

Czesław Białczyński

Mity Słowiańskie - Starosłowiański mit powstania świata

Spis treści:

O wielkim dzbanie Zerywanów.

O narodzeniu Przesworzy i Przedstworzów.

O przemianie Przedstworzów w Stworze i narodzinach Zduszów.

Opisanie Stworzów

Starsi - czyli Króle Stworzów, oraz Boginiaki czyli potomstwo Stworzów

Opisanie Zduszów

Zamknięty krąg

O wielkim dzbanie Zerywanów.

Dawno, trzy a może cztery tysiące lat temu, plemię Zerywanów rozpoczęło budowę tajemniczego Wielkiego Dzbana. Dzban ów miał zaiste olbrzymie rozmiary i nie był zwyczajnym naczyniem, lecz wierną kopią Złotego Dzbana zrzuconego przez Bogów z Nieba wraz z trzema innymi atrybutami boskiej władzy: Złotą Siekierką Peruna, Złotym Jarzmem Prowego i Złotym Radłem Rgła. Wszystkie te święte przedmioty były darem dla plemienia złożonego z licznych rodów zerywańskich. Z ziemi mógł je podjąć bez szkody lub przekleństwa tylko człowiek godny tego, by zostać królem.

Lękano się dotknąć jaśniejących darów. Jedynym odważnym okazał się Pirst, syn starego Kolbia i mądrej Bauby. Pirst został więc pierwszym królem Zerywanów, założycielem dynastii Pierwopalcych (Pirsztuków), którzy rządzą długo i szczęśliwie.

Po nich królowali Kuksowie, a po nich Milicze (Milcze). Wśród nich jeden, brat Mrukrzy, był przeklęty; zwał się zaś Zeł. Ten wykradł niebiański Złoty Dzban, a wypędzony uszedł na pustynię z grupą wojów i kobiet. Bogowie rozpętali straszliwą, burzę i wygubili niemal wszystkich wypędzonych, zaś Dzban został zasypany na pustyni, i mimo że wielu wytydźców próbowało go odnaleźć, sztuka ta nikomu się nie powiodła.

Panujący w tym czasie Mrukrza zebrał naczelników rodów i postanowiono ów boski dar odtworzyć. Budowa trwała wiele lat. Minęło wiele pokoleń, nim Dzban był w całości gotowy.

Do jego wykonania użyto wielu rodzajów gliny ze wszystkich zakątków Ziemi, i równie wielu rodzajów wód z różnych rzek oraz mórz. Całość pokryto setkami obrazów, wypukłymi rzeźbami, ozdobiono ornamentami, rytami i opisano tajemnymi znakami. Na koniec Dzban pomalowano najwspanialszymi farbami świata, by lśnił niczym Denga-Tęcza, Pani Barw i Maści. Wreszcie przez czterdzieści dni i czterdzieści nocy wypalano go w ogniu, podczas gdy dookoła trwała obrzędowa uczta i rytualne tany. Gdy Dzban ostygł, napełniono go po brzegi świętym miodem, ściągniętym ze wszystkich, nawet najdalszych zakątków Koliby (Krainy Zerywanów). Wtedy rozpoczęło się wielkie święto. Olbrzymi niczym góra Dzban otoczono kołem, śpiewano i tańczono nieprzerwanie przez cały miesiąc (od pełni do pełni Księżyca), spożywając mięso Białych i Czarnych Byków i pijąc miód ze świętego Dzbana.

Przez jakiś czas potem Dzban był wszystkim dostępny. Każdy mógł przyjść kiedy chciał, podziwiać obrazy, odczytywać sensy ze znaków i ornamentów, zastanowić się nad znaczeniem scen, dotknąć każdej wypukłości, nasycić oczy barwą. Szybko jednak zasłonięto Dzban wielkimi chorągwami, na płótno których przeniesiono święte znaki i obrazy z lic Dzbana. Co prawda tak wielkiego naczynia nikt nie potrafiłby porwać, a nawet poruszyć, ale Opiekunami Dzbana kierowała obawa przed rzuceniem czaru, szkodą jaka mogłaby wyniknąć z wrażego spojrzenia, albo uszkodzenia ścian i rysunków przez kogoś złego (jak kiedyś Zeł) czy zawistnego.

U stóp Dzbana zaczęto wkrótce znosić prośby do Bogów i składać ofiary, zwłaszcza, że ognia w którym naczynie owo wypalano nigdy już nie zgaszono i stał się świętym Ogniem Plemienia. Od tej chwili specjaliści, najczcigodniejsi członkowie zerywańskich rodów czuwali by płonął wiecznie, a gdyby go zaniedbali groziła im haniebna śmierć. Ci ludzie właśnie stali się kapłanami (wołchwami, zinisami, żercami, wróżami). Wiedzieli wszystko o świętym Ogniu i Wielkim Dzbanie, powierzono im również czynienie ofiar na Kamieniu powstałym ze stwardniałych resztek gliny, tak by były wykonywane na pewno w sposób właściwy i przypadły Bogom do gustu. Kapłani objaśniali obrazy i znaki ze świętych Chorągwi, odczytywali wróżby z pęknięć Dzbana i wieszcyli ze smaku zawartego w nim miodu.

Kapłani owi z obawy o Dzban, Ogień i Kamień nakazali wybudować potężną kapisznię, która miała osłonić miejsce przed złym wejrzeniem, palącymi promieniami słońca, chłodem zimy i ulewną nawałnicą. Później świątynię otoczono płotem w kształcie trójkąta i uczyniono w płocie trzy furtki dla żerców, zinisów i wróżów, zaś wszystkim innym ludziom zabroniono wchodzić na ten teren. Zaraz potem płot ukryto za nasypem ziemnym, nasyp otoczono ostrokołem, ostrokół otoczono świętym

gajem, a całe to miejsce otoczono wielką czcią i najwyższym kultem. Ofiary i modły u Dzbanu okazywały się nader często skuteczne. Wkrótce więc Dzban darzono taką czcią, że tylko oczyszczony postem, ogniem i wodą kapłan mógł wchodzić do wnętrza świątyni, wstrzymawszy uprzednio oddech by nie skalać boskiego otoczenia. Nie śmiał też rzucić okiem na sam Dzban, wolno mu było jedynie zaczerpnąć miodu i patrzeć na choraągwie.

W tym czasie obrzędy przeniesiono na pobliską polanę. Usypano kopiec - bugryszcze, gdzie wbito kumir - (pal - rzeźbę symbolizujący Boga), przytoczono kamień ofiarny i wytyczono miejsce dla ognia.

Ogień każdorazowo rozpalano od tego ze świątyni, kapłan przynosił też stamtąd wróżebny miód w ozdobnym rogu. O kształtach linii i rytów na Dzbanie rozprawiali już wtedy tylko wtajemniczeni.

Lud zapomniał powoli o skomplikowanych znaczeniach rysunków Dzbanu. Samo jego istnienie okryło się z wolna legendą.

Mijały wieki, plemię Zerywanów rozrastało się i dzieliło. Nadeszły czasy burzliwe, wojny i zawieruchy, głód, zarazy i nawałnice zesłane z niebios. Zaczęły się wewnętrzne swary. Któraś z kolejnych wojen przyniosła prawdziwą klęskę - była to Wojna O Taję. Okoliczne grody i sioła zostały spalone, świątynia zburzona, a Dzban rozbity przez przeciwników. Było to starcie między dwoma zerywańskimi królami, z których Bierło z rodu Bardzów ściągnął na wszystkich gniew Bogów. W okolicznych borach zabrakło zwierzyny, pola uprawne przestały przynosić plon, rzeki dawać ryby. Mnożyły się choroby i śmierć dziesiątkowała Zerywanów. Aż step stanął w ogniu, który szedł od krańców ziemi przy wtórze potwornego trzęsienia gruntu, a potem ulewa zatopiła okolicę po same wierzchołki gór. Zerywanie rozpieczęli się z Koliby we wszystkie strony świata. Ich ocalałe z pogromu niedobitki dały początek wszystkim ludom ziemi. Z plemion, co uszły ku zachodowi słońca jedno zatrzymało się w Ziemi Legiel, w rozległym rozlewisku potężnej rzeki, u stóp obłego wzgórza. To nazwano Plemieniem, przewodził im Bełt z rodu Bardzów i Sława (Swawa) z rodu Stawana (Słowana). Z tegoż Plemienia po śmierci Bełta i Sławy rozeszło się Osiem Ludów na cztery strony świata, a każdy z tych ludów wziął ze sobą część skorup po Wielkim Dzbanie.

Czym jest Dzban o którym mowa w powyższej opowieści? To nic innego jak Starosłowiańska Mitologia, niebieskie przesłanie od Bogów-Sił Natury, mówiące o kształcie świata, miejscu człowieka, jego korzeniach czyli prehistorycznych dziejach przodków, o koniecznych obrzędach i wspólnej tradycji z okresu Wielkiej Wspólnoty Indoeuropejskiej, a potem Wspólnoty Bałtosłowiańskiej, o dawnej praojczyźnie Kolibie i drugiej ojczyźnie Lęgieli.

Gdy ludy zakończyły już swe wędrówki na wschód, zachód, północ i południe, każdy z nich na nowym miejscu budował własny Dzban wlepiając weń zachowane z przeszłości skorupy i fragmenty wierzeń. Te lokalne odmiany starodawnego Dzbanu różniły się od niego ornamentyką, barwą, budulcem miejscowego pochodzenia, samym rysunkiem symboli i szczegółami obrazów powstałymi ze zmieszania z obcymi kulturami. Mimo wszystko w ogólnym kształcie przypominały bardzo swój pierwowzór. Choć jedni zwali Czarnogłowa Trzygłowem, drudzy Tiarnogłofim, trzeci Tiernoglavem, jeszcze inni Triglawem, Turupitem, Trojanem, Zernobohem, Czarnobogiem, czy Czerncem, wszyscy widzieli pod nowym mianem tę samą postać. Dotyczy to również mitycznych podań i postaci innych wielkich bogów starego plemienia Zerywanów, na przykład Białobogi (Bielboga, Bela, Bel, Biła, Belbug, Belbuż, Belbuk, Bellona, Biały Bóg, Bełbóg, Biełozórz), czy Borowiła (Borowy,

Borowit, Puruvit, Puszaitis, Borivit, Borzywit, Berut, Boruta), albo Peruna (Peryn, Periń, Porun, Piren, Piarun, Perkyn, Parom, Perkun, Perkunas, Pierun, Piorun, Parcknus, Parkuns). W tych pozbawionych pisma czasach przekazywano wtajemniczonym wszelkie wiadomości drogą ustną, z pokolenia na pokolenie. Przez jakiś okres ludy bałto-słowiańskie żyły w spokoju otoczone w samym sercu Europy gęstym borem, moczarami i wysokimi górami. Jako że wszystko podlega zmianom i ten stan rzeczy nie mógł trwać wiecznie. Kolejne przemieszczenia, starcia, potyczki, najazdy i klęski sprawiły, że nasi przodkowie stanęli w końcu oko w oko z Nowymi Czasami, Nową Erą i Nową Wiarą.

