drugą zabiła, owszem zdarzają się różne wypadki, lecz są spowodowane głupotą lub brakiem odpowiedzialności.

Wily nie rywalizują ze sobą z powodu władzy czy pieniądza. Brak tych czynników powoduje, że potrafią żyć razem w zgodzie bez przywódcy. Ktoś powie, że to niemożliwe, nawet wilki mają swego przywódcę, stado turów czy żubrów. Strzybóg tworząc wily wiedział, co robi, wily to rasa chyba najbardziej pokojowo nastawiona do

wszystkich, nie lubią, gdy się kogoś krzywdzi, płaczą po czyjejś stracie, choć nigdy za długo. Po kilku dniach potrafią na powrót się śmiać i bawić. Nie znaczy to, że nie mają oni żadnych autorytetów, najwyższym z nich są bogowie ze Strzybogiem na czele. Wily słuchają rad swoich kapłanów i stosują się do nich w miarę dobrze, w miarę – bo bywa, że wili charakter bierze górę i zapominają o przestrobach.

Szacunek także mają do starszych wil, często pytają się ich o porady, zresztą jeśli jaka wila dożywa dwudziestu lat, to musi sporo wiedzieć i warto się jej od czasu do czasu poradzić. Ktoś wspomni, że słuchają księcia lechickiego i gdy do boju z Niemcami wzywa, to stawiają się do walki. Jest to prawda, tyle że niech ktoś zobaczy ile wilego społeczeństwa tak naprawdę się do tej walki stawia, w kilkutyśnej armii można spotkać mniej niż trzy dziesiątki wil. Stanowią one bardziej egzotyczną ciekawostkę niż prawdziwą siłę militarną. Słuchają się wtedy kasztelanów czy wojskich, ale to tylko do czasu, nim same

nie



wpadną na lepszy pomysł, który od razu wykonują. Prawda taka, że gdyby nie ochrona ludzi, dziwożon czy stołomów to ta mała delikatna rasa już dawno została by przez Niemców wybita.

Na koniec dodam, że jeśli trafi kto do wioski wil i będzie szukał kogoś ważniejszego, to sugeruję pójście do najwyższego kapłana Strzyboga, gdyż ma on największe poparcie wilego społeczeństwa. Nie znaczy to oczywiście, że da się z nim poważnie porozmawiać...

O rytuałach ludu skrzydłatego

Każdemu początku jego życia towarzyszą różne rytuały, a to związane z narodzinami, potem postrzyżynami, ślubem czy na koniec śmiercią. U wil także mamy rytuały, które są przez kapłanów odprawiane. Pierwszym i zresztą chyba u nich najistotniejszym jest narodzenie nowego członka społeczności. Kiedy wilka mała się narodzi, kapłan Strzyboga przychodzi do gniazda, tam bierze maleństwo i miodem usta jej smaruje, ażeby wiedziała, jak słodycz życia smakuje. Potem bierze ją w swe dłonie i wychodzi na zewnątrz, pokazując bogu wiatru – jeśli wiatr silniejszy zawieje, znaczy to niechybnie, że wile czyny sławne są pisane, zależne jest to także od kierunku tego wiatru. To samo zresztą, jeśli jaka inna rzecz ciekawa się wydarzy, jak choćby płatek kwiatka w rączki dzieciątka wpadnie. Oczywiście to tylko przy dobrej pogodzie, bo jeśli deszcz leje, to czeka się, aż słońce wyjdzie, a jeśli zima jest, to ogólnie za zły znak jest brane. Zresztą smutne to wielce, ale wiele wil zimą urodzonych nie dożywa czasu, gdy same gniazdo opuścić mogą. Jeśli jednak czas ten przetrwają, to przy pierwszym wyjściu z gniazda kapłan być musi, gdyż on tylko może powiedzieć, jaki los czekać ją może. W każdym razie, kiedy obrządek ukazania dziecka Strzybogowi zostanie już uczyniony, to kapłan za zdrowie dzieciątka toast wznosi. Naczynie, którym toast jest wznoszony, zrobione jest z liści przez kapłankę Mokoszy, a samo wino przed rozlaniem podgrzewane na Swarogowym ogniu świątynnym, tym samym każdy z trzech bogów ma udział w przywitaniu małej wily. Po wypiciu liściane naczynie jest zakopywane pod drzewem, w którym urodziła się mała wila.

Dalej oczywiście i inni toast wznoszą oraz do zabawy zabierają bo, jak wiadomo, każdy powód u wil dobry, ażeby bawić się i świętować.

W kwestii postrzyżyn nic rzec nie mogę przez wzgląd na to, że nie są one praktykowane, przejście w wiek męski u wilów nie ma miejsca. W społeczności wil płeć nie ma takiego znaczenia jak u ludzi i prawa wobec nich jednakowe są – a właściwie całkowity ich brak, jeśli nie liczyć kapłanów, których na ogół się słucha, choć też nie zawsze.

Ślubów także u wil nie da się zobaczyć, gdyż nie wiążą się one w pary, a trzymają tylko własnej rodziny, rolę

ojca jako opiekuna spełnia jeden z braci matki młodej wily.

Ostatni rytuał jest związany ze śmiercią, ten nie do końca odbywa się jak u nas. Głównym tego powodem jest to, że wily z zaświatów przybyły i tak naprawdę były demonami, którym Strzybóg w świecie naszym ciało dał. Po śmierci ciało wily znika, choć to tylko pozory, tak naprawdę przenosi się całe do Niwii i tam udaje na powrót na dwór Strzyboga, choć niektórzy powiadają, że tak samo jak ludzie do Wyraju leci. Niestety żadnemu kapłanowi Welesowemu ani widzącemu nie udało się tego sprawdzić, tak więc rzecz pozostaje nie odkryta. Jednak same wily, jeśli zostaną zapytane, stwierdzą, że po śmierci udają się na dwór swego boga. Warto też zaznaczyć, że wila, która powoli umiera, na przykład przez chorobę, z wolna traci swe ciało w Jawii, dochodzi do momentu, gdy nie można jej dotknąć, a wciąż się ją widzi czy nawet rozmawia. Przez chorobę jednak wily umierają zawsze poza wioską, nigdy nie słyszano się by z powodu choroby wila jaka w wiosce zmarła.

Często bywa, że wila w głupi sposób ginie gdzieś niedaleko wioski, jej ciało wtedy oczywiście przenosi się do Niwii, a jeśli nikt tego nie widział, to nikt nie wie, co z nią się stało i wciąż czeka się na jej powrót.

Gdy jednak jest świadek lub świadkowie jej śmierci, to odbywa się obrządek pogrzebowy, wykonywany przez kapłana Swaroga. Bierze on wszystkie przedmioty, jakie należały do zmarłego i wrzuca do Swarogowego ognia, wierzą oni, że poprzez spalenie ich, trafiają do właściciela w zaświatach. Jeśli jakieś przedmioty nie spłoną, to uznaje się, że właściciel ich w zaświatach nie potrzebuje. Rzeczy niepalne od razu są rozdawane innym, bo wiadomym jest, że w Niwii są one bezużyteczne. Po spaleniu przedmiotów siadają wszyscy wspólnie wokół ogniska i pijąc oraz jedząc wspominają zmarłego towarzysza. Niejedna wila wtedy lży wielkie roni, nieraz też się zdarzało, że zamiast rozmowy o zmarłym wszyscy płakać zaczęli. Ale jak wiadomo, wily szybko potrafią o smutkach zapominać i już następnego dnia życie toczy się swym zwykłym biegiem.

O kapłaństwie w społeczeństwie wil

Jak u wszystkich ludów, tak i u wil kapłani wielkim szacunkiem są otaczani. Jedynie z pozorów sądząc można by rzec, że mniejszym, gdyż na ogół po imieniu się do nich odzywa, a jedynie w czasie obrządków mianem kapłana się ich określa. To oni w społeczeństwie wil są, można by rzec, jedynymi przewodzącymi, nie ma innej władzy aniżeli oni, choć czy można ich opiekę nazwać władzą?

Żaden z kapłanów nie postanawia nim zostać z powodu władzy czy bogactw. Za młodu, nim wily zdecydują się co robić lubią najbardziej, każdego prawie fachu się łapia, w tym także kapłaństwa. Przez pewien okres czasu pomagają kapłanom i obserwują ich pracę, aż zadecydują, czy im to odpowiada czy też nie. Nieraz

bywa, że wila po dłuższej nauce w świątyni wynosi wiedzę pod postacią umiejętności magicznych. Dzieje się tak tylko w przypadku nauki u kapłanów Strzyboga, gdyż ten nie odbiera im mocy raz nadanych. W ten sposób ludzie sądzą, że wily to istoty iście magiczne i że wszystkie na czarach się znają – fakt, że jeśli wila dobrze według przykazań Strzybogowych żyje, to ma szansę nadal swą wiedzę magiczną pogłębiać, mimo tego że nie jest kapłanem. Moc jednak ich nie może się równać z tymi, jakie posiadają sami kapłani.

Kapłaństwo u Strzyboga

Tutaj mamy do czynienia z najliczniejszą grupą – jest to oczywiście, gdyż to Strzybóg wily stworzył i to on jest ich głównym opiekunem. Największy dąb w wiosce poświęcony jest temu bóstwu, a liczba mieszkających w nim kapłanów sięga kilkunastu osób, co jak na tak małe społeczeństwo jest bardzo liczne. Zadania, jakie są stawiane przed kapłanami, wydają się na ogół proste, gdyż głównie idzie o pilnowanie, by na świętach czy też różnych zabawach wszyscy dobrze się bawili oraz toasty za boga swego wznosili. Przy wielu okazjach świątecznych muszą obrządkami odprawiać oraz pomagać przy organizacji konkursów wszelakich. Także i radami ludowi swemu służą, pocieszają, gdy którejś smutno, czy też karcą, gdy któraś źle postępuje.

Względem samej świątyni, zadaniem kapłanów jest spożywanie darów, które wily na cześć boga ofiarują, mowa tu oczywiście o jadle oraz napitkach. Pilnować także muszą, by świątynia dobrze się prezentowała, czynią wszelkiego rodzaju porządki oraz wystrajają drzewa wstążkami, dzwoneczkami, spiralami czy innymi ozdobami.

Nie myślcie jednak, że żerują na reszcie społeczeństwa, jak w przypadkach co niektórych ludów bywało – w myśl zasady, że praca także może bawić, gdy mają czas, pomagają innym w różnych pracach. Przypomnieć trzeba, że nim kapłanami się stają, to za wiele robót się chwytają i nie tylko na kapłaństwie się znają.

W kwestii samych święceń, to w dzień, którym ma nastąpić przysięga bogu, odprawiana jest zabawa, w której zadaniem kandydata jest pilnowanie, by wszyscy dobrze się bawili, oprócz tego musi wymyślić na ten wieczór jakąś dobrą zabawę. Jeśli główny kapłan stwierdzi, że kandydat się nadaje, wtedy następuje złożenie przysięgi i w wiosce przybywa kolejny kapłan Strzyboga. Co do płci osób służących w świątyni, trzeba rzec, że dwie na trzy to mężczyźni i choć z ogółu najwyższym kapłanem jest osoba reprezentująca stronę męską, to nieraz zdarza się też spotkać w tej roli niewiastę.

Kapłaństwo u Mokoszy

Wszelkie życie oraz to, co wokół nas otacza, to dzieło bogini przyrody – wily także zdają sobie z tego sprawę i one też cześć jej oddają. Liczba kapłanek jest

raczej skromna w porównaniu do świątyni Strzyboga, lecz w każdej wiosce znajdzie się od trzech do pięciu wil, które opieką nad Mokoszą świątynią się zajmują. Jak zawsze do ich zadań należy odprawianie obrządków z różnymi świętami czy też rytuałami związanymi. Oddają one cześć Mokoszy i pilnują tym samym, aby sady ich pełne owoców były, a po zbiorach zawsze dziękują bogini za hojne dary.

Oprócz spożywania darów, które wierni do świątyni przynoszą, zajmować muszą się porządkami w świątyni, w tym także rośliną, która drzewo świątynne otacza. Muszą je przycinać, by na inne drzewa się nie rozrosło, kwiaty owego pnącza w przeciwieństwie do innych są tylko i wyłącznie w białym kolorze. Roślina ta jest bardzo wytrzymała i nawet zimą koloru swego nie traci, a zadaniem kapłanek jest ją odśnieżać, by nawet przez zimę drzewo świątynne z daleka było już zielenią. Bardzo chętnie kapłanki pomagają podczas zbiorów, w sumie to nawet zachęcają inne wily, ażeby także wyruszyły z nimi.

Co do składania przysięgi kapłańskiej, to nie ma tutaj jakichkolwiek prób, jeśli najwyższa kapłanka uzna kandydatkę za godną, to bez jakichkolwiek problemów może ona złożyć przysięgę bogini przyrody. W kwestii płci służących u Mokoszy to trzy na cztery wily są niewiastami.

Kapłaństwo u Swaroga

Swaróg jest opiekunem rzemieślników oraz wojowników, a ani jednego, ani drugiego u wil nie brakuje. Przede wszystkim bóg ten to słońce, które rozświetla niebo i ciepło nam daje, a ogień to także jego dzieło. To właśnie świątynne palenisko jest najważniejszym obowiązkiem kapłana. Zawsze gdy mrok zapadać zaczyna, to w najwyższym miejscu drzewa, ponad koroną lasu musi być widoczne palenisko Swarogowe ażeby, jeśli wila jaka w lesie zbłądzi, łatwo do wioski trafić mogła. Zresztą to samo tyczy się dobrych duszków leśnych, ich także rzecz się dotyczy. W społeczności zajmują się głównie opieką nad rzemiosłem, co wartościowsze przedmioty, przez kapłanów są błogosławione, a w miarę swych możliwości starają się im także w pracy pomagać. W czasie świątecznych turniejów czy konkursów to ich obowiązkiem jest pilnować, by zawody uczciwie rozgrywane były i aby siły zawodnikom poprzez wiarę dodawać. Co do reszty, niewiele różnią się od reszty świątyni, tak samo dary przez mieszkańców ofiarowywane spożywają oraz porządku i czystości pilnują.

W sprawie składania przysięgi kapłańskiej, to tak jak u Mokoszy i tutaj nie ma większych warunków aniżeli dobra opinia najwyższego kapłana, jedyna różnica, że po złożeniu przysięgi wily na cześć Swarogowi przeskakują przez ognisko, a nowy kapłan jako pierwszy przez płomień przeskakuje.

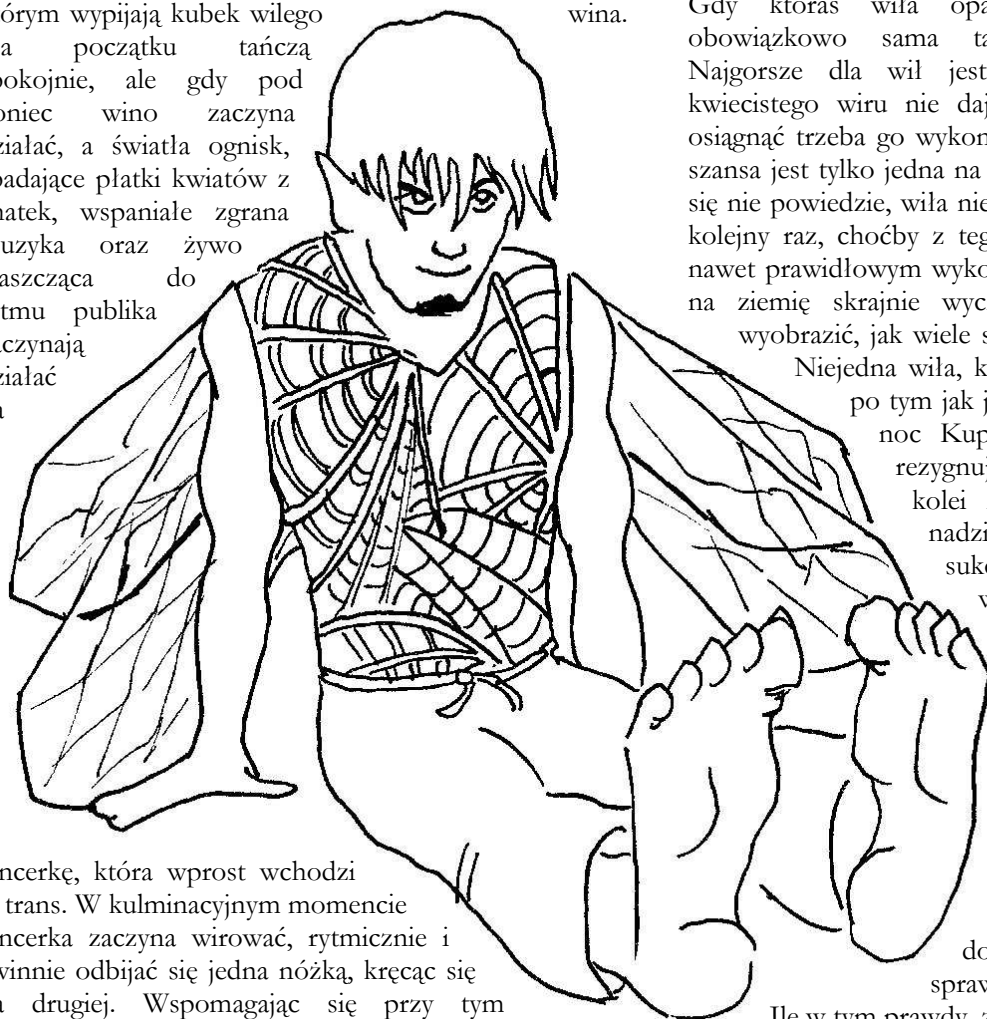
W wiosce można spotkać na ogół trzech, czterech kapłanów, z czego tylko co czwarty z nich jest płci niewieściej.

Archetypy wil

Silasililijiu – Tancerka

Na twarzy małej kilkumiesięcznej wily malował się uśmiech. Jej wzrok kierował się w stronę ognisk, gdzie dorosła wila tańczyła i wykonywała kwiecisty wir. W tym momencie wilka zaczęła śmiać się i klaskać swymi delikatnymi, małymi rączkami. Parę lat później, kiedy już trochę podrosła, sama zaczęła ćwiczyć kręty i zawily taniec wil. Droga ku chwale jest bardzo trudna i wymaga lat ćwiczeń, jednak jej trudy po czasie zostają nagradzane. Wśród wil, tancerki czy tancerze są poważani i lubiani. Niejedna wila im zazdrości, kiedy tańczą między ogniskami w noc Kupaly, ku chwale Strzyboga. Ich płasy w tę noc są największą atrakcją w wiosce wil. Wszyscy mieszkańcy, a także obecni goście zbierają się, by podziwiać sztukę wilego tańca. Najpierw tańczą wily, których umiejętności są po prostu dobre. Wszystkie razem tańczą, skacząc w świetle ognisk i spadających płatków kwiatów. Zwinnie i skocznie bawią publiczność w rytm wesolej muzyki, granej zresztą przez najlepszych wilich muzykantów. Potem następuje taniec najbardziej utalentowanych tancerek – w taką noc, w jednej wiosce, z reguły jest takich jedna lub dwie. Wykonują idealny wprost w ruchach taniec, przed którym wypijają kubek wilego

wina.
Na początku tańczą spokojnie, ale gdy pod koniec wino zaczyna działać, a światła ognisk, spadające płatki kwiatów z chatek, wspaniałe zgrana muzyka oraz żywo klaszcząca do rytmu publika zaczynają działać na



tancerkę, która wprost wchodzi w trans. W kulminacyjnym momencie tancerka zaczyna wirować, rytmicznie i zwinnie odbijać się jedną nóżką, kręcąc się na drugiej. Wspomagając się przy tym machaniem jednym skrzydełkiem, tak by przyspieszyć

owe wirowanie, powoduje, że tworzy delikatny wir powietrza, który wciąga spadające wielokolorowe płatki, tworząc ów kwiecisty wir, najtrudniejszą sztukę w tańcu wil. Wila, która w noc Kupaly wykona taki wir, jest bardzo dumna, a wszystkie wily z wioski zaczynają odczuwać do niej szacunek. Niektórzy powiadają, że Strzybóg decyduje, czy tancerce uda się czy nie ów wir. Jednak ten pewnie tylko spogląda z uśmiechem na ich tańce i cieszy się, kiedy którejś z nich własnymi siłami udaje się wykonać ten przepiękny spektakl. Dla niektórych wil jest to życiowy cel, ćwiczą i starają się przez cały swoje życie pogłębić sztukę tańca oraz nauczyć się kwiecistego wiru. Nie znaczy to, że wila rezygnuje z zabaw i psot, ale gdzie tam. To często ważniejsze od treningu, ale niekiedy, a przede wszystkim przed samą nocą Kupaly, częściej ćwiczą taniec niż psocą. Jak dla nich jest to wyjątkowe, nienormalne zachowanie. Często starają się dojrzeć gdzieś nowy sposób tańczenia, często przypatrując się przyrodzie. Jak zwierzęta się poruszają, jak liście kołyszą na wietrze, a co niektóre wily decydują się nawet wędrować po słowiańskiej krainie, by pokazać ludziom swe zdolności, a także z nadzieją, że natchnie ich ta wędrówka na nowe ruchy i pogłębi ich zdolności tańca. Gdy jednak nadchodzi noc Kupaly, każda wila zmierza do swej rodzinnej wioski, by móc pokazać, czego się nauczyła. Gdy któraś wila opanowała kwiecisty wir, to obowiązkowo sama tańczy przed publicznością. Najgorsze dla wil jest to, że same opanowanie kwiecistego wiru nie daje sławy i poważania, by to osiągnąć trzeba go wykonać właśnie w ową noc, a taka szansa jest tylko jedna na rok. Gdy próba wykonania go się nie powiedzie, wila nie ma możliwości już próbować kolejny raz, choćby z tego powodu, że po próbie czy nawet prawidłowym wykonaniu kwiecistego wiru padają na ziemię skrajnie wyczerpane. Można więc sobie wyobrazić, jak wiele sił z siebie dają te małe istoty.

Niejedna wila, która opanowała kwiecisty wir, po tym jak jej się nie udało go wykonać w noc Kupaly, zalamuje się i niekiedy rezygnuje z dalszej nauki tańca. Ale z kolei inne dalej ćwiczą uparcie z nadzieją, że kolejny rok zaowocuje sukcesem. Większość tańczących wil to niewiasty, niemniej zdarzają się także męscy przedstawiciele, którzy podejmują się wykonania podczas kupalowej nocy.

Proponowane talenty: Sprawność, charyzma.

Trsii – Zwiadowca

Jak wiadomo, wily słyną z dobrych zwiadowców, o tej sprawie nawet niedorostki słyszały.

Ile w tym prawdy, zaraz wam opowiem. Mówi się, że wily są doskonałymi zwiadowcami, skoro tak, to

dlaczego u nas niektórzy, jak słyszą o wile zwiadowcy, to krzywią się lub też rzucają pod nosem jakieś przekleństwo spluwając przy tym na ziemię?

Jak opowiem wam historię oddziału wojskiego Swatowoja, to pojmiecie dlaczego tak jest. Było to już dawno temu, z kilkadziesiąt zim. Oddział liczący z sześć dziesiątek wojów wyruszył na północną granicę niemiecką, bo dotarły informacje, jakoby od głównych sił armii chrześcijańskiej odłączył się jakiś oddział i skierował na jedną ze słowiańskich wiosek. Niedaleko za granicą, już po stronie państwa Lechickiego, zwiadowca, który był wilą, doniósł, że niecała setka Niemców kieruje się drogą na wschód. Jak rzekł wil, było tam siedmiu wojów w pancerzach z metalu, ubranych w białe płótna z dużymi krzyżami, a za nimi maszerowało z osiem dziesiątek jakiś chłopów uzbrojonych w widły.

Wielce ucieszyła ta wiadomość Swatowoja, siła była w rycerstwie, a chłopci to zwykle pierzchają zaraz po tym jak się w nich uderzy. Plan z założenia był prosty, atak miał nastąpić wczesnym rankiem, kiedy w powietrzu unosiła się jeszcze mgła, miało to pozwolić oddziałom Swatowoja bardziej zbliżyć się do Niemców, zanim na nich zaszarżują. Niemcy byli rozłożeni na polanie, długiej na sto kroków. Słowiańscy wojowie mieli rozdzielić się, a potem zaatakować z dwóch stron. Swatowoj miał osobiście poprowadzić atak na stronę, w której byli niemieccy rycerze. Podejście do wroga nie stanowiło problemu, ponieważ, jak się okazało, zbierali się oni do dalszego marszu, lecz w takiej sytuacji Swatowoj nie chciał się wycofywać, miał zamiar okryty sławą wrócić do Radogoszcza. Starcie zaczęło się tradycyjnie, najpierw salwa z luków, po czym z okrzykiem ruszyli w kierunku wroga. Któż mógł przypuszczać, że zwiadowca nie wiedział, co to halabarda, ani jak odróżnić brudnych najemników do zwykłego chłopstwa? Mimo mężnej postawy słowiańskich wojów tego dnia zwycięstwo należało do Niemców, a Swatowoj do Radogoszcza wrócił z niespełną połową ludzi. Od tego czasu już nigdy nie miał on zaufania do wil zwiadowców.

Prawda to, że wily potrafią się doskonale podkraść do wroga, zostając przy tym niezauważone, niestety ich raport nie należy do najdokładniejszych. Znajomość oręża nie będącego słowiańskim jest dla wil po prostu czymś obcym. Nie odróżnią one także herbu rodu czy też oficerów od zwykłych żołnierzy. To samo taktyka, to że wróg w jakiś sposób się przeformowuje, dla wily jest niezrozumiałe. A jeśli dodać, że niejednej wile przyszło dać sygnał oddziałom w środku nocy udając skowronka, to duch walki w Słowianach sam się załamuje. Z tej prostej historii można wywnioskować, że wily niewiele warty są zwiadowcami – nie jest to jednak prawdą, bo może i w wojskowych oddziałach niezbyt im się powodzi, to w wiosce wil zwiadowca jest po prostu nieoceniony. Niejedna też grupa wędrowców zawdzięczała takiemu życiu. Skąd więc tak różne opinie w tym temacie? Ano, w wiosce zwiadowca takowy doskonale przysługuje się wilej społeczności. Często

wyrusza gdzieś poza wioskę, nie oddalając się zanedo od niej. W czasie owego zwiadu dowiedzieć się można, jak bardzo potrafią być przydatne, zaletą ich jest to, że potrafią znaleźć miejsca, gdzie rosną jakieś krzaczki jagód bądź że w okolicy wyrosło nowe drzewo owocowe. Także, że wiśnie rosnące trochę dalej od wioski już są ciemnoczerwone i zdatne do zrywania. Towarzysząc łowcom przygód, przy każdym postoju, a często także w czasie samej wędrówki potrafią znaleźć miejsca, gdzie rosną jagody, maliny czy też grzyby. Nieraz bywało, że drużyna pozbawiona żywności, będąca gdzieś pośrodku wielkiego boru, tylko dzięki zdolnościom takiego zwiadowcy potrafiła przeżyć. Kiedy towarzysze zajmują się rozkładaniem obozowiska oraz rozpalaniem ognia, to wil sprawdza wokół teren. Nieraz znajduje jakieś dziko rosnące owoce, norę królika, bądź rzeczkę pełną ryb. Czasami także zdarzy się odkryć ślady jakiegoś groźnego zwierza czy nawet demona. Raz znajdzie ślady mało szkodliwego boruty, a kiedy indziej ślady obecności leśnej jędry, a przecież, jak wiadomo, niejednego wędrowca demon ów w zaświaty wysłał. Wspomnę także, że po śladach odróżnia, jakie przechodziły tędy zwierzęta, kiedy przechodziły, oraz ile ich było i gdzie się udały. Dla społeczności wioski te zdolności są bardzo przydatne, jeśli zaś przypomnieć, jak trudno takiego zwiadowcę dostrzec gdy się skrada lub gdy cicho podlatuje, to zdanie na jego temat jest zupełnie odmienne aniżeli wspomnianego wcześniej wojskiego Swatowoja. Ich znajomość słowiańskiej kniei ustępuje tylko dziwożonom, choć nadrabiają nieco rozpoznaniem co do czasu zdatności zrywania wcześniej wspomnianych owoców. Dodatkową zaletą niektórych zwiadowców jest umiejętność polowania, używają w tym celu luku, procy czy też korbacza, może i nigdy nie rzucają się na jakiegoś wielkiego zwierza, jednak upolowany zając lub bażant zawsze jest na kolację mile widziany.

Proponowane talenty: Łowiectwo i sprawność.

Uamawija – Wiedźma wil

Mylnie myśli ten, kto sądzi, że ludzka wiedźma i wila to jest zupełnie to samo. U ludzi wiedźma stara jest i brzydka na ogół, dzieci na jej widok czmychają, a ludziska boją się otwarcie coś złego o niej powiedzieć, bo jeszcze gotowa jaki urok zły rzucić. U wil zupełnie jest inaczej, jest towarzyska, bawi się razem z innymi i bierze udział we wszystkich świętach tak samo jak i inni uczestnicy. No i nikt o niej by nie powiedział, że jest brzydka. Jak wiadomo, u wil nie widać oznak starości, dlatego nie różni się ona wyglądem od innych, mimo tego, że nie spotyka się raczej wiedźmy mającej poniżej dwudziestu wiosen. Oczywiście wiedźma taka ma młodsze pomocniczki, lecz wiedza ich raczej mizerna, tak samo chyba jak zapal do wiedźmowania, gdyż większość wil czas jakiś z ciekawości i dla zabawy służy jej pomocą i bierze u niej nauki. Ogólnie w przeciętnej wiosce można spotkać od jednej do trzech wiedźm, nie licząc pomocnic. Ich przydatność w wiosce jest całkowicie inna niż u nas, wily nie chorują na tyle chorób

jak na przykład ludzie, najczęściej spotyka się zwykle przeziębienia. Owszem, wiedźma pomaga i leczy taką wilę, o ile rzecz jasna pierwsza nie uczyni tego kapłanka Mokoszy, która zresztą czyni to o wiele szybciej i skuteczniej. Warzenie truczyn też jest dla niej rzeczą obcą, bo i czemu miało by coś takiego w ich społeczności służyć. Z tego typu roślin to jedynie usypianie bądź paraliżowanie jest stosowane, lub ewentualnie do wywołania wymiotów. Gusła też rzecz mało praktykowana i jak już, to jest to gusło typu „Odpędzenie smutku”, daleko wilej wiedźmie w gusłach do ludzkiej. Prawdziwie użyteczna jest w warzeniu mikstur służących do psot wszelakich, jak choćby mikstury na biegunkę, kichanie, swędzenie, usypianie (wtedy najłatwiej zrobić ofiarą co się chce, jak choćby wymalować całego ciała na zielono), czy też podaniu wywaru z jednych grzybków, ten jednak dobrze służy, gdyż widzą wily świat w jeszcze bardziej niż zwykle kolorowych barwach. W czasie zimy bardzo ważna jest mikstura z jagód oraz kilku dodatkowych, znanych wiedźmie składników, dzięki niej wily w mroźne dni nie mają problemu z lataniem.

Także u wiedźmy skrzydlaci mieszkańcy dostają tak przez nie lubiane pachnidła o zapachach różnych kwiatów, mikstury do farbowania włosów i inne takie różności. Potrafi się ona przysłużyć mieszkańcom na różne sposoby, bo pomaga nawet winiarzowi przy napitkach lub zajmuje się wytwarzaniem jakichś przypraw do potraw. Zdolności jak na ludzkie pojęcie błahe, aczkolwiek w wilej społeczności nader istotne.

Ważną sprawą jest tworzenie owych specyfików, przypomnieć trzeba, że wily czytać i pisać nie potrafią, wszystkiego tego muszą uczyć się same, albo ktoś tę wiedzę przekazać im musi, bo same to wolno cokolwiek wymyślają. Wily rzadko dokonują czegoś przez myślenie, w większości polegają one na intuicji. Dlatego też od czasu do czasu wiedźma opuszcza wioskę udając się do innej lub w poszukiwaniu jakiejś chatki krzata z nadzieją, że nauczy się czegoś nowego, a po drodze znajdzie jakieś ciekawe składniki.

Ostatnią istotną sprawą jest męski odpowiednik wiedźmy. Wiedźmy to głównie kobiety, jeśli trafi się jaki mężczyzna to zwany jest on nie guślarzem, a wiedźmakiem. Jak wiadomo, guślarz zajmuje się gusłami, a wile wiedźmy nader rzadko się nimi posługują.

Tikilisarae – czyli świąteczny wojownik

Jeśli kto zapyta nas o jakieś wily władające bronią, pierwsza myśl jaka nam się nasunie to zwiadowca, o tikilisarae pomyślą tylko nieliczni. A przecież to oni są tak naprawdę specjalistami od walki wśród wil! Powód takiego stanu rzeczy leży w tym, że ich pojedynki mają miejsce podczas świąt w wilich wioskach, zatem ludzkie oczy rzadko mają sposobność, by ich zobaczyć.

Gdy wila podejmie decyzję, by zostać świątecznym wojownikiem, to przy każdej okazji czyli w święta, podejmuje walkę z innymi o zwycięstwo, by okryć się sławą oraz zdobyć nagrodę, która ofiarowana jest

tryumfatorowi. Nagrody co prawda są raczej mało znaczące, na ogół jednak sam prestiż, jaki zdobywa się poprzez wygranie jakiegoś świątecznego turnieju, jest wystarczającym wynagrodzeniem za trudy, jakie poniosło się przez lata ćwiczeń. Tak więc uczą się one strzelania z luku czy rzucania oszczepem, największym jednak prestiżem cieszy się walka na korbacze, i to tej dziedzinie poświęca się najwięcej czasu. W tych walkach czasami dochodzi czasami do uszkodzeń ciała, co powoduje, że niewiasty rzadko decydują się zostać tikilisarae lub ewentualnie ograniczają się tylko do brania udziału w zawodach bronią miotaną. Prawie każdy z uczestników wyposażony jest w zbroję pajęczą, czepiec i maskę. Maski są bardzo istotne, jeśli kto przybył z daleka do wioski, to po nich może rozpoznać, który jest dobrym wojownikiem, a który słabym. Im wojownik ma więcej wygranych turniejów, tym bardziej przyozdobiona jest jego maska, ma to także na celu wystraszenie przeciwnika. Najciekawiej to wygląda, gdy do wioski przybędzie tikilisarae z jakiegoś innego zakątka Lechiti – każda wila jest wtedy ciekawa, jaką ma maskę.

Kolory na masce nie są przypadkowe, barwy zostają naszyte w zależności od święta, w jakim się wygrało, lub wioski. Dlatego też można spotkać tikilisarae, jak wędrują od wioski do wioski, aby mieć na masce jak najwięcej barw oraz wzorów. Oczywiście podstawowym celem maski jest ochrona ślicznej wilej twarzy, żadna wila nie chciałaby mieć blizn na swym delikatnym licu.

Żeby zmniejszyć ryzyko, kule korbaczy są tutaj drewniane miast żelaznych, w końcu w czasie walki liczy się trafienie, a nie kto pierwszy padnie bez tchu czy życia.

Liczba trafień zależna jest od turnieju, lecz z reguły wynosi trzy.

Poza walką zdarza się też rywalizacja w tańcu bojowym, zawsze coś takiego jest rozgrywane przed tańcami wilich tancerek, tikilisarae bierze wtedy korbacz lub też czasami dwa i zaczyna z ich pomocą wykonywać ów taniec, dopasowując ruchy w takt obranej przez niego muzyki.

Niektórzy ze świątecznych wojowników decydują się spróbować sił w walce z chrześcijanami, wspomagając słowiańskich wojów. Z różnym skutkiem im to wychodzi, niemniej ich zdolność latania powoduje duże zamieszanie w szeregach wroga. Na ciężko zbrojnych nic nie wskórają, lecz niejeden chłop czmychał przed pikującą z korbaczem wilą.

Szkolenia

Kwiecisty wir

Koszt: 25PP

Wymagania: Taniec 22+, akrobatyka 10+, Muzykalność 10+, tylko dla wil.

Opis: Kwiecisty wir jest najdoskonalszą techniką w tańcu wil. Jest niezwykle trudny do wykonania i tylko wykonanie go w noc Kupaly przynosi tancerzowi sławę. Wykonanie go jest niezwykle trudne, gdyż wymaga

odpowiedniej koordynacji ruchowej. Wila odbija się jedną nóżką, kręci na drugiej i macha jednym skrzydełkiem. Tworzy się wir powietrza, który wsysa opadające płatki kwiatów. Przed tym tańcem należy wypić kubek wilego wina lub pół kubka ludzkiego (jest mocniejsze).

Podczas samego tańca, test na wykonanie kwiecistego wiru wykonuje się taniec wil z modyfikatorem -6. Przy próbie wykonania, bez względu na to czy się uda, czy nie, tancerz opada na ziemię z wyczerpania i nie jest w stanie podjąć drugiej takiej próby w ciągu tego dnia.

Taniec z korbaczem

Koszt: 5PP

Dla: Korbacz wil

Wymagania: Taniec 8+, Korbacz wil 8+

Opis: Dzięki temu szkoleniu wila, głównie tikilisarae, może w czasie świąt wykonać popisowy taniec bojowy w wykonaniu korbaczem, a jeśli potrafi walczyć dwoma rękoma to nawet dwoma korbaczami. Dla tikilisarae jest prawie niezbędne, aby móc wygrywać ogólną rywalizację w czasie świąt.

Pikujący atak

Koszt: 14PP

Dla: Korbacz, sztylet, oszczep

Wymagania: Uniki minimum 3 poziom umiejętności, tylko dla wil

Opis: Wila wznosi się do góry, po czym pikującym lotem leci w kierunku przeciwnika, przed samym końcem wykonuje nagły unik w bok, aby wyminąć dłuższą broń wroga, skracając tym samym dystans oraz by znaleźć się na jego flance. daje to modyfikator +6 do skracania dystansu, jednak jeśli się nie powiedzie, a przeciwnik próbował bronią utrzymać ją na dystansie to dostaje normalne obrażenia. Gdy skrócenie się powiedzie, wila dostaje modyfikator +2 do ataku.

Kreciolek

Koszt: 15PP

Dla: Korbacz, sztylet, oszczep

Wymagania: RB +18, tylko dla wil

Opis: Wila zaczyna kręcić się w powietrzu wokół przeciwnika, próbując zaatakować z flanki lub od tyłu, udaje się to gdy przeciwnikowi nie powiedzie się test reakcji. Tego szkolenia nie można zastosować w ciasnych pomieszczeniach lub też podczas walki z więcej niż jedną osobą.

Zbrojownia wil

Skórzany kubrak wil

Są to lżejsze i mniejsze wersje zbroi skórzanych wykonywanych dla ludzi, dodatkowo dają także mniejszą ochronę przed obrażeniami. Pozytywną różnicą jest jednak ich wygląd, gdyż są one przyozdabiane różnymi,

guziczkami, wzorkami czy latami. Wily jednak nie bardzo lubią w tym chadzać, zdecydowanie bardziej wolą nosić swe ubrania z delikatnej pajęczej tkaniny. Najczęściej noszą je zwiadowcy lub początkujący tikilisarae, którzy jeszcze nie zdołali nabyć lekkiej pajęczej zbroi.

Waga: 1kg

Zwb: -0

Ochrona: 1pkt

Sieć wilów

Ta broń, choć na pierwszy rzut oka identyczna do tej, co i ludzie używają, różni się znacznie. Wily, jako że mistrzyni w tkaniu przedziwnych rzeczy, to i tutaj własną rzecz wymyśliły. Wielkością niewiele się różni od naszej, może tylko tym, że sznurki są cieńsze, choć nie dajcie się zmylić – wykonane są one z lnu i sieci pajęczej, przez co jest ona wytrzymalsza. Powiada się, że jedynie nieliczne stolemy są w stanie gołymi rękami je rozerwać. Mało tego, sieć dosłownie jakby przylepia się do ofiary, uwolnienie tym samym utrudniając, mimo przecięcia liny nadal można mieć problem ze swobodą ruchów.

Wily, które jej używają, zawsze tę sieć mają w odpowiedni sposób zwiniętą, tak że z góry są dwa skórzane mocowania, za które łapią swymi małymi rączkami.

Kolejną zaletą korzystną dla wil jest lekkość sieci, waży ona dwa razy mniej od ludzkiej.

Sieć ta coraz częściej zdobywa uznanie wśród słowiańskich myśliwych, choć oczywiście głównie można je znaleźć u wil. Z tego też powodu zapewne poza ich wioskami jest ona prawie nie do zdobycia, w dodatku żaden człowiek nie potrafi z takim wyczuciem się nią posługiwać.

Obrażenia: Spętanie

Typ: Ntp

Zasięg: Daleki

Minimalna krzepa: 5

Koszt użycia: 6

Parowanie: -2

Ciężar: 1 kg

Uwagi: Ludzie oraz dziwożony także mogą się nią posługiwać, z tym że bazowo mają -2 do umiejętności.

Łuk refleksyjny wil

Łuki te są raczej rzadko spotykane, głównie z tego powodu, że wily same wyrabiać go nie potrafią, jeno dziwożony bądź, z rzadka, ludzie im je wykonują. Ciekawostką jest to, że wila przebywa razem z lukmistrzynią w tym czasie, mówiąc, co jej pasuje, a co nie, przez to po ukończeniu łuk jest idealnie dopasowany do jej gabarytów. Poza tym cięciwa do tego użyta jest z pajęczej przędzy, którą wila przynosi z wioski.

Mimo większego zasięgu nie jest za bardzo stosowany, bo na turniejach wolno używać tylko zwykłych łuków, by szanse były równe. Takim to sposobem tylko nieliczni zwiadowcy są uzbrojeni w takie łuki.

Luk refleksyjny wil:
Typ: Dw
Zasięg: 35/80/180
Min Kr: 6
Celowanie: 5
Ładowanie: 3
Obrażenia: 2K3+1
Ciężar: 0,8kg

Korbacz wilów

Jest to broń bardzo nietypowa i choć ma nazwę „korbacz”, to wyglądem do niego tylko trochę jest podobna. No ale cóż, broń wilów różni się od naszej czasami tak bardzo, jak one same od ludzi. Sam korbacz składa się z trzech części:

Pierwsza część to rączka, która wykonana jest z drewna. Jej długość wynosi około 10cm (bez chwytaka) i ma poszerzone na średnicy końcówki, ażeby lepiej trzymało się ją w dłoni i zapobiegało jej wypadnięciu z ręki.

Druga część to linka, która wykonana jest z lnu i wzmocniona pajęczą nicią – ta wzmacnia ją do tego stopnia, że nigdy nie zdarzył się przypadek, że linka pękła w czasie używania broni. Można jedynie przeciąć jakąś bronią sieczną, ale i to nie zawsze to się udaje.

Trzecia i ostatnia część to kula, która przymocowana jest do linki. W sumie na kulę wygląda jedynie z daleka, bo tak naprawdę przypomina kształtem ośmiościan. Krawędzie tej bryły, co oczywiste, zwiększają zadawane obrażenia, chociaż zdarzają się też korbacze z końcówką, która jest kulista. Średnica owej kuli wynosi z reguły 5cm. Samą broń można obwinać linkę wokół rączki i przymocować kulę do umieszczonego na końcu rączki drewnianego chwytaka. Wtedy jest ona łatwa do tak do ukrycia, jak i przenoszenia. Bez problemu można ją włożyć za pas, gdyż ma ona wtedy około 20cm długości. Broń ta przydatna jest głównie w walce z jakimiś dzikimi zwierzętami, np. w celu odpędzeniu wilka. Również w powietrzu jest przydatna – jeśli nagle wila wpadnie na grupę lecących chmarą ptaków, zaczyna wykonywać kołowy ruch korbaczem, dzięki czemu wystraszone ptaki, omijają taką wilę bez szkód dla niej samej. Długość ogólna całego korbacza zależy głównie od wielkości wily, która się nim posługuje, ale w większości ich cała długość to 50-80cm. Walczenie tymże korbaczem jest trochę męczące, gdyż ciągle należy nim machać utrzymując w ruchu kołowym, ale wprawna wila potrafi tak nim machać, że siła dana w pęd początkowy sama nadaje praktycznie ruch kuli, co tym samym powoduje zmniejszenie traconych sił wily.

Najbardziej doświadczone wily potrafią nawet owym korbaczem rozbrajać, owijając ową kulę wokół broni trzymanej przez przeciwnika. Niestety, z powodu zbyt małej krzepy nie stosuje się tego na ludzi czy inne większe rasy, gdyż kończy się to utratą broni przez samą wilę.

O ile korbacz ludzki nie jest bronią zbyt finezyjną, o tyle w przypadku korbacza wil precyzja jest jednym z podstawowych cech potrzebnych do jej władania.

Obrażenia: 2K3
Typ: Jednoręczna
Zasięg: Średni
Minimalna krzepa: 6
Koszt użycia: 4
Parowanie: -2
Ciężar: 1,5 kg

Czepiec i maska pajęcze

Są wykonane w ten sam sposób to zbroja pajęcza, powoli, dokładnie i precyzyjnie tkane przez delikatne dłonie wil. Głównie są one używane podczas świątecznych walk na korbacze, chronią ich delikatne twarze. Jak wiadomo, żadna wila nie chciała by mieć blizny na twarzy, dlatego stosowanie ich jest nawet częstsze niż samych zbroi. Jednym z czynników to powodujących jest oczywiście krótszy czas tkania, który trwa około tygodnia. Dodatkowo maska często jest przyozdabiana jakimiś wzorami, by robić lepsze wrażenie na przeciwniku oraz publiczności, niestety okres produkcji takiej maski może się przedłużyć nawet o kilka dni. Czepiec czasami także używany przez zwiadowców, gdy patrolują pobliskie knieje. Co do wersji ludzkiej, to nigdy się z czymś takim nie spotkałem, choć nie wiem czy to nie plotka, ale ponoć zdarza im się jakiś egzemplarz maski wykonać dla dziwożon.

Czepiec pajęczy:
Waga: 0,2kg
Spostrzegawczość: -0
Ochrona: 2pkt

Maska pajęcza:
Waga: 0,1kg
Spostrzegawczość: -1
Ochrona: 2pkt

Lekka pajęcza zbroja wilów

Jest to zbroja najczęściej przez nie wytwarzana, choć i tak większość wil, które parają się wojennym rzemiosłem, są ich pozbawione. Powód tego leży przede wszystkim w długości ich wytwarzania, który trwa około miesiąca. Rzadko która wila ma na tyle cierpliwości by coś takiego wytworzyć, a nie można pracy nad tym przerywać na dłużej niż jeden dzień, z powodu łączenia i lepienia owych nitek. Sprawia to, że łatwiej zbroję taką dostać od kogoś używaną niż nową. Poza tym zbroję taką trudno jest też naprawić, gdyż łączenia stwardniałych nitek z nowymi, świeżymi jest prawie niemożliwe. Ludzie, widząc te zbroje i ich lekkość, chcieli też takie dla siebie, ale nie szło żadnej wily namówić do takiej roboty. Długość pracy nad tego typu zbroją w wersji dla ludzi trwa około dwa miesiące, więc wiadomo, jakie jest podejście wil do takiej pracy.

Waga: 0,5kg
Zwb: -0
Ochrona: 2pkt

Cieźka pajęczą zbroja wilów

Ta jest jeszcze trudniejsza do wykonania, prace nad nią trwają 3-4 miesiące, co powoduje, że jakkolwiek egzemplarz jest prawie niemożliwy do zdobycia. Namówić wilę na prace nad czymś takim jest po prostu czynem wyjątkowym. Tym bardziej, że jeden cios miecza może sprawić, że jest ona już nie do naprawienia. Co tu mówić, jedno cięcie może zniszczyć efekt czterech miesięcy ciężkiej pracy. To też powód, który zniechęca do tworzenia czegoś takiego. Poza tym wily nie lubią też za bardzo w tym chodzić, gdyż jest to ciężkie i bardzo ogranicza ruchy.

