



Podmesze

Ilustrowany bestiariusz fantastycznych stworzeń

PIOTR ORLEAŃSKI



ZNAJDŹ MNIE W SIECI



<https://podmesze.pl>



contact@piotrorleanski.com



[piotr.orleanski](https://www.instagram.com/piotr.orleanski)



[Piotr Orleański Art](https://www.facebook.com/Piotr-Orleański-Art)



Wszystkie grafiki i tekst zawarte w tej książce zostały stworzone przez człowieka.

Jeśli książka Wam się spodoba, będę wdzięczny, jeśli podzielicie się wrażeniami z lektury w mediach społecznościowych i zostawicie recenzję na stronie, z której ją zakupiliście. Dziękuję!





Podmesze

Ilustrowany bestiariusz fantastycznych stworzeń

PIOTR ORLEAŃSKI



Copyright © Piotr Orleański 2025

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym, powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Treść książki jest fikcją. Autor nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Ilustracje, tekst, oprawa graficzna, projekt okładki, skład i łamanie:
Piotr Orleański

Redakcja i korekta:
Mateusz Bielecki, Sylwester Gdela

ISBN: 978-83-971135-6-5

Wydawca i os. odpowiedzialna za bezpieczeństwo produktu w UE:
Piotr Orleański
ul. Jackowskiego 59/18
51-665 Wrocław
contact@piotrorleanski.com

SPIS TREŚCI

Przedmowa	6
Czym jest Podmesze i jak się tam dostać?	8
Funga i flora	10
Truchla	12
Trójkorzeń	13
Hubnik stalagmitowy	14
Zwiędlica świetlista	15
Wodopojnik fałszywy	16
Wazonecznik olbrzymi	17
Fauna	18
Bobrsek	20
Jelonek ogoniasty	21
Pierzoperz	22
Wspinka malinowa	23
Chrabąszcz tarczowy	24
Balonica wrzeszcząca	25
Historia Réki Somogyi	26
Letibowie	34
Wojownik	36
Zbieracz	37
Konstruktor	38
Inne zawody letibów	39
Legenda o Wielkim Chrabąszczu	40
Wioska letibów	42
Azyl	44
Jak wyjść z Podmesza?	48
Dalsze losy Podmesza	54
Podziękowania	56

PRZEDMOWA

Jako ludzie dysponujemy niezwykłą umiejętnością: potrafimy widzieć to, co nie istnieje, wizualizować sobie postacie, miejsca i sytuacje, niekiedy bardzo odbiegające od tego, co znamy z rzeczywistości. Krótko mówiąc, posiadamy *wyobraźnię*.

Historie i legendy, inspirowane prawdą, ale ubarwione naszymi pomysłami i fantazjami, ukształtowały kulturę naszego gatunku. W starożytności czy w XXI wieku ludzie od zawsze uwielbiają odciąć się czasem od przyziemnych problemów i przenieść się do *innych światów* – swoich własnych lub przygotowanych dla nas przez innych twórców: muzyków, pisarzy, reżyserów lub game designerów.

Dziś mamy do dyspozycji niezliczone nośniki tych wszystkich fikcyjnych uniwersów: od pojedynczych obrazów wywieszonych w muzeach, przez literaturę, aż po gry fabularne i komputerowe. Przebieramy wśród najrozmaitszych gatunków; czy jesteśmy fanami nerdowskiej space opery, mroźnego krew w żyłach horroru czy epickiego high fantasy, to zawsze znajdziemy serial, książkę lub grę, które zaspokoją nasze potrzeby. Sięgamy po różne utwory, by wywołać w sobie konkretne emocje, pobudzić własną wyobraźnię lub po prostu dobrze się bawić.

Podmesze to nazwa świata istniejącego w mojej wyobraźni. Rozwijam go zarówno dla siebie – z wewnętrznej potrzeby kreatywnego wyrażania się – jak i dla wszystkich, których ciągnie do podobnych klimatów. Jeśli lubisz relaks przy lekkiej i przyjaznej fantastyce, bez wielkich i okrutnych wojen przeciwko zjednoczonym siłom zła, interesuje Cię natura i eksploracja nowych gatunków zwierząt i roślin, a także gustujesz w leśno-mchowej estetyce pełnej fluorescencyjnych grzybów i uroczych stworków, to myślę, że znajdziesz tu coś dla siebie.