Wtedy kolejny raz rozbito Dzban, zdawało się, że na dobre. Jego resztki strawiono ogniem, okruchy rozrzucono na cztery wiatry, pamięci zakazano pod karą najcięższego potępienia, kapłanów dawnego kultu wypędzono lub wybito. Wieczny Ogień przysypały popioły zapomnienia. Resztki ocalałych skorup spoczęły pod ziemią, w zgliszczach świątyń porośłych chwastem, albo dziką knieją. Wydarzyło się to tysiąc lat temu. Od tego momentu kolejni władcy opierający swe panowanie na nowej wierze poświęcali wiele energii, by wykorzeńić dawnych Bogów i obrzędy towarzyszące ich kultom. Lud przywiązuje się do tradycji bardzo mocno. Dlatego wbrew życzeniom panujących, czy uczonych mężów kult w zredukowanej, najniższej postaci wciąż trwał. Trzeba go było w końcu włączyć w treść nowych obrzędów, dawne miejsca święte musiano uczynić nowymi sanktuariami, kamieni ze starych budowli kultowych użyto do budowy nowych świątyń, służących nowemu dzbanowi. Paradoksalnie dzięki temu właśnie przetrwało wiele starych wierzeń, zmieszawszy się z nowymi obrzędami pod zmienionymi nazwami i postaciami. Owa konieczność ustępstw czynionych przez nową religię jest jednym z najmocniejszych świadectw głębokiego zakorzenienia dawnej mitologii, obrzędów i płynących z nich codziennych obyczajów ludu.

Mimo wszystko wielowiekowy proces wymazywania, nawarstwiania się i mieszania tradycji, wykorzenia przy pomocy ognia, miecza, klątwy bądź łagodnej perswazji, brak utrwalonych w piśmie przekazów mitologicznych i zasad starego kultu, szybki upadek i wyniszczenie zamkniętej kasty wtajemniczonych w wyższe arkana kapłanów, spowodowały, że pamięć kształtu Dzbanu, szczegółów jego płaskorzeźb, rytów, obrazów i barw niemal zupełnie zanikła. Nie było już nikogo, kto mógłby opisać jego całość, choć w oddalonych zakątkach krajów słowiańskich przetrwała rozproszona i rozdrobniona znajomość różnych fragmentów dawnego naczynia.

Była to sytuacja typowa dla całej porzymskiej Europy i trwała aż do XV wieku, do Odrodzenia, a miejscami o wiele dłużej. Niewiele brakowało by podobny los co dzban bałtosłowiański, spotkał i mitologię Północnych Germanów, która ocalała tylko dzięki przechowaniu zapisów Eddy na izolowanej od Kontynentu Islandii. Bliskie prawdy jest również twierdzenie, że mitologia Germanów Południowych (Niemców) została niemal na nowo stworzona w XVIII wieku. Mitologia Celtów przetrwała w zakątkach Irlandii, Walii i Szkocji. Kontynent stanowczo nie sprzyjał zachowaniu starej tradycji i śladów starożytnej kultury. Przez długie stulecia tępiono na przykład mitologię i wiedzę Hellenów oraz Rzymian. Dopiero XIX wiek, Romantyzm z mocnymi nurtami narodowymi w sztuce, i narodziny nowoczesnej nauki, spowodowały powolną zmianę tej sytuacji. Do poszukiwań przeszłości, po poetach i pisarzach, włączyli się etnografowie, historycy, archeolodzy i wreszcie językoznawcy. Na szczęście okruchy mitów, nazwy dawnych bóstw, a zwłaszcza najniższych bogunów i boginek, bliskich prostemu człowiekowi, przetrwały po różnych izolowanych wysepkach Słowiańszczyzny wśród najbardziej

związanych z Naturą włością.

W ciągu ostatnich 150 lat odgrzebano z popiołów niebytu w przeróżnych wykopaliskach wiele odłamków Dzbana. Skrętnie zebrano i opisano rozproszone po całej Europie okruchy legend, wzmianki podróżników, zapiski historyków starożytnych, dane lingwistyczne. Nauka próbowała zinterpretować rzeźby, figury, kamienne kręgi, szczątki świątyń, grobowce, nazwy miejscowe, ozdoby i skarby, stare fortyfikacje i imiona Bogów. Nauka kieruje się swoimi prawami. I choć wniosła wielki wkład w odtworzenie przeszłości to jednak zasada, że nic, co nie jest dwukrotnie w sposób niezależny potwierdzone nie może być uznane za naukowy fakt, oraz zasada Brzytwy Ockhama, nie pozwalają jej - gdy ma do czynienia z materiałem tak dwuznacznym, niepewnym oraz epokami tak odległymi i skąpymi w dane - uczynić kolejnego kroku w sposób niezachwiany. Z punktu widzenia nauki nic w kwestii Dzbana nie jest i nie będzie pewne.

Pewne jest jedno: Mitologia Starosłowiańska istniała. Nadszedł zatem czas, by spróbować odtworzyć wygląd starosłowiańskiego Dzbana. Literatura na szczęście nie uznaje konieczności podwójnych potwierdzeń, ani nie lęka się ryzyka stawiania niepewnych hipotez. Oczywiście wszędzie tam, gdzie jest to możliwe, staramy się trzymać owych szlachetnych, naukowych zasad. Rzadko jednak się zdarza byśmy - jak w przypadku światowita, Swaroga, Dażboga, Mokoszy czy Chorsa, jeszcze paru wielkich i szeregu mniejszych bóstw - potrafili konkretną skorupkę umieścić na mapie Dzbana ze stuprocentową gwarancją trafności. Układamy tę łamigłówkę jak wielkie prehistoryczne puzzle, z których miejscami zeszyły barwy, gdzie indziej zupełnie zatarł się rysunek, a niektórych fragmentów w ogóle brakuje. Odbudowanie Dzbana w kształcie wiernym przeszłości jest niemożliwe. Warto jednak wyobrazić go sobie w sposób maksymalnie przybliżony, choćby takim jakim mógłby być dzisiaj, gdyby go nie rozbito.

W proces odtworzenia włączono wszystkie dostępne autorowi źródła i materiały archeologiczne, etnograficzne, religioznawcze, historyczne, dziejopisarskie, antropologiczne i onomastyczne. Wśród narzędzi zastosowano też symulację, lingwistykę komparatystyczną, etymologię, analizę dawnych kronik, zapisków, przekazów, oraz analizę współczesnych prac nad mitologią Słowian, Bałtów i Germanów, a także porównawczo innych ludów (tak starożytnych jak i dzisiejszych kultur tzw. prymitywnych). Zanalizowano też dostępne mity, legendy (także heraldyczne), podania, bajki i baśnie, oraz ustną tradycję ludową (np. Moszyńskiego, Kolberga itp).

Wszelkie istniejące skorupy i okruchy postarano się zebrać, a następnie z pasujących do siebie, niesprzecznych fragmentów ułożyć nowy Dzban wykorzystując maksimum materiału. Miejsca puste z konieczności wypełniono wyobraźnią, braki w rysunku czy kolorze uzupełniono świeżą linią i pokryto świeżą farbą, zarysowane a niedokończone ryty rozwinięto. Nie działało się to jednak w sposób dowolny, lecz na zasadzie logiki narzuconej przez istniejące wokół pustego pola odłamki i fragmenty Starego Dzbana. Jest to praca tak rozległa, a sam proces od-tworzenia tak skomplikowany, że z pewnością nie uniknięto w niej błędów. Ale, jak mawiają chińscy mędrcy: Nie przejdiesz drogi jeśli nie postawisz na niej pierwszego kroku. świat się jeszcze nie kończy, błędy można wyeliminować w przyszłości. Od czegoś jednak trzeba zacząć.

Instykt rozwikływania zagadki własnego pochodzenia, odnalezienia korzeni własnego rodu (narodu), jest jednym z podstawowych dążeń i pragnień każdego człowieka.

Ocalenie tożsamości w dobie wielkich kulturowych nacisków będzie może miało

zasadnicze znaczenie dla następnych pokoleń. Tożsamość to przede wszystkim świadomość historyczna. Historia zaczyna się od prehistorii, a ta jest domeną mitu. Mitologia jest głównym korzeniem drzewa, którego pień stanowi Historia, zaś koronę Współczesna świadomość. Jakie owoce Przyszłości może wydać drzewo podcięte u korzeni?

Tom, który oddajemy w ręce Państwa jest pierwszą częścią większej całości, i dotyczy najpełniej zachowanego w tradycji materiału na temat najniższych bytów niebiańskich, Bogunów i Boginek, czyli Stworzów, oraz demonów i półdemonów, czyli Zduszów. Jest to nie tylko pełny leksykon, ale rodzaj encyklopedii wierzeń stanowiący wstęp do Wielkiej Mitologii Słowian.

Nim przejdziemy do omówienia cech i właściwości licznej gromady bóstw i demonów, musimy zapoznać Państwa z dwoma syntetycznymi mitami (ich rozwinięcie znajdzie się w kolejnych tomach Biblioteki Starosłowiańskiej), wyjaśniającymi rodowód i umiejscowienie owych niskich bytów niebiańskich w Kręgu innych istot, zarówno Bogów jak i Ludzi.

KONIEC ROZDZIAŁU

Kiedy Bóg Bogów - światowit ulepił Trzecią z Rzeczy Pierwszych, Bułę, rzucił ją w Głąb. Bogowie Działów, zwani Kaukami albo Alkami - Czarnogłów i Białoboga - zapragnęli natychmiast ją posiąść. W krótkim przelocie rzecz owa błysnęła im prawdziwym pięknem, a zawsze jedno z nich pragnęło panować nad tym co miało drugie i swego panowania z nikim nie dzielić. Buła wpadła na samo dno Głębi. Czarnogłów musiał zanurkować, żeby ją wydobyć. W przeciwnym razie Buła znalazłaby się we władaniu Białobogi, mającej w mocy Głąb. Nurkował trzykrotnie nim wreszcie wydobył Bułę-Bytę na wierzch. Białoboga jednak nie zamierzała rezygnować z nowego nabytku i uczepiła się skrzęcej Buły ze wszech sił. Rozpoczęła się walka.

Kaukowie bili się zajadle wezwawszy na pomoc Ażdahy, czyli oddane im na służbę Smoki i Żmijów-Żnuje. Szarpali Bułę w górę i w dół i ciągnęli od wieczności do nieskończoności. Wkrótce włączyli się także do bitwy Stronporowie, Bogowie Stron i Pór, zwani też Kirami, razem ze swoimi pomocnikami żar-ptakami światłogońcami. W trakcie tej szamotaniny rozciągnięto Bułę na wschód i zachód, z północy na południe, od świtu do zmroku, od wiosny do jesieni, od lata do zimy, od półnoka do pół dnia.

Kirowie, Kaukowie, Ażdahy i światłogońce tak mocno ciągnęli we wsze pory, strony i działy, że Buła nagle trzasła i rozleciała się. Rozpadła się na Bryłę i Bryję (Grudę i Glinę), a z jej wnętrza trysnęło snopem iskier zlepiszczce światowitowe - Poświatło (Kir), które uszło w Głąb. Bryła i Bryja rozleciały się od siebie, w różnych kierunkach i teraz Kaukowie nie mogli już utrzymać wszystkiego w swoich rękach. Ponieważ żadne z nich nie zamierzało ustąpić, musieli się rozmnożyć. Kaukowie zawarli krótki rozejm, w czasie którego splodzili i wydali na świat swych czterdzieścioro dzieci - Jednogłowych.

Było to dwakroć po osiem Żywiołów i dwakroć po tuzin Mocy. Połowa Bogów Jednogłowych miała cechy po Pramaci-Białobodze, zaś połowa po Praoćcu-Czarnogłowie. Żywiołowie i Moce rzucili się razem ze swymi rodzicami ku Ziemi powstałej z Bryji, Zaświatom-Weli powstałej z Bryły i Niebu, które nastąpiło ze złączenia dotychczasowych Niebiosów Poświatłem-Kirem w jedność litą niczym zwierciadło. Bój o panowanie nad światem rozgorzał z nową siłą.