Waga: 1,5kg
Zwb: -1
Ochrona: 5pkt

Krzacia zbroja pajęczą

Jest to mniejsza wersja lekkiej zbroi pajęczą, specjalnie dostosowanej do potrzeb handlu z krzaczami. Oczywiście wily bardzo cenią taką zbroję i wiele w zamian wymagają. Na ogół wyrób taki odbywa się na specjalne życzenie, dlatego też tak ciężko zbroję tę wśród krzaczów spotkać. A znalezienie leżącej beczynnie w wiosce wil graniczy z cudem. Same krzaczki z kolei bardzo sobie ją cenią, powody są te same co u wil, lekkość oraz dobra ochrona.

Waga: 0,3kg
Zwb: -0
Ochrona: 2pkt

Ludzka zbroja skórzana wilów

Kiedy po nieudanych chrzcie wily wyszły z ukrycia i zaczęły żyć wśród ludzi, niektórzy ich garbarze zaczęli pracować wytwarzając zbroje skórzane odpowiednich dla ludzi rozmiarów. Dzięki ich doskonałym zdolnościom zbroje przez nich robione, mimo że tak samo chroniące, zapewniały znacznie większą swobodę ruchów. Niestety tylko nieliczne wily parają się tym zawodem, ponadto wily potrzebują więcej czasu na ich wykonanie niż ludzie. Dlatego liczba tych zbroi jest stosunkowo niewielka.

Ograniczenia: Zw: 0
Ochrona: 3 pkt

Waga: 5 kg
Cena: 10 denarów
Dostępność: niewielka

Mikstury

Mikstura jagodowa

Dzięki niej wily mogą latać w czasie mrozów, gdyż powoduje, że ich ciała nie tracą tak ciepła oraz nie odczuwają skutków mrozu. Działanie mikstury nie jest jednak aż tak silne, by na przykład wila mogła srogą zimą latać zupełnie nago. Zimowy ubiór wykonany z owczej wily musi mieć cały czas na sobie, jedynie z tyłu na plecach jest rozpięty, by była w stanie machać skrzydełkami. Mikstura tworzona jest przez wioskowe wiedźmy, które to ponoć przepis dostały od mądrych krzaczów. Jednak przestrzegli oni, że nie można go pić zbyt wiele na raz, bo różne skutki może to przynieść, najczęściej jest to silny ból brzucha. Ten ból jest wynikiem dodania do niego pewnego składników, aby wily nie wypily przypadkiem go zbyt wiele. Wila, która raz poczuje ów ból, zaczyna pamiętać o przestrodze związanej z ilością wypitej mikstury. Wypicie naprawdę dużej ilości, czyli całej buteleczki jednym haustem, może spowodować, że ciepłota ciała będzie tak duża, jak podczas najsilniejszej gorączki, a tym samym spowodować jej śmierć. Jednak używanie mikstury w odpowiednich dawkach nie przynosi żadnych skutków ubocznych, a czas jej działania jest zależny od wielkości wily. Jedna porcja to jeden łyk z małej glinianej buteleczki, w której na ogół jest ilość równa dziesięciu łykom.

W przypadku, gdy miksturę wypije jakiś człowiek lub dziwożona, skutki mogą być naprawdę różne, prawie za każdym razem inne. Jednym razem można dostać ogromnej siły, innym razem zacząć się pocić jak szczur, a jeszcze kiedy indziej zapaść w stan upojenia, jakby się z dwie dziesiątki kufla miodu obaliło. Na stolemy mikstura nie działa w żaden sposób, a krzaczki, jako że wiedzą czym rzecz grozi, nigdy jej nie wypijają. Jeśli w jakiś sposób któremu się to zdarzy, to na ogół dostaje wysokiej gorączki i bez odpowiedniej opieki może zakończyć się nawet śmiercią. Cena: Zimą jest ogólnie dostępna, latem zależne od wiedźmy.

Czas trwania: Na przeciętną wile o krzepie 5 działa około 30 minut.

Waga: Jedna buteleczka 0,3kg

Tabele

Broń	Typ	Zas	Min.Kr	KU	Par	Obr	Ciężar	Dostępność
Sztylet wilów	Kr	B	4	3	-2	K3	0,5kg	Duża
Korbacz wilów	Jr	Śr	6	4	-2	2K3	1,5kg	Przeciętna

Broń	Typ	Zas	Min. Kr	Cel	Ład	Obr	Ciężar	Dostępność
Łuk wilów	Dw	25/60/130m	3	4	2	2K3	0,5kg	Duża
Oszczep wilów	Jr	10/15/20m	6	3	-	3K3	1kg	Duża
Łuk ref. wilów	Dw	35/80/180m	6	5	3	2K3+1	0,5kg	Znikoma

Czepiec pajęczy	Spostrz: 0	2 pkt	0,2kg	Niewielka
Maska pajęcza	Spostrz: -1	2 pkt	0,1kg	Znikoma

Zbroja	Ograniczenia	Ochrona	Ciężar	Dostępność
Lekka zbroja pajęcza	Zw: 0	2 pkt	0,5kg	Niewielka
Ciężka zbroja pajęcza	Zw: -1	5 pkt	1,5kg	Znikoma
Skórzany kubrak wil	Zw: 0	1 pkt	1kg	Przeciętna
Ludzka zbroja skórzana	Zw: 0	3 pkt	5kg	Niewielka
Krzacia zbroja pajęcza	Zw: 0	2 pkt	0,2kg	Znikoma

Porzekądła wil

*Jak kto po pijaku lata, tego dłużej głowa boli
 Nie śpimy, lecimy
 Jak ktoś już nie śpiewa, tego między nami nie ma
 Gdy wila się nie uśmiecha, to i Strzybóg smutny
 Choć nikt nie widzi, nie czyni, czym się Strzybóg brzydzi
 Szczerdłość i otwartość są na dnie pucharka
 Jastrząb i jaskółka w parze nie latają
 Częstokroć się udławi, kto łakomie chwyta
 Cierpieć z drugim łatwiej
 Łatwiej jeść powidła niż owoce nań zbierać
 Zdechły wilk nie kasa
 Czyj pucharek większy, ten ma słuszność
 Kiedy siedzisz przy biesiadzie, nie myśl o żadnej zwadzie
 Wiatr wiatraczkami obraca, ale nie całym domem
 Kto pluje pod wiatr, ten głupi
 Czasem się taki kasek zdarzy, który palce i gębę poparzy
 Nie przeciągaj struny, bo urwiesz
 Tęcza po burzy pogodę wróży
 Gdzie dobra biesiada, tam wilów gromada
 Lepsze jedno dziś niż dwa jutro*

Bloody
2006

Krzaty

Charakterystyka

Krzaty to stworzenia Welesa, boga trojkiej domeny – wiedzy, śmierci i rogacizny. Powołano je do życia jako magicznych obrońców Niwii w czasach wojen bogów. Wiele lat później zostały wysłane na pomoc Lechickim ziemiom w czasie, gdy zagroziła im wroga siła nazywająca się chrześcijanami. Ich pomoc w walce z zagrożeniem była obliczona nie na oręż, lecz na wiedzę. Krzaty są bowiem istotami sięgającymi ludziom do kolan, słabymi i niezainteresowanymi zbrojnymi zmaganiem. Ale ich umysł przewyższa najsilniejszych duchem, a ich intelekt góruje nad sprytem najbardziej pomysłowych uczonych ludzkich. Weles wlał ponadto w krzacie serca bezgraniczne umiłowanie nauki i dał im wielki talent do wszelkiej pracy umysłowej. Wysyłając je do Jawii, upatrzył sobie w nich obrońców ziemi przed demonami niwijskimi. Nie wszystkie krzaty wyniosły się z Niwii, wręcz przeciwnie, duża ilość ich tam została. Podobnie jak inne rasy, mają krzaty swoje niwiańskie rodzeństwo. Obecnie na ziemiach słowiańskich zostało ich już dużo mniej niż w zaświatach.

Jako dzieci boga wiedzy, krzaty są z natury strasznie ciekawe świata. Ich życie wypełnia zgłębianie zagadek, szukanie odpowiedzi na pytania, mierzenie, opisywanie i katalogowanie wszelkich zdobytych informacji o otoczeniu. Nikt tak jak krzaci botanik nie zna się na ziołach i drzewach owocowych, nikt jak krzaci widzący nie odbiera sygnałów z zaświatów. Ciekawskie krzaty często prowadzą badania i wyruszają na wyprawy poznawcze. Podczas nich zaglądają wszędzie, ostukują każdy przedmiot, zapamiętują jego cechy, opisują wygląd. Zadają mnóstwo pytań, nieraz przekraczając granice wścibstwa. Wszystko skrupulatnie spisują, a co się da, to spamiętują. Mają doskonałą pamięć. W rozmowie z którymś mającym już za sobą kilka wypraw często można usłyszeć przeróżne opowiadki i wspomnienia. Gdy krzat się rozgada, często

odbiega od tematu wstawiając różne dygresje i historyjki, czym zniechęca do dłuższej rozmowy przedstawicieli innych ras. Same krzaty między sobą nie czują zniecierpliwienia w tak długich dysputach. Wręcz przeciwnie – jak znajdą wspólny język, wywodom nie ma końca, a dygresji jest dwa razy więcej.

Są bardzo cierpliwe, nieustępliwe i wytrwale w osiąganiu celów, co bierze się z połączenia ich długowieczności z nabytym doświadczeniem. Gdy bardzo im zależy na jakiejś wiedzy, potrafią być tak namolne, że każdy przeciwnik prędzej czy później najpewniej skapituluje. Jeśli chodzi o naturę, są również krzaty bardzo zapobiegliwe. Wolą dobrze przygotować się do wszystkiego, niż potem sobie przerywać z racji nieprzewidzianego wydarzenia. Gdy coś planują, najpierw zagłębiają się w księgach, szukając istniejących już informacji na dany temat. Pytają bardziej doświadczonych, szanując ich wiedzę. Ale kiedy zgłębią teorię, i tak prawdopodobnie wypróbuja wszystkiego na własnej skórze, zwłaszcza gdy są młodszy.

W spotkaniach międzykrzatic zachowują się inaczej niż wobec innych ras. Po pierwsze, inne krzaty to jedyni goście, jacy z racji swej postury mogą zawitać w ich domach. Dlatego spotykający znają się z grubsza i wiedzą, czego mogą się po sobie spodziewać. Znają i szanują fakt, że ten drugi krzat to również zapamiętały badacz bądź ciekawski uczony. Jest jednak w ich sercach pewien rodzaj chciwości wiedzy,

który każe im zachować dla siebie kilka sekretów. Dlatego jeden drugiemu nigdy nie powie wszystkiego, nigdy nie zdradzi do końca szczegółów tego, nad czym pracuje, albo tego, w jaki sposób do czegoś doszedł. Czasem nawet celowo wprowadzi w błąd, gdy widzi, że odkrycie jego sekretu jest bliskie. Mimo, że krzaty lubią dyskutować i pomagać sobie wzajemnie, w głębi serca do pewnego stopnia są zazdrosne, jeśli chodzi o ciężko zdobytą wiedzę. W niektórych przypadkach prowadzi to wręcz do pewnego rodzaju rywalizacji między dwoma krzatami, zwłaszcza wtedy, kiedy ich znajomość jest dłuższa. Nie stronią jednak od gości i, gdy gość się trafi, zawsze starają się podjąć go ciepło i jak najgościnniej.



Dzieje się tak dlatego, że najczęściej żyją samotnie, stąd rare są okazjonalnemu towarzystwu.

Relacje z pozostałymi rasami przedstawiają się nieco inaczej. Krzat generalnie stara się nie żywić uprzedzeń i czerpać wiedzę o świecie z obcowania z każdym stworzeniem. Zarówno z rozmowy z człowiekiem, z wilą, a nawet stolemem. Nie zmienia to jednak faktu, że z wilami ciężko się małym uczonym rozmawia. W wielu obszarach ich natury są sobie przeciwne. Podczas gdy wilą za nic ma naukę, szybko się nudzi, a w głowie jej tylko harce, wino i śpiew, krzat dąży do zrozumienia natury każdego problemu, uparcie draży temat aż dojdzie do sedna i skupia się na licznych szczegółach. Wśród starszych krzatów częste jest powiedzenie o kimś młodszym, że „ma głowę chyba tylko do noszenia czapki”. Jak mawiają krzaty, wilą posiada głowę głównie do wina, bo przecież nawet czapeczki nie nosi. Od wilów mały ludek czerpie okazjonalnie trochę trunku w zamian za małe figurki i drobne przedmioty mające zastosowanie głównie jako pomysłowe zabawki.

Stolemy to wdzięczny temat do badań dla krzatów. Szanują one małych poszukiwaczy, mimo że w polowie nie rozumieją ich nieustannego wiercenia się i węszenia za nowymi ciekawostkami. Welesowe dzieci widzą jednak, że w stolemach drzemie pewnego rodzaju moc i zastanawiają się od dawna na temat jej natury. Niektóre krzaty nie są do końca przekonane, czy moc ta ogranicza się tylko do tężyzny fizycznej. Stolemy jednak zdają się wytrwale rozwiewać ich wątpliwości. Krasnal i olbrzym to dziwna para, nie znajdująca zbyt wielu wspólnych tematów. Jednak do wsłuchania się w powolny tok myślenia stolema idealna jest krzacia cierpliwość i zrozumienie. Pod względem charakteru, perunowe i welesowe dzieci uzupełniają się znakomicie. Krzaty wymieniają ze stolemami wiedzę, gusła i dekokty na płótno i kamienie pólslachetne.

Z dziwożonami żyje się krzatom bardzo podobnie jak z ludźmi. Z tą tylko różnicą, że dziwożony są wobec nich mniej nieufne. Wynikło to z długotrwałego dzielenia ze sobą terenów leśnych przez obie rasy. Co więcej, dziwożony często poszukują przeróżnych ziół i barwników, a nieraz gotowych maści i mikstur, na których najlepiej znają się krzaty. Krzaty z kolei chętnie przyjmują w zamian deszczulki, większe płaty kory i poroża upolowanych zwierząt.

Ludzie to dla krzatów istna skarbnica plotek i wiedzy o prawach, zachowaniach, medycynie, technologii i wszelkich sprawach, skończywszy na wieściach o szerokim świecie. Krzaty sprzedają im szklane paciorki i medykamenty, odbierając zapłatę w mące, zbożu, większych owocach, a czasem nawet mięsie. Od ludzi najczęściej biorą również najładniejsze lotki gęsie do wyrobu przyrządów piśmienniczych. Dogadują się różnie.

Czasem wobec ludzi przyjmują mentorską postawę i moralizatorskim tonem zabierają się za pouczenia, irytując się ich brakiem rozważań i zapobiegliwości. Są nieraz odbierani jako przemądrzali i mędrkowaci, ale

mądrość krzatów jest z reguły dosyć szanowana w Lechitii. Nie da się jednak przemilczeć, że ludzie z jakiegoś powodu żywią do krzatów skrywaną nieufność. Być może przyczyną jest demoniczna natura welesowych dzieci i ich powiązanie z zaświatami. Dzięki niemu ludzie uważają krzaty za istoty o na wskroś magicznej naturze. Przyczyną jest to, że krzatów jest niewiele i jeśli ktoś jednego widział, nieraz jego opowieści kładzie się między bajki. Dochodzi do tego bardzo duży talent krzatów do ukrywania się przed obcymi oczyma. Nie bez znaczenia jest też fakt, że krzaty, najbardziej związane z Welesem, najczęściej bywają guślarzami, kapłanami i widzącymi, a przez to zdarza im się między światami podróżować częściej niż innym rasom. Wszystko to powoduje, że krzat to istota dla ludzi tajemnicza i na pół bajkowa. Zdarza się jednak, że któryś mały badacz mieszka niedaleko ludzkiej wsi. Niektórzy ludzie cieszą się z tego, bo wierzą, że krzaty są na tyle życzliwe a przy tym znudzone, że przychodzą nocami do siedzib ludzkich i pomagają w drobnych porządkach, czuwają nad śpiącym dzieckiem albo dotrzymują towarzystwa domowym duchom. Są to jednak płonne wierzenia, gdyż krzaty mają swoje zmartwienia i własne życie, a lżejsze ono od ludzkiego nie jest. Częściej jednak ludzie nie spodziewają się po nich zbyt wiele dobrego i niepokoją się, gdy się jakiś krzat pojawi w ich okolicy. Upatrują się w nim przyczyn zniknięcia drobnych przedmiotów, jedzenia, oraz różnych złośliwych sztuczek, bo wiadomo pośród Słowian, że co krzat to podejrzany wróż, nawiedzony czarownik lub sprytny szarlatan, gotów zniknąć na oczach z pożyczoną rzeczą.

Omawiając osobowość małego ludku nie sposób nie wspomnieć przy tym o krzicach niewiastkach. Jest ich stosunkowo nie wiele, biorąc pod uwagę całą krzacią populację – na stu dziewięćdziesięciu jeden obecnie żyjących krzatów mężczyzn przypadają trzydzieści dwie kobiety. Krzacie kobiety są ponad miarę kapryśne i dumne, świadome swej wyjątkowości i rzadkości występowania, a przez to bardzo pewne swej wartości. Przez ich rzadkość mało który krzat może pochwalić się, że żyje w związku i posiada własnego potomka (a posiadanie syna to dla krzata cały łańcuch nowej wiedzy i doświadczeń). Krzatki pyszną się swą wartością, nie przegapiają też szansy by ją okazać. Gdy nadarza się sposobność, starają się udowodnić, że w niczym nie ustępują innym, że są wyjątkowe i wszystko potrafią. Z tego też powodu czasem się zdarza, że krzatowi



ciężko wytrzymać z kobietą dłużej i przestaje go kusić nawet perspektywa posiadania dziedzica dla swojej wiedzy. Krzatki bywają marudne, grymasne i aroganckie, częściej od krzatów ryzykują (by dowieść swej wartości i równości) i częściej wpędzają się w kłopoty. Są trochę jak młode krzaty. Mniej w nich pokory, więcej zapału i ciekawości. Gdy, co rzadkie, urodzi im się córka, krzacie mamy próbują ją wychować na obraz i podobieństwo swoje, podobnie jak ojcowie synów. Prędzej czy później młodzi odkrywają jednak własny potencjał i ruszają własną drogą.

Krzaty jednak mimo swej określonej natury różnią się między sobą, podobnie jak ludzie. Mogą być opanowane lub choleryczne, cierpliwe lub nerwowe, wyrozumiałe albo niepobłażliwe wobec przywar innych osób. Mogą być małomównne i powściągliwe, albo wylewne i gadatliwe ponad wszelką miarę.

Wygląd

(autor: Brzozomir)

Mały ludek nosi się najchętniej pstrokato i stosunkowo prosto, gdyż ubrania kroi z właściwym sobie lekkim roztargnieniem. Wielowiekowa tradycja wyznaczyła pewne podobieństwa w krzacie modzie męskiej i damskiej.

Krzaci mężczyźni noszą bowiem z upodobaniem pstrokate, jaskrawe stroje. Począwszy od bardzo charakterystycznej, najczęściej czerwonej, szpiczastej czapeczki, ich odzienie jest kombinacją odcieni barwy szarej, niebieskiej i czerwonej. Nie jest to oczywiście regułą, ale trzeba przyznać, że te odcienie to jedno z częściej noszonych przez krzaty. Na typowe ubranie składają się: płócienna koszula, gunia, czasem kamizelka lub fartuch, do tego spodnie, często skórzane. Zimą dochodzi grubsza skórzana kurtka, również barwiona, noszona futerkiem na spód. Spodnie krzatów są odpowiednio grubsze na zimę, a ich kolory bywają przeróżne. Gdy są skórzane, mają najczęściej odcień brązu. Czapka jest najbardziej tradycyjnym elementem krzaciego stroju. Mały ludek nosi nawet wersje do spania, kolorowe szlafmyce.

Krzatka natomiast najchętniej zakłada odzież w kolorach jaskrawożółtym oraz zielonym, nie zapominając oczywiście o szpiczastej czapeczce, na przykład w kolorze brązowym, szarym, lub fioletowym. Typowy strój to gunia lub koszula założona do welnianych rajstop lub skórzanych spodni. Na nie krzatki lubią dodatkowo założyć spódnicę. Jest to albo bardzo krótka spódniczka, albo dłuższa, ale za to rozcięta w jednym lub wielu miejscach dla wygody. Krzaty będąc małym ludkiem, nad wieloma rzeczami w lesie muszą robić duże kroki, stąd taki dobór strojów. Czasem porożcinana dolna część garderoby to bardziej długa przepaska lub kilka płatów fartucha na pasku, niż faktyczna spódnica. Oprócz tego zimowy kaftan, noszony tak samo jak

męski, futrem do dołu. Nosi się też czasem zwykłe futerko włosiem na wierzch. Te robi się różnej grubości, zawsze z jakichś gryzoni. Czasem używa się jednego plata, ale często zszywa się drobniejsze skórki, jak na przykład w lekkim wiosennym futerku z mysich skórek farbowanych na granatowo.

Gdy jest zimno, nosi się dwie lub trzy warstwy rajstop, albo spodnie z kalesonami, a do tego długie zapaski chroniące przed wiatrem.

Co poniektóre krzatki czasami noszą chusty, na których w znanym tylko sobie szyku haftują swego rodzaju pamiętnik. Przewiązują je w tali jak pasek, fartuch, owijają wokół szyi lub ramion, albo wprost noszą na głowie. Umieszczają na nich hasła, proste obrazki lub symbole wydarzeń, odwiedzonych szczególnych miejsc lub spotkanych wyjątkowych osób. Taka chustka ma dla krzatki sporą wartość sentymentalną, bo przypomina jej o wszystkich najciekawszych doświadczeniach. Znanych jest kilka przypadków obdarowania kogoś taką chustą – uważane jest to za największy honor i wyraz uznania, jaki krzatka składa drugiej osobie.

Z kolei buty noszone na krzacią modłę, zarówno męskie jak i damskie, sięgają za kostkę, bardzo rzadko pod kolano. Często również są zakończone szpiczastymi, zagiętymi ku górze czubkami. Obuwie jest zawsze porządnie utwardzone, nie musi być miękkie jak na przykład u lowczyń dziwożonich, gdyż krzat z racji swego ciężaru rzadko kiedy łamie pod stopami gałęzie i hałasuje. Utwardzona podeszwa jest o wiele bardziej praktyczna, bo dużo wolniej się przeciera. Przyrodzivek krzata czy krzatki ma to do siebie, że kryje się w nim spora ilość schowków i kieszeni, najczęściej zamkniętych lub ukrytych. Bardzo przydaje się to badaczom na wyprawach i różnej maści zbieraczom, takim jak zielarze. Jeśli chodzi o schowki, dużą popularnością wśród krzatów cieszą się też wszelkie podręczne torby, a zwłaszcza szczególnego kroju worek noszony na plecach. Stosuje się też drobniejsze sakwy, przytracane do paska. Same paski wykonuje się w tym celu z mocnych materiałów, najczęściej jest to sznurek obszyty skórą (np. zaskrońca). W sakwie przy pasku przez większość czasu podróży spoczywa pióro i krzacia księga służąca do prowadzenia notatek.

Skóra zwierzęca używana do wyrobu ubrań pochodzi najczęściej z lisów, norek, kun, łasic, szczurów, kretów lub innych gryzoni.

Trzeba zaznaczyć, że gdy krzat wybiera się w podróż na nieznane sobie tereny, ubiera się dla bezpieczeństwa w bardziej stonowane barwy. Zależnie od poziomu odwagi, zdecyduje się albo na zupełną zmianę barw na neutralne, albo jedynie założy mniej jaskrawą czerwień.

Ostatnią z cech fizycznych wartych dodatkowego wspomnienia jest fakt, iż krzaty nie posiadają własnego zapachu. Dzięki tej właściwości nie wyczuwają ich zwierzęta. Z jednej strony daje to małym podróżnikom większą ochronę przed drapieżnikami. Z drugiej, zwierzęta widzące krzata a nie czujące jego zapachu,

mogą być wobec niego bardzo nieufne. Krzata da się jednak często wytropić. Na ogół pachnie on różnymi ziołowymi mieszankami i noszonymi specyfikami, nie bez woni pozostaje też jego, często skórzane, ubranie.

Spółeczność

W przeciwieństwie do innych ras, krzaty w przeważającej większości żyją samotnie. Bardzo rzadko spotkać można rodziny, a większe skupiska prawie nie istnieją. Zalicza się do nich jedynie pewne legendarne miasto oraz Wielki Krzaci Księgozbiór Wiedzy Wszelakiej, nazywany po prostu Biblioteką. Jest ona małym skupiskiem krzatów, które osiedliły się na jakiś czas (niektóre na stałe) w miejscu przechowywania wszystkich krzacich ksiąg. Biblioteka mieści się w jaskini pod Sudetami, odkrytej przez mały ludek dawno temu. Nikt prócz samych krzatów nie zna jej lokalizacji. Każdy krzat, gdy już zapisze obserwacjami i wnioskami całą księgę, udaje się na wielką wyprawę do Biblioteki i zostawia ją tam. Ma prawo oczywiście przedtem wypisać sobie z niej skrót na prywatny użytek, więc nie oznacza to rozstania się ze źródłem cennych notatek. Samą Bibliotekę zamieszkuje obecnie kilkanaścioro krzatów, nie licząc okazjonalnie podejmowanych gości.

Oprócz wypraw do Biblioteki, krzaty często podróżują. Zajmuje im to wiele czasu z całkiem zrozumiałych powodów. Czasem jednak można spotkać krzata podróżującego z kimś, z człowiekiem lub nawet stolem, i wtedy jego wyprawa przebiega znacznie szybciej. Krzaty jednak chwalą sobie nieśpieszne tempo pozwalające na wnikliwe obserwacje, stąd podróżują z ludźmi tylko w ostateczności.

Raz na rok większość krzatów stara się wybrać na wielkie krzacie spotkanie. Odbywa się ono na ogół w Bibliotece, gdyż to dogodne miejsce na pomieszczenie tak wielu osób. Jest to okazja do wymiany wiedzy, doświadczeń i spostrzeżeń. Gdy atmosfera sprzyja i stawia się wyjątkowo dużo osób, bywa, że dyskusje ciągną się przez parę dni, albo nawet tygodni. Dysputy takie są zaciekle i wytrwale, przysparzają wielu emocji i rodzą nieuniknioną niezgodę. Mają także wiele dobrych owoców, a wśród nich wymianę nowinek, rozpoczęcie wspólnych projektów, czasem utworzenie małej grupki badawczej, innym razem... znalezienie żony. Na dorocznym zjeździe ustala się termin kolejnego i liczy się przybyłe krzaty i nieprzybyłe, o których wiedzą obecni. Podczas ostatniego spotkania zapisano w księdze Biblioteki, że poza Niwią zamieszkuje obecnie stu dziewięćdziesięciu jeden krzatów i trzydzieści dwie krzatki.

Co do drugiego miejsca zamieszkałego przez krzaty, jest ono

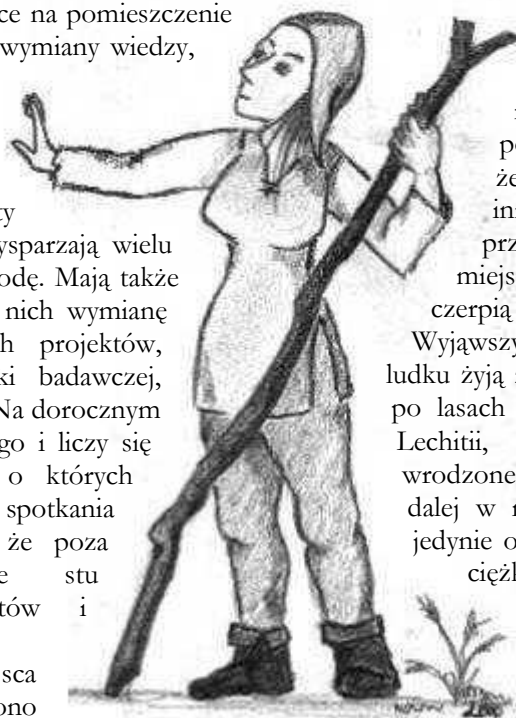
znane jedynie w bajkach. Dokładniej rzecz ujmując, wspomina o nim króciutko tylko jeden zbiorek wspomnień krzata Szyszkuna, o którym mówiło się, że oszalał, gdyż jego głowa nie mogła pomieścić już więcej wiedzy. Opracowywał i testował on przedziwne mieszanki, w maniackim poszukiwaniu eliksiru życia. Krzaty z litością i smutkiem kiwają głowami na wspomnienie tego szaleńca. Pisał, że znalazł kiedyś chustę krzatki, na której wyszyto lakoniczną wzmiankę o tajemniczym miejscu. Miejsce to, będące większą jaskinią, miało się znajdować wewnątrz którejś góry. Ponoć wejścia do niej nie ma z żadnej strony, a dostać się tam można jedynie wchodząc do niwijskich zaświatów przed górą i wychodząc z nich do wnętrza tejże góry. Nie każdy zna trudną sztukę podróży między światami, jednak kto zna, ten wie, że do Niwi nie da się żadnych ziemskich rzeczy zabrać, a tym samym do góry wchodzi się z pustymi rękoma, bez broni i bez pióra. I tak też wychodzi... Podobno miejsce nie jest niebezpieczne. Mają zamieszkiwać je krzaty, które z jakiegoś powodu zdecydowały się nie pokazywać na zjazdach i nosa nie wyściubiać z tajemniczego miasta. Według relacji miałby się tam znajdować księgozbiór nie ustępujący Bibliotece oraz wiele tajemniczych urządzeń i przedmiotów. Najbardziej zdumiewa samo życie wewnątrz góry. W jej skale ponoć istnieją liczne wąziutkie szczeliny, kanaliki i otwory, opatrzone krzaczami wiatraczkami, dzięki którym wewnątrz jest czym oddychać.

Relacja Szyszkuna nie jest traktowana poważnie przez żadnego krzata, gdyż jest lakoniczna, chaotyczna, dwuznaczna i niespójna, jej autor jest niewiarygodny, a dowód w postaci rzekomej chusty nigdy nie został przedstawiony. Nikt nigdy nie natknął się na kolejny krzaci wolumin, świeżo rozpoczęty, a obecnie przegniwający w jednej ze starych chatynek Szyszkuna. Zapisał w nim tylko pierwszą stronę zanim odszedł. Były

to podejrzenia co do tego, że lokalizacją legendarnego miasta jest otoczona prastarym kultem i mistyczną aurą Góra Ślęza. Szyszkun podejrzewał, że jej aura bierze się z tego, że góra jest bliżej połączona z Niwią niż inne miejsca. Wysunął ponadto przypuszczenie, że mieszkańcy tego miejsca handlują z Niwią i w jakiś sposób czerpią z niej wiele niezbędnych rzeczy.

Wydawszy te przypadki, przedstawiciele małego ludku żyją zatem przeważnie osobno. Rozsiani są po lasach i terenach półotwartych całej niemal Lechitii, gdyż wrodzona ciekawość, wbrew wrodzonemu rozsądkowi, gna ich ciągle dalej i dalej w nieznanne. W zasadzie ze względu na jedynie okazjonalny kontakt z innymi krzatami, ciężko mówić, by krzaty podlegały jakiegokolwiek władzy zwierzchniej.

Warto jednak nadmienić, że istnieje krzaci monarcha (historia zna przypadek tylko jednej



królowej, reszta władców była mężczyznami). Nosi tytuł Wielkiego Bibliotekarza lub Strażnika Wielkiego Księgozbioru. Często przyjmuje jeszcze szereg tytułów dodatkowych, w zależności od swych dokonań, charakteru a nawet własnego widzimisie.

Król krzaci nie ma tyle na głowie, co ludzcy władcy. Jako że krzaty nie biorą udziału w wojnach ani nie organizują się masowo we wspólnym celu, rola króla jest mniejsza. Ogranicza się do decydowania o krzaczach zebraniach, wytyczania kierunków badań, albo sądzenia sporów. Wybierany jest dożywotnio przez wszystkie krzaty uczestniczące w dorocznych zjazdach. Zazwyczaj zostaje nim najstarszy krzat bądź ten, którego ogół uzna za najmądrzejszego.

Monarchę najczęściej znaleźć można w Bibliotece, gdyż zwyczajowo tam mieszka. Jak jednak każdy krzat, tak i on ma co jakiś czas wyprawia się bliżej lub dalej w świat. Kiedy zdarzy się, że król nie wraca przez trzy lata, a nikt w tym czasie go w drodze nie spotkał, ani wieści żadnych nie dostał, krzaty wybierają nowego króla. W czasie nieobecności panującego, decyzje w jego mocy wydaje specjalnie powołana na czas wyprawy Rada Krzatów. Są to trzy osoby z otoczenia władcy. Nazywa się ich Wielkim Klucznikiem, Wielkim Kronikarzem i Wielkim Skarbnikiem.

Obecnie panujący władca to Smardz Światły, Strażnik Wielkiego Księgozbioru, Poszukiwacz Przodków i Dysputant Śmierci, oraz Sługa Ojca.

Poprzedni krzaci król zniknął dawno temu i latami nie było o nim słyhać. Znalezione jego osobiste rzeczy, których porzucenie świadczyło o niechybnym wypadku i śmierci właściciela. W ciągu ostatniego półwiecza jednak pojawiły się pogłoski, że podobno widziano dawnego władcę. Nikomu jednak słowa nie udało się z nim zamienić. Dlatego też nawet, gdy go któryś krzat widział, nie przyznaje się do tego. Wie, że zwątpiono by w jego powagę i rozum, a to dla każdego krzata największy wstyd.

Dom

(autor: Brzozomir)

Wielu podróżnych zadaje sobie pytanie: „Jak wyglądają krzacie domki?” Otóż mądry mały ludek lubi pomieszkiwać w lasach, rzadko w niewielkich społecznościach, a najczęściej samotnie. Wejścia do krzaczach domków wyglądają nieraz jak wystające z ziemi ucięte pniaki. Czasem są one przykryte drewnianym omszałym daszkiem, z góry z którego wystaje kamienny komin. Innym razem chatka wygląda jak wielka dziura wykopana w ziemi i najczęściej posiada kilka kondygnacji.

Przedstawię wam jedną z chatek mojego znajomego, Podliścia Chwiścila, który opisał mi ją dokładnie. Wybaczcie mu bałagan, ale jak mi powiedział, niewielu

krzatów sprząta w swych chałupkach. A kiedy już sprzątają, to z przymusu. Kiedy już mi opisał chatkę, chwycił za rysik i naszkicował szybko schemat domku, tak aby łatwo dało się go łatwo zrozumieć.

Na najwyższej kondygnacji krzat trzyma kurtki, buty i inne kaloszki, tak aby można było spokojnie się ubrać i wyjść czy to na deszcz czy to na śnieg. Jest to pierwsza kondygnacja, mieszcząca także pomieszczenie dla gości, gdzie można usiąść i w spokoju napić się koziego mleka (które mój znajomy sobie nad wyraz upodobał). To tam najprzyjemniej też wymienić się spostrzeżeniami filozoficznymi, historycznymi i naukowymi.

Schodząc w dół rzeźbionymi, krętymi schodkami docieramy do większego pomieszczenia. Przy ścianie stoi kilka książek kucharskich, a po przeciwnej stronie ukazuje się przybytek nędzy i rozpachy - prawie nieużywana kuchnia. Często trzeba stamtąd wyganiać pajaki, jak mówi Chwiściel, a czasem i szczury, dostające się tam swoimi sposobami. Na tej kondygnacji również jest wejście do łazienki, która posiada wanienkę z bieżącą wodą. Woda leci specjalną, impregnowaną rurką z zewnętrznego zbiornika na deszczówkę. Rurka doprowadzająca ma także rozwidlenie do kuchni, a kończy się tam takim samym zaworkiem. Czasem ciężko o deszczówkę, a wtedy Chwiściel traci sporo swego cennego czasu na napełnianie zbiornika wodą z pobliskiej studzienki.

Podążając schodkami jeszcze niżej, docieramy do bawialni mojego znajomego. Ciepły kominek używany jako źródło ciepła i światła do pisania jest bardzo przydatny, zwłaszcza w zimowe wieczory. Nad kominkiem wisi rogata podobizna Welesa. W tym pomieszczeniu Podliść przesiaduje i pisze książki, wertuje je i pochłania. Czasem można dostrzec krzątającą się po pokoju udomowioną mysz, wyjadającą resztki spod ładnie rzeźbionego stołu. Na ścianach wiszą często różne rysunki wykonane ręką Chwiścila. Są to głównie mapy, rysunki anatomiczne, architektoniczne, czasem zwykłe pejzaże, a czasem sentencje w krzaciim języku.

Wszędzie jak okiem sięgnąć leżą książki. Niektóre obrośnięte są grubą warstwą kurzu, a inne świeże, ułożone w niewysoką wieżę pod biurkiem, w którym Chwiściel trzyma kalamarz i pergaminy.

Znajome nam już schody wiodą dalej ku dołowi, prowadząc do pomieszczeń sypialnych. U Podliścia jest ich kilka, bo wielce rad jest on gościom. Naprzeciwko kwadratowych drzwiczek stoi duży jak na krzacie standardy kufer na osobiste rzeczy. Pelen jest ubrań, a także starych filcowych czapek, których mój znajomek nie potrafi wyrzucić mimo ich oplakanego stanu. Mówi, że mają wartość historyczną. Mawia też, że „krzat bez czapki to nie krzat”. Raz, gdy szukał starej fajki w kufrze, by mi się nią pochwalić, było mi dane zobaczyć w co się Chwiściel ubiera. Buszował bowiem w skrzyni, a w powietrze wylatywały spodnie, skórzane botki, buty z

kory brzozy, koszule, kaftany, bluzy, gacie, ubrania na zimę uszyte z delikatnego kreciego futerka i deszczowy płaszcz, taki sam jak wiszący u wyjścia.

W domku jest także przygotowana droga ucieczki na wypadek pożaru. To prosty, niemal pionowy tunel z drabinką, nakryty stożkowym daszkiem. Krzat zbudował go po pewnym... incydencie, który przydarzył mu się podczas mieszania mikstur.

W sypialniach stoją skromne łóżka, a przy nich niewielkie świeczki lojowe, niektóre zarośnięte kurzem i pajęczynami. Osobista sypialnia jest używana równie rzadko co gościnne, bo Podliść często zasypia nad książką, w laboratorium, czy w lesie.

Kolejne piętro niżej kryje w sobie największe pomieszczenie, czyli Krzacią Pracownię. Stoi tam kilka regałów książek, a na stołach są porozstawiane różne ustrojstwa. Wszędzie jest mokro, wilgotno i śmierdzi jakimś sztucznym, dziwnym zapachem. Z tej kondygnacji odchodzi wiele szybów wentylacyjnych, którą łączą się z kominem. Wszystko tu jest uporządkowane. Prócz może podłogi, która jest mokra i lepka. Chwiściel obawiał się opowiadać mi o swoim laboratorium, na moje pytania odmrukiwał coś pod nosem. Widać pracował nad czymś w sekrecie i nie chciał się pochwalić przyjacielowi. Podliść Chwiściel pożegnał mnie niskim ukłonem.

Siedział na pniu przed chatką i kurzył fajkę w zamyśleniu, póki nie zniknąłem w wysokiej trawie, kierując się w drogę powrotną do domu.

Krzacie domki bywają przeróżnej konstrukcji, ponieważ pomysłowość krzatów budowniczych jest bezgraniczna. Domek może być lepianką z gliny i mchów, której ściany będą przypominać swą strukturą jaskółcze gniazdo. Może to być także ziemianka, której

nadziemna część zrobiona jest z deszczulek, suszonej gliny lub płatów kory. Chatka może też mieścić się w większym pniu drzewnym, jakie powstają po wyrębie, wichurze lub wypaleniu przez piorun zdrowego drzewa. Pieniek taki, gdy jest zbyt niski, drażony jest przez krzata w dół, gdy ten zdecyduje się dodać głębsze piętro. Innym razem spotkać można domek, którego wejście wygląda zupełnie jak lisia nora w skarpie. Wewnątrz norę umacnia się drewnianymi podporami i deszczulkami. Zdarzały się krzaty mieszkające w skalnych szczelinach, takie miejsca jest jednak małemu krzatowi ciężko dostosować do własnych potrzeb. Jaka by nie była, krzacia chatynka niemal zawsze zwieńczona jest nieodzownym kominem. Często lepi się go z gliny lub glinianych cegiełek, ale spotkać można też wąskie i fikuśne kominy z drażonej kości lub grubego rogu zwierzęcego.

Inną cechą wspólną krzaciach domostw jest to, że są one pracownice zagracone wszelkiego rodzaju pamiątkami. Są to przeróżne rzeczy o wartości sentymentalnej, które właściciel stworzył, znalazł, zdobył, kupił lub dostał od kogoś. Często można natknąć się na sytuację, w której krzat posiada w domu pewną ulubioną pamiątkę. Na przykład zdumiewającą konstrukcję, którą latami tworzy i dopieszcza, albo opracowywaną latami własną filozofię, albo nieznana recepturę czy model czegoś, przepis na nieziemsko smaczne danie lub napitek, a nawet szczególnie wytresowane zwierzątko. Taka rzecz jest chlubą krzata i jego życiową maskotką. Gospodarz nie kryje jej przed niczym wzrokiem, wręcz przeciwnie, lubi się nią chwalić każdemu gościowi i potrafi rozprawiać o niej godzinami.

Cały dom, niezależnie o pomieszczenia, bywa identycznie zastawiony rupieciami, ponieważ krzat zbiera dosłownie wszystko. Jak wiadomo, wszystko może się kiedyś przydać, zwłaszcza w długim krzaciim życiu (i przy niezgłębionej krzaciej pomysłowości). Tak to już się utarło, że z wyprawy po prostu nie wypada wrócić z pustymi rękoma. Nie znaczy to, że u krzatów zawsze panuje bałagan. Czystość to kwestia indywidualna. Graty mogą być posegregowane i ustawione w maniaczkim, pedantycznym porządku, mogą też być porozwalane tak, że tylko właściciel się o nie nie potyka. Gdy krzat ma gości, szybko uprząta jeden kąt, by nic nie przyciągnęło zbędnej uwagi przybyłej osoby. Szczególnie pilnie się krząta, jeśli pracował po całym domu nad czymś, co chciałby częściowo zachować w tajemnicy. Krzaty czasem nie lubią, gdy węszy się przy ich unikalnych wynalazkach, skomplikowanych planach, lub gdy patrzy im się na ręce i zagląda w osobiste projekty.

Krzaty spędzają wiele czasu na pokonywaniu długich dla siebie odległości. Dlatego siłą rzeczy muszą umieć radzić sobie ze znajdowaniem miejsca na nocleg. Nie jest rzeczą niespotykaną, że krzat badający przez długi okres czasu jakiś konkretny teren, posiada więcej domostw. Takie chatki poboczne są mniejsze i mniej uniwersalne niż główne domostwo. Bardzo często jest to jedynie izdebka do spania z kuchnią, czasem z bardzo



prowizoryczną łazienką oraz małym pomieszczeniem na książki i inne cenne rzeczy potrzebne w pracy. Chatkami takimi krzat opiekuje się rzadziej, reperując je tylko w bardziej poważnych przypadkach, na przykład gdy z dachu zaczyna kapać.

W podróży po obcym terenie, albo na wyprawie jednorazowej czy tymczasowej, krzaty budują małe szalasy z gałązek. Zależnie od pory roku i pogody, mogą pieczolowicie je uszczelniać mchem i liśćmi. Szalasy takie zostawiają, nie dbając o nie więcej, nie składając ani nie rozmontowując ich, chyba, że chcą po sobie zatrzeć ślady.

Zajęcia

Welesowe dzieci to nie tylko oderwani od rzeczywistości uczeni. Ze względu na swój samotniczy tryb życia, zmuszone są uczyć się jak sobie radzić w wielu różnych sytuacjach. O ile krzat nie jest ledwo wyrosniętym młokosem, to wie na ogół, jak zdobywać pożywienie, czyli jakie owoce zbierać i gdzie oraz kiedy można je znaleźć. Potrafi zastawić sidła, sprawić szcztura i wygarbować skórę zwierzęcą przynajmniej w prymitywny sposób. Każdy krzat umie zszyć sobie proste ubranie i ugotować posiłek (nieraz przy tym eksperymentując z przepisami i składnikami). Zdecydowana większość stawia samodzielnie swoje domki. Wszechstronność umiejętności jest bardzo powszechna wśród tych małych istot. Po części z racji oddalenia od innych i wielowiekowej samodzielności w kulturze tej rasy. Po części ze szczerzej chęci nauki i talentu do majsterkowania. A po części dlatego, że krzatom ciężko jest przyznać, że się na czymś nie znają.

Mimo posiadania podstawowej wiedzy w wielu dziedzinach, krzat z reguły posiada wąski zakres prawdziwych zainteresowań. Obiera sobie pewien szczególnie dla siebie zakres zagadnień i specjalizuje się w nim, zgłębiając go całe życie. Może to być teologia, flora terenów bagiennych, obróbka drewna, wiązanie demonów albo zwyczaje godowe wil, wszystko jest możliwe, jeśli chodzi o krzacie upodobania.

Krztat rzadko szkoli się powyżej przeciętnego poziomu w tematach spoza swojej specjalności. Należy to uwzględniać podczas budowania tła postaci i rozwijania jej.

Mały ludek, podobnie jak inne rasy, posiada rozmiłowanych w swych dziedzinach guślarzy, stolarzy, złodziejasków, kapłanów (welesowi zwani są sługami ojca) oraz cały szereg innych zapaleńców.

Archetypy

Krzaci Wynalazca

Wielu przedstawicieli małego ludku ma żyłkę do majsterkowania. W ich głowach lęgną się zdumiewająco zawiłe rozwiązania najprostszych problemów, lecz w praktyce upadają, gdyż są za mało życiowe. Maszynka do zakładania butów, samodzielny podlewacz ogródka napędzany deszczem, doskonały model żołądka strzygi... Co któryś z kolei pomysł znajduje jednak swe praktyczne zastosowanie i upraszcza bardzo życie właścicielowi. Wynalazca jest zapalonym konstruktorem i zbiera wszelkie drobne części z przeróżnych sprzętów, do późniejszego wykorzystania. Jego dom zagracony jest kółkami, zębatkami, spinkami, pasami skórzanymi, modelami turbin, starymi gwoździakami i mnóstwem podobnego śmiecia. Taki krzat nie wyrzuca prawie niczego, z roztargnienia zapominając czasem również o odpadkach organicznych. Krzaci konstruktor nosi po kieszeniach całkiem sporo drobiazgu, który w jego mniemaniu w każdej chwili może się przydać. Wszak zawsze może przyjść mu do głowy idealny pomysł na niesamowitą zabawkę.

Krzaci wynalazca ma skłonności do wynajdywania niestworzonych rozwiązań najprostszych problemów. Często długo i pilnie, każąc innym czekać, opracowuje skomplikowaną konstrukcję do wykonania rzeczy, którą samemu wykonałby o wiele szybciej i prościej. Taka osoba żyje w lekkim oderwaniu od rzeczywistości (jak prawdopodobnie każdy krzat), myśląc o tym skąd zaczerpnąć inspirację do epokowego wynalazku lub zaskakującego urządzenia.

Proponowane talenty: Technika, Wiedza.

Krzaci Kronikarz

Aby być kronikarzem, należy mieć umiejętność czytania i pisanie (i nie porzucać tej nauki, gdy jest na niskim poziomie).

Kronikarstwo to zajęcie dla bardziej skrupulatnych krzatów, lubiących zapomnieć się w snuciu opowieści i spisywaniu dziejów. Krzacich kronikarzy napotkać można w przeróżnych miejscach. Szukają oni stron, w których coś się dzieje i jest co uwiecznić. Nie tylko jednak, bowiem często ślęczą również w bibliotece lub innym zaciszu, spisując wspomnienia, pamiętniki czy zasyłane historie.

Można ich spotkać nawet u władców lub w świątyniach, gdzie dzielą się swą wiedzą, nieraz służą radą i



doświadczeniem, albo kroniki wydarzeń prowadzą. Czasem dbają o księgi grup kupieckich lub władcy, albo pomagają dowódcom opracowywać taktyki, skwapliwie opisując dzieje, które stają się ich udziałem.

Nie jest rzeczą niespotykaną, że krzat jakiś zostanie skuszony zasłyszanymi historiami o obcych czynach i sławie, o dalekich stronach lub nieznanach potworach, albo rzadkich zwierzętach, i wyruszy w świat. Często wtedy dołącza do innych, np. do widzącego, grupy muzykantów czy do jakiejś ludzkiej wyprawy, by towarzyszyć jej w przygodach i utrwalać czyny w księgach.

Proponowane talenty: Wiedza, Charyzma.

Gared

Zbieractwo i hodowla

Ze względu na swoje miejsce bytowania, krzaty od wieków uzależnione są od owoców lasu i łąki. Na pożywienie zbierają bardzo wiele rzeczy: jagody, borówki, jeżyny, maliny, grzyby, orzechy laskowe, buczynki, zioła, ziarna słoneczników, a nawet dzikie owoce – strącają je używając procy. Tak zdobyte pożywienie jedzą świeże, przetworzone, lub suszą na zimę. Ponadto w gotowanej postaci jedzą kasztany, żołędzie oraz młode, zielone szyszki, najczęściej modrzewiowe. Krzaty nie polują, jedynie zastawiają sidła i pułapki na gryzonie. Mięso jedzą rzadziej, na przykład wtedy, gdy złapią jakieś zwierzę na skóry. Wtedy również suszą mięso na zimę.

Wspomnianych owoców lasu nie tylko szukają – nieraz obsadzają teren wokół domku krzaczkami jagodowymi lub podobnymi. Nie jest zupełną rzadkością również hodowanie w pobliżu domu leszczyny, dzikiej jabłonki, albo jeżyny pnącej się po ścianach domku. Krzaki jeżynowe idealnie maskują i zabezpieczają chatkę z zewnątrz, gdy już ją zarosną. Wtedy co prawda trudniej o zbiornik deszczówki, ale krzat buduje go w takim przypadku kawalek dalej. Czasem krzat zasieje też słonecznik lub dwa. Gdy nasiona dojrzeją, karczkuje rośliny małym toporkiem. Nasiona zbiera, a grube, długie lodygi suszy i zużywa na opał.

Krzaty z upodobaniem hodują na pobliskich pozostałościach drzew opieńki, ścinając je na jesieni całymi kępami i susząc dla późniejszego spożycia. Do wycinki grzybów, ziół i podobnych rzeczy, najczęściej używają sierpów.

Oprócz tego krzaty poszukują bardzo wielu innych, niejadalnych składników, takich jak komponenty gusiel, glinki, barwniki, owady, rzadkie rośliny i minerały oraz pióra. Porządne pióro w dobrym stanie trudno jest znaleźć, więc czasem polują na dzikie gołębie, sroki i inne ptactwo średnich gabarytów, albo zwyczajnie pióra kupują od innych ras. Najlepiej na materiały piśmiennicze dla małego ludku nadają się lotki i sterówki gęsie, kaczki, kruk, wronie, sroczki, guszczoły i

kuropatwy. Krzaty bardzo cenią sobie także pióra labędzi, ale z racji ich wielkości oczywiście nie używają ich do pisania. Takie olbrzymie pióro, nieraz wielkości samego krzata, jest traktowane jako sentymentalna pamiątka, idealna np. do ozdoby gabinetu.

Czasami krzaty trzymają zwierzęta. Dostatecznie typowym zjawiskiem jest mysz domowa, albo normica czy ryjówka, traktowana jak odpowiednik psa u ludzi, wyjadająca resztki i wygryzająca dziury gdzie nie trzeba.

Niektóre krzaty ponadto potrafią sobie oswoić lisa, na którym później podróżują wierzchem jak na kobyłce. Nie trzeba dodawać, że ci, którym się taka sztuka uda, mają o wiele mniej problemów z długimi podróżami...

Wśród zwierząt hodowanych na skóry i mięso, wymienić można norki, kuny i podobne niewielkie gryzonie. Zrozumiałym jest fakt, że krzat nie trzyma całego stada tychże zwierząt, lecz jednego, czasem dwa. Hodowla to jednak rzadkie zjawisko w krzaciej społeczności. Częściej raczej poluje się na zwierzęta zastawiając sidła. Krzaty łapią prawie wyłącznie gryzonie: szczury, krety, lasice, kuny, norki, myszy, ale także zaskronce albo dzikie gołębie.

Krzaty często świetnie gotują. Wbrew pozorom nie są jednak żadnymi smakoszami. Ich zacięcie bierze się z upodobania do eksperymentów z przepisami i miksturami. Często robią ciekawe nalewki, napoje i sosy, korzystając z wielu ziół i ich właściwości. Przyprawiają jedzenie dostatecznie często i na tyle obficie, że nieraz sam smak potrawy nie przebija się przez przyprawę.

Cykl życiowy

Jak już wspomniano, bardzo mało jest na świecie krzaticzek kobiet, a do tego są one nieraz tak kapryśne i zarozumiałe, że trudno z nimi dłużej wytrzymać. Dzięki temu mało jest też krzaticzek rodzin. Jeśli już jednak któryś krzat ułoży sobie życie w związku i doczeka potomka, nauka dziecka pochłania go bez reszty. Młody krzat jest z pewnego punktu widzenia unikatem w krzaticim świecie, a wychowanie go jest rzadkim przywilejem i okazją do wielu obserwacji. Krzaty obu płci cenią sobie doświadczenia związane z wychowywaniem dziecka i przekazywaniem mu swej życiowej wiedzy. To dlatego, że są urodzonymi i niepoprawnymi nauczycielami. Gdy znajdą kogoś mniej doświadczonego od siebie, lubią udzielać mu lekcji, pouczeń i dzielić się spostrzeżeniami. Ich instynkt nauczyciela znajduje upust w wychowaniu dziecka. Zwłaszcza ojciec stara się skrupulatnie przekazać dziecku po kolei jak najwięcej ze swoich umiejętności i wiedzy teoretycznej. Jest w tej pracy cierpliwy i bardzo pilny, jednak do czasu. Bowiem prędzej czy później młody krzat dorasta i sam zaczyna wprowadzać własne uwagi – nieraz podważając wiedzę ojca i podając w wątpliwość jego tezy. Staremu w tym okresie nudzi się nauczanie i porzuca on edukację potomka, nie odrywając się już od swoich zajęć.

Młody krzat ma wtedy okazję i zapal do samodzielnej nauki. Po krótkim czasie na ogół rwie się do wyruszenia z domu na swoją pierwszą wyprawę. Krzaty prawie nigdy nie decydują się na wyprawy bez wcześniejszego zaplanowania wyprawy i przestudiowania dotychczasowych zapisków odnośnie „szerokiego świata”.

Młody krzat, przygotowując się do drogi, wypytuje rodziców, obcych i dużo czyta, żeby wiedzieć jak najwięcej o miejscach, które może odwiedzić. Przedmiotem jego dociekań jest okolica, fauna i flora, klimat, wiedza o przetrwaniu, zwyczaje pobliskich społeczności.

Zdarza się, że badacz wertując książki i notatki tak się zapomni, że planowana wyprawa przesunie się o kilka lat, gdyż ciągle będzie się czuł niedostatecznie do niej przygotowany. Później wyrusza, pakując materiały do pisania, garść prowiantu i zapas ubrań w worek, zawieszany później na włóczęgowskim kiju zarzucanym przez ramię. Krzat taki rzadko wraca do domu rodziców. Najczęściej buduje sobie domostwo w miejscu, które na dłużej go zatrzyma bądź wyda mu się intrygujące lub niezbadane.

Swe ulubione, choć niepoważne zajęcia z dzieciństwa, takie jak układanie budowli z klocków i patyków, zamienia na majsterkowanie i konstruowanie urządzeń i zabawek, nieraz całkowicie niepraktycznych, ale o wielkiej wartości sentymentalnej.

Większość życia typowego krzata wypełniają podróże i ślęczenie nad zwojami. Często również przepisują książki, jednak jedynie na własne potrzeby, sporządzając kopie potrzebnych fragmentów. Krzat idący do biblioteki nie wypożycza książki do domu – musi ją przepisać, ponieważ krzaty nie dopuszczają do rozproszenia się po świecie cennej wiedzy i możliwego jej zagubienia. Dlatego krzat zawsze i wszędzie o wszystkim robi notatki. Gdy coś zaobserwuje, kogoś pozna, doświadczy czegoś nowego, lub w inny sposób coś przykuje jego uwagę.

Wśród młodszych krzatów zdarzają się czasem istne czarne owce. Jeśli któryś jest w gorętszej wodzie kąpanym indywidualistą, nieraz przychodzi mu wcześniej się usamodzielnic. Potrafi to skutkować tym, że będzie mu się ciężiej wiodło, a co za tym idzie, będzie też miał relatywnie mało czasu na skupianie się na nauce różnorodnych dziedzin. Takie właśnie krzaty, często o dość wyraźnej demonicznej naturze, spowodowały, że ludzie biorą krzaty za złodziejasków i złośliwych podkradaczy. Niestety, bowiem w trudniejszych warunkach bywa, że krasnal coś zwędzi z ogrodu lub spiżarni, albo jajka kurom weźmie, albo gusło rzuci małe na krowie mleko i tym będzie chciał zmusić ludzi do pomocy. Jest to domeną krzatów w młodym wieku, które są i tak zjawiskiem rzadkim.

Krzaty nie mają świadomości własnej, nieuchronnej śmierci, jak ludzie. Zdają sobie sprawę,

że ich pobratymcy nieraz ginęli w tragicznych wypadkach, spowodowanych nieostrożnością lub pechem. Jednak nie wisi nad nimi żadne niepokojące widmo nieuchronnego końca. Krzat u kresu swych dni po prostu „wygasa”, wpada w stan biernego zamyślenia, z którego ostatecznie już się nie wyrwa.

Dla krzata stan zamyślenia, nawet bardzo długiego, jest całkowicie naturalny. Im więcej posiada on życiowej mądrości i wiedzy, tym częściej popada w takie zadumanie. Na ogół w swym zadumaniu myśliciel natrafia na punkt, w którym rodzą się wątpliwości lub pojawia się niewiedza, wtedy ocknie się i będzie dążył do znalezienia odpowiedzi na swoje pytania. Czasem jednak, gdy nadchodzi właściwy moment, krasnal pozostaje tak na zawsze. Jego duch przenika do Niwii, a ciało stopniowo zanika w świecie materialnym i bardzo powoli również się przenosi. Bywa, że trwa to lata. Zjawisko to zwane jest paradoksalnie przez krzaty zapomnieniem.

Ciągle jednak najczęstszą przyczyną śmierci krzatów są wypadki i zdarzenia losowe. Jest to dość naturalne, w przypadku słabszych osobników, nawet na starość uparcie pchających się na samotne wyprawy.

Język i pismo, imiona, słowniczek

Krzaty oczywiście mówią ludzkimi językami. Oprócz tego posiadają swój prastary język, którego w zamierzchłych czasach nauczył ich Weles. Mieszkały jeszcze wówczas w zaświatach. W tym to języku najczęściej krzaty spisują swoje książki, rozmawiają na swoich zebraniach, recytują zaklęcia, w tym także języku myślą. Przy innych rasach nie posługują się nim, niezbyt często mówią nim też na co dzień. Stosują własny zestaw znaków, w większości pochodzących od słów



opisujących Niwie. Znaków tych jest o wiele więcej niż w gładolicy i cyrylicy razem wziętych.

Charakterystycznymi cechami krzaciego gadania, w jakim języku by ono nie było, jest wtrącanie mędrkowatych powiedzonek. Zależnie od charakteru, czasem może to być wymowna uwaga rzucona w bardzo odpowiednim czasie, albo też częste przeplatanie niebyt składnymi, rymowanymi powiedzonkami.

Ponadto krzaty uwielbiają różnego rodzaju łamigłówki i zagadki słowne. Pisząc o rzeczy w swoim mniemaniu bardzo ważnej i sekretnej, używają często zwodów, anagramów i podobnych zabiegów. Czynią to również w swoich listach, jeśli takowe piszą do drugiego krzata. Nie dlatego, żeby uważały każdą swoją sprawę za ściśle tajną. Krzaty po prostu lubią gry słowne i taka już ich tradycja. Wplatanie w piśmie anagramów czy podobnych rebusów to dla nich językowy zabieg stylistyczny.

Sam krzaci język jest tożsamy z językiem istot Niwii, gdyż jest on najstarszą znaną mową. Mowy tej najpierw nauczyły się krzaty od samego Welesa, a po nich przejęły ją pozostali mieszkańcy zaświatów, w zakresie sobie odpowiadającym. Również część ludzkich pojęć przypomina troszkę krzacie. Jest to zrozumiałe choćby dlatego, że krzaty od dawna uczestniczą w ludzkim życiu jako kapłani, znachorzy, doradcy, uczestnicy wieców i przedstawiciele innych zawodów.

Z racji długowieczności małego ludku, język prawie się nie zmienił. Jednak zjawisko przenikania zaznaczyło się również w przeciwnym kierunku. Po wyjściu z Niwii mowa zaczęła wzbogacać się o niektóre pojęcia, obce rodowitym Niwianom. Słowa te brzmią bardzo lechicko, gdyż są na ogół prawie niezmienionymi zapożyczeniami.

Gramatyka

Zaimki

zaimki osobowe:		zaimki dzierżawcze:	
mwej	ja	mwej <i>i</i>	mój
tlajaa	ty	tlajaa <i>i</i>	twój
at	on	at <i>i</i>	jego
ta	ona	ta <i>i</i>	jej
mwej <i>vel</i>	my	mwej <i>veli</i>	nasz
vylse	my-krzaty	vylse <i>i</i>	nasz krzaci
tlaj <i>vel</i>	wy	tlaj <i>veli</i>	wasz
znyk <i>vel</i>	oni	znyk <i>veli</i>	ich (m)
fshyt <i>vel</i>	one	fshyt <i>veli</i>	ich (ż)

Przymyki itp.

o	/o/	co
nsyhiy	/nsyhiy/	nic
a	/a/	tak
e	/e/	nie

tret	/tret/	to
tretet	/tretet/	tamto
minw	/minf/	tu
sashorw	/saszorf/	tam
nelhkh	/nelh/	ten
nalekh	/naleh/	tamten
enelhkh	/enelh/	żaden
enktag	/enktak/	nikt
enkhag	/enhak/	nigdzie
kdycie	/kdycie/	dokąd
kdagee	/ktagee/	kto
khtudae	/htudae/	którędy
khdydeo	/hydeo/	kiedy
khtirui	/htirui/	który, jaki
kho	/ho/	jak
khag	/hag/	gdzie
zwemy	/sfemy/	dłaczego
wemy	/wemy/	dlatego
bec	/bec/	teraz
zabec	/zabec/	później
azbec	/azbec/	wcześniej
nashwit	/naszfit/	dziś
zashwit	/zaszfit/	jutro
ashwit	/aszfit/	wczoraj
wtashiwt	/ftaszwit/	następnego dnia
za	/za/	po (czasie), za (czymś)
az	/až/	przed (czasem / czymś)
ratk	/ratk/	nad
erhe	/erhe/	pod
fef	/fef/	w
zmun fals	/žmun fals/	o
nshash	/nszasz/	między
ezhf	/esf/	poza
izhro	/izro/	na górze
izhdun	/izdun/	na dole
izh	/iz/	na
tko	/tko/	a, i
lo	/lo/	czy
eb	/ep/	albo
zhalishar	/zaliszar/	ale
zap	/zap/	przy
zhe	/ze/	z, z(czegoś), (skądś)
ezh	/ez/	bez
fah	/fah/	do
haf	/haf/	od
khru	/hru/	że
tratkuu	/tratkuł/	aż
drikh	/rih/	więc
me	/me/	zbyt
pra	/pra/	dla
wthare	/wtare/	znowu, jeszcze raz
wtharei	/wtarei/	następny

Odmiana czasowników przez osoby i czasy

<i>grykba – jeść</i>	<i>sa – pisać</i>	<i>gzawia – zwać</i>	<i>ja – być</i>	<i>mita – umieć</i>	<i>jsha – widzieć</i>
----------------------	-------------------	----------------------	-----------------	---------------------	-----------------------

	Teraźniejszy						
mwej	-u	grykh<u>u</u>	su	gzavi<u>u</u>	ju	mit<u>u</u>	jsh<u>u</u>
tlajaa	-as	grykh<u>as</u>	sas	gzavi<u>as</u>	jas	mit<u>as</u>	jsh<u>as</u>
at, ta	-ie	grykh<u>ie</u>	sie	gzavi<u>ie</u>	jie	mit<u>ie</u>	jsh<u>ie</u>
mwejvel	-uvel	grykh<u>uvel</u>	suvel	gzavi<u>uvel</u>	juvel	mit<u>uvel</u>	jsh<u>uvel</u>
tlajvel	-avel	grykh<u>avel</u>	savel	gzavi<u>avel</u>	javel	mit<u>avel</u>	jsh<u>avel</u>
znykvel	-ivel	grykh<u>ivel</u>	sivel	gzavi<u>ivel</u>	jivel	mit<u>ivel</u>	jsh<u>ivel</u>

	Przeszły						
mwej	-osau	grykhosau	sosau	gzaviosau	josau	mitosau	jshosau
tlajaa	-asus	grykhasus	sasus	gzaviasus	jasus	mitasus	jshasus
at, ta	-iseh	grykhiseh	siseh	gzaviseh	jiseh	mitiseh	jshiseh
mwejvel	-osvel	grykhosvel	sosvel	gzaviosvel	josvel	mitosvel	jshosvel
tlajvel	-asvel	grykhasvel	sasvel	gzaviasvel	jasvel	mitasvel	jshasvel
znykvel	-isvel	grykhisvel	sisvel	gzavisvel	jisvel	mitisvel	jshisvel

	Przyszły						
mwej	-ul	grykhul	sul	gzaviul	jul	mitul	jshul
tlajaa	-sal	grykhisal	ssal	gzavisal	jsal	mitsal	jshsal
at, ta	-ielt	grykhiełt	sielt	gzaviełt	jielt	mitiełt	jshiełt
mwejvel	-elm	grykhełm	selm	gzaviełm	jelm	mitelē	jshelē
tlajvel	-elw	grykhełw	selw	gzaviełw	jelw	mitelw	jshelw
znykvel	-els	grykhels	sels	gzaviełs	jels	mitels	jshels

Przypadki

- ich końcówki dodawane są do ostatniej spółgłoski odmienianego wyrazu.

Krzaty mają narzędnik tożsamy z miejscownikiem, ale posiadają dwa dodatkowe przypadki określające kierunek bądź przynależność.

	<i>bur-mysz</i>	<i>Vyls-weles</i>	<i>lhvesyyi-lis</i>	<i>pzocun-wila</i>	<i>lhdemyy-człowiek</i>
Dopełniacz -iesho	buriesho	Vylsiesho	lhvesiesho	pzociesho	lhdemiesho
Celownik -ieshu	burieshu	Vylsieshu	lhvesieshu	pzocieshu	lhdemieshu
Biernik -iesh	buriesh	Vylsiesh	lhvesiesh	pzociesh	lhdemiesh
Narz./miejs -ieshi	burieshi	Vylsieshi	lhvesieshi	pzocieshi	lhdemieshi
Wołacz -ano	burano	Vylsano	lhvesano	pzocano	lhdemano
Do kogo -yash	buryash	Vylsyash	lhvesyash	pzocyash	lhdemyash
Od kogo -yy	buryy	Vylsy	lhvesyy	pzocy	lhdemy

Bezokolicznik

Jest zakończony literą –a. Końcówkę tę pomija się przy konstrukcjach i odmianach, dokleając inne.

khlashya /hłasza/ łapać
lhlula /ljula/ spać

Imiestów przymiotnikowy czynny

- tworzony przez dodanie końcówki –eti:

khlhashyeti /hłasze/ łapiący
lhluleti /ljule/ śpiący

Jeśli krzaty stosują przypadki, nie dodają do nich przyimków typu z, w, o. Stosowanie odmiany przez przypadki jest typowe w mowie pisanej, uważanej za poważniejszą. W języku mówionym z kolei, często nie stosuje się przypadków, używając jedynie nieodmienianych rzeczowników z przyimkami.

Imiestów przymiotnikowy bierny

- tworzony przez dodanie końcówki –ovan:

khlhashyovan /hłasjowan/ złapany
lhlulovan /ljulowan/ uśpiony

Tryb rozkazujący

- tworzony przez zakończenie czasownika na –e:

khlhashye /hłasze/ łap
lhlule /ljule/ śpij

Wykonawca

- tworzony przez dodanie przyrostka –tor

lhlultor /ljultor/ śpioch

Forma dokonana

W razie potrzeby można utworzyć formę dokonaną niektórych czasowników przez dodanie przedrostka z- bądź zi-, w zależności od lepszej wymowy:

mora /mora/ psuć, chorować
zmora /zmora/ zepsuć, zachorować

khunlha /hunla/ szukać
zikhunlha /zihunla/ odszukać, znaleźć

memra /memra/ uczyć się ze źródeł
zmemra /zmemra/ nauczyć się (ze źródeł)

Przymiotniki

Przymiotników nie odmienia się przez osoby ani przypadki. Stawia się je przed rzeczownikami, jak w języku polskim.

Przymiotnik odczasownikowy
-tworzy się przez dodanie końcówki –i do ostatniej spółgłoski:

-dodając przed nim słowo „sot” tworzy się stronę bierną:

tkuruna /tkuruna/ – bronić,
tkuruni /tkuruni/ – obronny
sot tkuruni – obroniony

grykha /gryha/ – jeść, gryźć,
grykhi /gryhi/ – jadalny
sot gryhi – zjedzony / ugryziony

Przymiotnik odrzeczownikowy
-tworzy się za pomocą końcówki –uf lub –f w zależności od lepszej wymowy:

zievr /zjewr/ – zwierzę
zievruf /zjewruf/ – zwierzęcy

dun /dun/ - dół
dunf /dunf/ - dolny

wyynk /wynk/ - drewno
wyynkuf /wynkuf/ - drewniany

shakhuu /szahuł/ - szkło
shaakhuuf /szahulf/ - szklany

satsh /satsz/ - kość
satshuf /satszuf/ - kościany

Przysłówek

Przysłówki tworzy się, dodając do przymiotnika (czasami rzeczownika*) przyrostek –oi:

nbur /nbur/ szarość
nburf /nburf/ szary
nburfoi /nburfoi/ szaro

*mraf /mraf/ szybkość
mrafuf /mraff/ szybki
mrafoi /mrafoi/ szybko

koork /koork/ wielkość (fiz.)
koorkuf /koorkuf/ duży (fiz.)
koorkufoi /korkufoi/ dużo

tenu /tenu/ małość (fiz.)
tenuf /tenuf/ mały (fiz.)
tenufoi /tenufoi/ mało

Barkh /barh/ podłość, lichosc
barkhuf /barhuf/ mały, lichy, podły
barkhufoi /barhufoi/ podle

*Bel /bel/ dobro
beluf /belf/ dobry
belfoi /belfoi/ dobrze

*Mor /mor/ zło (ogólne)
moruf /morf/ zły (ogólnie)
morfoi /morfoi/ źle

Svu /sfu/ świętość
svuf /sfuf/ święty
svufoi /sfufoi/ święcie

Przeczący

Aby utworzyć przymiotnik zaczynający się na „nie-”, używa się przedrostka en-:

koorkuf /koorkuf/ duży (fizycznie)
enkoorkuf /enkorkuf/ nieduży, niewielki

tenuf /tenuf/ mały (fizycznie)
entenuf /entenuf/ niemały

beluf /belf/ dobry
enbeluf /enbelf/ niedobry

moruf /morf/ zły (ogólnie)
enmoruf /enmorf/ niezły

Stopnie

koorkuf duży
koorkufez /koorkufez/ większy
nosh koorkuf /nosz koorkufaz/ największy

tenuf mały

tenufez /tenufež/ mniejszy
nosh tenuf /nosz tenufaž/ najmniejszy

beluf /belf/ dobry
belufez/belfež/ lepszy
nosh beluf/nosz belfaž/ najlepszy

moruf /morf/ zły
morufez /morfež/ gorszy
nosh moruf /nosz morfaž/ najgorszy

Rzeczowniki

Liczbę mnogą tworzy się dodając końcówkę –vel.
Dotyczy ona rzeczowników i zaimków.

mwej – ja
mweivel – my

lhehit – lechita
lhehitvel – lechici

Różne przykłady:

Jshosau shbihya, khdyideo issniseh
– widziałem żbika, kiedy spał.

Znykvel bytasvel lhdemyyvel
– oni byli ludźmi

Ju moruf izh tlajaa
– jestem zły na ciebie

Ahnuhosvel, khru pzocuuvvel e bytivel me beluf
radenshvel
– słyszeliśmy, że wily nie są zbyt dobrymi rodzicami

Shabogfaas izh mweji sxifial
– siedzisz na mojej czapce!

Liczebniki

Krzaty oparły swój system liczenia o liczbę 5, której określenie znaczy tyle samo co „ręka”. Dla krzatów to liczba progowa, o randze ludzkiej dziesiątki, a 25 (czyli jej kwadrat) jest odpowiednikiem stu. Gdy krzat mówi, że czegoś jest „rurukhvel”, ma to sens podobny do „duża ilość, setki”.

główne	porządkowe
--------	------------

0	nacav	-	necvi
1	tn /ten/	I	tni
2	devog	II	dvegoi
3	trira	III	trykhi
4	shderye	IV	shadti
5	rukhh	V	rukhi
6	skyjme	VI	sykmi
7	svyd	VII	svydyi
8	some	VIII	somei
9	vettha	IX	vtehni
10	derukh	X	derukhi
11	triten	XI	triteni
12	tridve	XII	tridvei
13	tritri	XIII	tritri
14	trish	XIV	trishi
15	trirukh	XV	trirukhi
16	sheten	XVI	sheteni
17	shedve	XVII	shedvei
18	shetri	XVIII	shetri
19	sheshde	XIX	sheshdei
20	sherukh	XX	sherukhi
21	ruten	XXI	ruteni
22	rudve	XXII	rudvei
23	rutki	XXIII	rutki
24	rush	XXIV	rushi
25	rurukh	XXV	rurukhi

Wymowa głosek

Ludziom ciężko byłoby nieraz wyartykułować krzacie zgłoski. W brzmieniu, mowa małego ludku jest, jak można by to określić, szurająco-stukająca, pełna bezdźwięcznych elementów.

sx /sk/	-eo /e:/
lx /ls/	-ea /a:/
gf /kf/	-uu /u/
gz /z/	-ua /a/
z /ž/	uo /o/
zh /z/	dr /r/
sh /sz/	l, y /j/
bh /b/	lh /l/
th /h/	yy /y/
kh /h/	

Pismo

Krzaty nauczyły się w Niwii języka welesowego, opisując nim spotykane tam zjawiska i istoty. Ich pismo wzięło swój początek od pierwszych zgłosek wyrazów. Czasem jeden znak określał jedną literę, czasem zlepek spółgłosek. Z tego też powodu krzacie pismo liczy sobie bardzo wiele znaków. Co więcej, każdy dźwięk może mieć różne oznaczenia, bo piktogramy pochodziły od

różnych pojęć. Wszystko to sprawia, że każdy, kto nie jest krzatem, łatwo gubi się w krzaciim języku. Krzacie pismo to zdecydowanie nie sprawa dla ludzi, którzy ledwo znają swoje własne.

Słowniczek

zwroty

diaku	/djaku/	dziękuję
vlhishe	/wlisze/	wejdz
prolhu	/prolhu/	proszę
selvekh	/selweh/	sława, cześć
najsha	/najsza/	do widzenia
nare	/nare/	żegnaj, bywaj
vlinerh	/wjinerh/	tytuł Pan/Pani

istoty

lhlhocau	/llokau/	wilkołak
pzelh	/pselh/	mrzelc
hsyc	/hsyc/	zmija
vlss	/wyls/	weles
vylsyy	/wylsy/	krzat
plshann	/plszann/	Marzanna (też: zima)
sankhash	/sanhasz/	Swaróg (też: słońce)
ezzuvuuf	/ezzuwulf/	Pereplut (=beziemienny)
shvag	/szfak/	Strzybóg (też: wiatr)
myiksha	/mjksza/	Mokosza (też: żyw)
pren	/pren/	Perun (też: burza)
vpimea	/fpima:/	wampir
lhdemy	/ldemy/	człowiek
pzocuu	/pzocul/	wila
myyknalh	/myknal/	dziwożona
prok	/prok/	stolem
celk	/celk/	istota z jawii, fizyczna
shbihya	/szbihja/	żbik
lhvesyyi	/lwesyj/	lis
poflhaw	/poflaw/	ptak
bur	/bur/	mysz
ag	/ak/	bóg
agvel	/agwel/	bogowie
lhehit	/lehit/	lechita
hsheshitian	/hszesztjan/	chrześcijanin
rolvils	/rolwils/	król (krzaci)
naaz	/naaz/	książ, władca (niekrzaci)
zievr	/zjewr/	zwierzę
radensh	/redensz/	matka
radensh	/radensz/	ojciec
lid	/lit/	dziecko

czynności

lhlita	/ljita/	pić
grykha	/gryha/	jeść, gryźć
dvota	/dwota/	dawać

saprukha	/sapruha/	brać
zhaca	/zaca/	mówić
zhvyra	/zwyra/	milczeć
prolha	/prolha/	prosić
gnusha	/gnusza/	lenić się, marudzić
llowie	/jjowje/	pada deszcz
spytha	/spyha/	pytać
shwega	/szwega/	wędrować, szwendać się
tkuruna	/tkuruna/	bronić
okhovfa	/ohoffa/	pomagać
vinerva	/winerwa/	przeszkadzać
jsha	/jsza/	widzieć
mrotha	/mroha/	umierać
khlashya	/hlaszja/	łapać
lhlula	/ljula/	spać
sa	/sa/	pisać
sosha	/sosza/	czytać
mita	/mita/	umieć
nethra	/nehra/	wiedzieć
seytha	/znać/	znać
vlhisha	/wlisza/	iść, pójść, przyjść, chodzić
lhubva	/lubwa/	myśleć, głowić się
khunlha	/hunla/	szukać
memra	/memra/	uczyć się ze źródeł
oshewa	/oszewa/	uczyć się z doświadczenia
gzavia	/zawia/	nazywać (się)
zvyta	/żwyta/	mieszkać
istna	/istna/	spać
Shnevie	/sznewie/	śnieży
vzwa	/wzwa/	wolać, wzywać
byta	/bita/	być (stale)
ja	/ja/	być (teraz)
stawa	/stawa/	zostawić, przestać, czekać
vlhata	/wlata/	walczyć
bra	/bra/	zabijać
cuka	/cuka/	biegać
drapa	/drapa/	wspinać się, pokonywać przeszkody
awra	/awra/	wracać
ma	/ma/	mieć
waza	/waza/	patrzeć
ahna	/ahna/	śluchać
ahnuha	/ahnuha/	słyszeć
mnusha	/mnusza/	musieć
khtota	/htota/	chcieć
luba	/juba/	lubić
vemnoga	/wemnoga/	potrzebować
miza	/miza/	móc
arta	/arta/	stać
hniva	/hniwa/	wąchać
shabogfa	/szabofka/	siedzieć
doshudra	/szudra/	leczyć, uzdrawiać
mora	/mora/	psuć, chorować

miesiące

gdak	/gdaka/	godnik (styczeń)
szietn	/szietn/	sieczeń (luty)
susokh	/susoh/	suchij (marzec)
lhlulxihia	/ljulsihja/	ludzikwiat (kwiecień)
varen	/waren/	trawień (maj)
izhok	/izok/	izok (czerwiec)
lyylhp	/jylp/	lipień (lipiec)
corb	/korb/	sierpień (sierpień)
rmator	/rmator/	stojęczeń (wrzesień)
rashkhuu	/raszhul/	pajęcznik (październik)
ezh nlhyshu	/ez nlyshu/	listopad
grdoc	/grdoc/	studzień (grudzień)

cechy

blekhuf	/blehf/	biały
rsekuf	/rsekuf/	czerwony
nburuf	/nburf/	szary
mrafoi	/mrafoi/	szybko
mrafuf	/mraff/	szybki
koorkuf	/koorkuf/	duży (fizycznie)
alhamuf	/alamuf/	wielki (niefizycznie)
tenuf	/tenuf/	mały (fizycznie)
barkhuf	/barhuf/	mały (niefizycznie)
beluf	/belf/	dobry ogólnie/ moralnie
moruf	/morf/	zły (ogólnie)
ibrauf	/ibrauf/	ranny
zmoruf	/žmori/	chory, zepsuty, zły
zednuf	/žednuf/	zły (moralnie)
svuf	/sfuf/	święty
nnyvyuf	/nuwniuf/	nowy

rzeczy

sxifia	/skifia/	czapka
gfifouu	/kfifol/	fajeczka
throfua	/hrofa/	trofeum, pamiątka, zdobycz
gshyroy	/gszyroj/	grzyb
nlhyshu	/nlyshu/	liść
thseveo	/hsefe:/	drzewo
krewe	/krewe/	rodzina
druor	/ror/	droga, ścieżka
ro	/ro/	góra
dun	/dun/	dół
magr	/magr/	gród
denar	/denar/	pieniądz, moneta

shilhshoss	/szilshoss/	woda
frrk	/frrk/	ogień, ognisko
tebuh	/tebuh/	ziemia
wyynk	/wynk/	drewno
zels	/žels/	metal
shakhuu	/szahul/	szkło
komk	/komk/	kamień
bragm	/bragm/	pergamin
satsh	/satsz/	kość
ismis	/ismis/	mięso
vdhoc	/wdoc/	owoc
gluu	/glul/	trunek
cmurkh	/cmurh/	czas
corb	/corp/	sierp
nag	/nag/	nóż
psh	/psz/	proca
ibr	/ibr/	rana
rshlhliena	/rszljena/	roślina
bhithv	/bihf/	wojna, bitwa
kmilh	/kmil/	rumianek
vtun	/ftun/	ubranie
mroth	/mroh/	śmierć
lhab	/lap/	głowa
ruch	/ruh/	ręka, dłoń
gon	/gon/	noga
nzuvuu	/nzuwul/	imię
lhshyykhay	/lszyhaj/	szyszka
khwacei	/hfaci/	ziola (zbiorcza l.mn.)
shwityyi	/szwityj/	dzień
fvulyai	/ffuljaj/	pełno
lhxihi	/lsihia/	kwiat
izhok	/izok/	(rodzaj niwiańskiej hubki)
natjoc	/natjoc/	noc
wacuf	/wacuf/	zielony
wakh	/wah/	las
yyskhyun	/yshjun/	dom, jaskinia
pren	/pren/	burza (też: Perun)
myiksha	/mjiksza/	żyć (też: Mokosza)
myksh	/myksz/	życie
shvag	/szfak/	wiatr (też: Strzybóg)
ezzuvuuf	/ezzuwulf/	bezimienny (też: Pereplut)
sankhash	/sanhasz/	słońce (też: Swaróg)
nviyi	/nwiji/	Niwia
envi	/nenvi/	Jawia (nie-niwia)
plshann	/plszann/	zima (też: Marzanna)

Imiona

Krzaty przyjmują swe imiona od nazw opisujących ich otoczenie. Jako że najczęstszym otoczeniem krzatów jest poszycie leśne, wśród imion spotyka się głównie igły, ziola, szyszki, grzyby, mchy i tym podobne rzeczy.

Osiadłe w Jawii krzaty nie przyjmują imion od rzeczy i zjawisk wyłącznych dla Niwii. Analogicznie w przypadku krzatów niwiańskich. Jednak być może da się znaleźć i dziś krzata, starego jak sam świat, który będzie nosił imię przyjęte jeszcze w Niwii i nie mające swego odpowiednika. Wtedy najczęściej, by nie tłumaczyć sprawy w kółko ciekawskim pytającym, używa nowego przydomka.

Aroniak / Aronia
Anyżek / Anyżka
Bedlko / Bedlka
Bez
Biedrzeniec / Biedrzyńka
Bieluń / Bielunka
Blotownik
Borowiak / Borowinka
Borówko / Borówka
Brzeziak
Chabrek
Chmieluń
Chruściel
Chrzyszczak
Czeszczewik
Czubaj / Czubajka
Dogład / Dogłęda
Dzięgiel / Dzięgla
Dziurawiec
Gajnik
Gałęziak / Gałęzka
Glistnik
Goździec
Grabak
Grzybień
Hubko / Hubka
Iglak / Igielka
Jagodnik / Jagoda
Jeżyk
Jeżynnik / Jeżynka
Kąkol
Kocaniec / Kocanka
Kocimion / Kocimiętka
Kolpaczek



Koniczniuk / Koniczyna
Kozierad / Kozieradka
Koźlak
Krasik / Kraska
Kuklik
Kurek
Kustrzeb / Kustrzebka
Lebioda / Lebioda
Lepiechuń / Lepiecha
Liszeń / Liszka
Liść
Lubczyk
Lulek
Łopianiec
Łoszak
Łuszczak
- / Mandragora
Maślak
Mchowik
Meliśnik / Melisa
Meszek

Miecher
 Mierzwiak
 Miłek / Milka
 Miodun / Miodunka
 Mleczej
 Modrzak
 Muchar
 Muchomorek
 Nagietek
 Nawłóć
 Nawrot
 Nostrzyk
 Opieniek / Opieńka
 Orysz
 Osowiak
 Paprot / Paprotka
 Piestrak
 Piolun
 Plonnik
 Płowiak / Płówka
 Podpieniek / Podpienka
 Pokrzyk / Pokrzyzka
 Porost
 Prawdzik
 Purchateń / Purchatka
 Rydzuń
 Sęczak
 Sieduń
 Sinyń / Sinka

Siwuń / Siwka
 Skórzak
 Smardzyk
 Smorzyk
 Surojad / Surojadka
 Syrojeż / Syrojeżka
 Szurpek
 Szyszko / Szyszka
 Ślimak
 Truchel / Truchla
 Trzeszcz
 Twardzioszek
 Ugacz
 Wieruch / Wieruszka
 Wrzos / Wrzosinka
 Zającek
 Zieluń
 Zwiędłak
 Żółtak
 Żuczak
 Żwirek



Rzemiosło i wyroby typowo krszacie

Nie mając zbyt wielu możliwości wytapiania żelaza, krszaty muszą radzić sobie inaczej w pozyskiwaniu surowców na narzędzia. Owszem, zdarza im się wyrabiać metal, a nawet nieco go przekuwać, są jednak do tego zbyt słabe i takie wyroby nie osiągają zbyt wysokiego poziomu. Welesowe dzieci potrafią jednak wytapiać szkło. Czynią to o wiele staranniej i ładniej niż ludzie, co więcej, u krszatów taka umiejętność jest dość częsta. To one rozprowadzają najładniejsze szklane paciorki. Często właśnie ze szkła, grubego i zaostrego, są sporządzane ich narzędzia i ewentualne bronie. Szklane ostrza posiadają krszacie sztylety oraz pół-sierpy, którymi małe istoty zwykły ścinać zioła i witki. Krszaty stosunkowo rzadko wytwarzają broń – gdy zachodzi potrzeba, walczą po prostu tym, co służyło im zawsze za narzędzia – nożami, pikami, sierpami, procami.

Charakterystycznym wyrobem krszatic są też fajeczki do palenia ziół i kadzenia podczas gusel. Przybierają one najbardziej fantastyczne i wymyślne kształty, wiele z nich to małe arcydzieła. Krszat albo fajeczkę rzeźbi, albo lepi, czasem też sporządza z różnych drobiazgów. Fajeczki są bardzo popularne wśród krszatów. Czasem spełniają dodatkową funkcję – można je zatknąć do garnuszka nad palnikiem i przy ich pomocy skraplać napary, łączyć mikstury lub dozować ilości płynów. Zdecydowanie jest to najbardziej finezyjny wyrób krszatów, które z reguły nie kłopotzą się mnożeniem upiększeń, skupiając się bardziej na praktycznych rzeczach.

Zdarza się, że mały ludek wytwarza zabawki na sprzedaż do ludzkich i wilich siedzib. Czasem są to także różne komponenty do uprząży, narzędzi, broni albo ubrań. Rogowe i kościane sprzączki, drewniane klamerki, tego typu rzeczy.

Najpopularniejszymi rzeczami, po jakie ludzie udają się do krzatów, pozostają jednak wywary, mieszanki, napary i maści na różne dolegliwości. Nieraz inne rasy szukają też u krzatów porady, sądu lub wiedzy na tematy, w których sami nie posiadają zbytniego rozeznania.

Oprócz samych specyfików, krzacie rzemiosło słynie z wyrobnictwa drobnutkich słoiczek i naczynek nadających się na lecznicze i upiększające maści. Słoiczki bywają bardzo różnego kształtu, od długich buteleczkowatych po okrągłe i niskie. Robione są z gliny, z drewna, kości lub kolorowego szkła.

Typowe krzacie narzędzie, nóż, najczęściej miewa kościaną rączkę (czasem drewnianą) i umocowany w niej metalowy rdzeń, krótki pręt, zatopiony w szkłe. Szkło uformowane jest wokół niego w ostrze i ostrzone lub specjalnie tłuczone. Podobnie konstruuje się sierpy. Muszą być one mocne, gdyż krzaty nie tylko ścinają nimi ziółka w ogródku, ale również na wyprawach torują sobie drogę przez zarośla i jeżyny. Czasem u krzatów wyrabia się w tym celu małe siekiery.

Jeśli chodzi o proce, krzaty porzuciły dość dawno ptaszniczą wersję. Obecnie preferują drewnianą wyrzutnię kamyków, taką, jaką czasem bawią się ludzkie dzieci. Ze względu na małą siłę ramion krzatic, proca ma relatywnie mniejszy zasięg.

Bronie

Krzaci szklany sztylet / sierp

typ: broń jednoręczna
zasięg: bliski
min. krzepa: 3
koszt użycia: 2
parowanie: -2
obrażenia: 1k2 + 1
ciężar: 0,2kg

Krzacia proca „Y”

typ: broń oburęczna
zasięg: 20/30/50 metrów
min. krzepa: 4
celowanie: 5
ładowanie: 3
obrażenia: 1k2
ciężar: 0kg

Krzaci toporek

typ: broń jednoręczna
zasięg: bliski
min. krzepa: 4
koszt użycia: 3
parowanie: -2
obrażenia: 2k2 + 1
ciężar: 0,5kg

Krzacia włócznia

typ: broń oburęczna

zasięg: bliski
min. krzepa: 3
koszt użycia: 4
parowanie: 1
obrażenia: 2k2
ciężar: 0,5kg

Typy krzatów

W zależności od trybu życia można by wyróżnić pewne grupy krzatów. Nie są one jednak w żaden sposób zorganizowane, można jedynie mówić o pewnych różnicach w ich zajęciach i otwartości na innych. Krzaty, nawet te ziemskie i niwiańskie, nie różnią się od siebie fizycznie ani mentalnie w stopniu innym niż indywidualny.

Krzat leśny

Większość krzatów mieszka z dala od cywilizacji, zgłębiając tajniki przyrody i leśnego świata. W głuszy posiada swoje główne domostwo i w nim chowa większość swych sekretów. Takie krzaty zajmują się najczęściej zielarstwem i hodowlą na własne potrzeby. Gdy wyruszają w podróż na niezbadane jeszcze tereny, zakładają bardziej stonowane barwy by nie rzucić się w oczy drapieżnikom. Krzaty takie są z reguły dość sympatyczne i życzliwe, pozytywnie nastawione do świata. Jednak ich samotniczy tryb życia sprawia, że w kontaktach z innymi rasami stają się mniej cierpliwe i szybciej zabierają się za pouczanie i wygłaszanie swoich mądrości.

Krzat polny

Zwany tak przez Słowian; jest to krzat żyjący w pobliżu skupisk ludzkich, zdobywający wiedzę w mieszanym środowisku oraz trudniący się rzemiosłem, kapłaństwem, znachorstwem lub innymi drobnymi usługami. Takie krzaty na ogół nie mieszkają wprawdzie w ludzkich wioskach, wybierają jednak życie nieopodal, pod pobliskim lasem, na stryszku starej opuszczonej chaty lub w nieużywanej, wolnostojącej ziemiankowej piwnicy. Gdy są kapłanami, oczywiście mieszkają w wydzielonym dla siebie pomieszczeniach świątynnych lub przyświątynnych.

Krzatów polnych nie jest dużo. Mieszkając w pobliżu ludzi, nie muszą się tak obawiać niebezpieczeństw w swojej pracy, więc prawie zawsze noszą swe ulubione, jaskrawe kolory.

Krzat niwiański

Są to krzaty, które pozostały z różnych powodów w zaświatach. Bardzo rzadko da się w ogóle spotkać takiego osobnika w świecie rzeczywistym, a nawet jeśli, to nie da się go odróżnić po wyglądzie od krzata ziemskiego. Powodem jest to, że krzaty żyjąc długo,

mało podatne są na zmiany – zatem i same się nie zmieniają. Niwiańskie krzaty nadal można spotkać w zaświatach, wraz z innymi mieszkańcami (innym miejscem ich bytowania jest legendarne miasto leżące

pod Górą Ślężą, na granicy Jawii i Niwii, zwane Miejsцем Wielu Przejść).

Krzacie powiedzenia

*A nie mówiłam? – najczęstsze powiedzenie krzaticz niewiast
Stoisz w Przejściu – ulubione powiedzenie krzatów z bajkowego miasta
Co dwie głowy, to nie zgoda
Kto się lęka skutków, niechaj przyczyny nie bada
Bić się dobrze w dużej kupie, a jeść w małej
Najwięcej boli pochwała głupiego
Bez ciekawości nie ma mądrości
Ciało jest maską ducha
Jeszcze tego nie było, żeby jajko kurę uczyło
Lepiej być żywym tchórzem niż zabitym odkrywcą.
Na różne nogi różne są drogi
Najgorsza prawda jest lepsza od niepewności
Przyzwyczajenie jest drugą naturą
Wyczuć pismo nosem
Lepiej chorować na ciele, niż na duszy
Broda mędrcom nie czyni
Nie goi się rana, jeśli nie smarowana
Kto nie masz zbroje, mijaj boje
Wszystko można, co nie można, byle z wolna i z ostrożną
Zaspokoić ciekawość młodego krzata jest to napętnić wodą przetak
Szczęśliwy, kogo cudze przygody nauczą
Mądry głupiego nie przegada
Słowa ulatują, a pismo zostaje*

*Lea
2006*



Stolemy

Gdyby żem tylko go znalazł... Może powódź minęłaby Cichy Wykrot. Runita rzekł, co do niej jeszcze cztery noce, ale czy jaki gryf może się gnieśćdzic tak blisko bym zdażył? Chyba pamiętam, jakimi mitonymi słony trzeba go wołać, chyba pomnę języka z gębie i nie obrażę stwora... Tylko czego zażąda w zamian? Czy zdażę spełnić jego zachcianki póki woda nadbieży? Czy w ogóle będę w stanie? Jeśli nie, łąco nas wszytkich wygubi. Brakowało nam tylko jeszcze gryfa rozsierdzić... Jego gniazdo powinno być... gdzieś tam...

Język

Imiona

Stolemie imię składa się z dwóch części. Imienia nadanego na postrzyżynach oraz przydomku dodanego od zasług lub indywidualnych cech charakterystycznych danej osoby.

Imię nadane

Podczas gdy ludzkie imiona czerpią członzy ze zjawisk abstrakcyjnych (sława, jarość czyli młodość, wojna itd.), imiona stolemów są w przeważającej większości oparte o nazwy naturalnych formacji związanych z ich otoczeniem. Są to najczęściej słowa określające góry, wzniesienia, skały, szczyty lub podobne rzeczy. Bardzo często dodaje się do nich przyrostek jak u ludzi. Poniżej typowe członzy i przyrostki imion.