Bogowie Mocy (Wielkomoce) Przeplątowie i Mocosze pognali za umykającymi ku Pierwnicy Ziemią i Welą. Przeplątowie pochwycili je w swoje sieci, a następnie z Mokoszami złączyli je kirem, welonem i bają utkanymi w jednolitą materię wszechświata, tak że przestały się oddalać. Daźbogowie (Żywioły światła i Nieba) oraz Weselowie (Moce Zaświatów) i Ładowie (Moce Porządku Rzeczy) ułożyli w należyty porządku warstwy niebiańskie, od Najdalszego Nieba przez Niebo Głębokie i Wysokie, które wszystkie złączyli tęczowymi mostami z poświatła. Daźbogowie naciągnęli też wykute przez Swarogów Sklepienie Niebieskie nad Ziemię czyniąc z niego Niebo Niskie.

Simowie pokryli Ziemię łądami, Strzybogowie otoczyli ją powietrzem. Białoboga podczas bijatyki trzasnęła w plecy Czarnogłowa i ten wypluł ukryte pod językiem bryłki, przez co powstały na Ziemi łańcuchy górskie z twardej skały. Sporowie uczynili załęg w bagnach, Wiłowie nasadzili puszcze i puścili w nie zwierzyne. Wtedy Perun rozciął brzuch Siemi i Wodowie wydobyli się na powierzchnię zalewając wszystko, tak że nieliczne tylko góry wystawały ponad Przedmorze. Podobna bitwa toczyła się o Welę. Jej krawędzie Białoboga zabrudziła bryją, której pełno schowała za paznokciami. Czarnogłów tłukł ją po palcach, by puściła skraj Zaświatów i wtedy bryja trysnęła spod paznokci Pramaci na sam środek. Na

Weli Wodowie nie wydobyli się tak łatwo z pułapki twardych skał, i w związku z tym powstał tam jeden ląd - współśrodkowa wyspa (z bryji Białobożej) zwana Niwą, a otoczył ją głęboki na dziesiątki kilometrów parów zwany Nawią. Ze wzgórz Niwy na dno Nawy spłynęła Rzeka Rzek - Pętlica. Z czasem Niwę zamieszkali Bogowie, zaś Naw przeznaczono umarłym. Ale było to dużo później.

Taka sama straszliwa bitwa toczyła się o władanie Niebem. Swarogowie palili żywym ogniem przeciwników, Morowie siali zarazę i zniszczenie, Perunowie przeszywali wrogów oszczepami-błyskawicami, cięli ich mieczami gromów, rozplątywali siekierami piorunów. Strzybogowie rozpędzali walczące przeciw nim zastępy Wodów dując straszliwym, gorącym wichrem.

Jednakże i ta krwawa potyczka, w trakcie której Jednogłowi Wielkobogowie ścierali się ze sobą i znów na przemian łączyli, by wydać potomstwo (Małobogów), które by ku nim przechyliło szalę zwycięstwa, nie przyniosła rozstrzygnięcia. Co prawda Kaukowie i ich Ażdahy opadli z sił, a zaraz potem Kirowie i ich światłoğunce oddalili się na płaskowyż zwany Równią Welańską, gdzie osiedli i wyłączyli się z dalszej walki, ale żadna z Mocy ni żaden z Żywiołów nie mógł zapanować samodzielnie nad całym światem.

Zawarto kolejny rozejm, ponieważ wszyscy czuli się wycieńczeni bojem. Bogowie Żywiołów i Bogowie Mocy zgromadzeni teraz w dziewięciu stronnictwach usiedli na Równi, u dziewięciu ognisk, radząc co dalej począć i knując plany przeciw sobie. Uradzono, że korzystając z nieśmiertelnej materii jaką światowit zostawił w różnych postaciach po całym świecie nim się zawił w Kłódź, trzeba ukształcić Potwory. Tak też zrobiono.

Powstało Dziewięć Potworów, które miały wspomóc Żywioły i Moce w rozstrzygnięciu walki. Jednakże Jednogłowi przecenili swoje możliwości. Potwory wymknęły się spod ich kontroli i rozpoczęły między sobą niszczycielską bitwę. Trzy z nich toczyły Bitwę o Ziemię, trzy Bitwę o Welę, zaś trzy pozostałe Bitwę o Niebo. świat był w trakcie tych bitew obracany w perzynę, a piękne dzieła Bogów zamieniły się w proch. Ziemia została zrujnowana, Wela także zamieniła się w pobjowisko, a Niebo ledwo trzymało się kupy. Bogowie ponosili nieustannie wielkie straty. Boruta stracił oko i na zawsze okulał, Czsnota o mały włos nie rozsypała się na kawałki, z czterdzięciorga dzieci Chorsa ocalało tylko dwoje, dziewięciu synów Swaroga zostało pożartych, jeden z Potworów wyżarł też lewy bok Chorsiny, Prawic stracił jedną rękę.

Sklepienie Niskiego Nieba nad Ziemią trzymało się na drzewie wyrastającym z wierzchołka Góry Trzygław, nazywanym Ósica. Pozostałe nieba trzymały się na Przypórze Pierwni (Niebo Najdalsze), Gwóździe Głębi (Niebo Głębokie) i Stózarze Niebieskim (Niebo Wysokie). Potwory w zapamiętaniu pożerały tęczowe mosty, rzucały w siebie łańcuchami górskimi, wypijały morza, rozbijały gwiazdy. Gdy zaczęły łamać kolejne Drzewa świata i Niebo popękało grożąc całkowitym zawaleniem, a trzęsący się ze strachu Jednogłowi przycupnęli w Lęgowisku na cyplu Trzygławia, przypominając raczej robactwo niż potężnych władców, po raz pierwszy od początku stworzenia światowit opuścił Kłódź by ratować od upadku swoje dzieło. Na szczęście Jednogłowi nie potrafili uczynić Potworów nieśmiertelnymi, choć taki był ich zamiar. światowit pozbawiając ich innych główni (głów i obliczy) pozbawił ich bowiem odpowiednich mocy stwórczych. Dzięki temu Potwory, choć wieczne, były śmiertelne i dało się je zabić, rozerwać ich ciała, a z ciał tych uczynić inne wieczne stworzenia. światowit na własnych barkach podtrzymał całe Niebo, a Potworom ukręcił łby, po czym zlecił Jednogłowym by natychmiast rozszarpali pozostałości po Potworach na wiele

kawałków. Czterdzieścioro Jednogłowych Wielkobogów i Małobogowie, ich czterdzieścioro ośmioro dzieci, rzuciło się ochoczo do tej pracy pragnąc wymazać swe winy. Lękano się okrutnie gniewu Boga Bogów pamiętając, co uczynił ze swymi pierworodnymi synami Zniczami.

Przypór, Gwózd, Stózar i Ósica były czterema kawałkami dawnego Wspaniałego Świata, który się światowitowi kiedyś połamał. W ciele jednego z Potworów, olbrzymia światogóra zwanego Podbójem znalazł się także fragment owego Wspaniałego Świata. Dlatego Bóg Bogów szkielec Podbója wbił w Równię Weli, przez co powstały tam wysokie góry i szczyt zwany Wierchem Weli, a z głowy tego Potwora wyrosło nowe Drzewo Świata - Wierzcha, nazywane też Wierszbą lub Wiechą. Miało trzy konary, lecz cztery wierzchołki i na nich oparło się teraz Całe Niebo. Drzewo pokryło się srebrnymi liśćmi, zakwitło białym kwieciami i wydało złote owoce (Łużycanie widzą w Wierszbie Jabłkodąb a w jej owocach Złote Jabłka, Polanie widzą Wierzbę a owoce mają za Złote Gruszki, Mazowie widzą Potrójny Dąb-Jawor-Osikę a owoce mają za Złote Żołędzie, Chorwaci prawią o Trójjodle, jeszcze inni o Trójsośnie lub o Potrójnej Morwie).

Jednogłowi dobrali się parami i rozerwali Potwory na Osiemdziesiąt i Osiem części. Każda para ukształciła ze swych części odmienny ród Przedstworzów złożony z czwórki, lub piątki Bogunów bądź Boginek. Przedstworzowie stali się poronnymi dziećmi owych par boskich, jako że nie zostali poczęci płciowo i nie byli nieśmiertelni. Tak narodzeni Przedstworze zostali sługami Bogów i ich pomocnikami w ziemskich, welańskich oraz niebiańskich pracach. Nazwano ich Przedstworzami z kilku powodów: po pierwsze powstał podczas Bitwy o Przesławienie (Niebo, Węł i Ziemię), po drugie powstał w przesławieniach, po trzecie zostali przepotworzeni z ciał Potworów, po czwarte stworzeni rękami Jednogłowych. W tej postaci dotrwali do kolejnej wojny, Wojny O Krąg. Wtedy dopiero zostali Ustokrotnieni. Zabieg ten, dokonany również przez Jednogłowych, nadał im dzisiejsze rozmiary i sprawił, że ich liczba wzrosła stokrotnie a choć znacznie się przez to pomniejszyli, ich siły również poważnie wzrosły. Od tego momentu zaczęto ich nazywać Stworzami. Wtedy właśnie Stworze przyjęli postać i wymiary, jakie mają do dzisiaj.

Gdy z Potworów powstał Przedstworze światowit ustalił nowy porządek, dokonał podziału Niw między Bogów i dał im taje, by znaczyli nimi swoje rzeczy i włości. Zakazał kłótni, ustanowił zwierzchnictwo Peruna nad Żywiołami, oraz Prowego nad Mocami, i nakazał uporządkowanie Przesławienia po zaistniałych zniszczeniach. Tym sposobem narodziły się w swym dzisiejszym kształcie Przesławienie, jak i Przedstworzowie poczęci z Potworów, którzy przemienili się później w Stworze. światowit uspokojony ułożonym porządkiem zamknął się ponownie w Kłódź, lecz jego polecenia zostały potem złamane i znów wybuchła wojna.

KONIEC ROZDZIAŁU

O przemianie Przedstworzów w Stworze i narodzinach Zduszów.

Po Wojnie O Bułę nastął bardzo krótki czas pokoju. Przez chwilę zdawało się, że światowit może odpoczywać w Kłódzi nie lękając się o całość swego dzieła. W tym właśnie czasie, bożego odpoczynku, z Wiehcia (pęku gałązek Wierzchy związanych w różgę, którą się Bóg Bogów szorował, obcierał i oćwiczał w kąpieli) powstał Ludzie. Ludzie narodzili się z hodowli Kauków, którzy porwali wyrzucony przez światowita Wiecheć i, wpiersz się jak zwykle pobiwszy, połamali gałązki na patyki, a potem doszli do zgody i razem zasadzili owe patyki w zagon na welańskiej Równi. Czarnogłów i Białoboga podlewali swą uprawę przez całą welańską noc, a nad ranem zerwali to, co wyrosło. Chcieli początkowo uczynić z Ludzi swoich pomocników, ale okazało się, że przez chwilę nieuwagi Prarodzciców zakradł się na zagon tuż przed świtem zawistny Bóg Zagłady i Zarazy - Mor, i podlał uprawę Czarną Wodą (Wodą śmierci) ze swego Czarnego źródła. Jako śmiertelnicy, Ludzie nie mogli pozostać na Weli i strącono ich na Ziemię, w Kolibę. Koliba była więc pierwszą ojczyzną Plemienia, a Plemię nazwano w końcu Zerywanami, jako że zostali zerwani przez Boga Bogów z Wierszby, potem znów byli zerwani przez Kauków z boskiego zagonu na Równi, później zrzucano ich z Weli przez co zerwali z miejscem swych narodzin, na koniec zaś zerwali także z Kolibą, wypędzeni przez Bogów, gdy z pychy sprzeciwili się ich panowaniu i rozpętali Wojnę O Taję.

Zaraz po narodzinach Ludzi i ich upadku z Weli między Bogami nastąpiły poważne spory o władanie różnymi rzeczami. Złamano porządek ustanowiony przez światowita, w zapamiętaniu podeptano i zlekceważono jego zalecenia. Wybuchła kolejna wojna, Wojna O Krąg, która była jeszcze gorsza niż poprzednia Wojna O Bułę.

Do pierwszej bitwy doszło u Wielkiego Ogniska na przełęczy Równi, gdzie Bogowie

zeszli się następnego wieczora po odejściu światowita. Wielkie Ognisko, zwane odtąd Ogniem Ognia rozpałił na Równi sam światowit, kiedy ustanawiał nowy ład i przydzielał Bogom taje. Wtedy wszyscy zebrani zasiedli dookoła ognia w przypadkowym porządku. Teraz, gdy Boga Bogów zabrakło, nie mogli się porozumieć co do kolejności. Bogowie Żywiołów uważali, że to im się należy miejsce przy samym ogniu, w najwyższym Kręgu. Bogowie Wielkich Mocy (Wielkobogowie Mocy)

nie

godzili się z tym i rozgorzała sprzeczka na temat ważności, starszeństwa i tym podobnych rzeczy. Tymczasem Małe Żywioły cichaczem zajęły Drugi Krąg, chcąc być blisko rodziców. Tym sposobem Moce zostały zepchnięte w Trzeci i Czwarty Krąg, daleko od Ognia. Weles i Nyja, najbardziej zajadli w tym sporze, rozerwali pierścień zespolonych Bogów Żywiołów i przepchnęli się ku ognisku traktując co poniektórych. Pociągnęli za sobą Mora z Marzanną (Moce Zagłady, Zarazy, Starości i Zapomnienia), Podaga z Pogodą (Bóstwa Drogi, Podróży, Zgody, Pogody i Spokoju-Pogodzenia) oraz Roda z Rodzaną (Bogów Narodzin, Myśli, Prawdy i Rodu). Wtedy Żywiołom udało się ponownie zespolić i cztery rody bogów Mocy zostały odcięte od reszty. Od sprzeczki przyszło do rękoczynów sprowokowanych przez Welesa i Roda. Rodzana popchnięta w trakcie szamotaniny przez Swarę wpadła do ognia i cała skóra prócz stóp i lewej piersi w jednej chwili jej szerniała. Od tego czasu stała się Boginią o Czarnej Skórce. Jej dzieci, Zaródź i Rada-Rodzica rzuciły się na pomoc matce, a za nimi ruszyli pozostali Bogowie Mocy. W Bitwie O Miejsce, która nie przyniosła rozstrzygnięcia, Bogowie stratowali Ogień Ognia i o mało co całkiem przez nich nie zagaś.

W Wojnie O Krąg wzięli udział wszyscy Jednogłowi, Kirowie, Kaukowie i wszyscy ich pomocnicy: Ażdahy, światłogońce i Przedstworze. Pod koniec, z braku wojowników, powołano też całkiem nowe byty spośród ludzi umarłych - tych właśnie, wywodzących się z dusz zmarłych nazwano Zduszami.

Po pierwszej bitwie przyszły następne: O Miesiące, O Maści, O Miana, O Moc (Moc rządzenia ludźmi), O Mnożność i O Miare. Drugą bitwę, O Miesiące, rozpętali również Welesowie. Wpierw Jednogłowi przemocą odebrali panowanie nad miesiącami Bogom Stron i Pór. Stało się to za namową Sporów (Bóstw Powodzenia i Obfitości), którzy twierdzili, że Kirowie są zbyt zajęci porami roku, stronami świata i w ogóle miarami czasu, przez co zaniedbali zupełnie miesiące i te nie przynoszą należytego pożytku. Perunowie, Swarogowie i Wodowie dali się łatwo przekonać, Strzybogom było obojętne co się stanie z Trzynastoma Braćmi-Miesiącami, Simowie zaś, a właściwie Siem, obawiali się tylko, żeby po stronie Kirów nie stanęli Kaukowie. Jedyne Dażbóg zdecydowanie sprzeciwiał się przedsięwzięciu, bojąc się że wyniknie z niego nieszczęście.

Okrzyknięto go tchórzem, lecz wzięwszy pod uwagę zastrzeżenia Siemi postanowiono dla wzmocnienia pojednać się z Mocami i uderzyć razem. Trzeba coś było dać Bogom Mocy w zamian za wsparcie. Uradzono więc, że pięcioma z miesięcy będą władać Moce. Z takim poselstwem ruszył Perun ku Ognisku Mocy. Rod oponował bardzo przeciw wspólnemu działaniu i dawał za przykład swoją czarnoskórą siostrę-maźonkę Rożdanę poszkodowaną tak fatalnie w poprzedniej potyczce. Przeważył wspólny głos Kupały i Welesa, mających zwykle w każdej sprawie odmienne zdanie. Uznano ich solidarne poparcie za dobry znak. Na dodatek Perun przyrzekł Wielkobogom Mocy oprócz pięciu miesięcy także miejsce w drugim Kręgu wokół Ognia. Uderzono o świcie i po długiej, wyczerpującej bitwie odebrano Kirom panowanie nad miesiącami. Zaraz po zwycięstwie, gdy przyszło do podziału łupów, Perun zupełnie pominął Welesa, a oburzona tym faktem Nyja rozcięła mu pierś

swoją kosą. Trysnęła boska krew, zrobiło się zamieszanie i wybuchła nowa bitwa, tym razem między zwycięzcami. Kirowie spróbowali wtedy raz jeszcze odebrać swoje władztwo, ale Czarnogłów i Białoboga ich nie poparli. Tak więc miesiące zostały przy Jednogłowych, Peron miał jedną bliźnię więcej, a w świecie rosło zamieszanie. Teraz najpierw szły Miesiące Żywiołów, po nich zaś Miesiące pochwycone w boju przez Moce, a na dodatek ich kolejność nie zgadzała się z porami zasiewów, wschodzenia ziarna, zbiorów czy spoczynku, ustalonymi przez Kirów.

Trzecia bitwa wybuchła O Maści, czyli Barwy. Ta dotyczyła głównie Kauków, Czarnogłowa i Białobogi, którzy władali dwiema spośród ważnych barw oraz Kirów. Maści była wprost niezliczona ilość, ale tylko siedem z nich miało wielką wagę: biała, czarna, niebieska, czerwona, żółta, złota i srebrna. Białą i czarną władali Kaukowie, zaś złotą, srebrną, czerwoną i niebieską Kirowie. Tylko Dażbóg posiadał ważną, żółtą maść. Po różnych podstępach i zmiennych kolejach bitew także i tym razem nie doszło do ustalenia żadnego rozsądnego ładu, a tylko powiększono bezład. W wyniku bitwy Kaukowie nie utracili całkowicie panowania nad bielą i czernią, ale od tego momentu także Weles wziął czarną maść, a Strzybóg i Dażbóg maść białą. Żywioły wyrwały Kirom maść srebrną i złotą, po czym rozdzieliły te barwy między siebie sprawiając, że inne zdobyte przez nich w bitwie barwy nabrały blasku, stały się jaskrawe i świetliste. Kirom udało się utrzymać barwę niebieską i czerwoną, jak również zdobyć na Dażbogach żółtą i włączyć w swe panowanie zieleni posiadaną poprzednio wyłącznie przez Wiłów. Część żółtej maści wykradł Kirom Makosz, część czerwieni zabrał im Kupała. Z kolei niemal puste puzderko po żółci wykradł Makoszm Przepląt, a jego żona Płatwa zdobyła takie same niemal puste pudło po maści czerwonej od Kupały. Stąd powstała całkiem nowa maść przeplątowa-pomarańczowa. Zapanował przeto w materii barw zamęt, z którym nawet później było sobie trudno poradzić i którego skutki są widoczne do dziś.

Jeszcze się dobrze nie zakończyła Bitwa O Maści, gdy rozpoczął się kolejny spór, który doprowadził do Bitwy O Miana (czyli Tytuły) będącej w istocie bitwą o granice Niw i kompetencje pomiędzy Jednogłowymi.

Rodowie uważali się za Panów Narodzin, a całą tę niwę za swą wyłączną własność. Tymczasem Kupałowie stwierdzili, że zaródź bierze się z miłości lub żądzy, a wynikiem narodzin nowej osoby czy pomysłu jest nowa miłość lub kolejne namiętności. Rodowie nie chcieli oddać ani kawałka swej niwy po dobrej woli, więc Kupałowie odebrali im go przemocą. Podobnych sporów wyłoniło się nagle o wiele więcej. Pogoda postanowiła odebrać Strzybogom władanie Dobrym Powietrzem i Powiewami, śląkwa rzuciła się na Perperunę nie mogąc się pogodzić z utratą wykradzonych jej podstępem przez tamtą Chmur, Morowie kłócili się z Welesami o władanie Zagładą, Zaświatem, śmiercią i Zapomnieniem. Chorsowie, Przeplątowie, Rodowie i Ładowie starli się o władanie niwami Wiedzy, Porządku, Tajemnicy, Wiary i Rozumu. Dziewanna postanowiła wydrzeć Ładzie-Łagodzie Krainę Łowów. Zaczęły się także swary wewnątrz rodów. Wkrótce doszło do powszechnej bitwy, która doprowadziła świat na krawędź rozkładu przez pomieszanie kompetencji bogów.

Przyszła piąta bitwa, O Moc Władania Ludźmi. Tu wszystkie Żywioły zespoliły się przeciw Bogom Mocy, usiłując ich odsunąć od panowania nad ludźmi. Zamieszanie sięgnęło szczytu, a w żadnej materii nikt nie potrafił osiągnąć przewagi nad innymi. Brakowało już tylko tego, żeby dzieci wystąpiły przeciw rodzicom próbując ich zabić, lub wyrzucić z ich domów i niw.

Po piątej przyszła szósta bitwa i stało się to najgorsze. Małe Żywioły i Małe Moce wystąpiły razem przeciw wszystkim Wielkobogom walcząc o Mnożność, której im odmówiono. Z ich cielesnego obcowania między sobą nie rodziły się dzieci. Mieli dzieci ze Smokami i Żmijami, ze światłogońcami i Boginkami oraz Bogunami, ale ci wszyscy jako zaledwie boscy pomocnicy wydawali na świat chimery albo słabeuszy. Małobogowie mieli też potomstwo z Ludźmi, ale ci - choć byli królami, wieszczami i wytędzami jako śmiertelnicy nie mogli zasiadać z bogami w Kręgu na Równi. Taka była wola Boga Bogów, lecz Małobogowie kierowani złością i zawiścią rzucili się przeciw swym rodzicom.