Rdzeń	Przyrostek m.	Przyrostek k ż.	Przykłady
Groto-	-mir	-mira	Stokomir
Skało-	-mił	-miła	Żwiromiła
Wiercho-	-sław	-sława	Turniosław
Głazo-	-ciech	-ciecha	Wierhociech
Żwiro-	-woj	-wojka	Szlakowojka
Żupo-	-wój		Młotowój
Stoko-	-dar	-dara	Stokodar
Turnio-	-sąd	-sądka	Burzosądka
Burzo-	-bor	-bora	
Gromo-	-bog	-boga	Grzmotobog
Grzmoto-	-bóg		Gromobóg
Błysko-	-chwał	-chwała	Gromochwała
Szlako-	-dan	-dana	Błyskodan
Szczyto-	-rad	-rada	Grotorada
Młoto-	-ko*	-ka*	Grotko, Skałka
Pioruno-	-wór		Głazowór
Chmuro-	-rzut		Głazorzut
Wzgórzo-	-miot	-miotka	Skałomiotka
Kolibo-	-cisk		Piorunocisk
Nyżo-	-stąp	-stępka	Szczytostąp
Skarpo-	-isz		Turnisz
Grado-		-chna	Gradochna

Rdzeń	Przyrostek m.	Przyrostek k ż.	Przykłady
Niecko-		-sawa	Żuposawa
Niszo-	-k		Głazok

Poza tą konwencją spotkać jednak można także inne imiona, na przykład będące wprost zapożyczeniem nazwy jak: Skała, Skalka, Grot, Wierch, Koliba, Nisza, Nyża, Kamień, Kamyk, Głaz, Opoka, Żwir, Żupa, Skarpa, Kamlot, Turnia, Wykus, Stok, Grań itp.

*) Często imiona zdrabnia się właśnie w ten sposób, pozbawiając je przyrostka (Koliba, Wierch itp.), ewentualnie stosując przyrostek -ko/-ka jak u ludzi (Grotko, Nyżka, jak Bolko, Mieszko).

Nazwisko

Nabyte imię zwykle określać, czym wyróżnia się jego właściciel. Może ono brzmieć Wyrwidąb, Głowocios, Borostrach, Oszczepnik, Waligóra, Gromopiewca, Skalopieść, Beczkochlej lub krótko opisywać jeszcze inną cechę. Nadawane jest ono najczęściej na postrzyżynach chłopca. Kobiety rzadko miewają nazwiska. Z racji ich niewielkiej roli w patriarchalnej społeczności, często „nazwiskiem” jest imię męża lub ojca, np. Nyżka Głazoka, Nyżka Głazokowa.

Nazwy geograficzne

Ciężko uświadczyc całe osiedla jaskiń, jednak swoje mieszkania i tereny, jak również inne charakterystyczne obiekty lub formacje występujące w okolicy, olbrzymy zwykle nazywać dla łatwego porozumiewania się.

Przeważająca większość spośród nazw nadawanych miejscom określa ich kształt, formację lub charakterystyczne zjawiska tam występujące, z naciskiem na pogodę, np. Surowe Pustki, Snodki Szlach lub Gromki Wawóz.

Miesiące

I	ledzień / godnik	VII	lipień
II	strąpacz	VIII	sirzpień
III	suchij	IX	wrzesień
IV	dębień	X	paździerzec
V	trawień	XI	listopad
VI	ugornik	XII	prosień

Inne

Klan

gromada - a) klan b) wiec
gromadovac - odbywać gromadę, wiec
nażeny - mąż
zdevana - żona
wotrok - syn, potomek
brutka - panna na wydaniu, podłotek
dzewka, dzewus - dziewczyna
knapsko - chłopiaszek
mirza, mulk - narzeczony
bielka - kobieta
zdawać - udzielać ślubu (zdovanje – ślub)
nie być sama - być w ciąży
rodny - rodzony, ojczysty
stanica - proporzec, sztandar klanu/rodziny

Pogoda

doka - mgła
krzikva - niepogoda z wichrem i slotą
kręck - wirujący wicher
komuda - mglistość, ciemność niezupełna
komudni - mglisty, przyciemny
kurzatwa - zawieja śnieżna
pieklizna - upał
rzoze - jutrzienka, luna
serovi - surowy, mokry
smjoty - pokłady śniegu
strzelewy - ostry (o mrozie)
szłaga - zła pogoda
szor - nawałnica
vid - światło
vjodro - powietrze
zymk - wiosna
molnia - błyskawica (bez grzmotu)
zib - zimno
zemica - niska mgła (chłodne dni)
żłodz - szron
tęga – tęcza (tęgowy – tęczowy)

Teren

blotko - staw
drożeszczce - droga
gorka - pagórek
grąd - wzniesienie wśród mokradel
podniebie - przestrzeń, horyzont
przydkij - stromy
vervizna - wyrwa
vyżawa - wysokość
vyže - wyżyna
vjerzesko - miejsce na którym się drzewo rąbie
zberk - pochyłość góry
zocemk - ciemna jama
rąb - brzeg, skraj, szew
rovizna - równina
rżma - spadzistość pagórka

spich - krawędź góry
spice - iglice
stegna - ścieżka górską
stroń - brzeg, bok
snodki - mialki
szynkovnia - oberża
lesok - mieszkaniec obszarów leśnych
szlach - szlak, ślad
tur - droga, szlak
trample - stopnie

Cechy

belny - dobry, też: piękny (belno – dobrze)
bucha - duma, (buszny – dumny)
dravi – chyży (dravo – szybko)
dzevi - dziki
dzirżki - dzielny, odważny
gorz - gniew
legawy - leniwy
łaszczewy - oblaskawiony
nazadny - powrotny
noremny - uparty
rovarski - ruchliwy, wścibski
strupialy - zmurszały, przegniły
szadi - rozczochrany
vdaly - przystojny
vekly - przyzwyczajony
wochly - chudy
zrobialy - spracowany
żorotny - mizerny
farwny - barwny
lubotny - luby, kochany

Osoby, rzeczy i zjawiska

strech - dziadyga
runita - ten, który zna znaki
vanoga - obieżyświat
przyvander - przybysz
wodrzemiech - bandyta
lovč - myśliwy
lovczonka - łowczyni
groc - muzykant
niveka - chochlik, wila
miszkiklon - pajac
czebk - czubek
inszte - stwór, potwór
szętopjerz - nietoperz
soren - rogacz
hodun - krzat
erliš - ognik, świecek
Trojan - Trzygłów
Svantewit - Świętowiec
opij - wampir
niedusznik - utopiec, topielica
ojczulek - domowy
gnieciucha - zmora
bielon, purtk, czart - lokalne nazwy demonów

podwobjod - drugie śniadanie
moltech - biesiada, obiad
jingver - napój
fojt - wielki kawał chleba

frantówka - pieśń świecka (karczemna)
szatoporka - pieśń świecka (pasterska)
choranka - pieśń (rytualna / świąteczna)
godka - a) rozmowa b) język, mowa
govor - gwar
zev - głos, wołanie, hasło (l.mn. zewia)
zewiszcze - nazwa
pomion - echo, odgłos

barń - bron, oręż
szlom - helm
puszczovka - proca
szczit - tarcza
żoga - pila
wosce - ościec, trójjazb; też: oszczep
wostroga - kolec pod butem w celu pewniejszego
chodzenia po lodzie

śpik - sen
mjerk - znak
lubicz - kochanie zadane środkami mistycznymi
kavel - los
womona - zjawisko nadprzyrodzone

wobleczenie - ubranie
folisz - sukno wyrobu domowego o kolorze
niebieskim
part - grube płótno lniane/konopne (parcany)
solok - worek
szkurpy - buty
muca - czapka
kabot - kurtka

vzor - wygląd
żot - brzuch, żołądek
rzetnica - siedzenie
tepa - ogon (u psa)
szpery - nogi

gvol - tandeta, drobiazg
grzem - hałas, łoskot
poczystność - poważanie
przesprawa - przeszkoda, psota
smolnica - pochodnia
swioze - naczynie do masła, przen.: piękne oczy
kusz - pocałunek
znet - przyzwyczajenie
wuzimk - pień
wubetk - spokój (wubetno – spokojnie)
wzatk - zarobek
vere - łożo
vergle, kumry - głupie żarty, figle
vzdrig - wstręt

togle - sprzęt domowy
togel - ciężka robota
szvotol - niewielki pęk, garść
sztreja - słoma na nocleg
sztek - kawał, szmat
bezpiek - spokój, bezpieczeństwo
dwierki - drzwiczki

Czynności

runic - ryć znaki
buchtovať się - zbijać się w kupę
dotegować - dostarczyć
szmergnąć - rzucić
vanožec - błądzić po świecie
vezdrzec - spojrzeć
vyslachować - wytropić
vezerać - rozglądać się
vidzec się - a) podobać się b) zdawać się
wubzdurzec - imaginować
wupitoszyć - uśmiercić
wudobeć - dobyć
wurzasnąć się - przestraszyć się (wurzas – przestrach)
zadrzec się - skaleczyć się
zeblec - rozebrać
zgodzec - nająć
zibotać - trząść
zmarachować - zmęczyć
ždać - czekać
žolić się - palić się

Pozostałe

czo! - słuchaj!
pochadej!, poj! - chodź!
zjim! - zdejmij!
vdzek tobie! - zdrowie tobie!
nožka pon! - w nogi!
dalibog! - zaklęcie, że się dotrzyma słowa
Stopienny Kam - skała na wyspie Rugi

dzisodnia - obecnie
ga - gdy, kiedy
gvesno - pewnie, właśnie
krom - oprócz
krotko - blisko
vej - oto
vjedno - zawsze
wokoma - obok
wodnad - odtąd
wob - w ciągu, podczas
zamanavsze - co chwila
zanievitro - pojutrze
zavitro - jutro, rano (zavitrzny – ranny)
drobkę - trochę
nega - reszta; do negi - do reszty, zupełnie
nen - ten, ów
ko - przecież
nico - coś
nidoczego - do niczego

leno - tylko
kuli - ile
sztot - chwilę
troj - wielka liczba (trojnje - bardzo licznie)

Z mitologii

Wśród wielkiej rasy stolemiej bardzo rozpowszechniony jest kult perunowy i wszystko, co z nim związane. Obrazuje to także ich język, gdyż wyróżniają oni na przykład kilka rodzajów burzowej pogody i samych piorunów. Trzask, podobnie jak ludzie, zwa grzmotem, a towarzyszące mu światło mianują błyskawicą - jeśli jednak znać sam błysk bez hałasu, wtedy nazwany jest molnią. Nadto rozróżniają zwykłą burzę, sztormy, nawałnice, mżawki itp; stolem nigdy nie splyca mówiąc po prostu o pogodzie, że zwyczajnie "pada deszcz", tylko nazwie odpowiedni stan po imieniu, niech by dżdżyło, mżyło czy lało, dla stolema różnica jest duża. Także i chmury nazywają swymi własnymi nazwami, choć często używają skrótów myślowych, mówiąc przykładowo o dużych ciemnych chmurach, że żubry ciągną po niebiesiech, albo też że niedźwiedzie zaległy na niebie, o mniejszych i wąskich - że latają po nim podplomyki lub coś w tym stylu.

Rozwinięta znajomość różnych zjawisk pogodowych i kult burzowy przyczyniają się też do tego, że stolemy, w przeciwieństwie do innych ras, rozróżniają poszczególne rodzaje planetników.

Sympatyzują z tymi demonami i kładą im nierzadko drobne ofiary wyprawiając się (lub swoje stada) w góry by nie być zaskoczonym niefortunną aurą, innym razem by przywołać burzę jako tło dla ważnych obrzędów. Zależnie od dokładnej swej funkcji, planetnicy mogą występować różni:

Chmurnicy
Gradownicy
Oblocznicy
Śniegownicy
Gromospędy

Charakterystyka

Stolemy są jak skały. To może banalne stwierdzenie oddaje wiele ich cech, nie tylko fizycznych, ale i psychicznych. Ich szept jest jak świst wiatru w skalnych szczelinach, a śmiech przypomina niekiedy łoskot obsuwających się kamieni. Mówią czasem trochę wolniej niż ludzie, ale słowo raz wypowiedziane niechętnie potem zmieniają. Są stosunkowo stali w zamiarach i wierni przysięgom.

Jeśli chodzi o sprawy materialne, o sprawy ciała, stolem to taki duży człowiek z cechami jaszczurki i kamienia. Jego skóra, mająca nieraz szarawy lub ziemisty odcień, twarda jest i marszczy się bardzo w miejscach zgięć, gromadząc w nich cień. Latem potrafi się nagrzać niczym skała w słońcu, zimą stygnie za to, pijąc część temperatury otoczenia.

Nawet największe olbrzymy nie przekraczają wzrostem wysokości dwóch średnich ludzi, a najmniejsze dorosłe okazy mierzą koło dwóch i pół metra. Kobiety są nieco niższe od mężczyzn, jak wśród ludzi. Stolema cechuje silna budowa, jego ciało jest masywne, a bary szersze niż u człowieka. Podobnie ich dłonie i stopy, są stosunkowo większe i szersze, co ku zaskoczeniu niektórych, czyni często stolemy niezłymi pływakami w połączeniu z ich odpornością na zimno górskich jezior. Ciało wieńczy odpowiednio masywna głowa, o mało subtelnym, wyraźnym rysach, z silnie zaznaczoną szczęką u mężczyzn, dużym nosem, niskim czołem i słabo zarysowanymi brwiami. W odróżnieniu od niemal kwadratowej, silnej linii szczęki męskiej, twarz kobieca jest niemal trójkątna, szeroka w części policzkowej i wąska w brodzie.

I choć olbrzymiemu ciału towarzyszy może niezbyt porywający umysł, to jednak często w stolemie siedzi istic giganci duch. Dzieci Peruna słyną ze swojego uporu i zawziętości w tym, co sobie raz postanowiły. Są do tego bardzo cierpliwe w osiągnięciu zamierzonego celu bądź też w oczekiwaniu na cokolwiek. Wiedzą, że prędzej czy później im się uda.

Z tego samego powodu olbrzymia stosunkowo trudno jest naprawdę zdenerwować. Kiedy jednak już się to komu uda, niech drży, gdyż stolema równie nietatwo jest uspokoić. Przypomina to trochę rozpędzanie ciężkiego

glazu, a potem próbę zatrzymania jego biegu.

Wyglądając jak masywny, glazopodobny człowiek, stolem w oczach ludzi przedstawia się dość surowo. Jego mimika nie jest zbyt bogata, co sprawia, iż ludziom zdawać się może, że stolemy są szorstkie i nieczule jak glazy - chociaż w porównaniu z dość wylewnymi i towarzyskimi ludźmi, olbrzymy właśnie takie są. Jednak w dużej mierze jest to kwestia wizerunku, jaki prezentują, oraz stereotypów, jakimi cieszą się w ludzkiej opinii. Olbrzymy myślą i czują wolniej niż ludzie, a przez fizjonomię to wrażenie jest potęgowane.

W gruncie rzeczy ludziom, zwłaszcza tym nieobytym z rasą, zdarza się często nie odróżniać poszczególnych stolemich twarzy (podobnie jak wilich i krzaciach, jeśli rzadko je widują), chyba że któraś z tych twarzy jest im dobrze znana z powodu jakiegoś wydarzenia, częstotliwości odwiedzin, lub zwyczajnej znajomości z olbrzymem.

Prostolinijne i szczere, stolemy bywają bardzo bezpośrednie, co nie zawsze musi być poczytane jako zaleta... Nie rozumieją się zbyttnio w ludzkiej ironii,



sarkaźmie i skomplikowanych metaforach. Chyba właśnie dlatego zdarzyć się może, że stolem wyklóca się w karczmie, że stolemom bliżej do orłów niż ludziom - bo według niego, stolemy mieszkają w górach, mają bliżej do orłów. Niejedna już sprzeczka i burda powstała z naturalnego nieporozumienia między ludźmi i stolemami, zdarzały się niesnaski i wynikły z nich pewne uprzedzenia między jednymi i drugimi, choć do zorganizowanej walki nigdy jeszcze nie doszło. Zgrzyty biorą się stąd, że dla olbrzymów ludzie są ruchliwi, knujący i nieprzewidywalni, a wiecznie ambitni nad stan. Olbrzymy nie nadążają czasem za co niektórymi, zbyt porywczymi ludźmi i ich zmiennymi nastrojami. Z kolei ludzie uważają stolemy za głupie i ślamazarne, a co ich naprawdę w duchu drażni i niepokoi to to, że nigdy nie wiedzą, co dzieje się pod kamienną maską stolemiej twarzy. Czasem nie spodziewają się niczego dobrego, uważając, że stolem lubi tylko młotem machać i bezrozumnie naśladuje ludzi w próbach upraw roślin i hodowli stad.

Gdy olbrzymy mają coś rzec, najpewniej powiedzą to prosto z mostu i nie wyznają się na tym, co ludzie nazywają subtelnosćmi. Wraz z lichym zmysłem kombinowania, powoduje to, że perunowe dzieci nie wyznają się na aluzjach, pułapkach, podstępach, zasadzkach i knowaniach, dlatego też nie lubią ich. Wolą otwartą walkę i sposoby, nie potrafią za długo czatować, bo stają się mniej czujne, na swój stolem sposób zamyślając się lub rozkojarzając. Nadto, po Perunie mają gdzieś w swojej naturze nieufność do bawienia się w różnego rodzaju podchody.

Ludzie są bardziej wymagający od stolemów, częściej sięgają po zbytki i rzeczy, dla których praktycznie podchodzące do życia stolemy nie znalazłyby żadnego zastosowania. Perunowe dzieci są stosunkowo niewymagające wobec życia, choć zdarza się, że ich wojownicy szukają sławy, a pretendenci i pierworodni walczą o przywództwo i lokalną władzę. Ludzie często uważają, że olbrzymy są proste. Czasem "proste" w sposób odpychający, a innym razem "proste" w sensie jakiegoś wewnętrznego spokoju, przydającego im w oczach niektórych ludzi jakiegoś rodzaju mądrości. Przynajmniej jeśli ktoś ufa spokojowi burzowej duszy...

Przez swą prostotę są skalne dzieci mniej spostrzegawcze odnośnie uczuć, czyichś, ale także swoich. Jeśli im się ich nie okaże w przejrzysty sposób, bez niedomówień i aluzji, najprawdopodobniej w ogóle nie zauważą, o co chodzi. Często też długo nie zdają sobie sprawy, jeśli same zaczynają żywić jakieś uczucie. I jako że kamienna twarz skrywa dużą część tego co wewnątrz, nikt nie ma pojęcia, że stolem zaczął komuś współczuć, polubił kogoś, lub wręcz przeciwnie - że w duszy zaczął ostrzyć topór. Bywa, że i sam stolem nie jest tego w pierwszej chwili w pełni świadom.

Struktura

Stolemy żyją w społecznościach klanowych, opartych na różnej wielkości rodzinach. Kilka rodzin z większego obszaru może być często połączona wspólnymi korzeniami, i co za tym idzie, przynależnością do tego samego klanu. Klany olbrzymów liczą się, jeśli już, to raczej na okazjonalnych wiecowiskach, nie wspomina się ich na co dzień, niektórzy jednak mają o nich taką wiedzę. Gdy jaki stolem pochodzi z klanu, który czymś rozślawił swoje imię, wtedy najpewniej będzie on pamiętał z czyjego klanu się zrodził i nieraz się tym pochwali. Inna sprawa, że stolemom nie zawsze to coś powie, gdyż olbrzymy niezwykle spisywać ani rozpamiętywać swej historii i wiele z niej nie pamiętają. Ludzie natomiast nie wiedzą o klanach stolemich już zupełnie nic, podobnie jak wily, dziwożony i inne istoty, którym taka wiedza marna. Krzaty pewnie będą tu wyjątkiem, ale krzaty wyjątkiem są w wielu dziedzinach i w niemożliwe rzeczy nosy swe wtykają.

W społecznościach olbrzymów dominuje patriarchat, głową klanu jest mężczyzna, jak na modłę perunową przystało. Decydujące zdanie ma zawsze najstarszy mężczyzna w rodzinie, po nim władzę dziedziczy jego pierworodny. Od czasu do czasu, w razie wątpliwości lub problemów, mają miejsce rytualne walki o następstwo.

Tradycja każe, że na możliwie największej polanie w okolicy spotyka się dwóch stolemów. Ciskają oni ku sobie głazami, uciekając przed nadlatującymi z przeciwnika. Jako że polana jest szeroka, nieraz taki spór okazuje się bardzo długotrwały i wyczerpujący dla obu stron. Stwarza to możliwość, w której oba olbrzymy, umordowane walką i unikami, same decydują się na jakiś kompromis lub zgodę, ale czasem bywa też, że słabszy z nich po prostu ginie w zmaganiach. Spory rozstrzyga się tylko między tymi, których one bezpośrednio dotyczą, bez gapiów, sędziów i szamanów. Jeśli jedna ze stron powróci, widać już dokładnie która i nikt o zwycięstwie nie decyduje za nią. Szanuje się bardzo odosobnienie stolemów w walce i nawet nie zdarza się, by dzieci ukradkiem podpatrywały, co się dzieje w zmaganiach, trwających nieraz i parę dni. Czasem tylko, gdy polany dość odległej nie stanie, których pasterz lub podróżnik on i ów posłyszy ryki emocji lub wysiłku, nierealne, niesione echem gdzieś spoza grani.

Przed walką na ogół każdy ze skłóconych oddaje się modlitwie do gromiącego boga. Może to być poranne czuwanie u świętego dębu, albo nawet kilkudniowa samotnia na szczycie jakiegoś burzowego wzgórza. Zależy to w głównej mierze od intencji danego stolem, od jego determinacji, od tego jak jest poświęcony tradycjom, ale także od tego, jak ocenia swoje szanse.

Walki o przywództwo trafiają się jednak nieczęsto, gdyż rzadko spotyka się, by dziedzic nie był oczywisty. Olbrzymy czasem decydują się walczyć w innych sporach, choć dzisiaj już coraz częściej stosuje się inne metody rozwiązywania konfliktów, jak rady starców, albo male wiece. Od starych tradycji zaczyna się powoli

odchodzić, nawet u tak przywiązanych do swych obyczajów istot jak stolemy.

W rządzonej przez ojca lub dziada rodzinie polują głównie starsi synowie rodu. Czasem dołączają do nich i kobiety, jednak tylko mężczyznom zostawia się takie zadania jak kucie czy dostosowanie jaskiń, górnictwo, wydobywanie kamieni i podobne czynności. Kobiety opiekują się najmłodszymi dziećmi, a starsze córki zajmują się najczęściej sporządzaniem wełny owczej i ubrań z niej, albo wyrobem i konserwacją żywości z owczego mleka. Młodsze stolemy z kolei są naganiane do pasterstwa i dzieciństwo upływa im na wędrówkach po górach, podstawowej nauce przetrwania i zabawach na halach lub łąkach.

Profesje

Perunowe dzieci wybierające życie pośród gór, blisko swego boga, nie mają zbyt dużego wyboru odnośnie trybu życia. Aby zdobyć pożywienie i odziać się, hodoją owce na halach, trudnią się przeto pasterstwem, opieką nad stadami, wyrobem serów i podobnych przetworów mlecznych. W niższych partiach żyje ich mimo wszystko więcej. Tamtejsze góry są już niekiedy porośnięte lasami, co daje olbrzymom możliwość częstszych polowań, trudniej jednak o obszerne jaskinie. Gdy zajdzie potrzeba, zawsze są stolemy wytrwałymi budowniczymi. Potrafią wykuć jaskinię w skale, ale nieraz sporządzają ją też w bardziej miękkim materiale, drążąc pagórki i podpierając strop szerokimi palami. Na całkowicie nizinnych terenach stolemy występują raczej rzadziej. W tym przypadku żyją z pasterstwa lub rolnictwa, mieszkając w wykopywanych ziemiankach, wykładanych od dołu kamieniami. Ziemianki siłą rzeczy nie są duże, mieści się w nich najwyżej mniejsza rodzina.

Poza tym, z racji swej siły, stolem to wydajny drwal. Powala drzewa szybko i robi przy tym sporo hałasu i bałaganu, po czym, o ile to możliwe, stara się mozolnie poznosić bale w kierunku jakiejś rzeki by je spławić. Radzi sobie jako flisak, potrafi budować tratwy i ma siłę odpychać je od brzegów. Silna budowa pozwala mu też być wytrwałym biegaczem i miotaczem.

Stolemy rzadko kiedy potrafią pisać. A raczej wypadaloby powiedzieć, stolemy rzadko kiedy potrafią czytać. Darzą wielką estymą wszelkie znaki pisane. Wierzą, że wiąże się w nich pewna moc, moc zaklinająca. Dlatego ich bronie noszą często jakieś oznaczenia, litery, runy i przeróżne piktografy. Samo pismo glagoliczne jako takie zna mało który, to prawda.

Podobnie jak inne pisma. Jednak stolemy mają zwyczaj uczenia się wybranych znaków. U krzata podpatrzą literę chroniącą przed nieszczęściem, od ludzkiego kupca z zachodu przerysują runę boga piorunów, skądinąd dostaną wyrób noszący symbol solarnego bóstwa, znak zaklinający urodzaj lub inne. Przejawy pisma traktowane są jak pewnego rodzaju, rzadki towar. Ludzie o tym nie wiedzą, więc nie domagają się specjalnych cen za przerysowanie jakiegoś ich napisu. Stolemy jednak między sobą, owszem – czasem jeden drugiemu przekazuje swoją wiedzę, podzieli się rąbkami tego, co spa pamiętał. Często po takim przerysowywaniu, szczególnie od innego stolemia, który też znaki skądś skopiował, runy i litery wyglądają dość kosmato i nieskładnie, i niewykluczone, że człowiek posługujący się nimi na co dzień, nie mógłby zrozumieć o co chodzi. Gromadzeniem znaków zajmują się runici. Przeciętny stolem nie goni za szlaczkami ani niczym takim. Szaman jest jednak kimś poważanym i szanowanym, gdyż to jedyna ostoja jako takiej wiedzy, szczególnie dla przesądnej stolemiej rasy, która zawsze rada by się w jakiś sposób ochronić przed feralnymi wypadkami.

Chociaż prosty gust i masywne palce nie nadają się do wyrobu filigranowych ozdób, dziecko skał może być i tak kimś biegłym w sztuce jubilerskiej. Potrafi bowiem poznać każdy rodzaj kamienia, jego strukturę, kruchość i pochodzenie, wiedzieć jak wydobyć z niego światło i dobrze sprzedać. Nadto, wiedzą stolemy gdzie jakich kamieni szukać i jakimi narzędziami je obrobić. Z tego też względu część z nich para się odnajdywaniem i kopaniem złóż, takich jak na przykład sól. Na niektórych obszarach jest ona dla stolemów ważnym dobrem eksportowym.

O silaczach mówi się też, że budują kręgi z wielkich głazów. Że otaczają nimi miejsca, które wezmą za szczególne. Albo jakieś wiecowisko, albo plac z rzadka Izbą Sądów, może

czasem jakiś pagór, w który Perun lubi uderzać burzą...

W tym ostatnim przypadku ktoś kiedyś nazwał to Domem Burz. Służą one za święte miejsca, tam to odprawia się rytuały lub święta, a czasem traktuje się jak stolemie większe świątynie (w odróżnieniu od małych świątynek, którymi mogą być na przykład wyświęcone lub prastare dęby).

Silne stolemy to wprawni rzeźbiarze. Jakkolwiek w ryciu w drewnie radzą sobie nienadzwyczajnie, to w kamieniu rzeźbią wyjątkowo. Może nie posiadają tej zręczności, jednak

przy dużych rzeźbach nie jest ona potrzebna. Wiedzą za to o strukturze głazów bardzo wiele, i nawet jeśli nie bywają uczonymi, wyczuwają silne i słabe punkty skały, co pozwala



im uderzyć w odpowiednie miejsce i uzyskać chciany efekt. Sprawia to, żeby kamień zdaje się być im posłusznym. Tworzą sprawnie, ludzi jednak ciężko zachwycić, mając upodobania dla masywnych kształtów. Mówi się jednak, że święte góry otoczone są często rzeźbami właśnie spod dłuta olbrzymów – figurami niedźwiedzi, osób i słupów.

Innym przykładem śladów ich bytności są pojedyncze wielkie głazy, ustawione celowo dla oznaczenia pewnych miejsc. Takie kamienie stoją czasem na starych rozdrożach lub upamiętniają miejsce jakiejś bitwy lub ważnego zdarzenia.

Runita

Runita to pewien rodzaj guślarza. Stolemy nie zostały pobłogosławione możliwością bycia kapłanami bóstw i rozporządzania mocą im udzieloną. Posiadają jednak szamanów, gromadzących typową wiedzę o podstawowym uzdrawianiu, wzmacnianiu, zjawiskach pogodowych i ich wywoływaniu, oraz często właśnie, gromadzących również wiedzę o znakach. Od ludzkiego różni się troszkę tym, że ludzie guślarze działają opierając się w dużej mierze o składniki takie jak zioła, ich części i rodzaje oraz stan przetworzenia, natomiast stolemi szamani średnio się wyznając na drobnych listkach różnych zielsk, stosują o wiele więcej samego zamawiania przy odprawianiu gusel. Częstokroć pomagają sobie noszeniem, przewracaniem w dłoniach lub rozrzucaniem i odczytywaniem układu różnego rodzaju kamieni, od pospolitych, przez półszlachetne, do najczystszych górskich kryształów i kamieni piorunowych. Guślarze i guślarki będący Runitami przychodzą na zlecenie nadać znak ochronny nad nową jaskinią lub wewnątrz, zakląć broń, wyrzeć runy na ogrodzeniu dla zwierząt, podpowiedzieć zdobienie dla naczyń czy beczki albo też zamówić urodzaj, sprowadzić dobrą pogodę lub podobne rzeczy.

Runici wyruszają, gdy im się nadarzy okazja, poznać nowe metody zamawiania albo znaki magiczne. Najczęściej jednak podróżujący Runita to wsparcie dla jakiegoś woja, towarzystwo handlarza, albo znachor pomagający innemu stolemowi.

Proponowane talenty: (traktować jak guślarza)

Wędrowiec

Mimo że olbrzymy skłonne są żyć i pozostawać w rodzinach, zdarza się poznać czasem stolema, który sam przez świat idzie, nie znając kresu swej podróży. Być to może, że jakieś okoliczności go po temu skłonią, albo słowo raz dane, może jakaś klątwa, śmierć rodziny albo fakt, iż nieszczęśliwym trafem ostał się ostatnim z klanu, przyczyny mogą być różne, może to być nawet wygnanie z powodu jakichś poważnych waśni klanowych. Tułacz taki może wybrać samotną wyprawę w górskie niece, po której nikt go już nie spotyka, albo też zejść bardziej ku ludziom i z nimi dzielić niektóre problemy, trudniąc się budową lub pomagając jako drwal czy kamieniarz, jednak

nigdzie za długo nie grzejąc miejsca. Z kolei w niespokojnych stronach, stolemi wędrowcy z reguły zaciągają się do grup lechickich i idą walczyć, powodowani nieukojonym, burzliwym duchem.

Szczególnym zdawać się może to, że stolem, nie ucząc się zanadto historii i nie wyznając aż tak w klanowych powinowactwach, albo też będąc przysposobionym w dzieciństwie przez inną rodzinę, może często nie zdawać sobie sprawy, iż jest ostatnim z jakiegoś klanu. Nie zmienia to jednak jego sytuacji – pchany jakimś rodzajem niepokoju w sercu ma on skłonność ku wędrowaniu, aż w końcu odchodzi od swoich, nawet gdy go wychowali od dziecka.

Dotyczy to postaci tworzonej od podstaw, gdyż talenty jedynie wtedy decydują o czymkolwiek. Jeśli natomiast postać była wcześniej np. Wojownikiem, po czym PL stworzył jej możliwość zostania Wędrowcem, do decyzji PL należy czy zezwoli graczowi na porzucenie talentów Wojownika dla talentów Wędrowca czy nie (technicznie sprowadza się to do zmiany nazwy profesji z dotychczasowej na Wędrowca, chyba że PL z związku profesją nadaje dodatkowe przywileje i problemy).

Proponowane talenty: Łowiectwo, Sprawność.

Miotogłaz

(autor: Uzariel)

Aby zostać miotogłazem, należy mieć umiejętność posługiwania się bronią miotaną i używać do niej kamieni gabarytowo odpowiednich dla stolema. Póki gracz nie zdobędzie specjalności / szkolenia Stolemie Głazociskanie, jego testy w rzucaniu głazami powinny mieć odpowiedni ujemny modyfikator, będąc pospolitymi i niecelnymi rzutami kamieniem na odległość.

Mieszko II poznał się na tym, że stolemy lubią ciskać kamieniami, a przy swojej ogromnej krzepie głupio by było ich nie wykorzystać jako specjalnego oddziału miotogłazów, które mają zrównoważyć przewagę chrześcijan w dziedzinie technologii obłężniczej. Początkujący miotogłaz ciska kamieniami w swoich wrogów, a wraz ze wzrostem doświadczenia używa coraz skuteczniejszych i celniejszych sposobów rzucania wielkimi kamieniami. Miotogłazy często także pracują przy obsłudze katapult, które dzięki swojej sile obsługują dwa razy szybciej od ludzi.

Proponowane talenty: Walka, Technika.

Zapaśnik

U stolemów zapasy nie są niczym niezwykłym – są zabawami, uświetniają uroczystości, czasem rozstrzygają drobne spory, albo stanowią konkursy siły. Istnieją jednak jednostki, które poświęciły życie doskonaleniu się w tej dyscyplinie. Prowadzą prosty i surowy tryb życia, hartują ciała w walce, jednak nie są ascetami. Pożywiają się jak inni, nie stroniąc od zabawy, a ubiór noszą normalny – jedynie w święta jest on widocznie inny niż u pozostałych. Zawodowi zapaśnicy są bowiem jak

bohaterowie, ich okazjonalne zmagania przynoszą im sławę w stolemich stronach. Wojownicy podróżują po wioskach olbrzymów, z rzadka zaglądając do ludzi.

Tak naprawdę odświętni zapaśnicy nie są jedynie jednostkami popisującymi się ku ucieście widzów. Przysięgają oni Perunowi doskonalić się w walce i walki nigdy nie odpuszczać. Ślub zakazuje im walczenia jakkolwiek bronią, a nawet chwytania jej w dłoń, dlatego walczą jedynie wręcz.

Proponowane talenty: Walka, Sprawność.

Umiejętności

Specjalności zastrzeżone dla rasy:

przeczytanie pogody

(do um. przetrwanie) – stolemy w naturalny sposób czują „w kościach” pogodę

pienowe powierzchnie

(do um. wspinaczka) – dla podłoża skalnego lub kamiennego (mury kamienne, ściany skalne)

katapultowe głazociskanie

(do um. broni miotanych) – unikalne stolemie szkolenie efektywnego miotania wielkich kamieni na cel. W walce przydaje się ono rzadko, jedynie przeciw odległym grupom przeciwników, w które nie wmieszali się sojusznicy. Niezastąpione w działaniach oblężniczych i konkursach plebejskich.

Umiejętności testowane jako łatwe: rzeźbienie w kamieniu, wspinaczka górską, wstrzymanie oddechu, zastraszanie, pogodoznawstwo.

Umiejętności testowane jako trudne: empatyczne i etykiety wszelkie, ukrywanie się, skradanie się, akrobatyka, aktorstwo*, wycucie kierunku.

*wszelkie umiejętności typu aktorstwo, uwodzenie, opieka nad dziećmi, etykieta, krasomówstwo itp. zależą w swojej trudności od tego, z jaką rasą się stolem chce porozumieć. Gdy ze stolemami, umiejętności nie są trudniejsze. Gdy z ludźmi, można im dodać modyfikator, przykładowo -1 za trudność, gdy z wilami lub krzotami, -2 (bardzo ciężko stolemowi oczarować wilę lub przegadać krzotą zapewne, nie będzie też zbyt łatwo olbrzymowi uspokoić ludzkie dziecko jak zacznie płakać na jego widok). Modyfikator ten PL powinien w ramach swoich poglądów odpowiednio dostosować. Poza tym wybieranie i awansowanie takich umiejętności powinno być konsultowane z Panem Losu.

Odrobina historii

„Bóg Perun stworzył ród stolemowy po przywłaszczeniu sobie schedy po strąconym ojcu.” Mała osóbką okręciła się szczerzej kocem i wcisnęła mocniej czapeczkę na uszy, by nie słyszeć narastającego świstu wiatru nad kominem. „Czy zrobił to, by jako elitarni wojowie strzegły jego władztwa, czy też by się dowartościować jako nowy, uzurpatorski pan świata, najstarsze z nas nawet nie wyśniły w wieszczych snach.” Umoczyła steraną cokolwiek, wronią lotkę w dzbanuszkę ciemnej, czarniawej mazi i podmuchiwała lekko w zamyśleniu na zapisany splacheć pergaminu. „Dość rzec, że stolemy są rasą bardzo starą, choć nadeszli już po ludziach, w czasie zbliżonym do tego jak Weles powołał pierwszych naszych przodków.” Postać namyśliła się chwilę nad ostatnim zdaniem, po czym dopisała „i przodkinie.” Uśmiechnęła się do siebie. Oczywiście krzaty są najstarszą niwiańską rasą – pomyślała, dokładnie tak, jak myślały o sobie pozostałe niwiańskie rasy. „Pojawienie się większych olbrzymów nie zostało dostrzeżone jako coś nagłego, bo zeszły one z gór, gdzie ludzie i krzaty nie mieszkają. Początkowo też większa ich część pomieszkiwała jako i my w niwiańskim świecie, opuszczając go dopiero gdy sytuacja wśród bogów się znacznie ustabilizowała i byli oni już skłonni dostrzec nadciągające, obce niebezpieczeństwo.” Krzatka zakaszła w małą piastkę i sięgnęła po gruby kubek z naparem ziołowym. Pociągawszy kilka ostrożnych łyków odstawiła go i zauważyła, iż na pergaminie zagościła wielka kropla napoju, która zaczęła nadgryzać starannie uwite literki. Szybko przyłożyła do niej rękaw ubranka, wpijając wilgoć i plamiąc materiał inkaustem. Dla dobra nauki – pomyślała sobie usprawiedliwiając. „Dlatego też nigdy nie narosła specjalna wrogość między mniejszymi i większymi olbrzymami, między rasą ludzką i stolemą. Mimo wszystkich różnic, jakie między nimi istnieją od wieków.” – zaskrzypiała ponownie lotka. Światło kaganka rozchodziło się jeszcze długo, dając ledwie zauważalną poświatę wymykającą się w noc przez otwór ośnieżonego komina, a tak nikt, że już z odległości kilku kroków od chatynki nie było sposobna jej dojrzeć.

Grom i życie

Ludzie powiadają, że się stolemy wykluwają z głazów w wysokich górach. Jest to jak wiele ludzkich bają, tylko zwykła bzdura... Stolemki normalnie zachodzą w ciążę i noszą małe pod sercem, po czym wydają je na świat. Stolemie niemowlę jednak... śpi. Śpi tajemniczym, kamiennym snem do czasu swojej pierwszej burzy. Najczęściej jest ono na nią wynoszone przez rodziców, wychodzących spojrzeć na błyski, a jego przebudzenie świętuje się w rodzinie. Obudzi się jednakże nawet, gdy pozostaje w jaskini. Iskra boża dotrze do niego, gdziekolwiek by nie było. Być może dzieje się tak

dlatego, że Perun, będąc panem męskiej domeny, nie potrafił obdarzyć swoich dzieci mocą samodzielnej reprodukcji, jak zrobił to ojciec bogów, Białobóg. Dlatego mały stolem potrzebuje iskry perunowej, by się przebudzić dla świata.



Zajęcia

Olbrzymy zwykły wieść dość spokojny żywot. Póki nie zaangażowane w żadne potyczki, spędzają czas jak ludzie, na pracy, sporządzaniu wyrobów, albo też przetwarzaniu pożywienia lub wypoczynku.

Polują na ogół na duże zwierzęta, jak żubry, tury czy jelenie. Na wyprawę po zdobycz zabierają najczęściej wiązkę oszczepów, które to ich łowcy zwykli nosić na plecach lub przy boku w podłużnych, wąskich koszach wiklinowych. Stolemy nie są zbyt dobre w cichym podchodzeniu zwierzyny, gdyż ich ciężkie stąpania powodują trzask nawet grubszych gałęzi, a słuszną postura nie pozwala za dobrze ukryć się za krzewem. Jednak olbrzymy są bardzo wytrwale. Czasem, gdy zwierzyna co rusz im umyka, potrafią przejść za nią szmat drogi, aż się zmęczy lub jej czujność się osłabi. Wtedy zaczynają robić użytek z oszczepów, którymi ciskają w upatrzone zwierzę. Na bardziej otwartych terenach kopią czasem wilcze doły, zwabiając ku nim spłoszone zwierzęta. Oprócz polowań, perunowe dzieci czerpią pożywienie także z hodowlanych stad.

Stolemy hodują owce przemieszane w stadach nieraz z ich dzikimi górskimi krewniakami, muflonami. Olbrzymy są dobrymi hodowcami, duża ich część żyjąca w górach pędzi stada na hale wiosną i spędza je powrotnie na jesieni. Pasterzami stad zostają mianowane najczęściej dzieci i młode osoby, podczas gdy dorośli trudnią się rzemiosłami, wojenką, wyrobnictwem, lub handlem. Młode stolemy spędzając z tej racji sporą część roku poza domem, uczą się samodzielnego radzenia sobie w górach, obrony przed wilkami, klecenia prowizorycznych domostw i narzędzi, sprawiania zwierząt, ściągania owczego mleka, pozyskiwania wełny itp.

Z owczego mleka wytwarza się różnego rodzaju sery i przechowuje je w chłodnych miejscach, czasami wędząc na zimę. Mleko, masło, sery i mięso zwierzęce to główne składniki stolemiego pożywienia. Jakkolwiek przeciętny olbrzym zjada tylko do dwóch razy tyle co człowiek, jednak stolemia dieta jest wysokokaloryczna. Stolemy nie wycinają mięsa z upolowanej zdobyczy, ale spożywają ją wraz z tłuszczem. Podobnie nie ściągają śmietany z mleka (chyba że potrzebują ją na masło), pijąc wszystko w pierwotnej formie. Nadto, olbrzymy piją powszechnie podgrzewane piwo własnej roboty, które przy spokojniejszych czasach pozwala zawiązać nieco sadelka w zapasie.

Czasem się spotyka stolemich rolników, posiadających uprząż w swojej okolicy i orzących go z pomocą

wolów. Z pól zbierają pszenicę na piwo oraz inne zboża, kaszę, owoce, rzepę i podobne rzeczy. Rolnictwo w górach jest jednak trudniejsze i nie tak powszechne - spotyka się je raczej na terenach mniej surowych, zależnie od wysokości.

Zdarza się, że wielcy górale łowią ryby w strumykach i jeziorach, albo zarybiają górskie jeziora, jednak ryby są jedynie dodatkiem w jadłospisie, nie daniem głównym.

Dodać należy, iż stolemy nie tracą tylu kalorii, co ludzie na ogrzanie organizmu - są one nieprzeciętnie odporne na mróz i upały. Temperatura ich ciała potrafi przy różnej pogodzie ulec zmianom. Wprawdzie nie są całkowicie zmiennocieplne, gdyż nie zamarzają na zimę (najczęściej), jednak ciepłota ich ciała latem i zimą potrafi się różnić o parę stopni. Dlatego PL może na przykład zwrócić uwagę stolemiej postaci, żeby zimą raczej nie ścisłał ludzkich kobiet, bo zmarzną w jego objęciach; z kolei w upale masło mogłoby się powoli roztopić na jego dłoni.

Kultura

Stolemy przejawiają okazjonalne zainteresowania prostymi formami tego, co ludzie byli by skłonni nazwać sztuką (choć wily już niekoniecznie). Odbija się to w masywnych rzeźbach wytwarzanych stolemimi rękoma, zdobieniu naczyń prostymi znakami, czasem także w sposobie świętowania. Wśród olbrzymów da się spotkać takich, co potrafią grać na olbrzymich, dętych instrumentach takich jak ligawki. Stolemy nie muszą podpiekać ligawek, tylko grać na nich trzymając je w silnych dłoniach. Używają też czasem większych, dostosowanych do siebie dudów, albo wielkich bazun, choć niezbyt licznie występują stolemy na pomorskich ziemiach, gdzie te instrumenty są najbardziej powszechne. Rzadziej spotykanym instrumentem używanym przez perunowe dzieci jest duży bęben, na którym stolemy grają z pomocą solidnych kijów. Grociami zwie się muzykantów, gdyż graniem umilają nieraz czas.

W rytuałach często występują pokazowe zapasy oraz krzykośpiew, będący bardzo starą i dosyć rozpowszechnioną formą zespołowego, głośnego śpiewu o mało wybrednej linii melodycznej. Pieśni te zowią olbrzymowie „chorankami”, w odróżnieniu od zwykłych świeckich przyśpiewek, które to stolemy zwykli sobie pomrukiwać dla umilenia codziennej pracy (tzw. „frantówki”). Nadto nierzadkim elementem rytuału lub zabawą odświętną jest również zabawa echem. Odbywa się poza siedliszczami, gdy w ważny dzień rodziny chodzą ku skalnym skarpom i ścianom, wąwozom i szczelinom, i wykrzykują słowa pochwalne, rytualne lub zamawiające, które niosą się, mnożą i rozlegają wiele godzin drogi dalej. Odświętna forma ma jednak swoją codzienną odmianę, gdyż dzieci zwykły się bawić echem nie czekając na wzniosłe okazje, a zdarzają się i przypadki, gdy umiejętnie puszczone i powtarzane echem stolemy przekazują swoim sąsiadom prostsze sygnały.

Jedną z form ofiar wśród stolemów zamieszkujących góry jest wynoszenie symbolicznych darów (jak drobne zwierzęta, skromne mięsne potrawy) w góry dla orłów, które są ptakami poświęconymi Perunowi.

Stolemy obchodzą większość świąt lechickiego roku, mniejszą uwagę darząc obyczaje związane z kalendarzem rolniczym i jego obyczajami (chyba, że są zależni od zbiorów polnych lub owocowych). Z większym zapalem niż Lechici świętują za to wszelkie perunowe dni. Pierwsza Burza witana jest hucznie, a każdej innej składa się bogu choćby małą ofiarę. Z kolei Wielka Burza początkuje parodniowe święto, w czasie którego niektóre stolemy urządzają sobie grupowe turnieje rzutów glazami do... siebie wzajemnie, przez co zdarza się, że kilku z nich zginie od owego świętowania. Ulatwieniem dla olbrzymów jest umiejętność przeczuć burzy, dzięki czemu mogą się przygotować zawczasu do święta.

Poza tym wspomnieć należy, że jako bóstwo płodności i urodzaju czczą stolemy chętniej Jaryłę, Mokoszę pamiętając, ale uważając za słabsze bóstwo, gdyż wiadomo, kobiecie jest i niesklonne do walki. Jest jednak ważna kobieta w tym stolemim panteonie – Marzanna. Bogini wiecznie mieszkająca na szczytach górskich, wycofująca się tam na ciepłe dni i przeczekująca je na wierzchołkach, skrząc bielą z oddali. Olbrzymy są dłużej zdane na jej kaprysy, gdyż zima surowsza i dłużej się po górach włóczy, niechętnie ustępuje i wcześniej nadchodzi, a płaszczy śmieje rozściela. Poza tym Marzanna jest twórczynią kryształu górskiego, wierzy się, że jest to jej dzieło, powstałe niegdyś z lodu, który nigdy nie topnieje, a dobre moce rozdaje. To powody, dla których Marzanna jest obdarowywaną ofiarami boginią, proszoną o przychylność i szanowaną. Bo choć przedstawia pierwiastek kobiecy, surowa jest i twarda, w czym bliższa stolemom niż wspomniana tu Mokosza, zastępowana najczęściej Jaryłą i jego kultem.

Podczas gdy wśród ludzi panuje przekonanie, że piorunowe szkliwo jest dobroczynnym kamieniem przynoszącym moc i zdrowie, a poszukiwanym po większych burzach, u stolemów poszukiwanie takich kamyków to już nie tyle tradycyjny obyczaj, ale bardziej religijna powinność, a dla młodszych także zabawa i okazja na oderwanie się od obowiązków. Popularne są wśród przesądnych wszelkie amulety, a te ze szkliwa są wśród nich najbardziej rozchwytywane.

Na ogół na czas Wielkiej Burzy zostawia się obrzęd postrzyżyn. Postrzyżyny przechodzą zarówno chłopcy jak i dziewczynki, a od czasu rytualnego skrócenia włosów są już uważani za dorosłe stolemy, nie spędzają już dni na wypasaniu owiec i zabawie w górach, tylko zajmują się poważniejszymi rzeczami, obierając jakieś profesje, kształcąc się do zawodów pod okiem mistrzów rzemiosła lub wyruszając na pierwsze wyprawy.