Ostatnia z Siedmiu Bitew w Wojnie O Krąg dotyczyła Miary, czyli Kołacza Wieków. Dzielili go między sobą Wielkobogowie. Kto spożywał w danym roku Kołacz, ten władał tym rokiem w Kręgu następujących po sobie lat. Kołacz Wieków sporządzony był z welańskich zbóż dających temu, kto je spożył, Wieczną Młodość, Wieszczą Mądrość i Wielką Moc. Być może to było przyczyną, dla której Wielkobogowie zazdrośnie strzegli tajemnicy wypieku Kołacza. Jak widać nie chodziło jedynie o Miarę Czasu, ale i Miarę Mądrości oraz Miarę Siły. Małobogowie chcieli nie tylko dorównać rodzicom, lecz zająć ich pozycję, dlatego i ta bitwa była w pewnym sensie bitwą o Miejsce w Kręgu. Był to najważniejszy i najcięższy bój całej wojny. Zjednoczeni Małobogowie nie byli ani tak sprytni, ani mądrzy jak zespoleni Wielkobogowie, jednakże przywykszali tamtych siłą i nie znającą lęku odwagą, z której brało się wielkie zdecydowanie ich działań. Gdy pozycje Wielkich Żywiołów i Mocy były poważnie zagrożone i zbliżał się nieuchronnie szturm na Dwór Sporów, gdzie spoczywał Kołacz, Perun z Prowem w przebiegłym sposobie odebrali Małobogom służących im Przedstworzów. Ci nie zrezygnowali jednak z ataku, lecz zdesperowani sięgnęli w Zaświaty. Najpierw do Nawi Zmartwychwstańców zwanej Założą, a potem głębiej, w Naw Smoczą czyli Piekło, skąd dobyli dusze największych okrutników i zbrojczych i tchnęli je w trupie ciała. W ten sposób powstała wielka armia Sił Ciemności, złożona z 64 tysięcy Zduszów. Z Zaświatów wyległy Wampiry, Lepiry, Martwce, Przekosty, Biesy, Stroska, Skrzadła, Dybuki, Upiory, Wilkołaki, Wiedźmy, Strzygi, i w bojowym szyku ustawiły się na Niebieskim Polu gotowe do walki. Na ich czele stanęli Perunic, Swarożyc i Wład.

Przerażeni Wielkobogowie zebrali na Stokrotnych Łąkach, w pobliżu Dworu Sporów, wszystkich Przedstworzów. Tu zakopano ich w stokrotnie sporzącą glebę i podlewano obficie Żywą Wodą ze Studni Roda. Wkrótce z każdego zakopanego Przedstworza wyrosło sto okazałych kwiatów o stu białych płatkach. Były to Stokrocie. Gdy pąki rozpekły się, wyskoczyła z każdego Boginka lub Bogun. Tak narodzili się Stworzowie. Byli o wiele mniejszych rozmiarów niż Przedstworzowie, ale było ich sto razy więcej i mieli taką samą moc jak ich poprzednicy. Najszybciej jak to było możliwe ułożono bojowe szyki i prowadzeni przez Peruna, Ładę-Łagodę, i Dziewannę Stworze opuścili usłaną białym kwieciem Łąkę Stokrotną, na której dokonało się Ustokrotnienie.

Na Niebieskim Polu stanęły przeciw sobie dwie potęgi dosiadające niebiańskich i welańskich wierzchowców: 64-tysięczna armia Zaświatów złożona ze Zduszów i Małobogów, i prawie 32-tysięczne zastępy Welan złożone ze Stworzów i Wielkobogów. Kiedy doszło do starcia, zatrzęsły się Niebiosy. Zatrzęsała się zaraz potem Wela, gdy spadli na nią z impetem szepieni w śmiertelnym zmaganiu, i pękła w trzech miejscach. Zadygotała Niwa i Nawie, zaś na Wierchu wzruszyła się Kłódź światowita pchnięta z posady. Konary Wiechy poczęły trzeszczeć, a Złote Jabłka pospadały na trawę niczym strząśnięte niewidzialną ręką klejnoty.

Całe Niebo zachwiało się w posadach grożąc powtórny zawaleniem. Wtedy światowit po raz drugi od Stworzenia świata opuścił Kłódź i rozdzielił zwaśnionych. Jednak nie był już tak łagodny jak poprzednio. Wielu zostało ukaranych, wielu pozbawionych zdobyczy, wielu musiało odbyć srogię pokuty i gęsto się tłumaczyć, wielu utraciło swe miejsce w Kręgu. Dużo jednak Bóg Bogów zostawił w nowym kształcie uznając, że widać jest odpowiedniejszy dla Jednogłowych, Stworzów i Ludzi. Pozostawił też przy życiu Zduszków, by zrównoważyli świat. Uznał, że skoro zostali poczęci są widać potrzebni. Odtąd stali się oni rodzajem kary dla Bogów oraz ludzi. Od tamtej chwili bowiem jest wiele zła na świecie, a we wszystkim złym Zdusze maczają palce i są zawzięci przeciw Żywym.

Gdyby Wielkobogowie nie walczyli ze Zduszkami nieustannie i cztery razy do roku nie wypowiedali im Wielkiej Bitwy, namnożyłoby się tyle zła, że wszystko już dawno obróciłoby się w rozsypkę. (Wielkie Bitwy i Dzikie Łowy mają miejsce między 20-26 marca, 20-26 czerwca, 20-26 września oraz 20-26 grudnia).

KONIEC ROZDZIAŁU

Bogunowie i Boginki tworzą osiemdziesiąt osiem rodzin, różniących się wyraźnie między sobą i przypisanych do różnych domen i niw świata. Jako służący Żywiłom i Mocom nie mają ciągłego, jednowymiarowego stosunku do ludzi, nie są dla nich ani dobrzy ani źli, nie są im ani zdecydowanie przychylni, ani też bezwzględnie wrody. Ich działanie wobec człowieka zależy od zamiarów Bogów. Są jednak pewne zasady, których należy w obcowaniu ze Stworzami przestrzegać, jeśli nie chce się mieć poważnych trudności. Przede wszystkim Bogunowie i Bogunki nie znoszą, gdy ktoś im wchodzi w drogę, albo gdy usiłuje je podpatrzyć - taki człek jest poważnie zagrożony. Ktoś kto rozeznaje się w miarę dobrze w otaczającym go świecie i działających nań siłach rzadko staje w poprzek działaniom Stworzów i Bogów, jest więc raczej bezpieczny. Zdarza się jednak w życiu, iż człowiek musi stanąć naprzeciw potęgi, albo przypadkiem znajdzie się w oku burzy. Wtedy przydać się mogą działania magiczne, środki czarowne, zaklęcia odczyniające, czarodziejskie zioła używane jako Wieńce, napary, nalewki, maści, różnorakie amulety umieszczane na ciele jako naszyjniki (te noszą nazwę pawęzu) albo woreczki (te zwie się po słowiańsku kaptorgami), a także liczne, specjalne sposoby postępowania, chroniące przed gniewem bóstw i ich pomocników, uosabiających najdrobniejsze nawet siły przyrody.

Bogunów i Boginki można z grubsza podzielić na opiekunów żywiołu Nieba, Ognia, Wody, Powietrza, Sporu i Ziemi, opiekunów Pól, Lasu i Dzikiej Zwierzyny, Upraw, Stad, Domu, Rodu i Plemienia, Losu (zwanego po starosłowiańsku źrzebem, bytem lub dołą), Skarbów i Kopalin, Miłości i Żądzy, Cnót, Prawd oraz Ładu, duchy Pogody, duchy Księżycowe, a także zwiastunów i nosicieli Choroby i śmierci. Rozgraniczenia te nie są zawsze do końca ostre. Na przykład bóstwa Pogody są bliskie władcom Powietrza i Wiatrów, zaś boginki Narodzin spełniają podobne funkcje jak strażniczki Losu, narodziny splatają się ze sprawami Miłości i Żądzy, a te są znów złączone z żywiołem Wody będącej symbolem płodności. Podobnie zachodzą na siebie miejscami kompetencje innych Stworzów, choć nigdy się w pełni nie pokrywają.

Wszystkie Stworze mają mocno określoną postać, o której można by powiedzieć, iż jest to podstawowy kształt, w jakim się - jako siły natury - uzewnętrzniają.

Bogunowie i Boginki potrafią bowiem przyjąć każdą dowolną postać, lub nawet stać się niewidzialnymi na czas jakiś, jednak wymaga to od nich wysiłku i wracają do swego podstawowego wyglądu zaraz, gdy tylko jest to możliwe. Ludziom ukazują się najczęściej w owej podstawowej formie. Da się więc Stworze podzielić na takie, które mają swą główną formę zwierzęcą, takie które mają kształt ludzki, albo też takie o postaci nieokreślonej. Z kolei Bogunowie i Boginki o kształtach ludzkich mogą być rozmiarów zwykłego człowieka, olbrzyma (co jest u Słowian bardzo rzadkie), człowieka karłowatego, albo też mogą być całkiem małe (wysokości 7 centymetrów i mniej). Wśród Stworzy karłowatych można znów wydzielić dwa typy: o zwyczajnych proporcjach ciała i drugi, z nieproporcjonalnie dużą głową. Każda z rodzin Stworzów różni się od innych wieloma zewnętrznymi cechami, najczęściej fantastycznymi, szczegółami stroju i miejscami ukazywania się czy bytowania.

W dalszym ciągu tej pracy damy szczegółowe opisy tyczące wszystkich rodzin Bogunów i Boginek, jak również sposoby postępowania z nimi na wypadek spotkania, w razie ich złośliwej działalności względem nas, czy też otwartej napaści.

Powiemy, jak te drobne siły Natury ułagodzić, oswoić, a nawet uwięzić i zaprząć do działań na naszą korzyść, lub jak je bezpiecznie ominąć, stosując życiową mądrość i magię.

Warto jeszcze dodać, że pamięć o owych Boginkach i Bogunach zachowała się w różnych krajach w różnym stopniu. Często łączy ona narody dzisiaj geograficznie odległe, lecz dawniej stanowiące wspólnotę plemienną. Część wierzeń obejmuje do dziś cały obszar Słowiańszczyzny i kraje Bałtów. Świadczy to o ich prastarych korzeniach i wielkiej, pozwalającej przetrwać trzy i pół tysiąca lat, sile.

Oto parę etnograficznych przykładów dotyczących Bogunów i Boginek. Rusalki: są dziś najlepiej pamiętane przez Małorusów i Białorusinów, czyli potomków dawnych południowych Budynów. Dziwożony znają Małopolanie, Słowacy i Czesi - potomkowie dawnych Nurów, Choboły i Chichoły przetrwały u Łużyczan, potomków zachodnich Lugiów-Ługów. Pamięć o Łamjach-Łojmach najlepiej zachowali Podolanie, Białorusini wywodzący się z odłamu zachodnich Budynów, oraz Litwini i Łotysze pochodzący od Ostów-Aistów będących Bałtami. Wiły są dziś najlepiej znane Serbom, Chorwatom i Bułgarom, którzy są spadkobiercami zmieszanych ludów Sorbomazów, Nurów i Antów-Wątów oraz Czarnosiermiężnych-Burów (Sklawenów). Pamięć o Narecznicach zachowali Bułgarzy (dawni Antowie-Wątowie), a pod innymi nazwami: Oriśnicy - Bośniacy, Czarnogórcy i Macedończycy (dawni Sklaweni), Sjudenicy - Czesi, Chorwaci, Słowacy (Nurowie), Udeńnicy-Małorusowie i Białorusini (Budynowie), Rodzanicy - Polacy, ślązacy, Pomorzanie (dawni Lugiowie i Wenedowie-Wądowie). O Płanetnikach, Chmurnikach, Obłoczycach i Latawcach

mówią

dziś Wielkopole i Małopolanie, Małorusowie i Mazowszanie, jak i Chorwaci, Słoweńcy, Czesi i Słowacy będący kontynuatorami tradycji Lugiów, Mazów i Nurów. O Laskowcach i Leśnicach wiedzą dziś najwięcej potomkowie północnych i wschodnich gałęzi wielkiego szczepu Burów-Czarnosiermiężnych, czyli Wielkorusowie. Także wśród Wielkorusów najlepiej zachowała się tradycja duchów domowych - Domowików, Detków, Domowych Dziadków, rozwinięta w licznych szczegółach. Pod postacią Ubożąt znane są te Stworze także Polakom (Mało- i Wielkopolanom), w innych krajach ich kompetencje pomieszały się z rolami Kraśniaków, Skrzatów, Kłobuków itp. Atwory i Kłobuki są najlepiej pamiętane przez Mazurów, Litwinów, ale i Czechów (Kuboćik), Pomorzanie i Wielkopole nazywają je Plunkami i mieszają ich funkcje z funkcją Skrzata. O Skarbkach zachowała się tradycja tam gdzie dobywano skarby ziemi - na Śląsku i w Małopolsce. Opowieści o Wodnikach, Topielicach, Południcach, świczkach, Nocnicach, Morach, Skrzatach, Newkach zna ogół Bałto-Słowiańszczyzny. Listę tę można kontynuować długo. Część wierzeń słowiańskich została wchłonięta przez tradycje innych krajów. Przez wschodnich Niemców, którzy zajęli ziemie i zasymilowali plemiona Wioletów (zachodnich Wądów-Wenedów), Obodrzyców,