Kamień i śmierć

(autor: Kazawar)

Zabić stolema to nie lada sztuka. Ludziska nieraz gadają, że to nawet niemożliwe, bo bywało ponoć, że stolema raz ubitego przez lawinę, albo i przez kogoś rozmyślnie, widywano potem przy zdrowiu. Prawda jest taka, że stolemie podobieństwo do kamienia daje tu o sobie znać i w nim zaklęta jest cała siła stolema do walki ze śmiercią.

Gdy zdrowie nie dopisuje i pogarsza się uparcie tak, że wyleczyć się nie daje, stolem nie do śmierci się szykuje wtenczas ino dzieją się z nim rzeczy dziwne dla ludzi. Zobaczyć wówczas ktoś mógłby jak osobnik taki w wolnych ruchach rozsiada się wygodnie wsparty o skałę jakąś, pień lub po prostu na ziemi się kuli i zamiera w bezruchu. Dziwić takie zachowanie może, gdy uświadomić sobie, że wokoło kałuża krwi jego być może, lub pod wodą się to odbywa. Mianowicie jest to chwila gdy ciało stolema

kamieniem się prawie staje, co pogarszanie się zdrowia powstrzymać ma na celu. Przemiana ta sprawia, że stolemie rany przestają się wykrwawiać, zimno przestaje zamrażać, głód skręcać wnętrzności, choroba palić gorączką, a płuca powietrza nie potrzebują. Stolem, którego skamienienie ogarnia, do glazu podobnym już zupełnie się staje z wyglądu i twardości skóry. Ciało jego zimnym się staje jak powietrze wokoło. Z czasem skamieniały stolem porasta mchem, bluszczem, albo innym zielskiem. Na jego ciele ptak gniazdo uwić może, albo gad kryjówkę sobie umości. Ubiór stolema i włosy gniją z czasem i rozsypują się, tak że po dłuższym czasie z trudem można odróżnić taką postać od zwykłego glazu.

Nieraz zdarzało się, że wędrowiec spoczął na stolemie, lub nóż o niego naostrzył i ruszywszy w dalszą drogę sprawy sobie nie zdął z tego spotkania.

Trwać tak jak posąg stolem wieki może, aż go wichry i woda nie rozkruszą. Jedynym ratunkiem przed losem kamienia jest dla stolema interwencja Peruna, który błyskawicą go polaskotać zawczasu może i wtedy szansa jest, że się stolem takowy ocknie i do życia powróci.



Ta szansa maleje wraz z upływem czasu pozostawiania przez stolema w skamienieniu. Każdy rok to o 1% mniejsza szansa. I tak po 67 latach, uderzenie piorunem w skamielinę ma 33% szans powodzenia. Po stu latach stołem już nigdy nie wróci do żywych.

Odkamieniony stołem do życia powoli powraca. Perun, energią napelniając umęczone ciało, przy życiu je utrzymuje przez czas jakiś, by nie zmarło lub skamieniało ponownie. Trzeba bowiem powiedzieć, że wszelakie bóle, które śmiertelnymi były dla stolema i do skamienienia go przywiodły, pozostają w jego ciele jakby też skamieniały i teraz powracają z pełną mocą. Nieprzyjemnym więc powrót do „życia” dla stolema być może, gdy gnaty potrzaskane i rany go witają po latach trwania w kamieniu. Tak samo sprawa ma się z chorobą śmiertelną. Musi więc w sytuacji takiej stołem pomocy leczniczej zaznać jakowejś póki moc Peruna w ciele jego krąży, co po iskrach świetlistych niby małe błyskawice błędzących po skórze poznać można. Pomoc ta magiczna najlepiej gdy jest, bo pamiętać trzeba, że rany stolema ciężkie są skrajnie i jeśli nie zostaną zaleczone czym prędzej, skamienienie znów się rozpocznie.

Moc błyskawicy podtrzymuje przy życiu stolema przez k20 godzin. Po tym czasie stołem znów kamienieje. Przy czym szanse na jego odkamienienie maleją z każdym rokiem dalej od przerwanej poziomu (tutaj – od 33%).

Uleczony odrobinę stołem, gdy już ciało jego kamieniem nie próbuje się stać, zaczyna wracać do swej dawnej postaci i sprawności. Jest to proces powolny, gdyż częściowa kamienistość ciała może przez wiele dni się jeszcze utrzymywać, a i psychicznie stołem nie od razu z tej „kamiennej drzemki” się budzi. Zrazu po oddechu i lekkim zmięknieniu ciała poznać można, że zmiany jakieś się dzieją, lecz szybko ciepłotę wyczuć już można i mruknie stołem coś do siebie. To piorun jeszcze żywy w ciele stolema krąży i do życia go pobudza. Wtedy też rany odkamieniały krwawić zaczynają i bóle wszelakie z dawną siłą wracają.

Gdy dzionek minie stołem już się samodzielnie może, lecz chodzenie może się dla niego upadkiem ukończyć. Po dniach dwóch lub trzech stołem już całkiem życia w ruchach dostaje i pogadać z nim można sensownie. O ile oczywiście wyleczonym zostanie bo jeśli nie, to na legowisku spoczywać powinien i o żadnym chodzeniu nie może być mowy. Zdarzyć się może, że stołem przez dni kilka pamiętać nie całkiem będzie, co się z nim działo nim kamieniem się stał, czasem imienia swego nawet zapomni. Do domu nie wie jak wrócić, ani kto go poturbował tak dotkliwie. Takie ubytki na umie mogą nawet lata całe trwać nim powoli ustąpią, albo i nigdy nie ustąpić.

W chwili odkamienienia należy przyjąć, że stołem ma cechy: Zw=1, Re=1, Kr=1, czyli jest skrajnie słaby i powolny. Z każdym mijającym dniem wszystkie te cechy wzrastają o 1 aż do

poziomu sprzed skamieliny. W efekcie niektóre cechy będą się regenerowały dłużej rzecz jasna. Zdrowie natomiast przywracane jest normalnym trybem leczenia, czy to tradycyjnego, czy magicznego.

Amnezja jest skutkiem ubocznym, jej siłę należy określić rzucając k20. Im niżej tym mniej detali stołem zapominał. Przy rzucie =1 przyjąć należy, że efekt amnezji nie wystąpił, przy =20 uznaje się, że stołem zapominał całkowicie kim jest i co się z nim działo do obecnej chwili. Efekty stanów pośrednich określa Pan Losu. Mogą to być luki w pamięci dotyczące tylko niedawnych przeżyć, albo niemożliwość przypomnienia sobie imion i twarzy postaci ze wspomnień. Poza siłą amnezji określa się też czas jej trwania. Tu również rozstrzyga rzut k20 zgodnie ze schematem podanym w tabeli.

wynik k20	Amnezja mija po:
1-5	liczbie dni równej wynikowi rzutu
6-10	liczbie miesięcy równej wynikowi rzutu
11-19	liczbie lat równej wynikowi rzutu
20	nigdy!

Ustępowanie efektów amnezji można uznać za stopniowe. Przypominanie sobie pewnych faktów może odbywać się np. poprzez sny lub po prostu nagle w rozmowie stołem używa nazw, których nie pamiętał. Pomocne też mogą tu być spotkania osób sprzed lat.

Może się zdarzyć, że stołem nie zdąży umknąć śmierci. Gdy cios dość potężny go trafi, czy to bronią, czy skalną lawiną zadany, wtedy śmierć staje się udziałem nawet tak trwałego organizmu. Tak samo sprawa ma się z płomieniami, które mogą być szybsze niż proces kamienienia.

Największy procent ostatecznych zgonów zdarza się stołomom w dzieciństwie, gdyż jest to pora ich samodzielnego odkrywania świata i jego niebezpieczeństw. Wprawdzie są olbrzymy niezrównanymi górólazami, jednak jest to wiedza nie w całości wrodzona, i młode stolemy często ryzykują, powiększając ją i budując dopiero swe doświadczenie życiowe.

U kresu żywota, stary stołem czuje zew. Jego bóg zdaje się wołać jego duszę, którą mu niegdyś dał, więc olbrzym wychodzi na swą powolną wędrówkę bez powrotu. Zmierza ku szczytom, tu ostańcom, przechadza się między nimi i siada w zamyśleniu, aż jego duch uleci, a on skruszeje w głąz, który później lata wichru, lodu i deszczu obróci w proch.

Wyroby

Najczęstsze wyroby stolemie spotykane u ludzi to materiały ze lnu i konopnych włókien. Olbrzymy sporządzają ubrania parciane, czyli z grubego płótna lnianego, charakterystycznego dla nich i odpowiadającego ich większym trudom i wysiłkom – stolemi materiał musi być mocniejszy. Wilły go nie lubią,

bo jest dla nich za szorstki. Krzatom może się zdać jako materiał na ewentualne ścianki czy parawan. Z rzadka kupują go dziwożony, z kolei ludzie nawet często, bo też czasem doceniają wytrzymałość partu.

Ze wszystkimi rasami wymieniają się po trochu za wełnę owczą i nabiał z mleka owiec, sprowadzając od ludzi mąkę i drobne okucia metalowe, od krzatów radę i pomoc, którą szanują, od dziwożon (które biorą za ludzi) – kleje żywiczne, rogowe sprzączki i ziołowe nalewki lub maści, a od wil owoce, choć bardzo rzadko z nimi w ogóle handlują, nie znajdując w ich wioskach nic użytecznego dla siebie i unikając ich, co by ofiarą dokuczań nie zostać.

Poza tym dzielą się olbrzymy bronią kamienną, ale nie jest to najpopularniejszy wyrób, gdyż ludzie bardziej polegają na lżejszym i ostrzejszym orężu żelaznym. Jednak, gdy przychodzi co do czego, młoty i żarna stolemiej produkcji, czy też wielkie oble rzeźby znajdują uznanie, gdyż zdają się nie niszczyć z upływu czasu.

Broń ich (na którą mówią też „barń”) zbudowana jest z mocnych drzewiec i kamiennych części. Są to w głównej mierze kamienne młoty na grubych, solidnych trzonkach, przypominających raczej niewielkie pieńki. Spotyka się także dużo oszczepów, służących stolemom jako podstawowa broń miotana. Oszczepy lub włócznie czasami posiadają groty żelazne, choć pospolicie występują kamienne. Widywano kiedyś wśród Lechitów stolema z ogromną procą ptasniczą, która siała postrach samym wyobrażeniem o tym, co potrafi. Szczególnie wrażenie robił zarzucony na ramię wór sporych kamieni, niesionych jako amunicja do procy.

Stolemy generalnie odziewają się w robione u siebie, niebarwione, lniane lub parciane koszule podobne ludzkim gunionom, oraz lekkie, wiązane sznurkiem w pasie spodnie. Czasem noszą chroniącą przed słońcem mucę, lnianą czapkę, ale napotkać da się też jej zimową odmianę, grubą, wykonaną z owczej skóry z niezebraną wełną. Choć olbrzymie istoty są z natury odporne na spadek temperatury, najczęściej chronią się przed dużymi mrozami by zachować pełnię sprawności i czynności życiowych. Przeto jak trzeba, najczęściej i oni ubierają się ciepło. Muce są proste i bez żadnych upiększeń ani specjalnie doszywanych osłon na uszy. Jak jest krytycznie, stolem po prostu głębiej wciska czapkę. Do tego zimą noszą kaboty, szyte przez stolemki z owczego futra, a będące w męskiej wersji prawie zwykłymi kurtkami, a w kobiecej, ciasnymi kurtkami z fałdami na wysokości pasa.

Nadto wytwarza się proste, obszerne naczynia zasobowe, w których są chowane sery i suszone mięso oraz inne produkty. Innymi wyrobami garncarskimi są dzbany, do których zbiera się mleko, albo misy do jedzenia.

Tylko najbardziej wprawni okoliczni rzemieślnicy porywają się na wytwarzanie instrumentów muzycznych. Uchu stolemiemu mile są czyste i donośne dźwięki, a o

wyprodukowanie wady źle zawirowującej powietrze nietrudno.

Poza hodowaniem owiec i muflonów w górach, nizinne stolemy czasem trzymają małą trzódkę, a poza tym własne poletko, na którym mogą uprawiać owies, żyto lub pszenicę. Na ogół służą one pozyskaniu mąki na wypieki lub do produkcji piwa, którym stolemy w każdym wieku mają zwyczaj popijać wszelkie posiłki.

Grzyby jadają rzadko – po prostu nie mają talentu do zauważania pod liśćmi i zbierania tak drobnych rzeczy, które mogą być dla stolema jedynie dodatkiem do posiłku. Gdy już jednak który się szarpnie na grzybobranie, nie musi patrzeć czy trujak czy nie, to mu zajedno, bo olbrzymi brzuch drobiazgowy nie jest i nie pochoruje się po muchomorach.

Wojna

Perun cieszy się wojaczką. Stolemy odziedziczyły po nim niechęć do podstępów, zamiłowanie do honoru i otwartej, ciężkiej bitki. Bywa, że zaciągają się do pomocy ludziom w ich zmaganiach, gdyż są cennym nabytkiem i sięją postrach nieraz samym pojawieniem się. Jeśli chodzi o taktykę, nie posiadają stolemy chyba czegoś takiego.

Widziano parę razy któregoś jak szarżował na oddział, nie czekając na innych, a wykrzykując imię Peruna by go wspomógł. Stolemowi trzeba najpierw przedstawić plan, bowiem jak już wroga uwidzi, za późno jest na wszelkie tłumaczenie.

Walczą najchętniej w zwarcu, ciężkimi kamiennymi młotami. Wśród młotów stolemich można z rzadka spotkać okazy młotów oburęcznych. Jest to spowodowane faktem, że wielkie i ciężkie są nawet jak dla stolemów i mało kto nimi władać potrafi. Na odległość rzucają świetnie oszczepami. Rzadziej używają dużych proc ptasniczych. Wśród stolemiej broni spotkać można też wielkie maczugi. Wyrabiane są z trwałego drewna i nabijane ostrymi kamieniami.

Stolemie bronie nie nadają się dla ludzi.



Stolemi oszczep

Typ: jednoręczny
Zasięg: 20/30/45m
Min Krz.: 15
Celowanie: 3
Ładowanie: -
Obrażenia: 3K4+1
Ciężar: 5kg

Stolemi młot oburęczny

Typ: oburęczny
Zasięg: średni
Min Krz.: 20
Koszt użyc: 9
Parowanie: -2

Obrażenia: 3K6

Ciężar: 15kg

Przecietny głaz (rzut)

Typ: obureczny

Zasięg: 15/30/50m

Min Krz.: 19

Celowanie: 5

Ładowanie: 10

Rzut: 1

Obrażenia: 4K5

Ciężar: 10-15kg

Stolemia proca ptasznicza

Typ: obureczna

Zasięg: 30/50/100m

Min Krz.: 14

Celowanie: 3

Ładowanie: 2

Rzut: 7

Obrażenia: 2K4

Ciężar: 1-1,5kg

Pocisk: kamień 1kg

Uwagi: strzał wymaga miejsca – 9m2

Stolemia maczuga

Typ: półtoraręczna

Zasięg: średni

Min Krz.: 14

Koszt użyc: 6

Parowanie: -1

Obrażenia: 3K5+1

Ciężar: 3kg

Mieszkania

Perunowe dzieci z gór czy to z nizin, nie różnią się prawie między sobą jeśli chodzi o mentalność czy zwyczaje, a już z całą pewnością wygląd. Różnice jeśli występują, to na poziomie indywidualnym, niezależnym od pochodzenia geograficznego. Dlatego też klótnie nie są wśród nich czymś bardziej rzadkim niż wśród ludzi. Klany lub rodziny mogą się obrócić przeciwko sobie z powodu wątpliwości w dziedziczeniu, klótni o ziemię, problemów ze stadami, zniknięciami zwierząt, nieurodzajem (pewnikiem zamówionym złym znakiem przez sąsiada) i z wielu innych powodów. I po prawdzie, im gromadniej żyją stolemy na jakimś obszarze, tym łatwiej o swary, a nawet lokalne potyczki między nimi. Choć większość ze stołomów znanych ludziom żyje w takim rozproszeniu, które pozwala na w miarę normalne (podług ludzkich standardów) życie.

Oprócz stołomich górali karpackich i sudeckich, istnieją także stolemy zamieszkujące niższe partie, obfitujące w lasy. Te ich bracia zowią „lesokami”, nie bacząc nawet czy obgadywany akurat stołem żyje faktycznie na terenie półotwartym i poluje na tury i

żubry, czy wraz z ludźmi na nizinach i uprawia rolę. Dla stołema z gór wszyscy co nie w górach to po prostu lesoki. Jest ich niezbyt wiele i wszyscy równo uważani są za dziwaków, bo przecież prawdziwy stołem to kamienna dusza i jego serce rośnie, gdy jest wysoko i blisko swego ojca, patrząc w dół na cały świat i jego ogromne przestrzenie, i czując dzięki temu wielką, orlą swobodę.

Lesoki z kolei nigdy nie zapominają o swoim zamilowaniu, i gdy tylko mają taką możliwość u siebie, lubią spoglądać w kierunku gór lub wzniesień, a ich duch tęskni do wiatru hulającego po niszach. Jednak z góralami nie potrafią się dogadać, gdy przychodzi co do czego, ponieważ są uważani za mniejszych i nieznających się na świecie, żyjących w miękkich domach i polegających na kaprysach urodzaju zbożowego. Jak mawiają stolemy z gór, „lesoki jedzą trawę i mieszkają w garnkach”, robiąc aluzje do ich gliniastych ziemianek i zbożowych upraw. Stolemy nizinne to te odłamy, które w jakiś sposób los zmusił do zejścia z gór. Mogą to być potomkowie stołomich tulaczy, jakieś wygnane lub zmuszone do ucieczki rodziny (powódź, plaga, pomór stad) lub inne grupki.

Co się tyczy samych domów, jaskinie są wybierane przez głowę rodu i jego synów, którzy w razie przeprowadzki wyruszają szukać nowego domiszcza. Z reguły jaskinię stara się osuszyć, robiąc odpowiednie odwierty dla ujścia wody, czasem jest to jednak niemożliwe i szuka się innej, wilgotną pozostawiając na skład narzędzi kamiennych albo naczyń. Znaną już jaskinię najczęściej się dostosowuje, mężczyźni powiększają ją do pożądanego rozmiaru kując ściany. Po tym zabiegu wykuwane są szczególne miejsca, takie jak palenisko, ława, łóżko i podobne. O ile jaskinia nie ma naturalnych ujęć, ani nie pozwala wykuć w sobie komina, palenisko umieszcza się stosunkowo blisko wyjścia. Samo wyjście gdy jest za obszerne, przywala się do odpowiedniej wielkości kamieniami lub zastawia sporym głazem, by mieszkanie niepotrzebnie nie traciło ciepła. Niektóre ściany czasem ścieli się skórą lub jasnym parciem, co by jaskinię trochę rozświetlić odbitymi promieniami z zewnątrz. Dla oświetlenia stosuje się niezbyt wielkie kamienne misy z podpalanymi mieszkankami tłuszczu. Wejście jest zasłaniane specjalnie upiętymi, wiszącymi płachtami skór i materiału, czasami oprawionymi w drewnianą ramę na podobieństwo framugi. W czasie świąt lub innych szczególnych wydarzeń, np. uroczystości rodzinnych, czyjś wyjazd lub powrotu, u wejścia do jaskini ustawia się stanicę, to jest porządek klanu lub rodziny, o ile mieszkańcy takowy posiadają.

W większych systemach jaskiń zabezpiecza się ponadto ewentualne inne wyjścia trwałszymi (ale otwieranymi) zasłonami, co by nie obudzić się z niedźwiedziem u boku lub bez małżonki. Wszelkie nierówności w posadzce jaskini są podczas kucia wypełniane równo gruzem, na którym w zamożniejszych rodzinach czasem również kładzie się skóry zwierzęce.

Z kolei na nizinach, jak wiadomo, z jaskiniami jest pewien problem. Stołemy radzą sobie z nim wykopując ziemianki, najchętniej w skarpach, choćby sztucznie usypanych, bardzo rzadko na płaskim terenie. Strop ziemianki jest podpierany palami lub głazami gdy jest obszerniejsza. Od środka wykleja się ją równo gliną i suszy ją, choć był przypadek jak stołemy wypaliły gliniaste sklepienie, podpalając naznoszony do środka chrust i podtrzymując ogień. Ziemianki nie stwarzają problemów z utworzeniem wylotu nad paleniskiem, więc palenisko najczęściej znajduje się w centrum, a obiekty takie jak łoża pod ścianami. Piwniczki na żywność kopie się osobno w chłodniejszych miejscach.

Runictwo

- Pochadaj no tu ku mnie, Turnisz – dziadyga nieznacznie i niezgrabnie już ruchem ręki przynaglił do siebie młodzieńca. Ten był jeszcze młody i mocny, o ciemnosinych, prostych włosach nad szarymi oczyma. Szczęrzył zębami w szerokim, szczerym uśmiechu.

- Dziękuję, Zberko – potrząsnął nyciągniętą jeszcze w geście dłoni starego – Dzięki twoim rytom nony dom będzie bezpieczny. Braty tu z nową bielką całą rodziną zasiedzą w spokoju i zdrowiu. – Spojrzał w stronę zamawiającej przyszłość grupy, od której się odłączył.

- Turnisz... - Zaczął dziadyga opierając się o skarpe.

- Aleć oczywista co zaraz na moltech prosim! – młody nie dał mu skończyć, niecierpliwiając się do świętowania z rodziną.

- Turnisz... - ponaglił wolno stary – posłuchaj zaś, co chcę ci rzec. – Usiadł ociężale na kamieniu i przybrał poważny, nalegający ton. Jego głos nie był już tak tubalny i dźwięczny jak niegdyś, jak w czasach młodości, gdy on sam przysięgał z kobietą, a jego uśmiech nie tak kompletny jak uśmiech młodego, którego odciągnął od brata i bratowej. Teraz brzmiał nieczym głosem, mrukliny świst. Nagabnięty zrozumiał, że chodzi o coś poważnego, więc odpuścił i spojrzał na starca nyczekując.

- Siadnij – polecił Zberko rzeczowo – Chciałem byśmy pomówili o znakach, co je postawiłem na tej grocie.

- Zberko... - zaczął wyjaśniając drugi stołem – toż ja się nie znam na znakach ni drobke – przypomniał w zdumieniu staremu. Ten po długim a powolnym kiwaniu głową, rzekł:

- Ano właśnie, wiem właśnie, chłopcze. I nasze mówienie ma to właśnie zmienić.

Nazwany Turniszem patrzył chwilę na starego. Liczący pod dwie setki niemal włosy stołem był jego stryjczym pradziadem (czy jakoś tak – myślał za każdym razem młody). Nosił niezłą już od dłuższego czasu brodę koloru poblakłej, matowej stali, coraz bardziej jaśniejącej z wiekiem. Także i jego włosy nie słyszały dawno o nożycach i swobodnie zwisały splecione cokolwiek, opadając aż na ramiona. Miał na sobie parziane spodnie i steraną kamizelę z skóry, noszoną bardzo wytartym futrem do góry, co zawsze dźwigo Turnisza. Mówił dość wolno, nawet jak na stołema, i lubił robić przemy, co sprawiało wrażenie, że albo namyśla się nad każdym zdaniem, albo ma jakieś starcze trudności z mówieniem. W tej chwili i Turnisz milczał, oczekując na jakieś wyjaśnienie, więc stary dodał po chwili:

- Wola moja co byś znaki poznał, te com ja sam spamiętał. Chce ci po trochu wiedzę oddać. – Spojrzał mu prosto w oczy, na znak że doznał do sedna.

- Mnie?! – młody dał upust zdumieniu – Ale... dlaczego akurat mnie? Toż... Nyżka ma zadatki dalsze niż ja – przypomniał sobie nagle, biorąc to za wspaniały argument. Stary pokiwiał głową jakby na zgodę.

- Nyżka łązi za mną o wiedzę. Prawda. – uśmiechnął się z rozczuleniem – Ale Nyżka jest za mała. Zbyt wiele jej wpoić trzeba... - nie spojrzał na Turnisza, ale dał mu czas na wstępne przetrwanie wieści – A ja mam mało czasu. Turnisz... Ja muszę w góry. Niedługo. Wołają mnie od jakiegoś czasu...

Młody stołem sprawiał wrażenie nieco zaszępionego. Nie miał nic przeciwko nauce rytów, ale...

- Słuchaj, chłopcze. Wiem, że te gusły, to tajemnicza sprawa. Ale opowiem ci wszystko. Wiem, że czasem z ludźmi handlujesz. To masz styk ze znakami. Może i widziałeś coś. Może i zobaczysz. – Zberko podrapał brodę – Tobie szybciej przekażę to, czego u nich nie najdziesz. A Nyżka... ona ma czas. I zapal. Wspaniałe dziecko... Kiedyś nauczysz ją wszystkiego do negi. – Nagle szturchnął młodego w bok i rzucił ostrzegawczo – Tylko zajmiesz się za to... – zakastał sucho – ...wcześniej niż ja.

Stołemie znaki

A no zacznijmy. Znaków się nauczysz. Trochu ode mnie, trochu od kogo przypadnie w dalszym życiu. Zbieraj je. Trzymaj u siebie. Znaki potrzebne są nie tylko, jak kto do ciebie przydzie z prośbą by mu ochrony nadać. Tu pamiętaj, że najlepiej runić na rzeczach niejako używanych. Jeśli poznażysz komu amulet, a nosić go nie będzie, znak nie wyda swej mocy. Jeśli pokreślisz naczynie, a będzie stało i łapało muchy, to też pożytek nijaki. Dlatego ryj runy tam, gdzie są widziane, dotykane bądź zauważane. Na broni, lub narzędziu, którym ktoś się posługuje, a w kącie nie odstawia na długo. Nad progiem, gdzie mieszkają, na ubraniu, które noszą. Nie na kamieniu na pastwisku, ale na zamykanej bramie. Inaczej moc uleci.

Będziesz je też ryl na specjalnych kamieniach, by w razie potrzeby, w przybywający czas wezdrzec. Tak, te tutaj są już gotowe. Sprawilem je dawno, za młodu jeszcze. Ale tych ci używać nie polecę. Największą prawdę dają kamienie, gdy sam nad nimi posiedzisz i drobke duszy nad nimi rozlejesz, jak nad dzieckiem. Najsampierw lupków będziesz zbierał jak w góry pódziesz. Małych jakich, a twardych, do rycia sposobnych. Belne będą takie, co ci się w dłoniach nie pokruszą podczas znaczenia ich.

Znaki zgromadziłem z różnych stron. Są od ludzi, czasem od jakiego krzata, a jak je bierzesz, uczysz się ich to pamiętaj, co się pod nimi kryje. Czasem ciężko wszystko zachować w umyśle, przeto lepiej jak sobie pomożesz jakim skojarzeniem od nas.



Tak. Ten będzie twoim pierwszym znakiem. Nie jest trudny, wygląda jak rozdziawiona gęba widziana z boku. Skrywa moc związaną ze słowem, z głosem. Pomaga dlatego w zamawianiach, a kreśli się go na kamykach guslowych przed ich roztarciem, kiedy gusło ma o czymś powiedzieć lub zamówić pogodę.



Znak perunowej błyskawicy! Dobry to znak... Wiadomo też co znaczy. Siłę witalną, zdrowie, hart oznacza, ale też męskość. Czasem proszą, co by go w domu gdzieś wydrapać, by domownicy nie słabli. Albo dla podtrzymania siły, na głazach sporowych, tych co na pojedynkę wtedy brali, pamiętasz...? Nie-tam... za młody byłeś, gdzie byś pamiętał.



Symbol Strzybogowy. Pokazuje cztery strony świata, we które ten gna wiatry. I temu właśnie oznacza ci to, co w ruchu jest. Ruch... zmienność, podróż. Noszę go na tym dragu, co się nim vjedno podpieram.



Teraz masz tu literę Swaroga. Ważna jest, pamiętaj. Nie tylko przy zamawianiu pogody, choć tak, głównie. Ale ci Swarog też ciepła przydaje, żaru, odwagi. Niekiedy na broni zdarzy ci się wyryc ten obraz, słońce nad horyzontem przypominający. Od ludzi go przyniosłem.



A to Welesowe znamię. Jak sam Weles, moce posiada różne. Zmarłych może mieć na myśli. Albo trzodę. A może też raz pomagać w gusłach. Poza gusłami rzadko go ryjemy. Czasem, gdy zachodzi potrzeba kogo zastygniętego obudzić z kamienia, dobrze dla pomocy wyryc na nim taki niewielki znak. Po obudzeniu ranka nie jest uciążliwa. Prosił mnie bym oznaczył także zagrodę owczą niedawno, by rogata chronić. Ale wątku mało dali, to żem się nie przykładał, powiem ci.



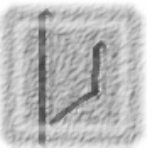
No i bóg Jaryło. Czy jak tam ludzie wola, bogini Mokosz. W każdym razie znak wiąże w sobie moc płodności i młodości ciała. Czasem miałem go kreślić na odzieniu, ale to odnawiać trzeba, bo złazi szybko. Częściej na różnych amuletach się spotyka. A zapamiętasz prosto, wygląda jak kępa świeżej trawy. Popularny znak i często o niego proszą. Sam możesz i sobie pomóc jak cię zmorze o zlej porze. Hre-hre-hre!



Biały czebk góry, oto jest oznaka Marzanny, bo ta pani wiecznie siedzi na najwyższych szczytach. Czeka tam w lato by móc wrócić znowu. Zimny szczyt może oznaczać jej gniew, jej nadejście, albo surowość wielką. Jak pamiętam, to mnie się trafiało runić go tylko przy zamawianiu pogody. Ale od śniegu i mrozu zamawia się często. Albo czasem, bo Marzanna przecież bielka jest, we wróżbach może znaczyć też niewiaścę.



Wygnyany. Ostatni z bogów... Woda. Nie błyskaj nim... Co się rozdziawiasz! Uspokój się. Znak Wygnanego jest też potrzebny. Tak, chorych nim nie uzdrawiają, są inne znaki. A ten, w ostateczności. A jak, jak myślisz, jak bym tamtego roku powódź odmówił? Nie mieszkamy tak wysoko, zważ! Zważ, że tu masa rzek, co mogą ci siedzibę zalać. Uważać trzeba na życie, które nam Perun darował, prawda? No... Wtedy mówię, nie szastaj nim, nie wystawiaj na światło. Nie mów innym. Tu jeszcze, u góry, na widoku Perun gotów zobaczyć. Nigdy nie dopuść, by jego znaku ten dotykał. Skreśliłem go na tramplach, tych co pod jaskinie Skalomila prowadzą. Pod owczarnię. Ona najniższa. Znak zamulony, teraz już zarosły trawą. Ale chodzą wokół niego szpery. Woda zatrzymała się na nim. Cud to był, bo Wygnany rzadko patrzy na runy. Zły on jest i lubi nas problemami zalewać. Zaraza...



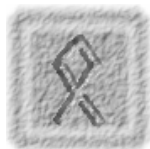
Tu masz literę odpowiednią do uzdrawiania. Na łożu chorego oznaczasz. Skrywa w sobie zdrowie i uleczenie. Do gusel też się przydaje, jak proszkujesz odpowiedni kamień. Pamiętaj tylko, że ten znak stosujesz jak już ktoś zapadnie na zdrowiu, nie zanim. On leczy, nie zapobiega chorobie.



Sam vzor ci mówi, że to jest znak vezerających oczów. Mówi ci o tym, że coś widzisz, czyli że to wiesz. O zdobyciu wiedzy o czymś. Czasem dla dobrego wzroku karzą sobie na macy to namazać. A przy zamawianiu pogody też się bierze, do rześkiego surowego powietrza, przez które widać najdalsze strony.



To jest litera węzła. Znaczy „związek”. Nowo przyrzeczeni noszą to na odzieniu, a nieraz jest tak, że przyjdzie do ciebie jakaś bielka czy chłop i zawoła o ten znak, bo zakreślony pomaga pilnować trwałości przysięgi oraz wierności drugiemu. Wtedy jak podejrzewasz małżonkę, lub ona ciebie, o jakieś nowe znajomości niesprzyjające, pewnie się zjawisz u runity.



Kiedys przyszła taka bielka, co sama nie była, z brzuchem. W zasadzie nie wiem, na co tu znaki ale chciała by jej amulet na czas donoszenia wyrobić. Nakreśliłem na kamyku literę dziecka, by jej pomóc. Nie pamiętam skąd tego poznałem... Nie ważne. Oznacza dziecko, albo też dziedzictwo.



Masz. Ten znak to obraz młota i oznacza wojnę. Możesz go odczytać jako klótnię, bitwę, śmierć, albo cóż, jako zwykły młot... Ma dwojake oblicze. Raz, mówi o nadchodzącym problemie. Dwa, może posłużyć, by go na kogoś niecie sprowadzić... To jednak trudne, poryć komuś przedmiot, który używa, tak by tego nie przyuważyl. Słyszałem, że czasem co więksi wojowie każą go sobie wystawić na broni, ale pomyśl, biorąc go igrają z ogniem... Uważają, że będą tym nadchodzącym problemem dla przeciwnika i jego zgubą, jednak znak najpewniej obróci się przeciwko im.



Oszczep o rozwidlonym grocie. Tak możesz to sobie zapamiętać. Służy ochronie. Bardzo lubiana litera. Wiele broni nosi ją dlatego, że ich właściciele chcieli zapewnić sobie jakąś dodatkową tarczę, nawet jeśli nie namacalną. We wróżeniu może mówić o pomocy.



Ten oznacza zwierzę. Hodowlane jakieś, wiesz. Muflona, barana, wszystko jedno. Czyli ogólnie zwierzęta, stada, a co idzie za tym – dostatek i majątek, jaki można w nich posiadać. Wróży dobrobyt i to też ma zapewniać, gdy jest kreślone na zagrodzie czy ścianie jaskini.



I symbol podobny do młota, ale ten już bezpieczniejszy. Oznacza zwycięstwo lub ogólnie krzywdę zadaną nieprzyjacielowi. Jak się domyślasz, przyjdzie ci runić to najczęściej na broniach. Czasem może nakreślisz to na kamyku w guśle jakimś, jak będziesz chciał komuś zaszkodzić.



Eh, zatarł już mi się... To jest znak oznaczający pokój. I spokój. Jak wolisz. Można nim składnik guślany naznaczyć, by wojenna zawierucha ominęła domowe zacisze. Możesz skojarzyć z proporcem klanu, co go we święta wynosisz przed dom i stawiasz pod skalą. On też jak płachta rozciągnięta na dwóch palikach związanych na górze.



Widzisz tu coś, co można by zapamiętać jako stoki górskie. Jak byś zresztą nie zapamiętał, to jest znak podróży. Jak

będziesz komuś przepowiadał i to wypadnie, pewnie runy chcą ci zdradzić, iż już niedługo przyjdzie mu vanozec.



Postać. Stolem, człowiek... Znak nie mówi dokładnie. Ale jest to osoba, istota. Ja nie widziałem, żeby ktoś tym coś zamawiał czy w guślach kruszył. Jest to według mojej wiedzy przydatne do przepowiedzenia przychodzących wydarzeń.



Tutaj z kolei masz obraz góry. Oznacza ona dobro. Runi się ją we wróżeniu i jako składnik guślów. Nikt nigdy nie prosił mnie o ogólne zamawianie dobra dla jakichś potrzeb, więc na życzenie tego nie ryłem. Jednak doświadczenie nauczyło mnie, że ta niepozorna litera nieraz przeważa wynik wróżby i jest tym samym bardzo ważna.



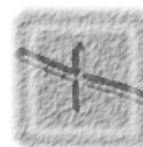
Życie. Nie mam pojęcia jak to sobie zapamiętasz. Jako dwie postacie? Jako żabę? Żeby wiedział, który człowiek to wykreślił... Palce można połamać ryjąc to na małym kamyku guślowym. Ale twoje są młodsze, podolają. Używałem tego w guślach właśnie. No i we wróżbach, cóż, we wróżbach używałem już każdego znaku.



Ten znam od jednego stolema, tróry gadol, co zna go od takiego lesoka, a tamten to pewnie od ludzi. Mówił, że to chyba kiedyś było ptasie jajko. Znaczy, już zrobione na kraszanke. Symbolizuje urodzaj. Zamawia urodzaj, wróży urodzaj... a guśla chyba żadnego z tym nie pamiętam.



A to jest dom. Wygląda trochę jak pracowicie wystukane wejście do jaskini. No i oznacza właśnie dom, a co byś pomyślał... Przydaje się do wróżb. Czasem tylko, jak kto wyrusza daleko i tęskni, każe sobie amulet z tym sprawić, by myślami być blisko.



Ostatni znak z moich. Nie pokażę ci więcej. Teraz musisz sam ich szukać. Nie wiem czy coś obrazuje, trzeba go po prostu zapamiętać, nawet jeśli to trudne. Jest podobny do węzła związku. Ale to nie jest związek. To znak mający ochronić przed guślami. Neguje inną wryta literę, gdy jest na tym samym przedmiocie. Możesz też nosić go, by zapobiec wpływowi niechcianych liter. Jeden znak odczyniający na jeden niechciany. I przydaje się w guślach odczyniających, także. A we wróżbach, to skomplikowana sprawa. Znosi on jeden z wyrzuconych

znaków. Nigdy jednak nie wiesz, który... I dlatego wróżenie jest takie trudne.

Kamienie

Kolej na same kamienie. O nich też wypada ci wiedzieć. Czasem je jakieś grocie znajdziesz, odpowiednio, czasem u kamieniarza tam gdzie kuje, czy zwyczajnie będziesz musiał wybrać się do kopalni, by zyskać nowe, różnie z tym jest. Zdarza się kupić, tak, ale nie ma to jak własnoręcznie zebrane - te które cię zawołały, byś je zauważył.

Jest kamień agatowy, jak go zwaą gdy wynoszą na sprzedaż. Ciężko mi ci wyjaśnić jak wygląda, bo barwy miewa różne. Ciebie interesują dwie.

Agat różowy, uważany za kamień miłosny. Tego w urokach i zadawaniu lubiczku stosuj.

Agat zielony, lubiący bogactwo, obfitość plonów i dobry byt.

Agat mchowy - a zdarzy się raz po raz taki, przejrzysty drobkę, w którym widać ślady starych roślin, jakichś meszków i śmieci - ten ci pomoże przy robieniu wróżb

Dalej masz jaspis, to jest kamień żywiołu ziemi. Bardzo bliski naszym sercom to żywioł. Niesie w sobie moc harmonii, porządku i pokoju.

Ametyst jest dobry przy odczynianiu. To fioletowy kamień, lubiący pozbywanie się gusiel i uroków.

Jest wtedy aventuren, ciemnozielony, on z kolei znaczy odwagę i pomaga odpędzać każdy wurzas i dawać przez to spokój duchowi. Koi nerwy.

A tu masz chalcedon. Nie wiem, co on tak naprawdę robi, ale żem się nauczył na błędach, że jest bardzo potrzebny do gusłów. Do wielu musisz go dodać, by się powiodło. Łatwo go poznać, bo biały taki jest jakiś, blade i połyskuje. Chociaż są inne jego kolory, ale rzadziej.

Szarawy teraz, ze słabym połyskiem. Grafit. Mówią ci o nim, że lubiąc błyskawice, oznacza burzliwość, zmiany, jakieś wydarzenia nagle.

Ale oto i masz Perunowe Szkło. Znasz je dobrze, bo żeś pewnie tyle razy szukał. Ale nie jest tak łatwo je znaleźć. Perun zsyła je tam, gdzie błyskiem uderzy. Pewnie wiesz, jaką moc niesie, odporność na choroby i siłę, a pewnie że wiesz, no.

Podobnie trochę, moc uleczenia chorób już posiadanych, ma ten szary (czasem może znajdziesz ciemnorudy), gładki kamyk. Hematyt go nazwaliśmy. To

kamień uzdrowicieli, ryją na nim swoją literę by mocą pokierować.

Ha! Kamień walki, pomocy we wszelkich siłowych zmaganiach, oznaczający niechybnie jakiś konflikt albo kłopot. Taki ciemny, metalicznie połyskliwy - to magnetyt.

Następny (Perunie, miałem ich aż tyle?), jak znajdziesz taki zielony, z jaśniejszymi pręgami, najprędzej też zielonymi, to to jest kamień malachit. Jego domeną jest wysokość. Przydać może ochrony w górach jak się wysoko kto udaje, no ale ci teraz gusła nie znam, do którego można by go w tym celu użyć. Ale może ty poznasz. Lekkość, ochrona przed upadkiem, sprawne wspinanie.

A onyks? Dba o widzenie, można by też rzec, że o wzrok. Daje czysty wzor. Ten czarny, smolisty a ledwo co błyskający kamyk jest kamieniem prawdy i pomaga na nią vezdrec.

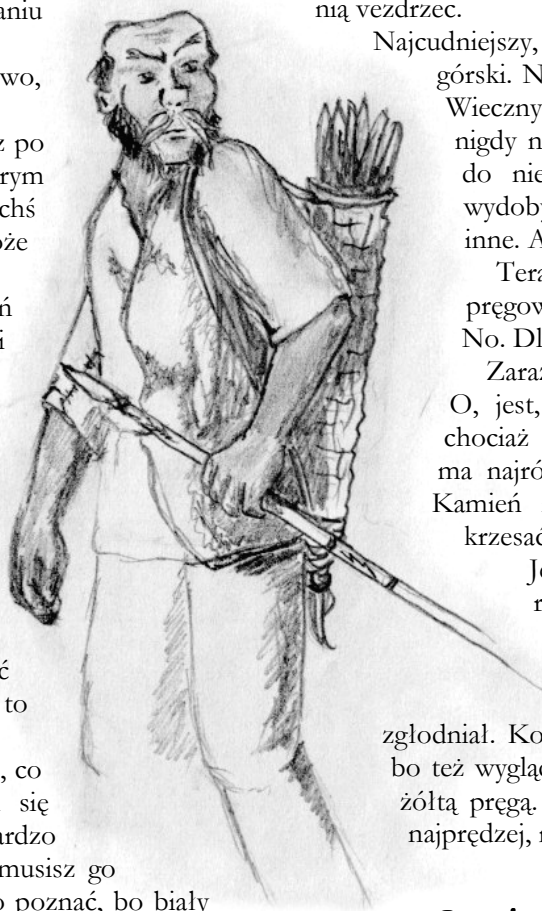
Najcudniejszy, mój ulubiony, trzymaj - to kryształ górski. Nazywa się go Lodowym Kamieniem, Wiecznym Lodem ukutym przez Marzannę i nigdy nie topniejącym. Wedrzyj, jak światło do niego wlatuje, i jak trudno mu się wydobyć. Cudny. Taki jasny i czysty, nie jak inne. A chronić ma przed złym.

Teraz mam krzemień, ten rodzaju pręgowanego. Widzisz te paski? Ładne, co? No. Dlatego mówi się, że to kamień piękna.

Zaraz, gdzieś tu miałem inny krzemień. O, jest, zwykła polna odmiana. Pospolity, chociaż nie we wszystkich stronach. Kolory ma najróżniejsze, to nie będę ci wymieniał. Kamień żywiołu ognia. Można nim nawet krześć iskry, jak się potrafi.

Jeszcze jeden... tego nazywamy różowym kwarcem. Kwarcie są różne, ale ten jest szczególnie. Przyciąga opiekę dobrych duchów.

Ostatni, dobrze, bo jużem zgłodniał. Kocim Okiem zwany. Widać dlaczego, bo też wygląda jak żbikowe ślepię. Czarny taki, z żółtą pręgą. Zapowiada zmiany oraz ruch, czyli najprędzej, mówi o podróży.



Runienie

Runienie jest proste. Pisziesz znak, ryjesz go w kamieniu, no chyba, że cię proszą co byś namalował im na suknie.

Pisziesz na czymś, co jest w jakimś sensie używane. Na przykład na naczyniach, w których ktoś coś sobie chowa, albo z których je, czy broń używaną, czy dom zamieszkały, tratwa albo krąg z kamieni, wszystko jedno.

Pisz pojedynczo. Nikt nie może obkładać się runami, bo runy nie lubią towarzystwa. Mistyka znaków zabrania ich łączenia i każdy runita czegoś takiego odmówi. Dwie litery nałożone obok siebie lub na tej samej rzeczy, albo

niesione na przedmiotach przez jedną osobę, najpewniej w ogóle nie zadziałają. A mogą nawet być niebezpieczne, bo runy mogą być złośliwe, jak je razem ustawisz. Widzisz, znaki ciężko interpretować. Możesz czasem nie przewidzieć znaczenia, które z jakiegoś zestawienia wyniknie. Na przykład, wyruszając w drogę, wyrzujesz dom, aby zawsze był żywy i bliski, oraz symbol Swaroga, rozumiejąc przez to ciepło domowe, ludząc się, że rodzinę tym scalisz i pokoju jej przysporzysz. A runy spowodują rozsierdzone, że pożar zajmie dom, i nieszczęście zapanuje w rodzinie, której dobrze życzyłeś. Uważaj na znaki... Wyjątek jest jeden. Runę znoszącą inne możesz stawiać obok drugiej litery, co się rozumie samo przez się.

Każdą runę należy traktować, a tym samym wykupywać jak nowe gusło. Mimo, że efekty run są mniej oczywiste (niektórzy nawet w nie nie wierzą), to jednak ich trwałość jest znacznie dłuższa. Póki runa się nie zatrze, nie spierze, nie zostanie zestrugana z drewna lub w inny sposób nie zniknie, efekt trwa. Wiadomo, że jednak nikt bez przerwy nie trzyma np. broni w dłoniach, więc krótki okres czasu nieużywania jest tu dopuszczony, jest to k10 dni. Dla większego realizmu można przyjąć, że każdego z tych dni proporcjonalnie wzrasta szansa na to, że moc runy wygaśnie. Na przykład przy 3 dniach będzie to 33%, 66% i 99%, po czym runa zniknie już z całą pewnością.

By znieść działanie runy można porzucić przedmiot i dopilnować, by nikt go nie przywłaszczył, do czasu ulotnienia się mocy. Można również zniwelować ją znakiem odczyniającym postawionym obok.

Innym sposobem jest próba zatarcia znaku. Jej trudność zależy od tego, na jakim materiale została naniesiona. Ciężko będzie zetrzeć runę ze skały, choć można skuć ją razem z częścią podłoża. Z drewna wystarczy ją zestrugać lub wyciąć w inny sposób, a na mniej trwałych materiałach nie ma prawie żadnych problemów.

W przypadku gdy ktoś spróbuje zamazać runę czymś innym (kreskami, innym znakiem), PL może zmienić jej efekt, ponieważ dodatkowe elementy mogą na chybił trafil utworzyć nowy znak, co więcej, może on okazać się dla runity niebezpieczny.

W razie łączenia run, które zawsze jest niedozwolone w mistyce znaków, PL ma prawo wymyślić taką interpretację, która będzie mu odpowiadała. Może ona zarówno w jakiś niewyjaśniony sposób kapryśnie wspomóc postać, lub, co bardziej prawdopodobne, przyczynić się do jej upadku lub niepowodzeń, albo przynieść pecha.

Gdy postać gracza podejmuje próbę wrózenia, PL powinien zdradzić mu jedynie to, jakie znaki wypadły i jaki układ utworzyły, ewentualnie lekko podkreślić wystąpienie któregoś znaku, a niech postać interpretuje wynik i próbuje przepowiedzieć, co się stanie.

Kamieni nie można pytać za często, ani też ciągle o to samo, bo wynik może stać się niejasny lub sprzeczny. Jedna wróżba na kilka dni to maksymalna częstość.

Runitami nie mogą zostać inne rasy. Tylko stolemy łączy pewna więź z tym, co kamienne, i nikt jak one nie potrafi zajrzeć w moc kamienia.

Co więcej, ryć, guślić, zaklinać, wróżyć i sporządzać amulety może tylko runita. Wędrując w poszukiwaniu surowców, zjednuje sobie łaskę kamieni, a samodzielnie poszukując przez całe życie znaków i ucząc się ich interpretacji, lepiej się w nie wsluchuje. Runa postawiona inną ręką zwyczajnie nie zadziała. Osoba runity i jego życie z kamieniami jest ważna, dlatego gdy nie będzie on szukał surowców sam, tylko zakupi gdzieś kilka kamieni półszlachetnych, jego gusła mogą nie na wiele się zdać (wedle uznania PL).