Drzewian

i w dużym stopniu Serbów, Łużyczan (czyli południowych Wędów, Sorbów i Lugiów-Ługów), a także na terenie Prus Wschodnich Prusów, Żmudzinów i Jaćwiągów (Aistów-Ostów). Przez Węgrów, którzy zajęli ziemie Słowian Panońskich. Przez Rumunów na terenie Siedmiogrodu (Kraj Siedmiu Rodów), Mołdawii i Wołoszy. Przez Finów otaczających Słowian od północnego wschodu i przez narody Turskie z okolic Uralu i południowo-wschodniego krańca Europy (po Morze Kaspijskie i Kaukaz). Na zakończenie nastąpi jeszcze jedna uwaga. Boginie i Bogów określa się jako Panów i Panie Welańskie. W odróżnieniu od nich Boginki (Bogunki) i Bogunów nazywa się Pannami (lub Panuńciami) i Pankami (Paniczami) Welańskimi. Ogólnie wszystkie bóstwa zamieszkujące Niebo i Zaświaty nazywa się Welanami, Wetami lub Niebianami. Zmarli noszą ogólne miano Nawian (czyli mieszkańców Nawi, albo

Nieboszczyków). Zależnie od Nawi, w jakiej po śmierci przebywają, zwą się: jeśli w Założy - Założnicy, jeśli w Nawi Smoczej (Piekle) - Piekielnicy, jeśli w Nawi Wiecznoszczęśliwej (Raju) - Rajcowie (Rajce), jeżeli w Zaciszu (Nawi Cisz) - Ciszcy albo Czystowie. Potomstwo Stworzy z innymi Stworzami, Zduszami, Bogami lub Ludźmi nazywa się Boginiakami.

Bogunki i Bogunowie, jako po trzykroć poczęci rękami Żywiołów i Mocy i jako ich poronne dzieci, tworzą niższy krąg niebiański, nie zasiadają na Równi wraz z Małobogami i są zwykłymi pomocnikami oraz sługami Bogów-Żywiołów i Bogów-Mocy.

Po raz pierwszy poczęto ich jako Potworów, zabitych następnie przez światowita; po raz drugi jako Przedstworzów z kawałków ciał Potworów; po raz trzeci jako Stworze wylęgłe na Łąkach Stokrotnych ze stupłatnych kwiatów Stokroci.

W gruncie rzeczy Stworze są uosobionymi najdrobniejszymi siłami świata przyrody, przejawami działania Natury, reprezentantami szczegółowych praw Wszechświata, czyli inaczej - Niskmi Emanacjami Boga Bogów. Stanowią swiętą Bogów Żywiołów i Bogów Mocy (Jednogłowych), tak samo jak Gałęzowie są swiętą światowita, Ażdahy (Smoki i Żmije-Żnuje) są swiętą Kauków (Czarnogłowa i Białobogi), zaś światłogóńce stanowią otoczenie Bogów Stron i Pór - Kirów (Jaruny, Ruji, Jesza i Kostromy).

KONIEC ROZDZIAŁU

Starsi - czyli Króle Stworzów, oraz Boginiaki czyli potomstwo Stworzów

Stworze, a właściwie ich Starsi, razem ze światłościami służącymi Bogom Kiru, oraz z Aždahami, czyli Żmijami i Smokami - służącymi Bogom Działu, czuwają poza zwykłymi swymi zajęciami także nad poszczególnymi dniami roku. Ponieważ dzień Nowego Roku (a także ostatni dzień Starego Roku w latach przestępnych) ma szczególne znaczenie, podlega opiece służących samemu światowitowi Gałęzów (świętogłazy i świegalezy). Z kolei Aždahy opiekują się innymi 26 dniami, a światłościami także taką samą liczbą dni. Tym sposobem pozostaje do opieki 312 dni w roku, czyli dokładnie tyle, ile się narodziło Przedstworzy z rozkawałkowanych Potworów. Bogunowie-Przedstworzowie, którzy zostali posadzeni na Stukrotnej Łące Sporów, i z których przez rozmnożenie wylęgła się cała reszta ustokrotnionych Stworzy, mają nieco odmienny wygląd od reszty swych młodszych braci i siostr. Wyglądają starzej. W istocie są oni starsi od innych Stworzy, a tamci pochodzą niejako z ich ciała. Nazywa się ich Starszymi, a pełnią oni pośród Bogunów i Boginek rolę królów, w związku z czym nazywa się ich także czasem Królami. Ci właśnie Starsi Stworze opiekują się poszczególnymi 312 dniami roku, identycznie jak Jednogłowi Wielkobogowie opiekują się 13 miesiącami (dziś już tylko 12 Braćmi Miesiącami).

W każdym Rodzie Stworzy jest trzech lub czterech Starszych, zależnie od tego, ile w pierw było Przedstworzy (trzech czy czterech). Są oni nie tylko starsi, ale i mędrsi od pozostałych, bardziej stateczni, poważni, zapobiegliwi. Starsi opiekują się rodami i panują nad nimi.

Ludziom bardzo rzadko udaje się zetknąć z Królem któregoś Rodu Stworzów, lecz gdy to nastąpi, mogą się spodziewać, że spotkanie owo nie zakończy się w sposób obojętny. Może ono przynieść człowiekowi bardzo wiele pożytku, bogactwo wszelkiego rodzaju, życiowe powodzenie, mądrość i spokojny byt tak na Tym, jak i na Tamtym świecie. Może też jednak obrócić się przeciw niemu i skończyć bardzo źle. Na wynik spotkania zawsze ma wpływ to, jak owi ludzie dotychczas żyli, co wiedzą, jak się obchodzili z innymi ludźmi, czy czcili Bogów, czy szanowali Naturę, odprawiali obrzędy; czy dbali o wszystko, co podlegało ich pieczy, o wszystko, co żywe i czy nie szkodzili Matce Ziemi. Największe znaczenie dla dobrego wyniku spotkania ze Starszym Stworzów ma jednak to, z czym dany człowiek do niego przychodzi i czego odeń oczekuje.

Starsi Stworze mają wygląd starych kobiet, gdy idzie o Boginki, lub dostojnych starców, gdy chodzi o Bogunów. Twarze mają poorane zmarszczkami, skórę wyschniętą i obwisłą, włosy siwe, bardziej wyblakłe ubiory, a także często skromną, żelazną koronę na głowie, lub pierścień z drogocennym kamieniem o magicznych właściwościach na palcu. Stworze posiadają także potomstwo. Odróżnia je to od Zduszków, którzy się nie rozmnażają zwykłymi sposobami. Ich dzieci pochodzą ze związków Boginek z Bogunami, ze związków Stworzy z Bogami, jak również z ich związków z ludźmi. Wszystkie ich dzieci są skażone, tak jak ludzie, ograniczeniami oraz śmiertelnością. światowit już po Wojnie O Bułę przykazał zanurzanie i skrapianie Czarną Wodą każdego dzieła Welan, by nigdy już nie mogło powstać z boskiego działania coś takiego, jak Potwory. jako pierwszych dotknął jego rozkaz Ludzi, przez co zostali oni - jako śmiertelnicy - strąceni z Weli na Ziemię, do Koliby. Boskie potomstwo powstałe ze zmieszania z ludźmi nie

ma cech zwykłych ludzi, lecz zawsze wyróżnia się jakimś atrybutem, czymś nadzwyczajnym, ponadludzkim, co wyraźnie wskazuje na boskie pochodzenie. W żyłach książąt, wieszczów, wytyńców zawsze płynie odrobina boskiej krwi, i ludzi tych określa się mianem Bohaterów (Boga-tyrów).

Pomiędzy ludźmi żyje kilka rodzajów istot z pochodzenia częściowo ludzkich, które określa się różnymi nazwaniami dla lepszego odróżnienia ich od siebie. Tak więc potomstwo Bogów z ludźmi (Boga z kobietą, albo Bogini z mężczyzną) zwie się Pobogami. Z nich pochodzą królowie, mędrcy, wołchwowie, żercy, wróżki, wieszczowie, książęta, wielcy wojownicy mocarze i wytyńce. Potomstwo Stworzy z ludźmi (Boginki z mężczyzną, lub Boguna ze zwykłą kobietą) nazywa się Boginiakami. Rzadko wyrastają z nich królowie czy wodzowie, częściej pojedynszy, samotni mocarze, dzicy i odważni wojowie, mądrzy guślarze, znawcy rzeczy, rękodzielnicy, czarownicy, zaklinacze, zamawiaczki, wieszczki, znachorzy, wracze.

Trzeci rodzaj istot, to potomstwo zrodzone tylko z ludzi, ale porwane, wykarmione i wychowane przez Boginki, lub Bogunów, albo odmienione przez tknięcie ręką Stworza jeszcze w kołysce. Tych nazywamy Odmieńcami. Są to ludzie bardzo dziwni i samotni, a ich byt ma różny przebieg. Jedno jest pewne: są bardzo wrażliwi, choć rzadko pomocni w czymkolwiek. Najczęściej uchodzą za nawiedzonych.

Wiele Boginek nie ma zwyczaju wychowywania swego potomstwa i podrzuca własne dzieci ludzkim matkom, często porywając przy tym ich dziecko i zabijając je, by nie stanowiło zagrożenia lub konkurencji dla Boginiaka. Tych także często ludzie nazywają Odmieńcami, choć są to Boginiaki zrodzone ze Stworzy, albo ze Stworzy i ludzi. Najczęściej swoje podrzutki zostawiają ludzkim matkom Czarcichy, Chały, Dziwożony, Krasawki-Feje, Morawki, Topielice, Brodzice, Nawki, Łojmy i Nocnice. Wszystkie te Boginki są złymi matkami i podrzucają swoje potomstwo również samicom dużych zwierząt (niedźwiedzicom, wilczycom, lisicom, łabędzicom, lochom). Ze zwykłych dzieci czynią Odmieńców najczęściej Południce, Dziwożony, Mamuny, Leśnice, Wiły, Jagi-Jędze, Czarchichy, Męcice i Mątwy. Sporadycznie czynią to także inne Boginki, jak IW sałki, albo i Bogunowie: Kraśniaki, Plunki, Chobołdy, Chochołdy, Czarty, Bełty-Błudy, Płanetniki i Dusioły.

Z potomstwem tym należy się obchodzić bardzo dobrze, postępować ostrożnie i broń boże nie bić. Karmić je trzeba do syta, ubierać nie gorzej niż własne dzieci i dawać dużo swobody. Boginiaki w starszym wieku chadzą własnymi ścieżkami, są harde, nieugięte, lecz bardzo odważne, zwinne i chętne do każdego ciężkiego zadania, lub spełnienia czynów przerastających możliwości zwykłego człowieka. Kiedy Boginiak jest niemowlakiem, oseskiem i małym dzieckiem, spełnienie wszystkich powinności wobec niego bywa bardzo ciężkie. Niektóre z nich (na przykład potomstwo Chały czy Wołota) są tak żarłoczne, że trudno im nastarczyć nawet chleba, nie mówiąc o czymś lepszym. Czasami obżerają korę z drzew, zjadają niedojrzałe owoce, liście warzyw i zielone zboże. Potomstwo BylicySkalnej Baby ma z kolei ręce jak z kamienia, wszystko mu z nich leci, zwykłym położeniem dłoni na blacie rozwała cały stół i powoduje wiele innych zniszczeń. Potomstwo Morawek, Nawek, Skrybków-Małoludów, Szczekotunów, Wił, Łojm-Łoskotnyc i wielu innych jest z kolei złośliwe, nieznośne, krzykliwe i nieposłuszne. Dzieci Wichorów, Bełtów, Mrugów i Ogni są kapryśne i psotliwe, ani chwili na miejscu nie siadają. Wreszcie potomstwo po świczkach, Przypołudnicach, Putnikach, Swarkach jest wielce obraźliwe i gryzie zębami pierś matki aż do krwi, bo zęby wyrzynają się u Boginiaków nieraz już przy urodzeniu.

Niestety każde uchybienie wobec potomstwa Boginki czy Boguna powoduje jego straszliwą zemstę, dużo gorszą, niż gdyby on sam ucierpiał. Matka zawsze przecież usłyszy skargę i płacz własnego dziecka, więc złe traktowanie Boginiaka nigdy nie uchodzi bezkarnie.

KONIEC ROZDZIAŁU

31

Opisanie Zduszków

Jak już powiedziano wcześniej, Zdusze są czymś zupełnie innym niż Stworze. Zdusze są demonami pochodzącym i z dusz zmarłych istot (nie tylko ludzi), powołanymi do powtórnego bytowania ziemskiego w sposób niezwykle - pod przymusem, z wcieleniem w ciało trupie, albo w ciało niewłasne, wyczarowane, lub w już zamieszkałe przez inną duszę ciało żywej istoty. Nieraz zmarłacy owi przebywają między ludźmi przyoblekając się w pozór żywego jestestwa tak doskonale, że niełatwo ich odróżnić od zwyczajnego, prawdziwie żywego człowieka. Kiedy indziej, nie krępując się, przerażają swym trupim wyglądem lub przybierają poczwarną postać, zamykając się w ciałach demonicznych, nieludzkich. Są i tacy, którzy są żywymi ludźmi zamieszkałymi przez dwie dusze: zwykłą, prawowitą, oraz

demoniczną, wcieloną przemocą.

Jednoglówi Małobogowie w czasie Wojny O Krąg wyciągnęli wszystkich Zduszków z Nawi welańskich. Wybrani przez Bogów z rozmysłem pochodzą oni, spośród najgorszych, najbardziej okrutnych, najstraszniej zawziętych przeciw ludziom i Bogom, złych z samej natury Nawiaków, wyszukanych w Piekło (Nawi Smoczej) i w Założy (Nawi Labiryntów Bezdroży). Powołano ich na czas wojny, by służyły złemu celowi. Są więc Sługami Ciemności: wyszły z Zaświatów, służyły dzieciom, które targnęły się w przeklętej wojnie na swoich rodziców chcąc ich zniszczyć i zabić. Postępek ten od początku przeciwny był prawom Wszego świata. Zdusze są złe z natury i bardzo niebezpieczne dla ludzi. Przywracano ich do życia i hartowano do boju, pływając najpierw w najżywszej z Żywych Wód, wodzie ze źródła źródeł wykradzonej świągąłęzie przez Licho z pomocą Dodoli. Potem przez trzy welańskie dni i noce pojono ich i obmywano wodą z Ożywczych Studni trzech Małych Bogiń: Krasy-Krasatiny, Zaródzi i Żywii. Lelij-Smęt rozpałił ponownie ich Łucywa-Gwiazdy Żywota, płomieniem wykradzonym przez Wida-Makowica z Ognia

Ogni

palącego się wiecznie na Niwie światowitowej, u progu zamku Klódz na Wierchu Weli. Na koniec Mali Bogowie (Małobogowie) wykarmili całą armię Zduszków boskim Jościem, czyli Kołaczem, Korowajem i Koliwem wypieczonymi przez IZegielca, oraz Kutią uwarzoną przez Boginię Warzę. Dzięki tym zabiegom Zdusze stali się Zmartwychwstańcami, oddanymi w służbę Małobogom. Po Bitwie i zakończeniu Wojny

O

Krąg światowit pozostawił ich przy życiu. Od tamtego czasu Zdusze włóczą się samopas po świecie, czyniąc zło i spustoszenie. Była to jedna z kar, jakie Bóg Bogów wymierzył wtedy wszystkim żywym istotom, a zwłaszcza Mniejszym Bogom.

Dwa

razy do roku muszą oni stanąć na czele swego upiornego wojska i odbyć straszliwą bitwę, będącą przypomnieniem owego ojcobójczego postępkę sprzed wieków. Tylko pokonanie tej bezpańskiej armii w bitwach pozwala powstrzymać ich ciągły rozród, narastający bezład i zło, jakie przynoszą światu.

Zdusze nie znajdują spoczynku, dokąd nie zostaną ze swej powłoki Zmartwychstańca wyzwolone. Osiągają to jedynie wtedy, gdy na swoje miejsce znajdą nowego Sługę Ciemności. Stanowią oni najniższy krąg istot o powołaniu niebiańskim, bezpośrednie ogniwo łączące (poprzez Zaświaty) ludzi z Bogami. Ten sam krąg stanowią, prócz nich, Pobogowie i Boginiaki. Ci są bezpośrednim ogniwem łączącym ludzi z Bogami poprzez świat Istot Żywych.

Problemy związane z ludzką śmiercią, bytowaniem duszy w Zaświatach, oraz z jej powrotem do życia w świecie w postaci nowego człowieka, zwierzęcia, rośliny czy też Zdusza-demonia stanowią odrębną rozległą dziedzinę. Tematyka ta, z opisem zwyczajów pogrzebowych i żałobnych, koniecznych ofiar dorocznych, opisem sposobów służących utrzymaniu duszy w Zaświatach lub jej powrotowi na Ziemię, oraz działań magicznych powstrzymujących zmarłego od ingerencji w świat istot żywych wypełni osobny tom. Tutaj wyjaśniamy tylko to, co niezbędne, by w pełni zrozumieć tak istotę położenia Zduszków między ludźmi i Bogami, jak i ich rolę w świecie Żywych, czy w Zaświatach.

Nie każdemu człowiekowi grozi przeistoczenie się w Zdusza. Im doskonalszy był wiedzie człek na Ziemi, tym pewniejsze jest, że Zduszem się nigdy nie stanie, że opuści Załóżę raz na zawsze i nigdy nie będzie zmuszony wracać do ziemskiej egzystencji. Najbardziej narażeni na to, że staną się po śmierci Zduszami są: - ludzie, którzy byli od urodzenia, przez całe życie zli, zaborczy, chciwi,

agresywni, mściwi, podli - mordowali, kradli, niszczyli, gwałcili, niewolili i niczego nie szanowali.

- ludzie, którzy zginęli śmiercią gwałtowną, na przykład zostali zabici, zginęli w wypadku, zatopili itp., a ich ciała nie pochowano w żadnym obrządku (ani w ziemi, ani nie spalono na stosie), ich kości rozwłóczono i porzucono, lub nie zaopatrzone ich tak, by dusza mogła się dostać w Zaświaty.

- dzieci zabite w łonie matki nim wyszły na świat, lub urodzone już jako martwe.

- dzieci umarłe zaraz po urodzeniu, nieobmyte Wodą Życia, oraz wszystkie istoty niewinne, dziewicze, młode, także kalecy, czyli wszyscy, którzy nie zaznali smaku żywota i odeszli ze świata z tak silnym jego pragnieniem, że łatwo ich wyciągnąć z Założy, przekupić taką możliwością, albo przechwycić, nim zdążą wejść w Zaświaty.

- ludzie uwiązani pragnieniem zemsty na swych ziemskich domniemanych katach, którzy ciągle wyrrywają się z Założy chcąc za wszelką cenę wyrównać rachunki.

- samobójcy, jako że odeszli ze świata przedwcześnie, przeciw własnemu, wiergowi (wyrokowi Bogów), chyba że powołali ich ku sobie sami Bogowie. (Przeważnie jednak Bogowie zadają wybranej osobie śmierć cudzą ręką, lub ręką Stworzy śmierci).

- ludzie lekkomyślni, zbyt ciekawi, lekceważący nauki kapłanów i guślarzy, oraz głupcy, którzy przez brak wiedzy lub lęku wpadają łatwo w pułapki i zostają żywcem pochwyceni przez Zdusze lub Stworze, takie jak np. Czarty, będące bardzo litościwymi wobec demonów i dostarczające im ofiar.

Wszyscy ci ludzie jeszcze jako żywi stanowią łatwy łup dla Zduszków, a jako zmarli łatwo są wywlekani z Założy, lub też sami wypełzają stamtąd, chcąc się wcielić w Zmartwychwstańca.

Rodzajów Zduszków, czyli Demonów, jest mniej, niż rodzajów Stworzy, ale ich liczba jest nawet większa niż liczba Boginek i Bogunów. Nie ma lasu, jeziora, morza, sioła czy rzeki, nie ma grodu, knieji, łęgu ni mokradła, którego by nie nawiedzały demony.

Zdusze dzielą się na Trzynaście Rodzin, z których każda jest przewodzona przez kilku Książąt Ciemności. Książęta Ciemności mają swoje specjalne pochodzenie, nieco odmienne niż zwykłe Zdusze i z tego powodu zjają pomiędzy nimi miejsce uprzywilejowane, podobnie jak Starsi Stworze królują między Rodami Boginek i Bogunów. W przeciwieństwie do Królów Stworzy, zupełnie nieznanymi im imienia, lud bardzo dobrze pamięta miana wszystkich Książąt Ciemności. Wymienimy ich tutaj tylko kilku. Są to na przykład: Talaśm, Bujakinia, Łobasta, Kirkor, Strosko, Drak, Ustriał, Dziki Łowca, Lokis, Vućji Pastir, Czuchajstyr, Węsad, Oczadel, Skydatij, Dzika Ciota, Koczerga, Vlk, Wrag, Synec, Goderak-Gonedrakt, Bel, Kazytka, Bajor, Juda, Smolka, Osinauczyczna, Czeczot.

Po tym niezbędnym wstępie możemy już przejść do szczegółowych opisów demonów, podzielonych systematycznie na Trzynaście Rodzin Zduszków.

KONIEC ROZDZIAŁU

Zamknięty krąg - czyli o wieczystości Wielkich Bitew i Dzikich Łowów oraz o ważnych zwierzętach niebiańskich

W Wielkich Bitwach i Dzikich Łowach oprócz Stworzy, czyli Boginek i Bogunów, oraz Zduszków, czyli demonów, biorą udział także dosiadane przez nich niebiańskie zwierzęta. Nie są one przy tym jedynie wierzchowcami, lecz walczą z przeciwnikami nie mniej zajadle, niż dosiadający je wojownicy. Zwierzęta te powstały tak samo, jak zwierzęta ziemskie - w wyniku Trzeciego Działu i Wojny O Bułę, podczas Bitwy o Ziemię, Węłę i Niebo. W tym samym czasie powstały także wszystkie rośliny, drzewa i skały tak ziemskie, jak i niebiańskie. Rodzicami większości roślin i zwierząt są Wiłowie. Rodzicami łądów i gór są Simowie, rodzicami mórz i rzek Wodowie, a wiatru i powietrza Strzybogowie. Wiłowie są przy tym rodzicami nie tylko roślinności łądowej i zwierząt osiadłych na łądzie, ale także flory i fauny wód, która zrodziła się z pierwotnego zalęgu, a potem zalana przez Wodów pozostała w ich królestwie.