Jeśli już runa straci moc, zaczyna powoli zanikać. Kamień w tym miejscu dziwnym trafem szybciej wietrzeje i fragment powierzchni skrusza się, Drewno może pokryć się grzybem lub porostem i zbutwieć. Metal najpewniej zacznie trawić plamka rdzy.

Co do samego efektu runy, jest on naprawdę niewielki, choć czasem mimo to decydujący. To, jak runa zwycięstwa wpływa na walkę, albo runa związku powoduje czyjeś zainteresowanie się postacią, leży w gestii PL. Nie ma tu sztywnych plusów i minusów do trudności testów. Wyrzucie runy jest wspomoczeniem losu, PL może je całkowicie zignorować, choć nie powinien za często tego robić, psując starania postaci.

Wróżby

Pora, żebym ci teraz gadol co z tym wszystkim zrobić. Nazbierałeś lupków? Dobrze... weź te małe, najbardziej równe. Na nich wyrzujesz znaki, które umiesz. Płaskie są, akurat jeden na jednej stronie, drugi na drugiej. Staraj się, żeby w miarę przeciwne rzeczy widniały bo obu stronach. Jak dobrobyt i problemy, pokój i wojna, dom i podróż, słońce i noc, bielka i chłop, i tak dalej, pamiętaj. A kamieni kolorowych nie znaczą, zostaw je lyse tak jak są.

Modlisz się, do Peruna, możesz czasem i do Welesa, czasem jak sprawa jest poważna a od wyniku wiele zależy, nie jesz kilka dni, odwiedzasz miejsca święte.

No i rzucasz je w końcu, razem płaskie i kolorowe kamienie. Jak się uspokoją, skupiasz się, patrzysz i słuchasz ich. Szukasz związków między tymi, które upadły lub poturlały się blisko siebie. Stamtąd płynie wiedza. Nie mogą ci dla pokazu rzucić, nie można tak bez przyczyny. Ale ci powiem, co byś przykład miał.

Wysypie ci się znak stolema, a w pobliżu będzie litera Marzanny, runa podróży i różowy agat będzie najbliższej ze wszystkich, możesz uważać, że któraś bliska stolemka będzie opuszczać domostwo, a domena kamienia miłości dopowie ci, z jakiego powodu to się stanie. Inna sprawa, że możesz w tym samym układzie dojrzeć, że ktoś ukochany będzie uciekał z powodu marzannowej lawiny

– wrózenie to ciężki kawałek chleba, jak widzisz, a interpretacja jaką podasz pytającym, musi być przemyślana. Obserwuj, a rozumienie znaków będzie łatwiejsze. Dajmy na to, latem? Latem druga możliwość odpadnie i mało wahań ci pozostawi.

Gusła

Same gusła nie różnią się aż tak od uniwersalnych, z tą różnicą, że zamiast niektórych ziół stosuje się często kamyki pólslachetne z odpowiadającej domeny, na których ryje się odpowiadające (lub bliskie) znaczeniem runy, po czym kamyki miażdży się na proszek i dodaje, rozsypując najczęściej.

Przysłowia stolemie

*Z wielkiej burzy mało dżdżu
Kto sieje wiatr, zbiera burzę
Kiedy w brzuchu pusto, w głowie groch z kapustą
Gdzie bocian, tam spokój
Stare buty najwygodniejsze
Śmierć i żona od bogów przeznaczona
Po złym dniu zła noc
Prawda zawsze na dnie (więc pijmy do dna)
Łatwiej z góry niż pod górę
Jaki pasterz taka i owczarnia
Deszcz ranny, gniew panny i taniec starej baby - niedługo trwałe
Czyja łąka tego siana
Chmielu w piwie, a rozumu w głowie, gdy za mało - źle, gdy za wiele - niedobrze
Biada trzodzie, kiedy wilcy w zagrodzie
Lżej gniotą kamienie niż troski
Bydło i owce lubią manowce
Orla można po locie poznać
I na równej drodze kark skrócić można
Góra z górą się nie zejdzie, a stolem ze stolem i owszem
Wila jest jak owad – lata, brzęczy i dokucza, a pacnąć szkoda, boć to też stworzenie boże...*

Lea
2006

Amazonki

„Wieść o grodzie kobiet to szczerą prawdą, słyszałem o nim od rzymskich królów. Ma on ziemię i niewolników, a jego mieszkanki zachodzą w ciążę dzięki tym właśnie niewolnikom. Kiedy amazonka urodzi chłopca, czeka go śmierć. Niewiasty te ujeżdżają konie i potrafią zaciekle walczyć, przy czym cechuje je krzepa i srogość.”

– z relacji Ibrahima Ibn Jakuba

Tereny

Pośród mnogości ziem przypisywanych Słowianom, napotkać można małe państwo, o którym mówi się, że rządzone jest przez białogłowy. Kraj ich jest brany za lenno księcia Lechitów, choć kobiety posiadają własną władzę i słuchają sąsiedniej tylko wtedy, gdy im to na rękę. Państwo to nie zostało nigdy nazwane, nazywa się je po prostu krajem Amazonek, gdyż Amazonkami zwa się jego mieszkanki.

Włości amazońskie leżą na południu, u stóp gór. Tam to idąc ze wschodu, nadciągnęły w dawnych czasach i osiadły, wydzierając kąt dla siebie. Obudowały się z początku na uboczu, gdyż zbyt słabe były, by z tamtejszymi ludźmi o dom walczyć. Lokalizacja, choć dosyć przypadkowa, szczęśliwym trafem okazała się fortunna. Później bowiem ziemię tę przeciął szlak handlowy, nad którego odcinkiem Amazonki szybko zapanowały. Skorzystały na pobieranym mycie, clach i wymianie towarowej.

W tej chwili na ziemiach wojowniczek istnieją cztery grody, liczące po mniej więcej trzy setki mieszkank, plus niewolnicy, stanowiący przeciętnie trzecią część populacji grodu. Oczywiście w samym Devinie mieszka odrobinę więcej Amazonek, gdyż jest on największym ich skupiskiem. Liczyć zatem należy, że razem Amazonek żyje dziś koło tysiąca trzystu osób, trzymających u siebie kilka setek brańców.

Grody budowane są w większości z kamienia sprowadzanego z pobliskich gór. Każde miasto posiada cechy warowni, nie tylko dla bezpieczeństwa, ale też dlatego, że taki masywny styl przypadł do gustu paniom miast. Oczywiście nieraz niemożliwym lub niepraktycznym jest zastosować kamień jako budulec, jednak tam, gdzie możliwości i mieszkni pozwalają, stosuje się go z upodobaniem.

Prócz miast można naliczyć też kilka gospodarstw rolnych, ich pola, pastwiska i łąki, rozproszone między przerzedzonymi już lasami.

Historia

Według legend, Amazonki to zbuntowane niewiasty pewnego wschodniego grodu, w którym ciemżone wymordowały wszystkich mężczyzn, po czym uciekły w dzicz. Ponoć z dziwożonami mają wspólne korzenie, lecz ich losy rozeszły się tak dawno, że niemal nikt już o tym nie pamięta. Amazonki bowiem już u samych początków wspólnej ucieczki odłączyły się, jako mniej wytrzymałe i zdeterminowane. Opuściły dzicz i powróciły na otwartą przestrzeń, zakładając własny gród i żyjąc według własnego widzimisie, bez męskich rządów. Ich pierwsza i największa do tej pory siedziba nazywana jest Devinem, a zasiadają w nim najważniejsze osobistości kraju. Devin, Dziewinem też okreśłany z lechicką, mieści w sobie warownię, w której zasiada królowa amazońska. Najczęściej również bywają tam trzy pozostałe przywódczynie, zwane bjieladami, nad którymi ma ona władzę.

Podobnie jak inne ludy, Amazonki nie pamiętają dobrze swych korzeni, a ich kronikarki nie znają wielu dat z przeszłości. Znanych i pamiętanych jest jednak kilka bardziej charakterystycznych wydarzeń z ich dziejów.

Okolo roku 415 wyodrębniły się Amazonki jako lud i założyły swój pierwszy dom, Devin – ich pierwszą przywódczynią była Wiesława.

Kolo 480 roku z kolei, za panowania Evki z Walecznych, nazywanej Hardą, założono niewielką osadę poza Devinem. Nie powstała ona tyle z racji rozrostu społeczeństwa, co ze względów praktycznych, gdyż była to kamieniarska wioska między górami. Osadę nazwano od przydomka królowej – Hardeva (nazywa się ją czasem krócej, Hardą).

W latach mniej więcej 520-550 panowały kolejno dwie władczynie, Svetla Mądra i Svetla Piękna, jej córka. Za rządów matki mieszkankom grodów żyło się dostatnio, co pociągnęło za sobą rozbudowę miasta Devin za panowania Svetli Pięknej. Te lata przyniosły śmierć ostatniej amazońskiej kapłanki i ostateczny już zanik religijnych słowiańskich tradycji, które kiedyś były udziałem tych kobiet.

Na przełomie VI i VII wieku rządy sprawowała Wanda z Pięknych. Otoczyła ona murem kamiennym

Hardevę, czyniąc z niej solidnie obwarowany gród. Miasto to nadal koncentrowało się na pozyskaniu surowca, jednak stało się też nie byle jakim azylem i bazą wypadową dla najemniczek ruszających ku północy. Przed objęciem władzy przez Wandę rządziła bliżej nieznana kronikarkom królowa, która stanęła wobec zamieszek niewolniczych w Devinie. Po pożegnaniu się amazonek z kapłaństwem, wśród niewolników rosło niezadowolenie powstałym brakiem możliwości kultywowania swych wierzeń o różnorodnym rodowodzie. Władczyni była oburzona na myśl, że miałyby spełniać zachcianki niewolników, jednak od tamtej pory istnieją niewielkie świątynki niewolnicze, w których mężczyźni odprawiają swoje modły, święta lub czynią ofiary. Świątynki są uniwersalne i nieprzypisane żadnemu konkretnemu bóstwu.

Dokładnie w roku 626, w połowie niespełna dwuletnich rządów królowej Kaliny Walecznej, nasiliły się niepokoje związane z demonami. Oprócz typowych już dość potworów nawiedzających amazońskie okolice, pojawiało się więcej i więcej nowych. Miało to związek z praktykami guślarza Smużca, o jakim później sława się rozniosła. W krytycznym czasie Kalina zarządziła pamiętne замуrowanie starej bramy Devinu. Utworzono z przeciwnej strony muru niewielki wyłom dla koniecznych wypraw. Data ta została zapamiętana, gdyż wyryto ją wyraźnie na замуrowanej bramie i widnieje tam do dziś.

Własta, słynna władczyni czasów Szarki, panowała bezpośrednio po Kalinie, choć dokładne ramy czasowe nie zostały spamiętane. Znane legendy mówią o jej przychylności i wsparciu dla wyprawy Szarki. Szarka odniosła sukces i demony przyzwane przez guślarza zostały uwolnione. Większość dzięki temu wróciła do Niwii, jednak rozpoczął się mozolny i niepewny czas sprzątania pozostałości. Od tamtej pory chętnie nadawano imię Szarki córkom, by przydać im charakteru i sławy.

Legendsy wspominają też królową Dobravę zwaną Naiwną. Przydomek nadano jej pośmiertnie, gdy już po kilkumiesięcznym panowaniu zginęła z łap demonów, niedługo po ogłoszeniu ostatecznego oczyszczenia kraju Amazonek z potworów. Następująca po niej Szarka Waleczna wzięła się na nowo (również osobiście) za walki z potworami.

Początek VIII wieku to założenie osady hodowców Żeń. Amazonki już wcześniej posiadały drobne siola, jednak Żeń był pierwszą sensownie zorganizowaną, i – jak wszystkie cenione lokacje – otoczoną już od początku palisadą.

Niedługo potem, bo w drugiej połowie tego wieku, skupiono leśne wioski drwali w jedną większą, ogrodzono i nazwano ją Łubin. Były to czasy królowej Łady Pięknej, jak mówią powtarzane w tym grodzie historie.

Z kolei gdzieś pod koniec IX wieku rządy wzięła w swoje ręce Tatiana Piękna, za której rządów dostrzeżono powód pojawiania się nowych upiornych istot na

amazońskich ziemiach. Aby ograniczyć powstawanie strzyg, zarządziła lekkie ograniczenie zabójstw niemowląt. Chłopców miano od tej pory również sprzedawać na targach niewolników i wyganiać z ojcami. Natomiast do samych zabójstw powołała parę stałych osób, swego rodzaju katek, aby nie mnożyć możliwości pośmiertnego stania się mamuną. Obecnie jedno i drugie zarządzenie miewa się różnie, zważywszy na przykład na trudność sprzedania niemowlęcia na niewolnika (ewentualnie na ofiarę).

Dziesiąty wiek to bliżej nieznany okres w dziejach, wiadomo jedynie o pożarze, który wybuchł w grodzie Devin z niewiadomych przyczyn i nadtrawił drewniane części miejskiego zabudowania.

Na początek XI stulecia nakłada się długie panowanie królowej Raslawy Wolnej.

Od około 1035 do około 1045 rządziła Darwa Uparta. Kronikarki nie są pewne genezy jej przydomka, ani dat rządów.

Kolejne pięć lat to czas królowej Szarki z Pięknych. To za jej czasów zezwolono niewolnikowi Spycigniewowi postawić z własnej inicjatywy niewolniczą karczmę Pod Psem, bardzo popularną wśród mężczyzn tego kraju.

Królowe wybierane w ciągu ostatnio minionego półwiecza są już w kronikach opisane dokładnymi datami.

1037 - 1061	Dora Mądra
1061 - 1063	Natala Niezwyciężona
1063 - 1075	Eliska Waleczna
1075 - 1087	Tatiana Piękna
1087 - 1093	Własta Mądra
1093 - dziś	Wondra Waleczna

Struktura

Spółeczność swą Amazonki podzieliły na trzy wielkie grupy. Na kobiety piękne, mądre oraz waleczne. Każdy z tych hufców posiada przywódczynię, bjieladę. Jest to ta najwaleczniejsza (tzw. stoava), najmądrzejsza (tzw. sumja) oraz najpiękniejsza (tzw. liknaa). Jakkolwiek zasługi walecznych są łatwe do określenia, tak w przypadku mądrych lub pięknych bardzo często występuje niezgoda co do tego, która jest tą najwybitniejszą. Dlatego pośród amazońskich panien nieraz formują się stronnictwa którejs faworytki oraz zdarzają się różne konflikty wewnętrzne i spory, które prowadzą czasem do zgola nieprzyjemnych wydarzeń. Nie obce najazdy ani ciężkie wyprawy, ale właśnie wewnętrzne problemy pojawiające się od czasu do czasu stanowią najbardziej osłabiający czynnik w sile Amazońskich grodów.

Spośród trzech bjielad wybiera się królową wszystkich Amazonek, a na jej poprzednie miejsce (na czele hufca) wybiera się kolejną znamienitą w swojej dziedzinie. Królowa sprawuje rządy do swej śmierci, która czasem

przychodzi przedwcześnie na jakiejś wojnie. Z reguły królowa nie bierze udziału w zbyt licznych zmaganiach, ale od czasu do czasu jej się to zdarza, zwłaszcza gdy wywodzi się z walecznych. Bjielady odpowiadają za wyniki pracy mieszkanki. I tak do obowiązków walecznych należy oczywiście obrona grodów, ich bezpieczeństwo, ale też pilnowanie niewolników. Ponadto doglądają one wierzchowców i dbają o ich zakup i tresurę. Kontrolują również pracę niewolników takich jak kowale, platnerzy, wyrobnicy tarcz i innych rzeczy przydatnych na wyprawach. Waleczne tworzą czasem małe patrole strzegące bezpieczeństwa na jarmarkach, bądź pilnują granic, czy nie zapędzają się na nie jakieś niepożbyte mamuny.

Kobiety z grupy pięknych to głównie muzykantki i drobne rzemieślniczki, wytwarzające koszule, haftujące ścięgi na odzieniu lub wycinające wzory w miękkim obuwiu dla bogatych nabywców i dla siebie. Niektórymi rzeczami, mimo posiadania niewolników, muszą zajmować się one same, gdyż wynik męskich starań czasem wydaje się im po prostu oplakany w porównaniu z oczekiwanym estetyzmem wykonania. Amazonki mają kapryśny gust i zawsze oglądają się za najnowszą modą i nowinkami z różnych miejsc. Muzykantki i ich słuchaczki lubują się w grze na lutni, bo to ukochany instrument Amazonek, sprowadzany drogo z samej Pragi, gdy tylko jest taka możliwość. Od czasu do czasu zjawia się też taka, która maluje na drewnianych płytach bądź płótnie barwne obrazy – są to na ogół sceny zwycięstwa, pięknych kobiet, koni, lub destrukcyjnych zjawisk przyrody, jak burza, wichura itp. Poza nimi piękne to też kobiety bogatsze, nie parające się za często jakąś szczególną dziedziną, a będące po prostu najgładszymi z oblicza.

Z kolei niewiasty zaliczane do grupy mądrych mają chyba najwięcej pracy, choć nie jest to praca fizyczna. To one doglądają prac rolników z okalających poletek, pilnują zasiewów i liczą potrzebne ich ilości, oraz baczą, by budowano domy, które się nie zawalały następnego roku. Mądre to często handlarki uczące się poprzez doświadczenie, w jakich stronach co ma jaką wartość i skąd można sprowadzać metale, ozdoby lub oręż, a co najważniejsze – gdzie najlepiej upłynnić łupy wojenne. Również do tej grupy zaliczają się szamanki amazońskie.

Wśród mądrych można czasem spotkać piśmienne osoby, nawet troszkę częściej niż wśród Lechitów. Tam też należy szukać tych, co rozumieją obcą mowę i znają inne obyczaje.

Mowa

Będąc z pochodzenia południowo-wschodnimi Słowiankami, nigdy nie porzuciły Amazonki do końca swojej gwary. W dzisiejszych czasach jednak, słuchając ich możesz usłyszeć w ich mowie nieco naleciałości z różnych stron, najczęściej czeskich, zachodnich, ale także innych, ze względu na to, że na wyprawy zwykły

jeździć w odmienne strony a u ludów gościć niejednych i ich modę oglądać. Imiona im dalej w historię, tym więcej brzmią lechicko, obecnie mogą przyjmować różne formy, z racji różnorodnych wpływów na terenach amazońskich.

Alanna	Alena	Aneska	Barunka
Beyla	Bictaa	Blanka	Czermaka
Dana	Darina	Darpeja	Darwa
Dobrava	Dora	Dorota	Dusana
Eliska	Evka	Fiala	Franceszka
Hevbada	Idania	Irka	Ivania
Janala	Janalen	Jancena	Janna
Jenka	Jirina	Jonca	Jovra
Kalina	Karela	Katerina	Krasawa
Lenka	Libuse	Lida	Litiuse
Lonha	Lonna	Ludmila	Łada
Magdalena	Marena	Marike	Marketa
Maruska	Milena	Milka	Mirka
Mlada	Natala	Nevea	Nijole
Nika	Nisma	Oksana	Ondrea
Otko	Rayna	Rhaajaz	Sefana
Senca	Sonia	Svetla	Svetlana
Tanya	Tatiana	Trina	Vizga
Wanda	Wanya	Weruszka	Wesna
Wiera	Witla	Wlasta	Wondra
Xirsa	Yanka	Yeva	Zaalla
Zora	Zorina	Zuza	Żywanka

Czasem dla grzeczności tytułuje się kobietę zależnie od grupy, do której się zalicza (czyli tych najwaleczniejszych, tych najpiękniejszych, najmądrzejszych), np. Piękna Mirka, Waleczna Zora czy podobnie.

Charakterystyka

Ziemie Amazonek nie są ani zbyt rozległe, ani przez to zbyt ludne w mieszkanki, a to z tej przyczyny, że rozmiłowały się panny w wojowaniu, więc co i raz ubędzie ich na wyprawie. Sława amazońskich wojowniczek jest wielka nie tylko w ich stronach. Mimo, że kraj ich niewielki, z kilku ledwie grodów ciasno złożony, Amazonki nie lękają się podróży i lubią najmować swe ostrze w cudzych walkach. Są w walce bezlitosne dla wszelkiego wroga i nie ma w nich krzty oporu przed mordem wojennym. Zwłaszcza mężczyźni nie zwykli oszczędzać, ani na polu bitwy dobijać dla litości. Jednak również w bitwach i bitewkach biorą, jeśli tylko okoliczności pozwalają, co zdrowszych pokonanych mężczyzn na jeńców i pojmanych wiodą do domu jako swoich niewolników. Bowiem Amazonki mają zwyczaj gnać ich do robót i wyręczać się nimi, jak niegdyś ich przodkiniami wysługiwali się bez skrupułów inni mężczyźni. Przeto można by rzec, że jakaś trzecia

część społeczności ich grodów to niewolnicy – gdyby Amazonki wliczały ich do społeczności. Gdy nie mają okazji do bitki (co jednakże w okolicy granic świata rodzimego i chrześcijańskiego jest rzadkością), niewolników czasem zakupują w niedalekiej Pradze. Już podróżnicy niejedni wspominali, jako ten gród cieszy się sławą wielką skrzyżowania szlaków i ludzi jako towar się często ku niemu na targi prowadzi. Pisał sam Ibrahım Jakubowy, co „kamienne miasto Praga najzasobniejszym jest w wszelkie towary ruskie i słowiańskie, oraz w podróżników różnych turkowskich, żydowskich i z Węgier. Wszyscy oni wywożą z Pragi niewolników, futra i cynę”. Amazonki korzystały jak dotąd z praskiego rynku niewolnych z właściwym sobie udziałem. Waleczne niewiasty wolą jednakże pozyskiwać brańców na wojnie, a sprzedają ich, gdy się nimi znudzą lub rozczarują.

Niewolnictwo

Zadaniem niewolników jest typowa praca w grodach, sprzątanie, naprawy, budowa, usługiwanie, rozbiór mięsa, prace na roli lub tym podobne rzeczy. Kobiety zajmują się czasem polowaniem, ważeniem stawy i piwa lub sporządzaniem sobie ubiorów, gdy jednak nudzi im się praca, często mężczyźni muszą za nie ją kończyć. Niewolnikom czasem płaci się za pracę, jednak nie często i nigdy nie za szczodrze, by nie czuli się pełnoprawnymi pracownikami. Zawsze jednak zapewnia im się dach nad głową, racje żywnościowe i odzienie, jak to zawsze bywa w przypadku niewolników. Mogą oni posiadać własności, o ile jakoś uda im się na nie zarobić lub zasłużyć wykonując powierzone sobie prace.

Brańcy służą siłą rzeczy także za ojców amazońskich dzieci. Jak wiadomo, Amazonki nie uznają równości mężczyzn i nie tolerują jej w swoim otoczeniu. Są dość konsekwentne i nie przebiegają w środkach. Mówi się, że amazonki zabijają dziecko, gdy okaże się synem. To bardzo stare prawidło. Dzisiaj jednak odchodzi w cień, a to od czasu rozporządzenia królowej Tatiany. Żyła ona ze dwa wieki temu, a niebezpieczne to były czasy nie mniej niż obecne, gdyż pełne potworów były rozmaitych. Umyślano już, że ktoś na podobieństwo szalonego Smużca począł demony wzywać, a królowa wysyłała ochotniczki do rozprawy ze złym i zapisania się na kartach historii po boku samej Szarki. Ale wojowniczkę walczyły jak mogły, a wokół ziem amazońskich nadal straszły strzygi i mamuny, zbierając żniwo wśród żywych. Dopiero przewodniczka Mądrych, doradczyni Tatiany, przestrzegła ją o tym, że strzygi biorą się ze zmarłych dzieci, a mamuny z dusz kobiet, które je niegdyś zabiły. Dlatego od czasów królowej Tatiany zaczęto ograniczać ten proceder na rzecz nowych rozwiązań. Czasem pozbycie się męskiego potomka zostawia się mężczyznom, gdyż mądre orzekły, iż z nich demony nie powstaną. Najczęściej jednakże zabiera się je na targ, zdecydowanie rzadziej podrzuca ludziom lub, co ostatnio dosyć częste, wypędza się je wraz z ich ojcem. Niewielu jednak ludzi szuka na niewolników tak nieodchowany materiał jak niemowlęta. Dlatego mimo wygnań z ojcami, ostatnimi czasy najpopularniejszych, proceder zabijania dzieci także nie wygasł całkowicie i ciągle ma miejsce.

Niewolników traktuje się z góry. Nie oznacza to jednak całkowitej izolacji. Siłą rzeczy mężczyźni mieszkają z Amazonkami. Pozwala to doglądać ich pracy, ale również nie dopuszcza do wytworzenia się



bardziej złożonej hierarchii i zorganizowanej męskiej społeczności.

Cieężko jest mówić o przyjaźni między amazonką a jej niewolnikiem. Są one uczone pewnej pogardy wobec płci odmiennej. Nie redukują mężczyzn do roli pomagiera na siłę – one po prostu przyzwyczajone są do takiego układu ról, w którym kobieta dyktuje warunki i pędzi innych do roboty. Jest to dla nich naturalne z powodu wychowania, tradycji i historii. Nie znaczy to, że Amazonki nigdy nie brzydzą się towarzystwem istot tak niskich społecznie jak niewolnicy, czasem tak, szczególnie te zamożniejsze i bardziej wyniosłe. Jednak przeciętna Amazonka potrafi się i napić, i zabawić z niewolnikiem, nie brzydząc się miłości fizycznej – pod warunkiem, że to ona dominuje. Amazonki nad mężczyznami lubią i starają się dominować w każdej sytuacji. W amazońskich sercach, jakie by nie były, tli się wieczna wyższość i wżgarda, a niewolnik nigdy do końca nie wie, kiedy jego pani się nim zniecierpliwi.

Przykładowo, zajazdy lub karczmy nie są na ogół tworzone dla samych niewolników lub dla samych pań. Zdecydowana większość to miejsca ogólnie dostępne. To jednak, czy jakaś wybitnie dumna lub wysoko postawiona osoba zechce zasiąść w karczmie pełnej akurat niewolników to już inna sprawa. Podobnie jak to, czy mężczyzna sam będzie miał ochotę zjeść posiłek i odpocząć otoczony kobietami, które mu na co dzień rozkazują. W każdym niemal grodzie istnieje jakieś miejsce, w którym odpoczywają raczej sami niewolnicy, i jeśli zajrzy tam kobieta, to z czystej ciekawości.

Dzieci

Należy wspomnieć, że niewolnik może cieszyć się różnym stopniem pobłażliwości u Amazonek. Jeśli przydarzy mu się spłodzić syna, w najlepszym razie zostaje poniżony w społeczności niewolniczej lub wygnany. Zdarzyć się też może, że spotka go śmierć, zwłaszcza, jeżeli wcześniej w niczym się kobietom nie przypodobał. Z kolei ojciec dziewczynek jest lepiej traktowany przez swoje właścicielki i ma nieco lepsze życie niż pozostali. Niewolnicy jednak nigdy nie zajmują się dziećmi, córki są zabierane przez kobiety i wychowywane w grupie ciotek lub znajomych. Dziewczynkom urządza się postrzyżyny tak, jak u Lechitów chłopcom. Amazonki zachowały ten dawny zwyczaj, jednak niektóre dzieci nie przepadają za nim i chodzą z ponurymi minami po wystrzyżeniu ich na krótko. Są jednak zbyt przejęte swoją uroczystością i krokiem w dorosłość, by protestować w tak błahej sprawie.

Od postrzyżyn są młode Amazonki przydzielane do trzech grup społecznych. Odbywa się to na razie, z racji wieku, w zależności od charakteru i zapędów raczej niż faktycznych zasług, o które ciężko za młodu. Przynależność do grupy może się u Amazonki zmienić, kiedy zajdzie taka potrzeba, np. gdy kobieta postanowi

zająć się czymś zupełnie innym, zaciągnąć na zbrojną lub najemniczkę, albo też w nagły sposób uleci jej uroda lub rozum, lub w jakichś innych wypadkach. Zmianie przynależności nie towarzyszy żadna ceremonia, jednak jest ona zawsze ogłoszona wszem i wobec, gdyż to tak, jakby przydomek zmieniać lub nazwisko.

Młode Amazonki pobierają nauki najczęściej od swoich matek, ale też organizuje się dla nich wspólne zajęcia od czasu do czasu, na przykład na placu turniejowym, albo też w siedzibie mądrych. Wiadomym jest bowiem, że nie zawsze matka może osobiście posiadać i przekazać wiedzę, której poszukuje córka.

Amazonkom zdarza się przyjmować kobiety z zewnątrz. Dzieje się to niemal tak często, jak często obce przybywają z taką chęcią. Amazonki rzadko odmawiają, bo rade są podobnym sobie, chcącym żyć niezależnie i panować nad swym światem. Dołączanie do Amazonek nie rozbija się o odosobnione przypadki. Najczęściej decydują się na to młode, awanturnicze dusze, którym nie leży spokój domowego ogniska i nuda w życiu słowiańskich kobiet. Może to być również ofiara jakiejś bitwy, uciekająca z pogorzeliska. Czasem zdarzy się członkini jakiejś zbójckiej bandy, która poszukuje swego miejsca na świecie, ale nie chce wracać do starego domu i degradować się do roli męskiej posługaczki. Nieraz trafi się też kobieta, co przeżywa właśnie miłosne rozczarowanie swego życia i jest bojowo nastawiona do mężczyzn, chcąc się odegrać i dowartościować. Bywało też, że któraś zamożna Amazonka kupuje sobie towarzyszkę na targu i daje jej wolność – praktykuje się to zwłaszcza w święta. Odkupiona rzadko porzuca okazję, by w roli walecznej kobiety odegrać się na świecie, który doprowadził ją na targ niewolniczy jako towar.

Przyjęte w ten sposób kobiety często odnajdują swe miejsce wśród Amazonek. Niektóre jednak po jakimś czasie są niezadowolone lub przerażone ich trybem życia, na przykład gdy przyjdzie im pozbyć się urodzonego syna. Innym razem po prostu zateśnią do domu. Bywa, że go jedynie odwiedzają, lecz już zbyt ciężko im wrócić. Bywa też i tak, że wracają i do końca życia siedzą jak myszy pod miotłą. Nie jest to jednak aż tak powszechne – Amazonki uczą jak być wolnym i zarażają niepozbytym wręcz umiłowaniem swobody.

Walka

Walka jest częścią życia prawie każdej Amazonki. Nie tylko o pozycję w hierarchii swej grupy, nie tylko o poklask dla swoich wyrobów, nie tylko o własną skórę na polu bitwy. Są bowiem te kobiety niespokojne z natury, a wewnątrz ich serc płonie niestabilny ogień. Ta typowo ludzka cecha jest jednak wyolbrzymiona niejako przez ich kapryśny sposób bycia i różnorodną sławę wśród innych ludów, przez co mnożą się plotki o porywczosci Amazonek (rozsiewane głównie po karczmach przez

oburzonych ich samowolą mężczyzn).

Nawet, jeśli któraś nie jest wojowniczką, tylko rzeźbiarką, i tak lubi dreszcz emocji, lubuje się w oglądaniu turniejów i nieraz zgłosi chęć uczestnictwa w tradycyjnych zapasach.

Amazońskie wojowniczkę nie posiadają jakiegoś charakterystycznego sposobu walki czy ulubionej taktyki. Jak to ludzie, walczą tak, jak ich uczono, a własny styl wypracowują w praktyce. Jednak nie za częste są u walecznych panien podchody i niejasne zagrywki. Typowym wyobrażeniem przeciętnej wojowniczki jest niekompletnie opancerzona konna, władająca jakimś ostrzem, najczęściej mieczem. Amazonki rozchwytyują między sobą metalową zbroję gdy tylko taką zdobędą, a wszelkie części takich pancerzy noszone są chętnie i powszednio nawet na niewielkich bitewkach. Ale i tak kompletnie opancerzona w metal Amazonka to jednak rzadkość. Nie tylko z racji kosztu tego materiału, ale też z wygody dźwigania na sobie mniejszego ciężaru. Amazonki baczą też, by za bardzo nie obciążać wierzchowców. Najczęściej ich ochrona to celowy zlepek elementów z przeróżnych stron. Traktowane są one jako swego rodzaju pamiątki i zdobyczne powody do chluby, świadczące o licznych przygodach lub stoczonych walkach.

Nie jest rzeczą niespotykaną, że co dziksza amazońska dusza ruszając w bój przywdziewa maskę. Na ogół jakąś przydającą postaci wielkich zębisk lub zwierzęcej drapieżności wyrażonej w inny sposób. Zakrywa ona na ogół wierzch głowy i dolną część twarzy, by nie ograniczać pola widzenia. Widywano kiedyś wojowniczkę w specjalnie szytych i wiązanych, futrzanych, wilczych czapach, z białymi klami błyskającymi ponad czołem i przed żuchwą. W szale bitewnym, w mroku wśród blasku ognia, lub w pojedynkę przy pełni księżyca, był to niezapomniany widok. Wśród ludzi od tego widoku zrodziły się pewne podejrzenia i wykwitły bajeczne opowieści o bestiach wysyłanych przez Amazońskie szamanki. W głównej mierze były to czcze karczemne plotki, rozsiewane dla dodania sobie racji przez tych, co uciekali w poplochu zamiast walczyć.

Historia o bestiach i szamankach może jednak zawierać w sobie ziarno prawdy. Otóż szamanki, będąc po oddaleniu się od rodzimej wiary jedynym amazońskim źródłem mistycznych zjawisk i pomysłów, korzystają z przeróżnych sztuczek, ziołowych mieszanek, guseł, uroków i zabiegów. Gromadzą je skrzętnie dosłownie zewsząd. Zajedno im, czy to stare germańskie wierzenie, ludowy przesąd, chrześcijański zwyczaj, słowiański obrządek, czy co innego. Jeśli się sprawdza, lub wszystko na to wskazuje, Amazonki traktują to jako liczącą się wiedzę i uczą jej kolejne pokolenia, stosując nabytą praktykę z upodobaniem i wiarą w jej efekty.

Szamanki te potrafią sporządzić mieszankę, przydającą siły bitewnej wojowniczce, jednak kosztem jej kontroli nad sobą. Siła ta nie ma natury fizycznej. Jej sekretem jest bowiem zredukowana czułość na ból. Amazonka jest

odurzona specyfiką i jej odczuwanie jest przytępione, co daje jej możliwość pozwolenia sobie na więcej w walce. Ponadto tracąc nieco samokontroli, częściej niż zwykle rzuca się do walki z rozdzierającym krzykiem. Po nocy lub w poździe, taka dzika wojowniczka w wilczej masce, będąca pod wpływem tej szamańskiej mieszanki mogła na niejednym wyrzucić niezatarte wrażenie.

Kobieta przechadzała się w te i we wte po udeptanym, pylistym placu. Ani okiem nie rzuciła w kierunku dwóch młódek gapiących się na nią wyczekująco. Ze wzrokiem wbitym w ziemię przed sobą, w skupieniu dobierała monotonne słowa.

- Walka to sztuka, prawdziwa i czysta. Powiedźcie, co według was jest najlepszym orężem?

Młódki zmarszczyły czoła, jedna z nich krzyknęła, że miecz, lecz druga uważając pytanie za podchwytliwe, wypaliła: topór!

- Najlepszy i sam w sobie doskonały oręż to własne ciało – ciągnęła bez emocji dorosła – Miecz to nieledwie narzędzie, którym to ciało się posługuje. Nauczyć się walczyć, to nauczyć się właściwości i słabości własnego ciała. Oraz do pewnego stopnia... pokonywać je. – Nie zwróciła najmniejszej uwagi czy bardzo tym zaskoczyła dziewczęta, czy też ani trochę. Zdawała się jednak nie gadać byle gadać, wręcz przeciwnie – w jej głosie zaczęły pobrzmiwać nuty oznaczające głębokie przekonanie do swoich słów i teorii. Jakby przekonała się o nich na własnej skórze...

- Abyście poznały ten oręż, ciało, musicie zobaczyć w ćwiczeniach sam jego ruch. To, jak ciało reaguje, jak łapie i traci równowagę, jak ciągnie was ciężar. Musicie poznać własną szybkość, waszą wytrzymałość oraz to, co i w jakiej mierze was ogranicza. Nauczycie się, choć będzie to czas, gwarantuję, znojni, oceniać szanse, oceniać czas i odległość. Czas! Bardzo ważna jest umiejętność trafienia w odpowiedni czas! No i zgranie ruchów. Nie będziecie mi tu machać jak chłop cepem na Żeniu. Ręce, nogi, i głowa – to ma być zgrane ze sobą. Głowa to już najbardziej. Silna głowa potrzebna jest nie tylko w karczmi.

Sprawnie zbudowana kobieta krążyła powolnym krokiem wokół ustawionych przeciw sobie dziewcząt, próbujących walki po raz pierwszy, dzierżącymi drewniane namiastki ćwiczebnej broni. Od czasu do czasu pokrzykiwała krótkimi zdaniami, albo podchodziła i poprawiała postawę czy ruch któreś z nich. Uważnie obserwowała.

- Postawa, Zora, nie udawaj bezkostego! Normalnie stój, nie jak wór kartofłów! Gotowa masz być na to, co

ona robi. Stań tak, żeby w razie czego odskoczyć. Żeby się nie przewrócić jak wypadnie na ciebie. Nie pokazuj jej, co zamierzasz!

- Gdzie się gapisz Blanka! Nie patrzy się na twarz, to nie zafajdana schadzka z niewolnikiem! Ty się gapisz na twarz a ona cię może jednym ruchem ręki przykroić. W oczy nie patrz, nic tam nie wyczytasz. No, dalej... - ponagliła.

- Na miecz! Nie na miecz się patrzy dziewczyno! Skup wzrok na niej. Na środku ciała. Jak patrzysz prosto na sam środek jej klatki, albo na brzuch, oczy mają najkrótszą drogę do wszystkiego. Ręce widzą, choćby kątem. Nogi. Wszystkie ruchy szybko widzisz. Znowu! A widzisz, i masz! Mówię, na środek!

- Bardzo sprytnie, Blanka! I masz ją na tym drzewie! – ucieszyła się kobieta – Pamiętaj, Zora. Trzeba widzieć nie tylko przeciwnika. Może to dużo na raz, ale trzeba mieć oczy naokoło tych blond loczków. Musisz wiedzieć co się wokół ciebie dzieje. Upatrywać przeszkody jakieś, nie tylko do rzucenia jej pod nogi – też dla własnej obrony. Nie daj się podejść, wepchnąć na niespodziewane drzewo. Naucz się zauważać rzeczy, które mogą ci pomóc. Lub – jej zaszkodzić. – Zakończyła dobitnie, ale w miarę spokojnie, po czym mruknęła do siebie niedbale – Co na jedno wychodzi...

- Myślicie sobie, że ja wam tu kładę do łbów, że Mirka robi to samo, a co, że jak to się skończy, te krzyki nad waszymi uszami to będziecie najlepsze, tak?

Obie młódki zdawały się być lekko zakłopotane tą niezasłużoną i niezrozumiałą reprimendą, więc rozejrzały się niepewnie szukając jakiejś odpowiedzi. Kobieta jednak nie czekała na żadną. O wiele spokojniej niż zapowiadał wstęp, dokończyła.

- Właśnie, dziewczyny, nie dajcie się zastraszyć. Zawsze będą lepsi od was. Zawsze. Ale ich też można pokonać.

Relacje z otoczeniem

Nie należą amazońskie włości do najgościnniejszych ziem. Jeśli trafi się podróżny mąż, będzie najpewniej zmuszony ominąć ich kraj, ponieważ Amazonki bardzo niechętnie, jeśli już, wpuszczają do państewka pleć przeciwną. Czasem się godzą na wjazd, jednak trzeba takiemu wpuszczonemu uważać na każdy krok, gdyż

gospodynie tych ziem i grodów będą bez przerwy szukały pretekstu, by się delikwenta pozbyć. Upatrzą w nim złodzieja, szpiega, przyczynę bieżących problemów, albo będą prowokowały go same do obrazy, a tym samym skazania siebie na dowód ich nienawiści. Będzie tym pojmanie, wygnanie lub nawet śmierć, w zależności od rodzaju i rangi obrazy.

Co zatem przychodzi robić podróżnym? Ci, którzy żyją w pobliżu Amazonek, lub mieli z nimi do czynienia, wiedzą, co porywcze panny są skłonne u siebie tolerować, a za co szczują. A z taką wiedzą przeżycie nie jest jakimś olbrzymim problemem. Otóż Amazonki lubią, gdy im gość okazuje szacunek należny gospodarzom i kobietom, ale też gdy pamięta, jakie są powinności gościa i nie wykracza poza nie. Gość taki wita się grzecznie, siedzi gdzie mu proponują i nie szemra ani słowa o babskich rządach, jeśli chce zachować skórę. Słucha opinii pań mądrych, prawi komplementy pięknym i uznaje rady walecznych, jakby pochodziły od jego rodzonego ojca. Uprzejmości z pewnością skończą się (wraz z życiem gościa), gdy który nieproszony złoży Amazonce propozycję podzielenia z nią łoża lub odmówi takiej propozycji z jej strony.

Mówi się, że Amazonki podlegają jako lenno Księciu Lechickiemu tylko wtedy, gdy im to na rękę. Jest to w dużej mierze prawdziwe stwierdzenie, biorąc dodatkowo pod uwagę ich odległość od serca Lechitii i siedziby tegoż władcy. Jako przykład może posłużyć zdarzenie z rządów poprzednio panującej Królowej Ludmiły, która naciskana niegdyś na przyjęcie chrześcijaństwa powiadamiała, że należy do państwa lechickiego i nie do jej decyzji należą tak ważne sprawy. Obroniła się w ten sposób przed koniecznością opowiedzenia się po którejś ze stron – wszak takie opowiedzenie się zawsze byłoby niekorzystne. Amazonki wolą być raczej potencjalnymi sojusznikami wszystkich sąsiadów, niż potencjalnymi ich wrogami.

Amazonki mieszkają niejako na uboczu lechickich terenów, co jest powodem niezbyt częstych zetknięć z innymi rasami. Wyjątkiem mogą tu być dziwożony z Lasu Wdów, gdyż okazjonalnie prowadzą z nimi wymianę handlową.

Relacje Amazonek z dziwożonymi stosunkowo trudno jest określić. Dziwożony myślą o nich trochę jak o słabszej, mniej zaradnej rodzinie, której trzeba czasem pomóc, co więcej, w głębi duszy uważają Amazonki za podobne charakterem mężczyznom, od których razem uciekały. Jak nietrudno odgadnąć, wojowniczkom niezbyt leży taka opinia, a one same są zdania, że to dziwożony są słabe, tchórzliwe, dzikie i ospale, ponieważ nie rwą się do walki a chowają się w lasach, pomieszkując pod drzewami zamiast zbudować sobie warownię. Każda Amazonka stwierdzi, że to one są dzielniejsze stawiając czoło ludziom i dominując nad męskim rodem, walcząc i radząc sobie samemu. Złośliwi mogliby jednak stwierdzić, co Amazonki gdzieś na dnie serca czują żal, że ominęło ich błogosławieństwo, choć też się nacierpiały dla sprawy. Zazdrość czy nie, Amazonki i

dziwożony, było nie było, były niegdyś towarzyszkami niedoli, a to siedzi w nich głębiej niż jakiegokolwiek zwady. Prowadzą przeto handel, najlepiej rozumiejąc się z największymi tradycjonalistkami, kobietami z Kniei Błogosławieństwa. Nawet jeśli wynika między nimi konflikt, nie kończy się działaniem zbrojnym, po części dlatego, że jest w nich gdzieś nadal nić porozumienia, a po części dlatego, że tak naprawdę każda z grup czuje się silniejsza od drugiej i nigdy nie wierzy do końca w niebezpieczeństwo z przeciwnej strony.

Profesje

Parają się amazońskie niewiasty tym co i wszystkie ludy, rzemiosłem, rymarstwem, hodowlą i ubojem, piwowarstwem i gorzelnictwem, szewstwem, tresurą, szamaństwem, kamieniarstwem, łowieniem ryb w rzekach, uprawą roli i podobnymi zajęciami. Wysługują się jednakże w wielu takich sprawach niewolnikami, co ich trzymają w tym celu. Ale mają zajęcia, które szczególnie sobie upodobały. Na przykład kowalstwo, zainteresowanie przedziwne jak na kobiety. Należą do ich zajęć także polowania, więc do grodów znoszą raz po raz dziczyznę. Lubią też towary wymieniać, wyprawiając się do innych miast ochranianymi karawanami i zbywając zdobycze, a przywożąc co egzotyczniejsze rzeczy, jakie im w oko wpadną. Dzieje się tak, ponieważ Amazonki nader często zatrudniają się jako najemne wojowniczk. Mają we krwi walkę i nie potrafią zbyt długo od niej stronić. Z wypraw zawsze coś przywloką – a to konie, a to sukno nie nadpalone jeszcze, a drobne co wartościowsze przedmioty. Nade wszystko zarabiają na zbrojach, co je z brańców ściągają i wiozą na sprzedaż, bo do ich kobiecej figury i tak by się nie nadały. Broń często biorą w wyprawach, choć czasem i same kują, lub zamawiają u niewolników. Dzięki takiemu trybowi życia idą po stosunkowo niewielkiej linii oporu, biorąc potrzebne sobie rzeczy siłą, lub wysługując się mężczyznami by je dla nich zrobili. W sprzyjających czasach, to znaczy w czasach wojen, pozwala im to utrzymać jako taką pozycję wśród innych społeczności. Niewiele jest naprawdę ubogich Amazonek, przymierających głodem i klepiących biedę... Jednak pokój na świecie oznaczałby kres ich społeczności, nie tylko kryzys mentalny, ale również dosłowny schylek spowodowany rewolucją w dotychczasowym sposobie życia i trudnością mozolnego pozyskiwania środków na przetrwanie. Opisany tryb życia i zamilowanie do walki powoduje też, że Amazonki mimo czterech wieków swego istnienia nie zaludniły większego obszaru, żyjąc zaledwie w kilku miastach swego kraju.

Choć są w ich grodach artystki, to Amazonki nie są i nigdy nie były ludem z przesadną skłonnością do upiększania rzeczywistości. Rzemieślniczki ich nie zdobią prawie wyrabianych rzeczy, zaś broni nie zdobi się nigdy – widać tu ich pokrewieństwo ze słowiańskimi sąsiadami, którzy też w broni upatrują się strony praktycznej, a nie

ozdoby u boku. Jedynym bardziej filigranowym elementem ich wyrobów są faktyczne ozdoby ciała, a są one dość typowe dla słowiańskich ziem – przeważają w nich bransolety i pierścienie, oraz liczne sprzączki i klamerki udoskonalające i zdobiące nieco przyrodozienie.

Archetypy

Najemniczką amazońską

Najemniczki wśród Amazonek to dosyć częste zjawisko. Dzieje się tak za sprawą amazońskiego zamilowania do wojaczki, hardości i niezależności, oraz łatwego zdobywania dóbr, głównie na sposób łupieczy w wyprawach bitewnych.

Amazonki nie mają oporów przed wynajęciem swych umiejętności walki osobom i ludom spoza ziem lechickich. Nie jest zatem wykluczone, że spotka się Amazonki walczące nawet po stronie niewiernych z południa (o ile oczywiście tamci uznają kobiety za godne sojuszniczki i nie powstydzą się zasilić niewiastami swej armii). Dzieje się tak rzadziej, gdyż niezmiennie burzy to lechickich władców, uważających kraj kobiet za swoje tereny.

Najemniczki, gdy akurat przebywają w swoich grodach, zwykły poświęcać się treningom dla utrzymania wprawy, co jest w ich fachu całkiem uzasadnione. Dlatego też można je napotkać wśród walecznych amazonek, w przyczółkach strażniczych, na placu treningowym, albo jak każdą inną osobę od czasu do czasu - w karczmie.

Proponowane talenty: Walka, Sprawność.

Rozrywka

Amazonki bardzo lubią rozpamiętywać losy i dokonania najznamienitszych spośród nich. Mają przeto kilka opowieści, które są powtarzane dość często.