Zwierzęta Niebiańskie dzielą się na Niebieskie i Welańskie. Od ziemskich różnią się wielkością, dzikością, powszechną skrzydlatością i tym, że są wieczne, tak samo jak Bogunowie i Boginki, choć ciało ich jest niszczone. Odradzają się w sposób nieskończony, a zniszczenie wraz z odrodzeniem tworzy Zamknięty Krąg Przemian. Jest dwanaście rodzajów zwierząt Niebieskich, to znaczy tych, które mają miejsce na sklepieniu Niebios, gdzie na codzień żyją, pasą się, odpoczywają i skąd czasami przybywają na Ziemię. Te zwierzęta to: Koń, Wilk, Dzik, Byk, Jeleń, Niedźwiedź, Kozioł, Wąż, Szczur, Ryba, Łoś i Wielki Orzeł, a wszystkie Skrzydlate. Zwierzęta Welańskie to chimery: Psiogłowce, Ćmy-Pazie, Szaszory-Dwugłowe Orły, Kury-Syreny, Połozy-Pierzaste Węże, Czarnoludy,

Ały-Smoki, czy Jednorożce. Ich wyglądu nie będziemy tutaj szczegółowo opisywać. Każde z tych zwierząt dysponuje jakąś groźną bronią (kopytami, pazurami, rogami, kłami, dziobami), przy pomocy której rozrywa i niszczy zarówno Stworze i Zdusze, jak i inne zwierzęta będące jego przeciwnikami. Zależnie od tego, ile w jakimś zwierzęciu jest Jasnej, a ile Ciemnej Natury, walczy ono po stronie bądź Sił Jasnych, bądź Ciemnych. Stworze dosiadają najczęściej Jednorożców, Psiogłowców, Syren-Kurów oraz Skrzydlatych Zwierząt: Węży, Niedźwiedzi, Jeleni, Łosi, Byków, Wilków i Koni. Zdusze dosiadają zaś Szaszorów, Wielkich Orłów, Kozłów, Szczurów, Czarnoludów, Ciem-Pazi, Położów, Ał-Smoków i Skrzydlatych Ryb, oraz Skrzydlatych Dzików.

Ciało zwierząt Niebiańskich, zwanych też Zwierzętami Bożymi, choćby było rozwłózione, pokiereszowane i martwe, po jakimś czasie odtwarza się w postaci zbliżonej do pierwotnej. Nie jest to bowiem, jak u człowieka (a więc i Zdusza), śmiertelne ciało z nieśmiertelną duszą, lecz wieczne ciało-dusza. Ciałodusza Zwierzęcia Bożego nie jest tak doskonała, jak ciałodusza Stworza. Boginka czy Bogun mogą przybrać na jakiś czas dowolną formę, na przykład postać ptaka, kształt ludzki, pozór skały lub przedmiotu, by w dowolnej chwili wrócić do swego prawdziwego obrazu Stworza. Zwierzęta Niebiańskie, tak jak Niebiańskie Rośliny i Niebiańskie Drzewa, pozostają zawsze tym samym: zwierzętami, drzewami i roślinami. W dodatku poranione zwierzęta Niebiańskie czasami nie odtwarzają się dokładnie, lecz z pewnymi drobnymi ułomnościami. Stąd można spotkać między nimi niektóre z ułamanym kłem czy rogiem, z jednym okiem lub tylko trzema kończynami. Wielka Bitwa przedstawia sobą straszny widok. Dosiadane przez demony Szaszory, Skrzydlate Dzikie czy Kozły rozrywają na strzepy zastępy Rusafek, Latawców, Nocnic i Kapielników. Jednocześnie Boginki i Bogunowie na swoich Skrzydlatych Wilkach, Jeleniach i Koniach zabijają bezlitośnie Upiory, Strzygi, Wilkołaki, Dybuki czy Wiedźmy. Także zwierzęta ranią się i zabijają wzajemnie, kęsają Boginki i demony, ze wszystkich gardeł dobywa się okrutny wrzask bitewny, padają gromy, unoszą się obłoki pary, śmigają pioruny i niebo rozdzierają błyskawice. Strugi wody walczą z potokami ognia, światło zmaga się z ciemnością, czarne chmury i mgła zasnuwają pole walki niczym dym. Co chwilę z nieba spadają pokiereszowane członki i strzepy ciał, broń Niebian, leje się obficie czerwona i niebieska krew. Jednorożce rozcinają brzuchy Skrzydlatym Kozłom, Syreny-Kury rozszarpują Smoki-Ały, Skrzydlate Węże połykają i duszą Położy w swych potężnych splotach. Ziemia drży, kiedy Dwugłowe Orły i Psiogłowce zagryzają się wzajemnie a grad strzał piorunowych wyrzucanych przez olbrzymów Wołotów zasypuje szeregi Jątrów, Wąpierz i Lepirów. Z mgieł dobywają się Widma, z wód unoszą się Topce i Toplice, wicher duje, albo niespodzianie staje w miejscu i znów zrywa się do biegu wraz z zastępami Stworzy i Zduszów. Cały świat przykrywa ciemność, a mglista zawiesina wodna sprawia, że powietrze robi się nieprzejryste, jakby zapadła noc. Po jakimś czasie wszystko się uspokaja i Bitwa dobiega końca. Podobnie ma się rzecz z Dzikimi Łowami.

Zdusze zabite w Bitwie trafiają do Założy Zaświatów, czyli Nawi Labiryntu Bezdroży na Weli, i tam czekają na okazję nowego wcielenia się w trupa czy noworodka, lub możliwość wejścia w jakieś ciało, które stanie się dwuduszne. Z tych właśnie powodów istnieje w świecie wieczna równowaga: wciąż jest tyle samo Stworzy, co Zduszy, i nie ubywa Bożych Zwierząt. Wydarzenia te tworzą zamknięty krąg, zwany nieraz Wielkim Kręgiem, gdyż Bitwy i Łowy odbywają się w czasie dorocznych przesileni oraz górowań. Wielka Bitwa ma miejsce dwa razy: w przesilenie wiosenne, to jest między 20 a 26 marca, oraz w przesilenie jesienne,

między 20 a 26 września. Dzikie Łowy odbywają się dwukrotnie, w czasie górowania Jasności bądź Ciemności, w tak zwane Potajne Doby, czyli między 20-26 czerwca oraz 20-26 grudnia.

Lud uważa, że właściwie każda większa burza, zawierucha, zamieć śnieżna, nawałnica połączona z piorunami, błyskawicami i z niezwykłymi zjawiskami atmosferycznymi jest bitwą, w której ścierają się Stworze ze Zduszami.

Tak więc Zamknięty Krąg powtarza się w nieskończoność, a cykl tych wydarzeń przebiega następująco:

Dwudziestego czwartego grudnia, w dniu Narodzin Jasności (światła), światowit wypuszcza z Kłódzi pod postacią Bożej Krówki świeżo narodzone światło, Jasną Moc. Jest to Jasna Boża Krówka, którą symbolizuje czerwona biedronka, zwana zresztą przez lud bożą krówką. Wtedy właśnie rozpoczynają się Dzikie Łowy, w trakcie których Zdusze-demony usiłują złowić ową Jasną Bożą Krówkę. Bronią jej i osłaniają ją Stworze, które myślą tropy pogoni, ścierają się z zastępami wroga i atakują Siły Ciemności. Przez następne dni i tygodnie Boża Krówka rośnie i przepoczwarza się w Białego Orła. Jasna Moc pod postacią Białego Orła przewodzi zastępom Stworzy aż do wiosennego przesilenia, kiedy to staje się dojrzałym światłem Pełnym, symbolizowanym przez Białego Skrzydlatego Byka (Białą Skrzydlatą Krowę).

Owego Białego Skrzydlatego Byka dosiada któryś z Wielkich Bogów (Pęrun, Łado, Łada-Łagoda, Kupała albo Dziewanna) podczas Wielkiej Bitwy Wiosennej, kiedy to przez Stworze i Wielkobogów pokonany zostaje stary, zeszłoroczny Czarny Skrzydlaty Byk, dosiadany przez wodza Zduszów, czyli któregoś z Małych Bogów (Dziieldzieliję, Zmoreę, Sownicę lub Smęta-Lelija).

Dwudziestego czwartego czerwca, w noc Narodzin Ciemności, wylatuje z Kłódzi światowita świeżo narodzona Ciemna Boża Krówka, symbolizowana przez czarną biedronkę. Rozpoczynają się wtedy drugie Dzikie Łowy, tym razem rozpętane przez Siły Jasności, czyli Stworzy, w pogoni za Ciemną Mócą, Czarną Bożą Krówką. Obroniona przez Zdusze Ciemność rośnie i przepoczwarza się w Czerwonego Orła, przewodzącego demonom aż do przesilenia jesiennego, kiedy to Ciemność osiąga pełną dojrzałość i przemienia się w Czerwonego Skrzydlatego Byka. Wtedy dochodzi do drugiej Wielkiej Bitwy, Bitwy Jesiennej. W czasie tej Bitwy młody Czarny Skrzydlaty Byk jest dosiadany przez któregoś z Małych Bogów, dowodzących zastępami demonów (Groźnicę, Chorsińca, SądzęOsudę, Prawica, Włada). Stara Biała Skrzydłata Krowa, królująca od zeszłego roku, upada, zanika i przepoczwarza się w Czerwonego Orła. Czerwień jest symbolem zachodzącego słońca i barwą krwi. W czasie tej przegranej przez Siły Jasności Bitwy przewodzi im któryś z Wielkich Bogów (Perperuna, Swara, Swarog, Rod lub Rodzana).

Czerwony Orzeł maleje, kurczy się do rozmiarów Bożej Krówki i zanika w przeddzień ponownych narodzin jasnej Mocy, w dniu 24 grudnia kolejnego roku.

Czarny Skrzydlaty Byk króluje aż do następnego przesilenia, czyli kolejnej Wielkiej Bitwy Wiosennej, kiedy to Siły Ciemności ulegają w walce tryumfującym Jasnym Mocom. Pokonany przez Białego Byka (Krowę) Czarny Byk upada, przechodząc

w

stadium Czerwonego Orła, a później Czarnej Bożej Krówki, ginącej w przeddzień ponownych narodzin Ciemności, 24 czerwca.

W ten właśnie sposób powtarza się nieustannie cykl narodzin i śmierci wielkich sił we Wszechświecie, Jasnej i Ciemnej i nieustannie powtarza się odwieczna walka tych sił, symbolicznie ujęta jako Wielkie Bitwy i Dzikie Łowy.

Biały Byk (Krowa) jest uosobieniem prabogini Białobogi, związanej z Pierwszym

Działem dokonany przez Boga Bogów. Czarna Boża Krówka, wyrastająca na Czarnego

Skrzydlatego Byka jest wcieleniem Czarnogłowa, praboga Pierwszego Działu. Powszechna cześć, jaką się od niepamiętnych czasów darzy wśród Słowian bożą krówkę, krowę, byka i orła bierze się nie tylko z faktu, że są to symbole siły, uporu, karmicielstwa, mocy, światła, ale i stąd, że dawno temu stanowiły one wcielenia najważniejszych sił Natury (Jasności i Ciemności) i każdego roku odgrywały misterium walki tych sił między sobą. Wszelkie obrzędy połączone z przebieraniem się za zwierzęta i wojowników, z obnoszeniem turoni, kozłów, wilków, z oprowadzaniem po wsiach niedźwiedzi (jak to jeszcze sto lat temu bywało) są także odgłosem owej pradawnej starosłowiańskiej tradycji.

KONIEC KSIĄŻKI