Oprócz snucia opowieści o czynach i ciekawych wydarzeniach, wprost uwielbianym sposobem spędzania wolnego czasu lub uświetniania świąt są zapasy. Nawet niewolnicy lubią ten aspekt służenia u Amazonek, bo w końcu który mężczyzna (szczególnie z tych pojmanych w walce) nie spojrzy z zainteresowaniem na zmagające się w zapasach wojowniczk? Zapasy to dość szczególne zawody. Nawet niewolnikom pozwala się czasem czynić zakłady i przymyka oko na ich komentowanie przebiegu wydarzeń. Czasem, gdy który jest za gorliwy i odważny w uwagach, wyzywa się i jego, jednak ta walka najczęściej nie ma na celu wymierzenia mu kary, a jest kolejnym, równym pojedyńkiem, toczonym trochę z żartu, trochę z ciekawości, a przede wszystkim, dla samego turnieju.

Amazonki obchodzą jedynie większe ludzkie święta, takie jak Gody, Jary Tydzień, święta zmarłych, święta plonów i pór roku, a także mistyczne wieczory wróżb i odgadywania przyszłości, albo dni sposobienia bydła do

wypędzenia na łąki. Jednak w przeciwieństwie do typowo ludzkich świąt, te amazońskie nie mają zbyt mistycznej, duchowej otoczki, nie prowadzą ich ani nie biorą w nich udziału kapłani. Ponieważ należy nadmienić, że Amazonki nie są przykładem pobożności. Nie modlą się za często, ofiar nie składają, nie mogą tym samym być kapłankami... Żyjąc na pograniczu światów, rodzimego oraz tego, co nowe, otwarte są na wszelkie nowe napływy, mody i obyczaje, nieraz ogłaszając jakieś święto „przyniesione” akuratnie przez goszczącego u nich wędrowca z południa, zachodu czy dalekich stron. Posiadają większą wiedzę o sąsiednich krajach, a od kupców wyciągają w typowych plotkach masę informacji (przesadzonych lub nie) o innych kulturach i obyczajach, kosztem jednak mniejszej wiedzy o własnych tradycjach, korzeniach czysto słowiańskich, tożsamości narodowej oraz bogach, którzy niegdyś pozwolili im uciec od oprawców...

Pośród opowieści można pochwycić nie tylko te opiewające najsłynniejsze wojowniczkę. Choć często tak się dzieje, gdyż są one najchętniej słuchane przez obcych w karczmach i przez młode, którym awanturniczy wiek szumi w głowach. Jednak trzeba rzec sprawiedliwie, że opowieści amazońskie sławią dokonania i cechy również pań pięknych i mądrych.

Szarka

W legendach amazońskich najbardziej odcisnęła się chyba bohaterska Szarka, gdyż nawet inne ludy o niej słyszały. Żyła ona dawno, gdy dwunaste pokolenie zbuntowanych cieszyło się swoim czasem na tym świecie, a od tego czasu przeminęło pokoleń jeszcze dwadzieścia. Podanie mówi, jak to odszukała obląkanego Smużca na krańcu świata i pokonując go w walce, odesłała przyzwane przez niego rzesze potworów precz w Otchłań.

Wywodziła się Szarka z Mądrych, co dało się zauważyć, gdyż ona jedna zaprzestała walki z ciągle przybywającymi potworami, a zamiast tego postanowiła odszukać i ubić ich samo źródło, osobę guślarza.

Własta

Była to królowa za czasów Szarki. Zaznaczyła się w pamięci poddanych jako władczyni wyrozumiała i sprawiedliwa, gdzie mogła, dbała o pokój by nie nadweręzać wojowniczek zajętych obroną przed demonicznym zagrożeniem. Pomogła też zorganizować Szarce jej wyprawę na polowanie na Smużca. Niektórzy ludzie mówią złośliwie, że była zbyt niezdecydowana, gdy proponowano w tamtych czasach wypady najemniczkom, i że przez to zbabiały. Ale gdyby nie jej decyzje, być może Amazonki podzieliłyby się wyjeżdżając na kontrakty i zbyt mało byłoby ich by obronić kraj o niebezpiecznej godzinie.

Otka i Dagobert

Obecnie żyje wśród Amazonek Otkę, córka dzisiejszej przywódczyni nad hufcem Walecznych. Jak każą prawidła młodego wieku, jej dokonania są różne, raz bardziej mądre raz mniej, i takież chwalebne. Otkę jednak zadomowiła się w pamięci samych niewolników dzięki jednej sprawie, o której śpiewają sobie już po karczmach proste przyspiewki. Oto jedna z nich.

*Żyje na Devinie Otkę,
Córka pani nad Zbrojnymi.
Otkę Słodką, Otkę Trzpiotką
Co z awantur w karczmach słynie.*

*Miała panna plan się spisać
Na historii kartach dumnie
I wraz z matką się wyprawić
Bić sąsiadów na południe.*

*Aleć w przednoc obcy przyszedł
Co od Łaby nadciągnął
Domagając się niewolnych
Co ich kiedyś baby wzięły.*

*Brat tam był ich oto zwany
Dagobertem, Otki sługa.
On się zaparł, że nie wraca,
Że zostaje – tedy skucha.*

*Zeżłili się bracia jego,
Awanturę wnet poczęli,
Do szeregu więc już rano
Niewolników się zliczyli.*

*Przymuszony Dago wyznał
Ote afekt, choć uchybił,
Bo w rozpędzie wspomniat łóżę
- wygnała go na pohybel.*

*Otkę wnet na wojnie była
Siecząc Niemców, lecz raniona,
Sama, bez pomocy żadnej,
Z bólu zwała się z konia.*

*Tam się nalażł też Dagobert,
Po wygnaniu wrócon swoim.
I jak zoczył to zdarzenie,
Własnych braci siekł przez głowę.*

*Porwał konie, Otkę z nimi,
Na uboczu gdzieś opatrzał
Lecz panna mając przytomność
Wnet mu w czoło głową trząsała.*

*A szamotać się poczęli,
A okładać bez litości.
Jedno – by uciec do swoich,
Drugie co by jednak zostać.*

*Panna zbiegła we dni kilka
I pognęła konia w Czechy,
Lecz Dagobert zdrajcą będąc
Nie wrócił w niemieckie strzechy.*

*Od tej pory się widują
To na bitwie, to w potyczce,
Zawszy ze sobą wojując
(lecz ratując sobie życie).*

*Otka mówi, że z honoru,
Że z wdzięczności za tamtejsze.
A Dagobert kiwa głową
I uśmiecha się w najlepsze.*

*Afektując przeciwniczkę
Wierzy, że to aby pozór,
Bo honorna Amazonka
Nie tak częsta sprawa znowuż.*

*Sam pytany o przyczynę
Zastania się obowiązkiem
I z przekorą wspomni czasy
służby jej jako niewolnik.*

*Swe spotkania w piachu kończą
Okładając się pięściami
I nierzając sobie wrogosć
Gdy nazwani kochankami.*

Miejsca

Kraj Amazonek nie jest liczny ani rozległy. Zlicza się na niego ledwie kilka grodów o różnym stopniu rozbudowania, jak również parę luźnych osad lub gospodarstw, które można gdzieś napotkać.

Miłujące wojaczkę, harde kobiety mają tę charakterystyczną cechę, że nie czekają za długo z wcielaniem podgrodzi do miasta. Nauczone są swymi ciężkimi czasami i stałym niepokojem podsycanym przez liczne pogłoski o częstym pojawianiu się potworów w okolicy. Amazonki starają się budować na wyrost. Ogradzają choćby pomniejszą palisadą wszystkie skupiska większe niż garstka chat. Ogródzenia zaś budują w dużej odległości, by ich co rok nie przestawiać. Ta nieco paradoksalna zapobiegliwość powoduje, że ich

grody niemal nie posiadają zabudowań poza murami i palisadami. Wyjątkami mogą być mało liczne chaty rolnicze i gospodarstwa, gdy jednak stają się one większe i zasobniejsze, są zbyt ważne dla Amazonek by pozostawać bez żadnego ogrodzenia.

W każdym grodzie amazońskim trzyma się przynajmniej parę koni – siłą rzeczy najwięcej jest ich w mieście Żeń i jego okolicy, pewna liczba na Devinie, zależna od sytuacji ilość dla walecznych w Hardevie i dosłownie kilka, jeśli w ogóle, w Łubinie.

Devin

Kiedy Amazonki wyodrębniły się spośród zbuntowanych kobiet, osiadły nad brzegiem górnego Dunaju, tam gdzie bliski on jest źródłom rzeki Odry. Założyły tam wieś, ponieważ mimo przebytych w ucieczce niepowodzeń nie chciały wracać pod męskie rządy i mieszkać jak dawniej. Szczęśliwie dla nich, przebiegał przez te tereny jeden ze szlaków kupieckich, ciągnący z miast Wrocław, Opole i Hardevę rzekami ku południu i mieście Wyszehrad. Kobiety nauczyły się szybko czerpać korzyści z traktu, dzięki czemu ich gród mógł się rozwinąć w miasto, jakim jest dzisiaj.

Najstarsza forma osady, która się tam rozwinęła, to zbliżony do kwadratu obszar otoczony początkowo palisadą, a później murem. W końcowej formie mieściła się w nim siedziba pierwszych władczyń, budynek wojowniczek u wyjazdu, pojedyncza wieża dawnych kapłanek, stara świątynia słowiańska oraz oczywiście domy mieszkalne. Dość wcześnie jednak nastąpiło pewne oddalenie od tradycyjnych kultów słowiańskich, przez co wśród amazońskich przestały się kształcić kapłanki i świątynia stopniowo podupadła. Nie wiadomo, dlaczego Amazonki zatraciły swą rodzimą bogobojność. Po części miało na to wpływ życie na uboczu, na pograniczu, w strefie wpływów południowych, nieraz chrześcijańskich, a po części może skrywany żal do bogów za nieszczęśliwy los, jaki był udziałem tych kobiet – najpierw ciemiega u mężczyzn, potem problemy na wygnaniu, na które się wybrały – dość rzec, że gorliwość religijna uszła z amazońskiego plemienia jak dym z pogorzeliska. Co za tym idzie, bogowie coraz mniej chętnie użyczali im swej mocy, więc koło się toczyło. Aż w końcu zmarła ostatnia z kapłanek, a świątynka stała się uniwersalną kaplicą, w której celebrowane są zwyczaje świąteczne, czyni tradycyjne wróżby i podobne rzeczy.

Pierwsza rozbudowa Devinu sprawiła, że zyskał on symetrycznie drugą połowę, a niegdysiejszy północny wyjazd został znacznie poszerzony przez wyburzenie części muru. Zbudowano wtedy na zachodzie starą bramę grodu, a po jej przeciwnej stronie pojawiła się nowa wieża. Królowa Kalina, panująca przed Włastą w czasach Szarki i Smużca, rozkazała później dla bezpieczeństwa zamurować starą bramę. Od tamtej pory do grodu wjeżdża się z przeciwnej strony. Z tego samego krańca dobudowano później stare podgrodzie, i kolejno, najnowsze.

Z bardziej znaczących obiektów, po pierwszej rozbudowie miasto zawierało placyk świątynny (na uroczystości), stajnie, budynek walecznych, podupadającą kapliczkę perunową, dwie karczmy oraz również dwie, powiększone później wieże mieszkalne, należące do mądrych i pięknych, i oczywiście stolb królowej. Waleczne przeniosły się na północny kraniec grodu, stawiając tam nieduży garnizonik z placem turniejowym.

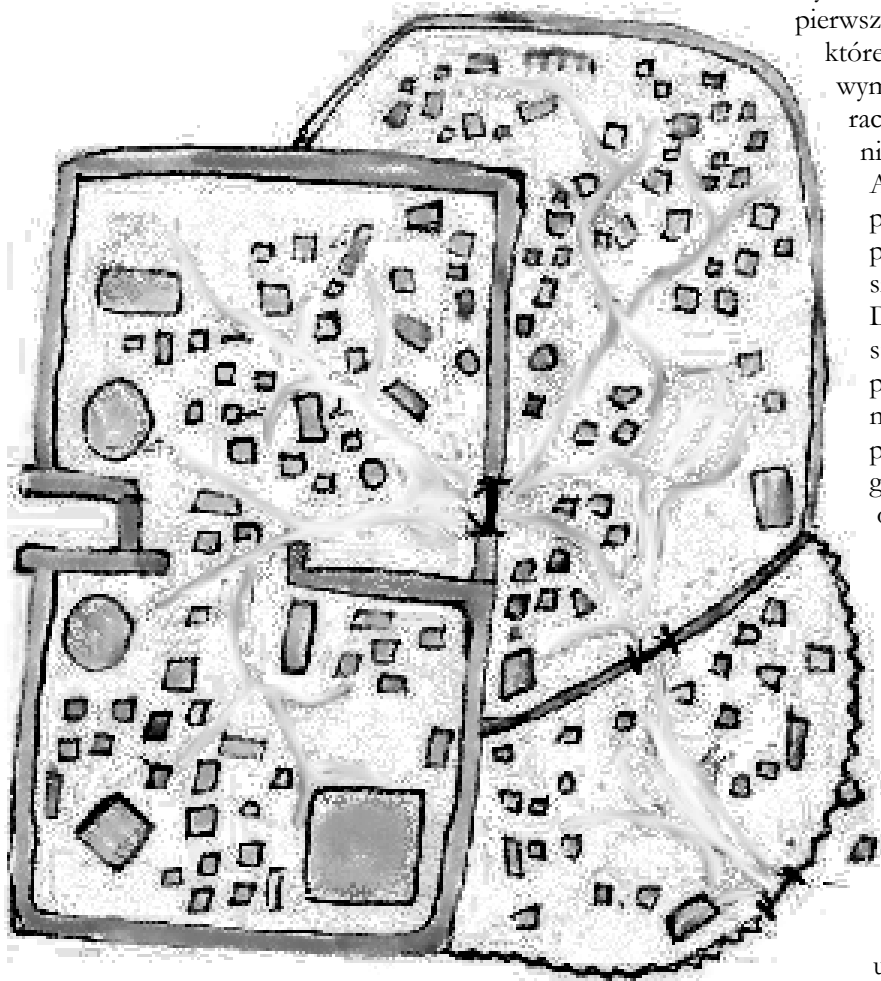
W obecnej postaci można dość ogólnie stwierdzić, że najstarsza część jest zdominowana przez domy najzamożniejszych amazońskich panien, zamek i starą kaplicę, z kolei nowy gród stanowi tegoż uzupełnienie, zawierając garnizon i plac, oraz po parę domostw kupieckich, rzemieślniczych i mieszkalnych. Zaś teren zwany starym podgrodzem zabudowany jest głównie

chatami rzemieślniczymi (najczęściej jeszcze drewnianymi). Część starego podgrodzia okalająca mury od północy jest zaułkiem garbarzy, gdzie ma miejsce pierwszy etap przygotowywania materiałów na buty, ubrania, pancerze i inne przedmioty codziennego użytku. Oprócz tego mieszka tam większość cieśli i różnorakich rzemieślników, piekarzy, garncarzy, kowali itp. Można napotkać tam duży targ, budynek straży nieopodal bramy, oraz dość lubiany przez niewolników i obcych obiekt – zajazd Pod Psem. Poszukujący go przybysze udają się zaraz za drugą bramą w lewo, aż pod mniejsze mury podgrodzia, gdyż karczma jest wciśnięta między nie a palisadę, na uboczu. Była to kiedyś dość podła buda w mieście Devin, postawiona (za pozwoleniem) przez niewolnika Spycigniewa dla własnych celów, a w tych czasach prowadzona jest przez niewolnika Lestka. Stała się ona potem ulubionym zajazdem niewolników. Powodzenie wśród przyjezdnych klientów pozwoliło właścicielowi podreperować nieco wizerunek i obecnie zajazd niemal nie ustępuje w niczym zwyczajnej, zacnej spelunce.

Najmłodsza część grodu to nowe podgrodzie, obszar jeszcze nie za gęsto zabudowany, zamykający drewnianą palisadą budynki należące najczęściej do hodowców. Hodowcy ci to w pewnej części przekształcone po odgrodzeniu gospodarstwa rolnicze. Małe podgrodzie zawiera również mniejszy targ, stworzony niejako samoczynnie z racji dostępnego terenu i bliskości pierwszej bramy miasta, po przekroczeniu której przybysze często zaczynają wymieniać towary nie pchając się dalej. Z racji większego ruchu, stoi tam również niewielki zajazd, stworzony przez Amazonki dla ewentualnych przyjezdnych kupców jednak jest on podlejszy niż lokal Lestka i ciężko mu się wybić. Zaraz za pierwszą bramą Devinu, przy palisadzie, stoi przyczółek strażniczy mający baczne oko na wjazd – przynajmniej w teorii, bo nawet tym z najwaleczniejszych nie za wesoło przesiadywać przez całe dnie w gwałnym miejscu zdominowanym przez obcych i niewolników.

Żeń

To stosunkowo młody gród, utworzony na samym początku VIII wieku, gdy zebrano razem kilka najbliższych sobie gospodarstw i otoczono je razem palisadą o kształcie nieregularnego okręgu. Żeń leży mniej więcej na wysokości miasta Pragi, oraz dokładnie na wysokości Hardej, od której oddziela ją stary las usiany wyrębiskami. Przez miasto biegnie z grubsza prostą, ukośną na



północny zachód drogą, trakt z Devinu do Pragi.

Żeń nie doczekał się żadnej znacznej rozbudowy, dotychczas rozwijał się w obrębie własnej palisady. Wypełniają go już dość ciasno mieszkania i podwórca hodowców zwierząt, zwłaszcza koni, gdyż gród ten jest najlepszym terenem dla ich ujeżdżania i tresury bitewnej. Poza nimi hoduje się także bydło, osły i kozy, oraz co typowe u ludzi, dużo drobiu.

Sam gród otaczają rozległe pastwiska i łąki, oraz pola uprawiane przez rolników. Amazonki ze zrozumiałych względów bardzo cenią sobie to miejsce, ponieważ jest ono istotnym źródłem pożywienia, skór oraz wierzchowców.

Łubin

Kiedy ósme stulecie chyliło się ku swemu zmierzchowi, władztwo nad amazońskim ludem objęła królowa Łada. Ona to zorganizowała rozrzucone po lesie i częstokroć przetrzebiane siola drwali i myśliwych – tak wyglądają początki miasta Łubin, według tego co można w tym grodzie pochwytać wśród rozmaitych powiastek.

Dziś jest Łubin ogrodzony drewnianą palisadą jak Żeń, ale jego ostrokół jest niejednolity, latany już w słabszych miejscach początkami mniejszego muru.

Łubin to już nie tylko drwale i myśliwi, ale też współpracujący z nimi rzemieślnicy, tacy jak na przykład garbarze wyprawiający skóry upolowanych zwierząt, albo cieśle wstępnie obrabiający drewno z okolicznych wyrębisk. Odmienne od Żenia, Hardevy i Devinu, które leżą niejako naokoło starego Lasu Strzygów, Łubin leży w jego sercu. Amazonki tną las dość rabunkowo, nie oglądając się na malejące zasoby, więc obecnie las jest poznaczony licznymi polanami, wyrębiskami i traktami. Jego południowo-zachodnia część jest prawie niezasiedlona, Amazonki nie budowały tam żadnych grodzisk do tej pory. Obawiają się tej nieujarzmionej części i powtarzają między sobą plotki o kryjących się tam niebezpiecznych istotach, siedliskach demonów i podobnych rzeczach, które tylko przyjdą im do głowy.

Łubin to miasto, do którego lubią udawać się młode Amazonki, spragnione oczekiwanych walk i spotkań z potworami, przeto udających się stamtąd w dziki las. Niezbyt często wracają stamtąd, niekoniecznie z powodu rozszarpania przez strzygi – Amazonki, a zwłaszcza młode i niedoświadczone, puszczane samopas do lasu, nigdy nie potrafiły sobie w tym lesie radzić. Ciągnie się ta nieporadność za nimi już od czasów przodków.

Hadreva, (Twierdza Harda)

Kroniki mądrych z Twierdzy Hardej wspominają królową Evkę Hardą z walecznych jako legendarną założycielkę swego grodu.

Harda powstała gdzieś w schyłku piątego stulecia i była wówczas typowym amazońskim zlepkiem zorganizowanych osad kamieniarskich, które połączono dla zwiększenia ich obronności.

W tej chwili jest Harda już kamienną twierdzą, a jej rolą nie jest już jedynie pozyskiwanie surowca na budowę, ale coś więcej. Hardeva bowiem rosnąc w siłę stała się w końcu grodem strzegącym górskiego przesmyku, przejścia ku północy, a zarazem traktu i szlaku handlowego, który tamtędy też biegnie ku północy wraz z rzeką. Devin chętnie korzysta z tego szlaku, wożąc tratwą towary do Hardej i czerpiąc w zamian surowiec.

Hardeva jest prócz Devinu najstarszym grodem, jednak stosunkowo niewielkim. To dość ciasno zabudowane miasto, lubiane przez wszelkie zbrojne, bo jest zarazem strażnicą traktu, handlu i idealną bazą wypadową na wyprawy ku lechickim włościom.

Sama Twierdza była do tej pory tylko raz (i to nieznacznie) powiększona, dzisiaj widziana z lotu ptaka przypomina nieco koślawy gruby klin, wrzynający się w góry. Mimo zwartej zabudowy można w niej napotkać i karczmy, i domy handlarek, zwyczajową już świątynię dla mężczyzn, domy rzemieślników i podobne typowe rzeczy. Przy bramie wjazdowej znajduje się strażnica z zagrodą dla koni. Mimo nieco militarnego charakteru miasta, w centrum przebywają nie tylko zbrojne i niewolnicy, społeczność jest zróżnicowana. Prawie cały czas w obrębie grodu stara się przebywać któraś ze słynniejszych mądrych, by w razie konieczności czytać lub sporządzać pisma, wydawać w nieprzewidzianych sytuacjach decyzje handlowe i wspierać podobne rzeczy.

Mimo zwyczajowego rezydowania białad na Devinie, Hardeva jest częstym i ulubionym miejscem przebywania obecnej stoavy.

Osoby

Wondra z Walecznych

Królowa Wondra została wybrana siedem lat temu i panuje na Devinie do dnia dzisiejszego. Jej miejsce jako przywódczyni walecznych zajęła Krasawa, i niektórzy przebakują w złośliwych plotkach, że Krasawa chciałaby i zająć jej obecne miejsce. Wondra jednak niewiele sobie z tego robi i nie dając sobie w kaszę dmuchać ani się straszyć, siedzi na odnowionym stolbie już ósmy rok. Jej rządy przebiegają spokojnie. Co jakiś czas jest nagabywana o chrzest, bo choć typowym u Amazońki jest zbywanie nagabyjących stwierdzeniem, że Amazonki należą do księcia Lechitów i nie im decydować w tak ważnych sprawach, to jednak po mieszkowym odrzuceniu chrztu, Amazonki co jakiś czas dostają kolejną szansę odłączenia się od pogańskich władców. Średnio co druga, trzecia władczyni musi na nowo zbywać natrętów.

Mówi się jednak, że Królowa Wondra podupada ostatnimi czasy na zdrowiu i słabnie. Niektórzy boją się, że wykorzysta to niecierpliwa Krasawa i przedwcześnie sięgnie po władzę. Krasawa jednak w swej pysze

zapomina, że nie jej wola stanowi o tym, kto ma władać krajem.

Cechy (uwzględniona choroba):

Krzepa14
Zwinność 13
Zdrowie 9
Reakcja 9
Inteligencja 14
Umysł 16
Charyzma 11

Umiejętności (bez modyfikatora z cechy):

Jazda konna 9
Topór bojowy 14
Sieć 8
Uniki 4
Obrona tarczą 11
Dowodzenie 12
Etykieta 2

Archetyp: Wojownicza

Szkolenia: Rozprucie, Atak tarczą

Dary: Niepomna śmierci

Otka

Darzona lekkim sentymentem przez niewolników i opiewana w ich karczemnych śpiewkach (według niej idiotycznych i prześmiewczych), jest Otką jedną z młodych, butnych Amazonek, którym marzą się wielkie czyny. Nieraz już zapędziła się za daleko, jednak bycie córką obecnej stoavy ma swoje zalety, czyli krótko mówiąc, za młodu ratowana była z opresji przez rodzinę. Obecnie wbrew wszelkiemu rozsądkowi i porządkowi tego świata, ratowana jest uparcie i wytrwale przez swego bylego niewolnika, którego psami kazala poszczuć, wyrzucając za zniewagę z kraju. Otką ma to za wybitną złośliwość losu, który naigrawając się z niej ciągle splata jej ścieżki ze ścieżkami niewolnika. Planowała kiedyś pozbyć się go, jednak nie potrafiła. Nigdy nie umiała też przyglądać się, gdy nad nim wisiało wrogie ostrze. Zawsze pomagając mu, jest niepomnie zła na siebie.

Ciągle marzą jej się dokonania, więc co i rusz dołącza do grup najemnych by nabrać wprawy i umiejętności, a przy okazji zobaczyć świat. Tej zimy Otką kończy szesnasty rok. Nie uczy się już po grodach, chyba że przybędzie która znamienitsza zbrojna, to idzie do niej z prośbą o wskazówki.

Otce nie wywierało jeszcze z głowy do końca jej młodzieńcze zadufanie i wiara we własne możliwości, jednak ostatnio nabrała o wiele więcej rozważa i szacunku wobec innych. Szacunek ten Otką zwykła skrzętnie ukrywać. Szczególnie uratowana po raz kolejny przez Dagoberta.

Walczy zawsze tym samym mieczem. Dostała go po babce, i choć jest odrobinę nadwężony, tak wpasował się w jej dłoń, jakby na nią czekał od początku. Mimo

lekkiego zużycia Otką bardzo na nim polega. Parę dni temu widziano ją wypytującą kowali o jego naprawę.

Cechy:

Krzepa12
Zwinność 14
Zdrowie 10
Reakcja 15
Inteligencja 11
Umysł 12
Charyzma 12

Umiejętności (bez modyfikatora z cechy):

Jazda konna 2
Miecze6
Oszczep 2
Uniki 4
Obrona tarczą 3
Akrobatyka 1
Spostrzegawczość 4
Śledzenie 2

Archetyp: Najemniczka amazońska

Dary: Jedność z orężem

Lestek

Teraźniejszy właściciel zajazdu o wdzięcznej nazwie „Pod Psem”, Lestek, zbliża się do swej dwudziestej siódmej wiosny. Jako że nigdy jeszcze nie zmajstrował żadnej Amazonce syna, cieszy się spokojnym żywotem pracując w starszym podgrodziu Devinu. Niegdyś sprawiał zwierzęta na mięso, ale dzisiaj zajmuje się już jedynie prowadzeniem karczmy.

Właściciel zajazdu to były słowiański zabijaka z południa Lechitii, który nie zdążył jeszcze wslawić się żadnym rozbojem, a już wpadł w ręce Amazonkom. Nie narzeka aż tak na swój los, bo w porównaniu z większością niewolników, żyje mu się całkiem dobrze. Przynajmniej póki pamięta swoje miejsce w tym społeczeństwie. A Lestek pamięta.

Lestek dba o lokal i niewolnicy bardzo go cenią, więc Amazonki zadowolone z jego działalności i starają się nie robić Lestkowi żadnych problemów. Karczmarz jednak słyszał kiedyś, jak któraś w złości przebaknęła raz, że ta knajpa to enklawa męskiego świata i podburzają tu niewolników przeciw władczyni. Lestek musi uważać nie tyle na swoje zachowanie, co na klientów – wiadomo, że po karczmach ludzie rozzuchwalają się najbardziej. A on próbuje robić wszystko by rozpici za bardzo nie gadali na swe właścicielki. Nie chce dawać powodu niepokojom wśród Amazonek – warunkiem niegdyśszego zezwolenia na tę karczmę było wszak trzymanie względnego spokoju...

Amazonki są jednak dość tolerancyjne wobec zajazdu, bo znają jego sławę i oddziaływanie na obcych i niewolników.

Cechy:

Krzepa 13

Zwinność 11

Zdrowie 12

Reakcja 10

Inteligencja 13

Umysł 10

Charyzma 8

Umiejętności (bez modyfikatora z cechy):

Gizarma 3

Garota 2

Spostrzegawczość 4

Krycie się 2

Przygotowanie strawy 9

Krasomówstwo 5

Archetyp: Rzezimieszek

Lea
2006

„Świątynia”

Przedśłowie

Mieszanka swarożo-chorsowa. Jeśli ktoś jest GRACZEM, który chciałby w nią zagrać, zaleca się jej NIE CZYTAĆ, tylko dostarczyć mg w zalakowanej kopercie i zaświecić oczkami:) Tak tylko przypominam...

Opis

Typ: dochodzenie/intryga
Zalecany system: Arkona, strona konfliktu: Słowianie

Zalecana ilość graczy: 2-3

Zalecany poziom graczy: dowolny, zależny tylko od trudności walki

Pora roku: przedłużająca się, mroźna, bezśniegowa zima; luty/marzec

Lokalizacja: północny brzeg lasów Galindii

Wyposażenie: zaleca się, żeby gracze nie mieli koni – ze względu na rozplanowanie wypraw w czasie (choć doświadczony MG na pewno potrafi nad tym zapanować – ja w tym scenariuszu dopiero debiutowałam).

Klimat: bardzo mroźny (istoty), jednak z możliwością urealnienia w dużym stopniu

Przygoda prowadzona była dla postaci ludzkiego, 18-19 letniego wojownika drużyny książęcej, pragnącego zostać kapłanem Swaroga. Dużo jest w niej odniesień do jego aspiracji, można je jednak często różnie interpretować.

Podobnie, wiele elementów magicznych czy nadprzyrodzonych jest kwestią ukazania przez PL – mogą one okazać się często zwykłymi bajaniami i ludzkim gadaniem.

Uwagi odnośnie rasy w przypadku jednego gracza:

- stolem może nie poradzić sobie z pomysłem kluczowym do osiągnięcia sukcesu;
- wile ciężko będzie wytrwać przez całą przygodę zarówno w dochodzeniu, jak i w podróżowaniu w mrozie, oraz w powadze należyj przebywaniu w świątyni;
- granie samodzielnym kapłanem Chorsa może okazać się kłopotliwe z racji kluczowych rozmów ze swarożydami.

Opisałam całą przygodę tak, jak wyglądała ona dla wspomnianego wojownika (z pominięciem pewnych wątków i szczegółów). Wybór scen, ich pomijanie, dodawanie i zmiana, podobnie jak wprowadzenie

trudniejszych/częstszych walk, naturalnie zależy od woli Pana Losu. Elementy kluczowe dla fabuły starałam się wyszczególnić w planie wydarzeń na samym końcu.

Zaleca się przed poprowadzeniem przeczytać scenariusz do końca, każda grupa graczy może działać inaczej i czasem jakiś szczegół może okazać się wspomniany zbyt późno, więc lepiej się przygotować.

Postać jest członkiem niewielkiej grupy wysłanej na pomoc świątyni. Szczegóły i dokładny cel wyprawy zna jedynie dowódca. Zginął on podczas starcia ze zorganizowaną grupą zbójów, podobnie jak (większa) część oddziału. Wśród ocalałych jest młodzik Bolko, krytycznie ranny i nieprzytomny Sławomir i postać gracza, z rozbitą głową (głowa wygląda gorzej niż to jest w rzeczywistości) – rodzi się pytanie o to, kto teraz dowodzi i dokąd iść dalej [u mnie gracz był jeden, więc Bolko stał się spontanicznie jego drużynowym BNem].

Bolko.

Okolo 15 lat, aparycja młodego, ciekawskiego chłopaka. Niższy od postaci gracza, gołowąs. Pochodzi z rodziny hodowców, rodzice żyją i być może tęsknią. Rodzeństwo to 2 młodsze siostry i starszy brat. Wstąpił do drużyny książęcej, aby zobaczyć trochę świata, zaznać sławy i urosnąć w oczach okolicznych dziewczuch. Raz po raz plecie trzy po trzy o swoim (wątpliwym nieco) powodzeniu u nich, wykazuje ostentacyjne zainteresowanie dziewczynami po wsiach, ogląda się za nimi, czasem kogoś o którąś podpyta.

Jako BN nie jest zbyt pomocą. Marudzi, żartuje, dogryza, przewala oczami – słowem, zachowuje się jak każdy młodzik wlokący się za kimś starszym – nie służy jednak utrudnieniu życia graczowi.

Umiejętności: urok osobisty, aktorstwo, orientacja w terenie, miecz, tarcza, uniki

Drużyna jest bardzo daleko od domu, a zdaje się być blisko celu swej podróży, więc idzie dalej w mniej więcej dotychczasowym kierunku, by pomóc rannemu. Jeśli się zniechęca, niech wkrótce napotkają krążącego poza szlakiem człowieka, który wydaje się błądzić lub czegoś szukać. To myśliwy, sprawdza sidła. Mieszka sam, żona zmarła parę lat temu. Może zaprosić do swego szalasu/budy niedaleko, pomóc związać prowizoryczne „nosze” i zasugerować udanie się z rannym do świątyni. W szalasiu wcale nie jest ciepło, ale gospodarz może nieco przemyć ranę lub obłożyć ją ziołami – wspomni przy tym ponuro, że może znachorem nie jest, ale wie co nieco o psuciu się mięsa i zielisku, którym się temu zapobiega.

Zgodnie z wytycznymi myśliwego, drużyna napotyka po niedługim czasie małą osadę. Jest cicha i dość pusta, zwierząt nie widać, jak chwilę się rozejrzą, to zauważą przyglądającą się im z rozdziawioną buzią dziewczkę. Ponaglona ocknie się i pomoże, wskaże kierunek, w którym powinni zabrać rannego. Powie, że świątynia Swaroga znajduje się zaraz za wzgórzem. W istocie wioska ta jest przyswiątynną osadą, a sam храм swaroczy jest zaraz obok niej, mimo że nie widać go z wioski.

Blisko świątyni gracze spotkać mogą dość zapuszczonego z wyglądu dziadę, targającego z wysiłkiem na plecach kupę chrustu. Okazja, by pokazać jak są pomocni. Gdy pomogą, stary przedstawi się im jako Uniewit.

Uniewit.

Ryży mimo sędziwego wieku, chuderlawy kapłan świątyni. Z reguły pogodny i spokojny, nadawałby się na nauczyciela. Nieprzeciętnie wysoki, nie chodzi ani trochę przygarbiony, a to nieczęste u starców.

Gdy ominą go i zajdą do świątyni, na miejscu będą musieli poczekać na kapłana, którym okaże się dziadęga. On będzie głównie z nimi rozmawiał, choć świątynia liczy więcej „mieszkańców”:

- najwyższa kapłanka, na razie wspomina się tylko ogólniki, że mądra, piękna, i że wyruszyła w podróż;
- kapłan Budzisz, w średnim wieku, postawny ale nie za gruby, zdaje się być wiecznie zmęczony albo zamyślony; stwarza się pozór, że jest on ważniejszy od drugiego kapłana;
- kapłan Uniewit, wspomniany;
- wtajemniczony Ciechan, ciemny blondyn, lekko otyły, jak to kowal;
- wtajemniczony Derwan, blondas, nieobecny, gdyż wyruszył wraz z kapłanką w podróż; rolnik;
- wtajemniczona Dobrosulka, ciemna i lekko okrągła, nieobecna, przyszły płatnerz świątyni
- praktykujący Kajmir, 9-11 lat, nie odkrył jeszcze swojej drogi służby Swarogowi.

Świątynia zajmie się Sławomirem, choć spogląda na niego z cieniem obawy. Przyjezdnym da izbę, ugości, poleci zostać i czekać poprawy. Budynek jest kolisty, po brzegu ma drobne izby rezydujących i kwaterkę gości, szurek, małą spiżarnię, izby na sprzęty itp. Po środku znajduje się właściwa świątynia, do której wstęp mają tylko kapłani.

Jeśli Bolko nie jest potrzebny z racji na liczbę graczy, najlepiej będzie, jak zostanie w świątyni, zadowolony z posłania, bezpieczeństwa i wyżywienia. Przy kolejnych spotkaniach może wspominać że słyszał, że tu jakaś panna jest uczennicą, że mu się nudzi, że może zostanie kapłanem, że smakuje mu jedzenie, i tym podobne losowe rzeczy.

Co do misji, to kapłani potrzebowali pomocy, bo w okolicy pojawiła się zorganizowana banda. Napadła ludzi na szlaku, ale krótko, bo potem pojawiła się jakaś drużyna śmiałków i rozgoniła bandę. Ponoć zostali wysłani przez któregoś z okolicznych władcyków. To było niedawno, jakiś tydzień temu zniknęła także drużyna, odjechali (w kierunku, z którego nadeszły postacie graczy – zależnie od upodobania, można im dać do myślenia, że banda, która ich napadła, była właśnie tą zwycięską grupą śmiałków, rzekomymi ludźmi władcyki, którzy pogonili poprzednich bandytów). Gracze powinni się zaciekawić, czy ludzie na nich napadli i od kogo zażądać zadośćuczynienia / kogo stuknąć.

Dobrze by zatem było, gdyby gracze zechcieli któregoś z okolicznych władcyków odwiedzić. Dostaną namiary na najbliższą wioskę, o niecały dzień drogi od świątyni. Poza tym Sławomir leży w majakach, gorączkuje, nie wiadomo kiedy wydobrzeje. A w świątyni nudno.

Przed wioską przekracza się średniej szerokości rzekę (rzeka pośrednio wpada u swego końca do Wisły, jakby graczy to interesowało tak, jak mojego). Rzeką tworzy nieopodal niewielkie zakole, obecnie skute lodem. Kręci się po nim jakaś osoba.

Liszka

Jest młodą kobietą z wioski drwali, o nieco egzotycznej urodzie - ma ciemne, długie i proste włosy, najlepiej dość luźno zaplecione, poza tym nieco gęste brwi, ale mimo to wygląda na swój sposób ładnie. Jej uśmiech powinien być opisany jako ciepły i ujmujący dla gracza. Jest sympatyczna. Nosi długą wąską spódnicę o brązowo-popielatej barwie i szeroki kubrak, maskujący nieco (ku rozczarowaniu niektórych) talię. Można założyć, że ma około dwudziestu lat. Jeśli postać gracza jest młoda, najlepiej założyć, że jest od niego jakiś rok lub dwa lata starsza.

Umiejętności: pływanie, przygotowanie strawy, urok osobisty, wyczucie emocji, taniec, garncarstwo

Liszka poprosi o pomoc przy przekuwaniu przerębla lub/i noszeniu wody w dzbanach. Dobrze jest możliwie bardzo zachęcić do niej graczy. Opowie ona o lokalnych problemach z przymrużeniem oka, o marudzeniu ludzi, o zimie i nudzie, o lasach pełnych mamunów i wilkołaków, o paru ciekawych chłopakach, pożartuje, jak to młoda kobieta.

Postacie graczy powinny spotkać ją jeszcze nie raz, zasięgając informacji lub pogłębiając znajomość wprasząc się na obiad lub korzystając z zaproszenia (zaproszenie dane jest raz, najlepiej jak któryś facet zostanie w wiosce i nie będzie za bardzo wiedział co dalej – gdy skorzysta, może to powtórzyć). Liszka mieszka ze starym skołowaciałym nieco wujem, jej rodzice zmarli jak była mała, więc nie doczekała się rodzeństwa.

Istotnym wydarzeniem jest bowiem zadrapanie któregoś z graczy przez Liszkę. Zależnie od jego poczynąń, może go ona podrapać policzkując, walcząc lub kochając się z nim, bądź też zwyczajnie poślizgnąć się na lodzie, przytrzymując się postaci i niechcący ją zadrapać. Wystarczy najmniejsza ranka, na którą gracz nawet nie zwróci najmniejszej uwagi i szybko o niej zapomni.

Wioska drwali jest w widocznej mierze większa od przyświątynnej osady. Prowadzi przez nią jeden szlak, wiodący ku lasom (dalej rozjeżdża on się na las i na następne sioło, wieś rolniczą, o kolejny dzień drogi mniej więcej). We wsi mieszkają oczywiście nie tylko drwale, ale wyręb lasu jest głównym źródłem utrzymania osady. Gdy drużyna do niej dotrze, powinno być późne popołudnie lub wieczór, tak by zatrzymali się gdzieś na noc – obyczaj każe, że takie rzeczy to u gospodarza osady, czyli u samego władcy (żadnych karczem nie ma).

Władca wypytany o podejrzaną drużynę, nie będzie miał pojęcia o co chodzi. Wypytany o lokalne problemy będzie rzekł na trudne życie zimą, zamrożoną rzekę i niemożliwość spławiania drewna. Wypytany bardziej, przypomni sobie zbójów, którzy zostali wreszcie przegonieni. Wypytany o problemy jeszcze bardziej, powie że dokuczają mu hemoroidy. Wypytany o rodzinę, zeznaje o śmierci żony (np. suchoty) i wypadku syna. Mówiąc o synu łamie się coraz bardziej, więc od graczy zależy jak daleko będą go wypytwać i wyciągać bolesne wspomnienia. mówi, że syn zginął kilka lat temu (można rzucić k4 albo k6), że miał 17 lat, że stało się to na polowaniu, w tutejszych lasach, że sam zabrał syna tam. Zapytany jeszcze szczegółowiej, być może już ze łzami w oczach (zależnie od taktu graczy), wybuchnie, że zabiły go dziwożony. Będzie powtarzał o nich, że to najgorsze, najpodlejsze, podstępne i złośliwe potwory, niech widać, jak jest na nie zawzięty, czymkolwiek by nie były. Nie zapomina się jednak, potrafi się opanować.

Władca drwali

Średniego wzrostu, nieco przytuczony jegomość w średnim wieku, o włosach przypominających zgnilą i mocno wydeptaną już słomę. Niezbyt wyrywny, ale też nie zupełny milczek. Mieszka z gospołą, nie ma rodziny. Żona zmarła wiele lat temu, syn zginął na polowaniu. Wersja dla graczy jest taka, że o jego śmierć obwinia dziwożony, demonice z lasu, panicznie się ich boi i wściekle ich nienawidzi. Prawda jest taka, że o śmierć syna obwinia podświadomie przede wszystkim siebie, mając ku temu poważny powód. Jego niechęć do dziwożon znana jest mieszkańcom, przyczyna też, choć niechętnie mówią o przeszłości. Ma na imię Kazimierz.

Umiejętności: sidła, sprawianie zwierzyny, rybolówstwo, znajomość zwierząt (rzeki), oszczep, topór

Gdy przestaną go męczyć, powinni iść odpocząć, zanim wyruszą o świcie w dalszą drogę, a jeśli zdecydują się zabawić kilka dni, tym lepiej. Nazajutrz niech śpią długo, zostaną obudzeni dopiero poruszeniem w chacie, ewentualnie krótkim krzykiem gospoły. Nie podsłuchają za dużo, jedynie tyle, że władca przejęty rozmawia z kimś nowym (bo jest to facet, nie gospoła). Gdy nadejdą, zastaną scenę rozmowy dwóch przestraszonych osób. Tą nową będzie jakiś facet, który właśnie wychodzi. Jeśli gracze się uprą, mogą próbować go zatrzymać – władca da im znak, żeby przerażonego jednak puścili. Jeśli będą się rozglądać, zauważą jedynie leżącego na ławie człowieka. Ze strzałą w brzuchu.

Władca wyjaśnia co zaszło – drwale na wyrębisku znaleźli swego towarzysza martwego. Było to dziś o świcie, tyle co zdążyli go przywlec. Najpierw przyleciał zdyszany Staszek, z wieścią do władcy. Obaj pospieszyli na miejsce, nie podnosząc alarmu. Przynieśli ciało, po czym władca pozwolił odejść drwalowi.

Władca jest roztrzęsiony i zalamany, prawie się nie odzywa, a minę ma nietęgą. Widać, że bardzo przeżywa wypadek, który zdarzył się jego człowiekowi, i że był to – nie przymierzając – wypadek w lesie, a zaowocował strzałą w brzuchu drwala. Władca ciągnięty za język powtarza się na temat dziwożon, sprawcy wypadku. Kiwa głową, zapominając słów, jest błądliwy i przybity. Co do szczegółów znalezienia ciała poleca rozmawiać z drwalami, gdyż go przy tym nie było. Niedługo wyjaśnia, że musi iść zawiadomić żonę Jarosława o jego śmierci. Na myśl o tym, zdaje się garbić pod ciężarem obowiązku.

Gracze mają czas na obejrzenie trupa. Jeśli wpadną na pomysł szukania gospoły, znajdą ją bladą przypatrującą się wszystkiemu z sieni, jakby starała się stać jak najdalej. Nie będzie w stanie nic powiedzieć, spała i dopiero jak przynieśli trupa, dowiedziała się o co chodzi. Zmywa się do swojej izdebki, gdy władca wychodzi z domu.

Jarosław

Denat ze strzałą sterczącą mu z brzucha zaraz poniżej mostka. Ubrany w futra. Nie był stary, miał niecałe 40 lat. Żonaty. Trup jest już nieco zimny, blade i zesztywniały, w czym z pewnością pomógł mróz.

Jeśli w drużynie jest dziwożona, i przyjrzy się ona strzałce, może poważnie zważyć, by pochodziła ona od jej kuzynek. Strzałca jest zbyt badziewna na dziwożonie pochodzenie, czego jednak ludzie nie potrafią stwierdzić. Ma sterane lotki, niezbyt idealnie proste drzewce, a gdy ją wyciągną, grot zostanie w ciele. Jest to jednak nie takie dziwne, biorąc pod uwagę, że trup był kawał drogi targany przez dwie osoby.

Rzeczy, które postaci mogą zauważyć:

- gdy częściowo rozbiorą trupa – że wokół strzały nie ma zbyt wielu śladów krwi;
- nie pachnie żadnym ziołem;
- usta wyglądają normalnie, nie noszą śladów przebarwień ani spożywanych ziół;
- wąski ślad na szyi, być może od duszenia;

- odrapany kark, ucho, bok szyi, aż pod włosy – bardziej bystre postacie mogłyby wpaść na to, że był wleczoney po czymś lub poszorowany czymś (nie są to żadnego rodzaju pazury czy coś) poharatania są brudne, ogłędziny pozwalają dostrzec ślady porostów, okruchy kory;

- ślady porostów za paznokciami.

Od tej pory gracze mają dość dużą dowolność.

Dom Staszka

Zapewne jedna z pierwszych lokacji, w jakie udadzą się gracze.

Odnosnie tego czy ktoś mógłby nie lubić Jarosława, długo myśli, po czym przebąkuje, że nikt, no chyba że (dodaje z lekkim, ale smutnym uśmiechem, jak o czymś niepoważnym) chyba że Bojan. Bojan jest drugim drwalem oprócz Staszka, z którymi Jarosław pracował tego dnia na wyrębisku. Bojanowi wpadła kiedyś w oko żona Jarosława, jak jeszcze była wolna. Chyba podobala mu się dłuższy czas, i dlatego Bojan nadal jest sam. Ostatnio ponoć znowu się pożarli. Staszek jednak mówi o tym, jakby było to coś normalnego, co nie powinno budzić niczyjego zainteresowania, bo to typowe a co więcej, to nie jest niczyja sprawa. Niecierpliwi się lekko, że jest tak wypytywany o takie ploty.

Wypytywany o inne rzeczy, daje delikatnie do zrozumienia, że nie jest dziś w nastroju do pogaduszek i wolałby zostać z rodziną/sam [zależnie czy PL da mu rodzinę].

Namawiany by zabrać drużynę na miejsce zbrodni dziwi się, wzdraga się i broni, ale jeśli są przekonujący, zabierze ich.

Dom Jarosława

Żona jest oczywiście w stanie nie do pogadania. Jeśli gracze się uprą, załamię się jeszcze bardziej, ale może odpowiedzieć na parę ogólnych pytań. Np. powie, że nie miał wrogów, że nikogo nie podejrzewa, że słyszała o dziwożonach, ale nie miała zdania czy w nie wierzyć czy nie. Teraz już zdanie ma, wierzy, i uwierzyła we wszystko złe, co o nich się mówi, i co władka o nich zawsze sądził. Żona Jarosława ma koło 25u lat. Początkowo nie mogła się zdecydować, którego z nich woli, ale koniec końców ostala przy Jarosławie. Od mg zależy, jak bardzo była zdecydowana w swym wyborze.

Dom władki

Gospoia jest wystraszona, ale wypytywana o przeróżne szczegóły i plotki może powiedzieć, że Jarosław był dalszym kuzynem władki, choć traktowali się raczej już jak zwykli znajomi, a nie rodzina. O więzach krwi przypominało wspólne siedzenie na żalniku na święta zmarłych, i temu podobne rzeczy.

Władka jest załamany, średnio ma ochotę rozmawiać. Daje do zrozumienia, że jest w ciężkiej sytuacji, że nie wie co robić. Mówi graczom, że dla nich to tylko napisać, jedna ofiara, w dodatku obca. A dla

niego to nie tylko utrata człowieka, ale niepokój, drwale bojący się iść pracować na wyrębisko, powracająca śmierć syna. Władka mimo swej bezradności i chwilowego zagubienia budzi zrozumienie i litość. Jeśli gracze są psychicznie normalni, nie powinni niepotrzebnie nagabywać władkę o głupoty i kopać leżącego. Ewentualnie można im to dodatkowo odradzić po łatwym teście postrzegania emocji.

Dom / okolica Liszki

Jeśli któraś z postaci nawiązała znajomość z Liszką, ta wykaże się większą ochotą na pogaduszki w tak ponury dzień. To raczej ona zacznie wypytywać ciekawsko postać o szczegóły tego, co zaszło.

Zapytana o dziwożony, powie, że podobno są ich pełne lasy tutaj. Podobnie jak strzygów, wilkołaków, nocnic i innego talatajstwa. Poważniej doda, że nigdy żadnej dziwożony nie widziała, ale wierzy, że istnieją naprawdę. Że pewno zielara je widziała, bo po lasach się włóczy w poszukiwaniu różności. Da namiary na zielarę.

Wypytywana o niechęć władki do dziwożon, powie, że dziwożony zabiły mu syna. Ścisząc głos, doda pogardliwie, że „na polowaniu” – zapytana o polowanie powie, że gada się po cichu, że wójt zabrał syna na dziwożony, „żeby zmęźniał”.

Zagadnięta o Jarosława powie, że ponoć to jakaś daleka rodzina władki i że pewnie u niego będą wiedzieć więcej. Ona nigdy się nie interesowała Jarosławem, ale kiedyś słyszała, że miał konkurenta jeśli chodzi o rękę jego młodej żony.

Dom Bojana

Drwal mieszka sam. W tej chwili otwiera niechętnie, widąc że jest wstrząśnięty i wystraszony wydarzeniem. We wsi nie mówią o nim złego słowa.

Bojan

Ma koło 24 lat, ale wygląda na 30. Mocna budowa, szczeciniaste zmierzwiłone włosy. Mrukliwy. Ma stary (pożółkły) siniec pod okiem. Rozmawia niechętnie, jakby miał już dość świata na jeden dzień, albo jakby wstydzil się strachu.

Wypytywany o Jarosława powie, że byli kompanami przy robocie, razem jeszcze ze Staszkiem.

Wypytywany o żonę Jarosława, zamyśla się krótko, domyśla się, że postać po wsi wyciągała stare ploty. Potwierdza plotki. Będzie zaprzeczał, jeśli zasugeruje się mu zabicie Jarosława. Męczony jeszcze bardziej, może się zniecierpliwic i zdenerwować, przybierają ostrzejszy ton i mówiąc, że nie jego sprawa, ale dziewczyna raczej sama wybrała Jarosława, a nie została przymuszona, więc to jej sprawa – a gdyby teraz zabił jej męża, to raczej pograżylby się w jej oczach, a nie urósł. Po dojściu do takiego punktu, Bojan zacznie wypraszać drużynę z chaty, prosząc o spokój dla siebie.

Wypytywany o siniec, mówi, że Jarosław mu klepnał. Popili się i gadali o kobietach, a on np. zrobił jakąś

uwagę niestosowną i tak wyszło. Ale zdarza się wśród kumpli, zresztą nazajutrz niewiele pamiętali i tak z rozmowy.

Wyrebisko.

Znajduje się jakieś 1,5-2 godziny marszu od wioski. Na miejscu są trzy niewielkie szalasy, grubo pokryte świerkowymi gałęziami. Na wierzchu są widać dołożone świeższe, bo bardziej zielone.

Staszek czeka u ścieżki, wchodząc na wyrebisko bardzo niechętnie i jedynie po to, by pokazać potrzebne graczom miejsca. Rozgląda się dużo za niebezpieczeństwem. Opowiada, co zaszło.

Relacja Staszka

Drwale o tej porze pracowali jeszcze dwójkami, jeden z nich zmieniał się wieczorem lub rano. Nie byli tam od zbyt długiego czasu tego roku, bo zamrożona rzeka nie pozwalała na spławianie drewna – ale wczesnym marcem, spodziewając się rychłych roztopów, zaczęli już ciąć na zapas.

Tym razem Staszek przyszedł wieczorem w miejsce Bojana, a ten postanowił wrócić do domu dopiero rano, korzystając z niewielkiej popijawki - wieczorem tradycyjnie popijali trochę (z umiarem) dla lepszego snu i ciepła, tym bardziej niemrawe poranki mieli.

O świcie wyszli z szalasów i udali się w różne strony, to za potrzebą, to po chrust, to sprawdzić sidła czy czeka w nich namiastka śniadania, ot poranna niemrawa krzątania. Bojan poszedł do wsi.

Jarosław szedł po drewno na ognisko, ale nie wrócił. Staszek znalazł go w końcu (prawie godzina od świtu to było) pod jednym z drzew, leżał przy nim na wznak, z rękoma odrzuconymi, obok leżała siekiera, która wypadła z jego dłoni.

Ziemia wokół nie nosi żadnych śladów, ze względu na mróz i elastyczność leśnego poszycia. Jednak pod drzewem, raczej mniej więcej w okolicy nóg (określonej przez Staszka), wydaje się nieco skopana. Drzewo, pod którym leżał Jarosław, nosi tylko jeden ślad ciosu topora.

Technicznie, jeśli chodzi o czas wydarzeń: świt wczesnym marcem to trochę po godzinie 6 (wtedy zginął drwal). Prawie godzinę później Staszek znalazł trupa. Zanim doleciał do wsi (normalnie godzina drogi), minęło przynajmniej pół godziny. Ta samą drogę pokonali z władką, po czym zatargali trupa do jego chaty. Czyli coś niewiele przed 10.

Gdyby się tak niefortunnie zdarzyło, że gracze zapytają Staszka dokładnie o to, czy strzała była w trupie, Staszek zdziwi się i powie że była. Zamieszka się i powie że musiała być, przecież go zastrzelili. Zacerwieni się i przyzna, że nie oglądał trupa, od razu leciał do wsi przerażony. Tu zależy od MG czy Staszek został przekonany przez władkę i trzyma się jego wersji, czy też ze strachu zupełnie nie zwrócił na to uwagi.

Świątynia.

Gdy już gracze wciągną się w wątek, Bolko poinformuje postacie, że gdyby chciały, będą mogły ruszać do domu. Przyczyna zależy od PL lub kości – kompan czuje się lepiej, albo zmarł. To tak w razie by chcieli uciekać, a bali się go zostawić samego ;p

Zielara

Tęgawa kobieta o pogodnej aparycji. Ma 50-60 lat, ale jej tusza sprawia, że nie wygląda staro, np. prawie nie ma zmarszczek. Na zewnątrz chaty spotkać można czarnego kota. Jeśli któryś bohater został podrapany przez Liszkę, niech kot każdorazowo unika go, ucieka przed nim lub prycha, czy daje susa na drzewo.

Znachorka najpierw wypyta drużynę dokładnie, kim są, z racji tego, że goście są u niej rzadkością i jest ich strasznie ciekawa. Słuchając, niech długo na nich patrzy. Jak się dowie czego chciała, należy im napoju gorącego, do którego w kącik coś dosypie (gracze mogą rzucać na spostrzegawczość i odmawiać wypicia – niech to zostanie poczytane za niemile w gościnie) – napoje nie są zatrute ani nic takiego, nie bądźmy aż tak banalni – tym razem;)

Znachorka jest zarazem okoliczną swatką, więc będzie знаła historyjki o pokrewieństwie władki i Jarosława, o sympatii Bojana dla cudzej żony, ale również wiele plotek, np. o lasach pełnych wszelkiego potwora... nie będzie tylko wierzyła w dziwożony, będzie zaprzeczała, że jakoby zamieszkują te lasy. Niech nawet po krótszej przerwie stwierdzi, że były kiedyś, owszem. Jej ton wskazuje na to, że to jakieś odległe i smutnawe wspomnienie. Mówi, że odeszły, bo ludzie coraz dalej w las szli, drzewa cięli, zabierali ziemię. Dziwożony wycofały się, jak była mała to już nawet nie straszono jej nimi. To i do lasu chodziła częściej, i tak zamilowania nabrała do swej profesji (opowiada żartobliwie). Oczywiście kłamie.

Jeśli próby wyciągnięcia informacji z zielarki spalą na panewce, można rzucić koło ratunkowe.

W chacie postacie mogą zauważyć dziecko. Technicznie jest to kolbuk. Opisz go postaci, która go zauważy, że wygląda jak 4-5letni wiochowy dzieciuch, czyli: ciekawe oczka, głupi uśmiech, większa główka, czapeczka i ciepłe ubranie. Cały czas siedzi, mamle coś do siebie i bawi się kamykami w kąciku chaty. Gdyby ktoś się przyjrzał z ciekawości, mogą to być kamyki wróżebne znachorki. Znachorka w trakcie rozmowy jak się zagada przy stole, np. skubiąc kromkę chleba, ma przyzwyczajenie co jakiś czas rzucić okruszek pod stół. Zapytana o to, ogląda kromkę z roztargnieniem, i mówi, że to dla kota. Zapytana o dzieciaka, rozejrzy się z roztargnieniem lub z troską (różnie ją można interpretować) i mówi, że ktoś kiedyś podrzucił. Wzdycha z lekkim smutkiem i kiwa głową, mówi, że robi co może, by jakoś wychować. Że może kiedyś pomocą jej będzie i uczniem (żartobliwie dodaje).

Niech kolbuk upatrzy sobie którąś postać. Jeśli nikt do niego nie podszedł, np. nie ma wily, która by się z nim pobawiła, niech patrzy na upatrzoną postać cały czas. Nadal coś sobie gaworzy, miesza kamyczki, wkłada je do buzi. Jego spojrzenie dla wybranej postaci opisz jako rozumne, inteligentne, jakby mały przysłuchiwał się rozmowie i wiedział, o co idzie. Jak ktoś podejdzie do niego, niech mu szepnie, że dziwożony tu są, niech to powtarza. Jak nikt nie zwróci uwagi, niech nagle to zacznie krzyczeć, mimo zdenerwowania i protestów starulki.

Koniec końców zielarka będzie musiała zaprowadzić bohatera/ów do dziwożon. Zrobi to niechętnie. Drużyna może udać się do dziwożon w inny sposób, np. jako mężczyźni (choć mogą się nie spodobać) lub handlarze (musieliby mieć coś do zaoferowania).

[kolbuk zdradza sekrety zielarki, bo jest złośliwym demonem, widać suchy chlebek przestał mu smakować – można porozmawiać o nim z zielarką i dorobić questa na znalezienie sposobu uwolnienia się od złośliwca. Zielarka będzie na niego narzekała.]

To, czy maluch jest w istocie kolbukiem, czy też małym dzieckiem, nie ma w sumie znaczenia. Jeśli MG chce ograniczyć spotkania magicznych stworzeń, tutaj też ma szansę.

Północne obrzeża Galindii.

Zielarka wie, graczy lasem. Próby tajnego znaczenia ścieżki, jeśli się pojawia, okażą się jednym z gorszych pomysłów graczy. Jak będą próbowali wrócić po tej drodze, znaki będą przemieszczane i zatarte, wyprowadzą ich np. na jakieś trzęsawiska albo ogólnie na manowce. Zielarka zdaje się iść pewną znaną sobie ścieżką, omijając miejsca podmokłe, nieprzebyte, kolczaste, strone itp. W rzeczywistości kluczy. Jakby ktoś chciał się zorientować gdzie jest i skąd przyszedł, test powinien być bardzo trudny (im dalej tym gorszy). Po nierównym terenie będą szli około godziny, w końcu zielarka się zatrzyma w jakimś widocznym miejscu i poleci zrobić to samo. Zawoła, kogo przyprowadziła, powie że wraca, bo nie będzie starych kości mrozić, po czym zawróci do siebie, nie czekając na drużynę. Po dowolnie długiej chwili, gracze usłyszą głos kobiety, pytający krótko i raczej niechętnie po co przyszli (jak będą szli dalej, pójda ostrzeżenia, strzały i robi się nietak). Zanim nie powiedzą wszystkiego, będą słyszeli na przemian głosy z kilku stron, mylące co do lokalizacji źródła. Później wyjdzie jakaś dziewczynka, jeśli poczuje się przekonana. Niech dołączą do niej dwie, na jej sygnał (głosów było słychać zdecydowanie więcej).

Dziwożona

Są drobne różnice w strojach, większe w twarzach. Kobiety noszą szaro-brązowe stroje, spod wąskich skórzanych kurtek wyglądają wełniane rękawy bluz, na głowie którąś może mieć filcową albo skózaną czapkę (z odkrytymi uszami). Twarze pomalowane w pionowe,

szerokie pasy o kolorach stroju. Mają włócznie i luki. Z niektórych włóczyń wiszą cudactwa i ustrojstwa, takie jak paseczki, pióra na welenkach i tym podobne rzeczy. Kobiety raczej nie robią min, ciężko powiedzieć, co myślą. Do ludzi starają się mówić bezbarwnie. Czasem jednak przeziiera jakaś emocja, duma, zniecierpliwienie, pogarda, zrozumienie, powaga, co tam gracze wzbudza.

[czy któryś z bohaterów ma strzałę z trupa?]. Gdy pokaże jej się strzałę, wyciągnie swoją z kolczanu i szybko podsunie ją postaci prawie do oka, mówiąc, że „tak” wyglądają ich strzały. A wyglądają całkiem inaczej. Te dopiero co zaprezentowane są łżejsze, bez krzywizn, mają niewymiętłone i krótsze lotki, nie barwione na zielony kolor, tylko poczernione i leciutko po brzegach ufarbowane w czymś bordowym. Jeśli gracze będą się upewniać, czy to na pewno nie ich, niech dziwożona z rezygnacją zawoła do siebie którąś najmłodszą i zapyta, czy to nie dzieciaków (choć widać, że sama nie bierze tego pod uwagę).

Jeśli gracze będą wypytывать i drażnić, niech dziwożony się do niczego nie przyznają. Oprócz syna władcy i sławetnego polowania – to będą pamiętały i powiedzą, że przeszły smarka, żeby władcy więcej podobnych durnot do głowy nie przyszło. Nie wiedzą, że teraz przychodzi mu do głowy zebrać się i ogniem je wykurzyć. Jak bohaterowie powiedzą im jak to teraz wygląda u drwali, powiedzą, że mogą się postarać, ale wysięk wszystkich, którzy pojawią się w lesie, jeśli ludzie zrobią pierwszy krok.

Potem dziwożony odejdą. Powiedzą tylko graczom, w którym kierunku zacząć iść z powrotem. Co jakiś czas będą słyszeli cichy gwizd, i wychylająca się zza któregoś pnia głowa powie im krótko, w którą stronę dalej.

Gdy ujdą już w ten sposób bardzo spory kawałek, napotkają przed sobą dwie dziwożony. Przyznają, że zabiły drwala, ale reszta nie wie o tym. Upozorowały atak leśnych istot, bo to w ich imieniu i dla ich obrony zaatakowały. Mówią, że to bardzo ważne. Że istoty potrzebują pomocy, bo zginą. Używają samych ogólników. Nalegają, by gracze poszli za nimi. Gdy pójda, okaże się, że tuż obok jest mała polanka. Po udanym rzucie niektórym graczom (zaznajomionym z lasami) może wydać się znajoma, ale bez szczegółów. Dziwożony powiedzą, że to tu, będą się rozglądać i trzymać broń w pogotowiu. Rzekomą istotę, z którą przyszli rozmawiać, zobaczą dopiero, jak ją usłyszą.

Istota

Technicznie jest to drzewica, ale gracze nie powinni o tym wiedzieć. Niech wygląda całkiem tak, jak następna wymalowana dziwożona. Bo tak wygląda:) Szaro-zielony makijaż maskujący na twarzy, strój, itp. Brązowe, wyglądające na posklejane, włosy. Ładne oczy. Postać jest ranna, ale spokojna i trzyma się. Dziwożony nie powalają do niej podejść. Mówi raczej cicho, mniej dźwięcznie.

W skrócie rozmowa sprowadza się do tego, że istota mówi o tym, że prześladowają ją potwory. Że polują na jej podobne, że zabiły już całą jej rodzinę, jest bardzo nieszczęśliwa i nie wie co ma zrobić. Pytana o ranę, mówi, że zrobił to człowiek. Pytana o potwory, jak wyglądają, mówi, że są troszkę podobni do nich (postaci). Jeśli mg założy, że konie nie włóczą się samopas po lasach, bo raczej tak nie bywa, to istota może dodać, że potwory są odrobinę podobne do postaci graczy, ale mają więcej nóg. Nic więcej o nich nie powie. Technicznie chodzi o to, że konni tak wyglądają dla niej. Istota jest słaba. Po jakimś czasie odejdzie za któryś pień i tyle ją będą widzieli, a rozmowę będą kontynuować dziwożony. Powiedzą, że to straszna sprawa jest, i że muszą chronić leśne istoty. Zapytane kim ona jest, czy jest dziwożoną (one nie używają terminu „dziwożona” i tylko domyślają się co on u ludzi znaczy), powiedzą tylko, że tak, jest córką Mokoszy, jak one. I że wszystkie muszą pomagać sobie i trzymać się razem. Że las jest ich wspólnym domem itp. Namawiane, by cofnęły się bardziej w las, powiedzą, że się cofnęły. Powiedzą, że wg Matek Galindia kończyła się na rzece (tamtej rzece, która drwale splawiają kłody). Potem przyjmą też drugą postawę - będą mówiły, że one mogą cofnąć się w las i mieć gdzieś ten ludzki balagan i sąsiedztwo. Ale niektóre istoty nie mogą tego zrobić, i trzeba je chronić. Może wymyślić im się określenie „pradawna” w miejsce „leśnej istoty”. Dziwożony wskażą, którędy bohaterowie mają wracać do wioski. To bliżej niż myślą – jeśli mg pozwoli najbystrzejszej postaci na rzut, ma ona szansę zauważyć w jednym miejscu leciutko porytą ziemię [to miejsce śmierci Jarosława – jeśli zauważy to drużynowa dziwożona, nie powinna tego zdradzać, choć jej wola:] siekiery nie ma, nawet w krzakach].

Dom władyki

Gdy się później zajrzy do chaty władyki, będzie widać, że coś postanowił. Zaciął się w jakiejś myśli i ze zdecydowana mina rozmawia od czasu do czasu z



niektórymi osobami. Powie, że wysłał posłańca do sąsiedniej wsi. To rolnicza wieś, grupują się czasem w razie strachu z tamtymi chłopami (np. po śmierci syna władyki) i dla dodania werwy drwalom, jadą obrzeżem na zwiad. W takiej wyprawie wypalali czasem niewielki kawałek lasu, bo dla nich oznaczało to

powiększenie terenów rolniczych o żyzną, wzbogaconą zgłiszczem glebę. Teraz władyka powziął zamiar powiększenia takiego zwiadu – posłaniec przypomni też rolnikom, że taka dodatkowa, żyzna ziemia na wiosnę jak złoto. Ponadto sąsiad zawsze pomagał drwalom, więc w obliczu zagrożenia robi to tym chętniej.

Wioska rolnicza

Władyka Sulisław ugościł postacie, bo nie ma karczmy. Jest młodszy od tamtego, coś koło 35. Namowom i prośbom o zaniechanie patroli i wypalania nie jest przychylny. Mówi, że po lasach krąży potwór. Słyszał już o nim w dzieciństwie, ale nawet obecnie okazuje się, że potwór istnieje i żyje nadal. Pazurami rozrywa ludzi.

W wiosce mają trupa – miesiąc temu znaleziono jednego rolnika za swoim domem, na małym poletku, gdzie tyki szykował. Znaleziono go rano, mieszkał sam, nikt nie zauważył, że nie wrócił na noc.

Trup z racji długotrwałego mrozu i skutej ziemi, czeka na pochówek w swoim domu. Ma jedną ranę, przez brzuch, dość głęboką – 4 równe, równoległe cięcia. Dla spostrzegawczych postaci, cięcia wyglądają na pazury, np. niedźwiedzia, ale są podejrzenie czyste, równe, nieposzarpane brzoja mają.

Ludzie w wiosce wszyscy zgodnie uważają, że to wilkołak. Jeśli jest Bolko, może on przypomnieć sobie, że słyszał o innym potworze, jakimś (nie będzie pamiętał dokładnie nazwy) „panicz?”. Plota o lesie pełnym wilkołaków to nie nowość w tych stronach, władyka słyszał ją przy ostatnim trupie, jak był mały. Wtedy też mówili, że wilkołak to był. Czasem zabił człowieka, innym razem jakieś zwierzęta – bo wilkołak ponoć jak w szal wpadnie, morduje co tylko spotka. Tyle gracze dowiedzą się mniej więcej we wiosce. Ponadto, do pełni niedługo, patrol przed pełnią musi ogniem potwora wykurzyć z lasu i ogona mu przywędzić.

Poza tym problemem, drużyna dowie się też o bardziej typowych. O zniknięciach ludzi wychodzących do lasu, lub niewracaniu wyruszających w podróż, o złych urokach powodujących że dzieci są niegrzeczne i

krzykate, o słabiźnie mężów, o złośliwości żon, itp.

Niech w międzyczasie zadrapana postać ma sen. Niech śni jej się ciepła i przyjemna noc i księżyc, łagodnie uśmiechający się do niej. Taka miła odskocznia od zimy. Innym razem może jej się śnić, że idzie przez las, zwyczajnym tempem. Dalej w wątku może jej się śnić, że już biegnie, nie wie czy ją coś goni, czy ona kogoś goni, ale biegnie, spieszy się. Tu następuje założenie, że postać się zwilkołacza. Że Liszka jest wilkołakiem. Świadomym i kontrolującym się (ale tu wilkołak to nie kupa silnego mięsa i wielkie kły, tylko osoba zmieniająca się w wilka, zwykłego wilka). Nie mów graczowi o tym, że w snach widzi swoje łapy, czy coś, niech nie wie. Jeśli postać będzie wracać do świątyni, tam może jej się przysnić księżyc, tak samo ciepło uśmiechnięty, jednak powoli kręcący „głową”. Jest to wyraz tego, że Chors nie lubi, jak jego „dzieci” bratają się ze swarożytami. Sny powinny być opisane krótko, wspomniane jako formalność, bez nacisku na nie. Są to tylko małe znaki.

Świątynia

Mój gracz jak już po odwiedzeniu wszystkich uznał, że wiara w okolicznego potwora-może-wilkołaka jest niebezpieczna, udał się do kapłanów Swaroga po pomoc i radę. Ugadali się, że przy pełni można zasadzić się na wilkołaka. Staremu Uniewitowi przypomniało się, że według bajd w okolicy była kiedyś świątynia Chorsa. Rozmawia raczej na osobności o tym, zniżając głos, albo poza świątynią (żeby nie wściec swojego boga). Świątynia upadła i zdziczała, bo ostatni arcykapłan ponoć nie doczekał wystarczająco żarliwego następcy i nie było komu opiekować się świętym przybytkiem. Zapuszczona ruina jest w okolicy – kapłan wskazuje kierunek, chyba że postać woli zabrać kapłana ze sobą na tę wyprawę (w końcu przeciw wilkołakowi lub jego kryjówce swaroże czary mogą okazać się przydatne).

Świątynia. Chorsa.

Znajduje się kawał drogi (2, 3 godziny?) za wioską rolniczą, na uboczu. Z jednej strony otaczają ją jałowe wzgórza nie ruszane przez rolników, z drugiej lekko grząski, rzadki gaik. Z trzeciej teren jest otwarty, latem to rozległe łąki. Uniewit do niej nigdy nie wejdzie, bo służba mu zabrania. W świątyni jest ciemno.

W środku walają się szczątki drewnianego wyposażenia, jakichś stolków, podpór, w wejściu są niecałe drzwi (częściowo rozwalone, a częściowo spróchniałe). Wewnątrz jest parę izb, małych – budynek jest mniejszy niż świątynia Swaroga, którą poznali gracze, liczy sobie kilka izdebek i pomieszczenie główne. W nim jest kamienny ołtarz, masywny dość. W izdebkach walają się zbutwiałe sienniki i lachmany, pozostałe ze starej skórzanej i tekstylnej odzieży i butów, zawilgotniałe i gnijące od lat, pogryzione przez gnieźdzące się w nich myszy czy szczury. Generalnie śmierdzi. Jak dopiero musi tam być latem, gdy mróz nie ściska wilgoci po

kątach – pewnie wszystko porasta grzybem i śmierdzi jeszcze bardziej.

W izdebkach jak będą przeszukiwać rzeczy, natrafiają na mysie gniazda, z nieruchawymi, hibernującymi zwierzętami, rozsieją trochę zapaszkę, jeśli bardzo im się poszczęści, mogą znaleźć mały chorsi amulet.

Pomieszczenie główne zawiera takie same szmaty, oprócz sienników oczywiście. Gdy drużyna mimo wcześniejszych niepowodzeń zacznie przetrząsać śmieci, może znaleźć na ołtarzu cuchnący kubek, jakiś metalowy rylec, zardzewiały nóż lub podobne „artefakty”. Ale znajdzie też prawdopodobnie strepiałą pergamin. Jeśli ktoś umie czytać (jakby coś to Uniewit umie, chociaż dla MG może akurat o tym zapomnieć;p), widnieje tam fragment tekstu, czytelne są tylko niektóre słowa „...jego gniew... na niezarliwych, niegodnych... tu trwać będą, nowi i starzy... a on ich powoła...”. Wykrycia magii czy inne widzenia nie pokażą nic. Ewentualnie ołtarz może mieć słabiutką aurę magiczną, jeśli założyć, że każdy ołtarz tak ma. To wszystko w świątyni.

[Postać mojego gracza, z aspiracjami na kapłana Swaroga, nosiła amulet swaroży i czuła w jego miejscu swędzenie, gdy zbliżyła się do ołtarza Chorsa. Dokuczalo jej ono w słabszym stopniu również później i wcześniej, generalnie od czasu podrapania przez Liszkę].

Wioski.

Gracze mogą zdecydować, że poszukają pomocy w dwóch odwiedzonych już wioskach – ludzi do przydybania potwora. Jeśli postać jest sama, jest to nawet dość wskazane (zależy od trudności walki).

Drwale. Władka jest niemal obłąkany myślą wykurzaniu potwora z lasu i sam będzie mierną pomocą, jeśli nawet nie przeszkodą. Ludzie to inna sprawa, generalnie boją się, ale udane rzuty kostką czy też argumenty mogą ich przekonać. U rolników lepiej, choć im bliżej pełni tym duch słabszy. Plota o wilkołaku mającym zaatakować o najbliższej pełni przewraca już ludziom w głowach. Część po zachodzie słońca nie opuszcza domów i nie otwiera drzwi. Garstka ludzi jednak się zbierze, jeśli gracze się postarają.

W tym momencie MG powinien dolożyć starań, by drużyna nocowała u drwali. Ugości ich władka, o ile go nie wkurzyli, Bojan, o ile przeprosili go za wcześniejsze insynuacje i podejrzenia (o ile je mieli), jakieś może poznane dziewczę (oprócz Liszki). Rano obudzą ich krzyki w wiosce. Gdy wyjdą, zobaczą grupę osób atakujących coś. Będą krzyczeli o wilkołaku, plugawej istocie, o potworze czy innych takich rzeczach. Jeśli gracze się przejmą i zjrzą co się dzieje, zobaczą właśnie przebitą (mieczem, włócznią, widłami) kobietę. Kobieta jest Liszka, nie da się jej pomóc, nie żyje. Pytani o przyczyny, ludzie będą mówić, że to wilkołak, że wszystkie znaki na to pokazywały, a oni ślepi byli i na własnej piersi hodowali potwora. Że miała brwi zrośnięte, że przed świtem ktoś ją zobaczył jak poza domem jest, itp. Może się zdarzyć, że drużyna znajdzie kogoś bystrzejszego, kto zauważy cicho i z trwogą, że na

wilkolaka pono żadna broń nie działa, i że srebrem żywym przekłuć go trzeba, bo wróci. Jeśli któraś postać polubiła Liszkę, teraz istnieje ryzyko masakry wioski. Trzymam kciuki za MG;)

Przedpola świątynne.

Uzbierana garstka ludzi zatrzyma się na widok ruiny w trwodze, nie schodząc ze wzgórza. Kiedy, czy, z jakimi nastrojami i w jakiej liczbie zejdą, zależy od MG.

Gdy postacie zejdą ku niej i nie będą zbyt zdecydowani, mogą zauważyć kątem oka jakiś ruch w okolicy wejścia. Nie odnotują szczegółów. W środku jest ciemno, więc jeśli postacie nie wyposażyły się w żadnego rodzaju światło, będzie im ciężko. Na zewnątrz jest szary półmrok. Księżyc w pełni wisi na niebie już od dłuższego czasu i niedługo będzie zachodził.

Wewnątrz będą ewentualnie słyszeli jedynie szmer z kierunku, w którym znajduje się główna sala. Gdy będą się ku niemu skradać, coś nagle wrzaśnie i wypadnie na nich z pazurami.

Przeciwnik.

Choć postacie nie mogą tego stwierdzić, jest to człowiek. Powinien mieć wartość bojową zbalansowaną dla postaci gracza. Nie ma pancerza, jedynie lńiane, wielowarstwowe ubranie (trochę lachowate i śmierdzące). Jako broń posiada ostrza przymocowane do palców – coś bardzo podobnego do brzytw, lub właśnie brzytwy. Przywiązane są one rzemieniami do każdego palca, dość solidnie, tworząc coś podobnego do rękawicy. Wola MG czy wyposażone są w nie obie wrogie ręce czy jedna. Ilość lub wypasienie takich przeciwników w świątyni niech będzie dostosowana do prowadzonych postaci, ewentualnie wspomaganych przez kogoś z zabranych osób. Należy jednak pamiętać o rozsądku, najlepiej nie tworzyć ich więcej niż 3.

Gdy gracze wypadną ze świątyni, a wypaść powinni, o ile przerazi ich wycie dobiegające od ołtarza i zbliżający się łomot łap/stóp, to na ich widok zwieje połowa przyprowadzonych wojaków (jeśli wola to nawet wszyscy, a najlepiej wyrzucić liczbę uciekinierów k6).

Jeśli któraś postać zabije takiego świątynnego przeciwnika w walce bezpośredniej (z bliska), patrząc mu w twarz gdy będzie umierał, może zauważyć (postrzeganie emocji) na jego twarzy wyraz ulgi. Przeciwnicy nie mają niczego przy sobie. Niczego, amuletów też nie.

Po walce i ochłonięciu, jeśli zabrali ze sobą Uniewita, ten po rozmowie z postaciami powie, że pora spalić tę budę, podejdzie do drzwi (nie wchodząc), zatrzyma się tam na długo, stojąc i się patrząc (jak ktoś pójdzie podsłuchiwać to kapłan się modli...) Potem podniesie głowę, pomamrocze coś i wróci, a z rozwalonych drzwi zacznie unosić się smużka dymu.

Tu postacie mogą postanowić, że zrobiły co do nich należało. Kapłani Swaroga mogą jeszcze wyrazić swoje zdanie, że to bardzo dziwne, że kapłani Chorsa, nawet jeśli oszaleli, nie nosili swoich amuletów. I że zabijali ludzi w taki sposób – sposób Chorsowi dosyć niemiły. Jeśli gracze oleją sygnał, pora kończyć. Jeśli nie...

W wiosce drwali gdy okazało się, co działo się w świątyni, pośmiertnie przywrócono szacunek Liszce. Złożono ją u żalnika, by pochować jak ziemia odtaje. Ludziom jest głupio, że tak postąpili, czują skruchę i modłami robią co w ich mocy, by do Wyraju szybko jej dusza trafiła.

Jeśli któraś z postaci bardzo przywiązała się do Liszki, albo MG lubi dobre zakończenia, to w rozmowach z ludźmi u drwali wychodzi coś więcej. Mianowicie to, że tak zrobiono, ale ciało Liszki zniknęło z żalnika i ludzie boją się, że to dzikie zwierze jakieś tak blisko do wsi podeszło. Gdy gracze zechcą zajrzeć, to na miejscu znajdą złamaną dziwożonią strzałę. Gdy nie zechcą, może im to przekazać ich rozmówca. Strzała pozostawiona była, leżała, w dwóch kawałkach położonych obok siebie. Jest taka sama jak ta, której o mało pewna dziwożona nie wpakowała graczowi w oko. Poza kulisami oznacza to, że wilkolaki są odporne na zwykłą broń, że Liszka jest u dziwożon i że te zawiesiły broń póki co].

Wracając do przyczyn wydarzeń. Jeśli gracze nie mają kapłana ani widzącego i nie znają się na takich rzeczach, najlepiej będzie, jak poradzą się kogoś w świątyni. Uniewit obmyślając z drużyną co jest grane, albo też wypytany w ramach nauki Kajmir, nieśmiało przypomni sobie, że może to być, że podszeptami te osoby były pchane. Ta myśl popycha do działania Uniewita, sądzi on, że była kiedyś wioskowa wiedźma, ona by pewnie się znalazła na takich cudach.

Zielarka cieszy się z powrotu gości. Uniewit zapyta ją, czy mogłaby opowiedzieć o guślarzu. Pyta zamieszana o jakim guślarzu, a kapłan znacząco podpytuje ileż to ona zna guślarzy – czy opowie o „tym” guślarzu.

Zielarka widać pamięta coś, ale nie za dużo. Ona i Uniewit są najstarszymi osobami w okolicy (krzatka osiadła później) i bardzo dawno, w dzieciństwie, słyszeli jakieś bajki lokalne.

Był sobie guślarz, żył z leczenia ludzi i mieszania im specyfików i maści. Mieszkał jak ona w lesie, w tym samym lesie, ponoć w szalasie, nie w chacie nawet. Mówiło się, że łażąc tak w las za ziołami rzadkimi, spotkał tam istoty, które pokochał nad życie. Chodził po okolicy, patrzył na nie z ukrycia, podziwiał je. Podobno zakochał się w którejś na zabój. To tylko taka powiastka, zielarce ku przestrodze by nie chodziła mała w las, opowiadano raczej o tym, że po śmierci stał się duchem niespokojnym, wapierszem. Guślarz nie chciał być chowany na żalniku, zmarł gdzieś w swoim lesie, być może czując kres, wypił coś, co odejmowało ból wraz z

życiem, kto wie. Zielarka ma przeblysk – jest ziolo, które ponoć rośnie tylko na grobach, zgadywała niegdyś w tym lesie. Może poszukać z nimi tej okolicy.

Na miejscu (Uniewit jest bardzo zmęczony) sama zielarka nie bardzo może pomóc. Nie jest widzącą, nie zna żadnych czarów. Mówi, że z takimi rzeczami to do kapłana najlepiej, i to welesowego jeśli to możliwe. Jest bezradna. Uniewit musi wracać, bo ma dość łożenia na jeden dzień. A jak sam mówi – ma dość łożenia na cały rok.

Świątynia

W swarożej świątyni widzą nową twarz, blondas (to Derwan, zaczepiony powie Uniewitowi że wszystko dobrze, albo graczom że właśnie wrócili i musi wypocząć) Okazuje się, że dopiero wróciła najwyższa kapłanka. Niewątpliwie jej rada odnośnie tego co począć, byłaby najpomocniejsza. Gdy drużyna do niej pójdzie, zatrzymają ją w drzwiach do wewnętrznej świątyni (wstęp tylko dla kapłanów Swaroga). Drzwi otwierają się i stoi w nich Ciechan. Na zakłopotanie graczy przewali oczyma i wskaże ukradkiem w dół – stoi tam krzatka. Mówi tylko Ciechanowi, by ją podniósł, i patrzy „szefującej” postaci prosto w oczy. Pyta krótko: Swaróg czy Weles? Nie jest kapłanką obu, ale o Welesie też przypadkiem wie sporo.

Jagoda

Dosyć stara, nawet jak na krzatkę, niewiasta. Szczupła, o zaciętym i odrobinę znudzonym wyrazie twarzy. Jest bardzo konkretna, nie bawi się w przemowy i wodolejstwa. Nie wstydi się co chwilę polecać kapłanom „postaw mnie na stole”, „podnieś mnie”, „daj mi tam popatrzeć”, „zabierz to”, to dla niej codzienność życia wśród ludzi. Ubrana jest prosto, w brązowe legginsy, na to spodnie, na to króciutką rozciętą spódnicę a na to długą zapaskę po łydki. Do tego szary sweter i ciemnozieloną kurteczkę, a wokół szyi dwa wiewiórcze ogony. W chwili spotkania nie nosi czapeczki, ma na głowie szpiczasty kaptur kurtki. Jej wiśniowe buty mają sterczące w górę noski

Posiadane umiejętności:

słabiej: wspinaczka, przetrwanie, kupiectwo, gra na piszczalce, orientacja w terenie, zielarstwo;

lepiej: krycie się, pogodownawstwo, etykieta kapłańska, wycucie emocji, czytanie i pisanie, znajomość ruskiego, wszystkie umiejętności magiczne (Swaróg), gusła.

Gdy Jagoda usłyszy, co jest grane, powie, że musi odpocząć po podróży. Postaciom też zasugeruje sen. Naradzi się jeszcze krótko z Uniewitem. Kapłan zapyta tylko, czy pamięta wapiersza. Krzatka pokiwa do siebie głową.

Jak drużyna będzie spać, kapłanka ich obudzi, wspinając się na ławę/siennik gdzie śpią i mówiąc, że „już”. Już jest gotowa do drogi, wypoczęła.

Na miejscu, w które uprzednio zaprowadziła ich zielarka, krzatka nakaze wszystkim czekać, sama usiądzie gdzieś na zmarzniętym mchu, zapali fajeczkę wyciągniętą gdzieś z rękawa, i zamiast z niej pykać, będzie po prostu siedziała, trzymając ją w dłoniach i patrząc przed siebie. Potem zamknie oczy. Dymek będzie unosił się cieniutką smużką. Krzatka będzie siedziała tak ponad godzinę. Potem nie oglądając się, zawoła którąś ludzką postać (niech to „przypadkiem” będzie ta zadrapana, o ile to możliwe) i każe jej wziąć coś z malutkiej paczuszki i rozsypać nad fajką (do paczuszki ledwo mieszczą się palce). Gdy postać robi to, nic się nie dzieje. Krzatka ogląda się na nią, po czym mówi do następnej postaci, że teraz ona. Gdy postać zrobi co trzeba, nic się nie dzieje. Krzatka przyjmuje to bez emocji. [Postaciami do rytuału powinni być ludzie, gdyż guślarz był człowiekiem. Pierwsza postać, potencjalny wilkołak, nie odniósł skutku, dlatego proszona była następna. Można to jednak traktować jako sprawę opcjonalną] Krzatka wstaje i mówi, że duch został przejednany. Powinien unieść się do domu dziadów. Może dodać cicho jakąś rzecz w niezrozumiałym krzaczim języku.

W drodze powrotnej kapłanka będzie chciała rozmówić się z podrapaną postacią. Wypyta ją o to, co się działo przez ostatnie kilka dni. Jeśli zostanie wspomniany wilkołak, zaczną drażnić. Jeśli zostanie wspomniane zabójstwo Liszki bez podania przyczyn, zaczną o nie wypytywać. Potem zapyta, czy naprawdę postać wierzy, że ta dziewczyna była wilkołakiem. Niezależnie od odpowiedzi, powie postaci, że właśnie się nim staje (postać nadal ma sny).

Tu postać ma do wyboru, poczekać albo pozbyć się tego. Mówi się, że jeśli ten, kto zaraził, nie żyje (a z opowieści postaci wynika, że dziewczyna nie żyje), i jest przed pierwszą przemianą, to można próbować odczynić proces.

Odczynienie jest mało spektakularne, osoba leży w świątyni, a po wypiciu wywarów specjalnych dość długo tak leży, i śni. Śni jest się tylko jedna rzecz, płomień. Początkowo mały płomień, jak na świecy, potem oświetlający drogę jak z pochodni, grzejący jak z ogniska, potem dalej coraz większy i większy, aż pochłania śniącego. Trawi go i pali, a śniący krzyczy ile tchu w gardle. Może próbować uciec, a może wytrwać. Obudzi się skrajnie wyczerpany i spragniony. Leżał w ciszy cały dzień, w suchej gorączce.

Jeśli postać nie będzie chciała odrzucać wilkołactwa, są 3 możliwości:

a) okaże się, że to i tak bujda, i wszystko to było tylko snami i urojeniem, większą plotą i sugestią

b) postać będzie wilkołakiem nieświadomym i niekontrolowanym

c) będzie wilkołakiem świadomym ale niekontrolowanym

(to, czy postać stanie się wilkołakiem typu crinos czy też zwykłym wilkiem, zależy od mg)

Na koniec w świątyni najwyższa kapłanka Jagoda może opowiedzieć postaciom jeszcze raz o tym co wie, jeśli się pogubili. Że podobno kiedyś były takie istoty w tym lesie... i o guślarzu, który się jedną zafascynował, i tak dalej.

Plan wydarzeń, chronologiczny

1)

guślarz żyjący w lesie zakochuje się w drzewicy

2)

guślarz ginie w szamotaninie broniąc (jej) drzewa przed drwalami, uważającymi go za szaleńca przeszkadzającego w pracy

3)

staje się wapiierzem, szkodzącym okolicznym wioskom, przez które ukochany niegdyś las się cofa i kurczy

4)

jakiś czas potem umiera najwyższy kapłan Chorsa z okolicznej świątyni, ta dziczeje i upada, mówi się, że dlatego Chors dopuszcza, by pojawiły się wilkołaki w pobliskich lasach (wilkołak faktycznie jakiś się zjawia/jest, ale nie gra tu bezpośredniej roli – kiedyś on lub któryś z jego „następców” zamieni w likantropa kobietę, która urodzi Liszkę i umrze wkrótce później – Liszka będzie wilkołakiem od urodzenia, o podwójnej naturze, świadomym i kontrolującym obie formy; jej ojciec nigdy o żadnych wilkołakach nie wiedział, zmarł jak miała kilka lat)

5)

wapiierz (jeśli chcesz to z natchnienia Chorsem) szkodząc wioskom zsyla hipnozę na niektórych, powodując ich szaleństwo; buduje się świątynia Swaroga

6)

szaleńcy uważają się za nowych kapłanów, za wilkołaki zesłane przez ich ojca Chorsa by bronić ucichłego przybytku

7)

pojawiają się w okolicy świątyni, koczują tam, od czasu do czasu tną ofiary błędzące w lesie, wyprawiające się gdzieś, albo nieostrożnie oddalające się od domów; ciągnie się to latami, czasem cichnie, czasem się przypomina, trupy znajduwane są rzadko, bo najczęściej giną na odludziach

8)

okoliczne władze uważają, że to wilkołak z lasów, dlatego od czasu do czasu wysyłają zbrojną grupę, podpalają kawałek lasu, wyrabują, by las stał dalej, a przy okazji było miejsce na nowe pola – przez to zasiedlanie proces się powtarza; w okolicy grasuje banda zbójów

9)

syn władcy ginie w lesie od strzały, gdy ojciec zabiera go „na dziwożony”, czy jak opowiada, na polowanie (władcy nie zna się na polowaniu, jest rybakiem)

10)

ostatniej drzewicy ginie rodzina i zagrożony jest jej dom, pragnie się zemścić, ale jest słaba i boi się

11)

młode dziwożony w tajemnicy dogadują się z leśną istotą, postanawiają jej bronić; banda zbójów zostaje pogoniona przez rzekomych „ludzi naszego pana władcy”, którzy de facto nie wiadomo skąd się wzięli i są jedynie większą grupą zbójów

12)

drużyna przybywa do świątyni, pobita na trakcie przez rzekomych ludzi władcy (nie wiedzą, że to ci sami, którzy pomogli w wioskach); zbójce oddalają się w nieznanym kierunku

13)

drwal Jarosław kaleczy drzewicę; dziwożony duszą go i dla strachu pozorują atak leśnych demonów (odrapania korą)

14)

władcy drwali dowiaduje się o sprawie, przybywa na miejsce, jest przekonany że to dziwożony, ale żeby i ludzie byli pewni, kleci prowizoryczną strzałę i wbija ją w drwała wskazując wyraźnie na sprawczynię, żeby podburzyć ludzi

15)

jedna z postaci zostaje przypadkowo zraniona przez wilkołaka, Liszkę, od tej pory miewa sny i zaczyna się proces przemiany

16)

drużyna graczy przejmuje inicjatywę i bierze sprawę w swoje ręce

17)

dowiadują się o trupie w sąsiedniej wiosce i o plotkach o wilkołaku pamiętanych nawet przez najstarszych mieszkańców

18)

odkrywają i zwiedzają ruiny starej świątyni Chorsa; strach przed wilkołakiem atakującym ze świątyni Chorsa szerzy się i rozpędza wśród okolicznych ludzi

19)

osadnicy zabijają Liszkę, sugerując się jej „wilkołaczą” urodą i upatrując się w jej porannym włóczeniu się nocnych morderczych wypadów (dziewczyna chodzi po wodę wcześniej niż wszyscy – potrzebuje więcej czasu w domu, bo musi się opiekować starym, kołowym stryjem)

20)

drużyna stawia czoła potworowi ze świątyni Chorsa

21)

ciało Liszki znika, otrzymuje ona pomoc dziwożon i ukrywa się u nich od tej pory, dochodząc do siebie po zranieniu nie-srebrną bronią]

22)

drużyna szuka przyczyn zdarzeń; rozwiązuje problem wąpierz przebijając go kolkiem lub uspukając jego duszę

23)

postać decyduje, co zrobić ze swoim procesem przemiany (jak się zwilkołaczy to należy swarożytów nastawić do niej nieco negatywnie)

Uwaga dla MG preferujących okrojenie sfery fantasy.

Wiele rzeczy zależy tu od interpretacji i właściwego ukazania. Można przygodę poprowadzić grając na wyobrażeniach graczy i postaci, a faktycznie na końcu powiedzieć, że nie ma czegoś takiego jak wilkołaki, wampiry i drzewice, można ominąć kołbuka, zamiast krzatki wstawić każdą inną kapłankę, a nawet zamiast dziwożon dać jakieś dzikuski, zbuntowane kobiety, albo też mieszane leśne plemię o matriarchalnej hierarchii społecznej, w którym na zewnątrz widywane są raczej kobiety.

Lea
2006

Mapa ziem przez Polan i somsiadów zamieszkańch



Jakub Cieślak
2006



Trwają nieustające zmagania sił prastawnych tradycji i chrześcijańskich najeźdźców.
Czy zdołasz przeżyć ich szale?

Poznaj tajniki niknącego świata, wraz z zamieszkującymi go, magicznymi istotami, ich zwyczajami,
społecznościami i kulturą. Odwiedź ich wioski wite z pnączy, kute w skałę, plecione z gałęzi.
Zapoznaj się z typowymi wyrobami.

Od ciebie zależy, czy odwieczny porządek będzie w zupełnym odwróceniu, czy zdoła rozkwitnąć
na krótko w swym ostatnim porывie.

Przed sobą masz "Opowieść...", nieoficjalny dodatek do Arkony opisujący rasy dzielące ziemie
z ludźmi epoki Piastów.

Dodatek zawiera:

- * szczegółowe przedstawienie 5 ras,
- * opisy nowych lokacji (terenów i miast),
- * kilkanaście nowych archetypów rasowych,
- * ponad 10 nowych specjalności i szkoleń,
- * ponad 20 nowych broni i zbroi,
- * kilkaset imion,
- * opisy mikstur, dialektów i wierzeń,
- * scenariusz przygody "Świątynia",
- * opowiadanie "Czoprynowe Uroki".