PRZEDMOWA

Książka, którą trzymasz w ręku, jest wprowadzeniem do wciąż rozrastającego się projektu, w ramach którego wymyślam i ilustruję kolejne elementy świata Podmesza. Znajdziesz w nim opisy, opowiadania i rysunki, które przeniosą Cię do odległej krainy, a może nawet, kto wie, zainspirują do stworzenia własnej? Bez względu na to, czy jesteś siedmiolatką, która dostała tę książkę od rodziców, którzy wiedzą, że uwielbiasz rysować smoki i jednorożce, czy trzydziestoletnim Mistrzem Gry poszukującym nowych inspiracji do prowadzenia piątkowych sesji dla grupy RPG, mam nadzieję, że poczujesz się w Podmeszu jak w domu i postanowisz pozostać w nim na dłużej.

Piotr Orleański

Na dobry początek Twojej przygody w Podmeszu, przygotowałem dla Ciebie mały prezent.



Kliknięcie powyższego przycisku da Ci dostęp do:

- krótkiego poradnika światotwórczego, w którym przedstawiam proces powstawania jednego z mieszkańców podziemnego świata;
- paczki kilku ilustracji z uniwersum Podmesza, które możesz ustawić jako tło na swoim komputerze, tablecie lub telefonie.

CZYM JEST PODMESZE I JAK SIĘ TAM DOSTAĆ?

Podmesze to bezkresnie długie i wyjątkowo różnorodne sieci jaskiń: niekiedy wąskich jak lisia nora, innym razem rozległych niczym Wielki Kanion. Jedne tunele przemierzają stada zwierzyny galopującej wśród bujnych traw, inne natomiast porasta tak gęsta roślinność, że tylko najmniejsze stworzonka są w stanie się przez nią przeprawić. Bywają tam miejsca rozświetlone przez tysiące fluorescencyjnych roślin i grzybów, a także takie, w których nawet najbardziej przystosowana do ciemności istota nie zdoła dostrzec choćby czubka własnego nosa. Niektórzy biolodzy określają Podmesze jako dodatkowe, ukryte piętro lasu, inni zaś nadają mu miano odrębnego świata istniejącego w niezrozumiałej dla nas alternatywnej rzeczywistości. Bo do Podmesza, choć pozornie znajduje się ono pod ziemią, nie można się dostać, zwyczajnie kopiąc.

Chociaż wejścia do tego świata są doskonale zakamuflowane, zawsze wyglądają i działają w ten sam sposób – to po prostu niewielkie powierzchnie pokryte puszystym mchem. Stojący na nich człowiek lub zwierzę poczuje, że stopniowo zapada się w nich jak w bagnie, by w końcu zostać całkowicie pochłoniętym i znaleźć się w Podmeszu. Odkrycie takiego miejsca – przypadkiem czy celowo – jest niezwykle trudne. Nie tylko ze względu na rzadkość, z jaką występują, ale również przez fakt, że wejście nie zadziała, jeśli tylko po nim przejdziemy – konieczne jest zatrzymanie się przynajmniej na kilka sekund.

Zdarza się, że w okolicy takiego przejścia istoty rozumne zamieszkujące Podmesze – letibowie – zostawią jakiś znak, najczęściej nacięcie w korze

WEJŚCIE

pobliskiego drzewa lub rysunek na kamieniu, ale nawet po znalezieniu takiego symbolu nie mamy gwarancji sukcesu. Podmesze żyje, a miejsca, przez które niegdyś mogliśmy się do niego dostać, często zamykają się lub zmieniają swoje położenie.

Nim wyruszymy entuzjastycznie do lasu w poszukiwaniu takiego przejścia, należy dobrze przemyśleć tę decyzję. O Podmeszu wciąż niewiele wiadomo. To piękny, ale i tajemniczy labirynt, po którym niektórzy błądzili całymi tygodniami, a z którego innym nigdy nie udało się wrócić. Trzeba też wspomnieć, że wejścia do Podmesza nie są tym samym, co wyjścia. Bywa, że nawet jeśli natychmiast po znalezieniu się w podziemnym świecie zapagniemy wrócić na Powierzchnię, to najpierw będziemy musieli przejść wiele kilometrów, nim będzie to możliwe.



FUNGA I FLORA



Podmesze jest pełne różnego rodzaju roślin, grzybów i porostów. Wiele z nich jest bioluminescencyjnych i stanowi tym samym naturalne źródło światła w podziemnym świecie. Niektóre gatunki są w stanie się poruszać; nie mowa tu jednak o obracaniu się ku słońcu lub chowaniu kwiatów, a o mobilności niespotykanej u ich nadziemnych kuzynów. Włączając się omszałymi korytarzami, możemy napotkać migrującą rodzinę grzybów lub polujące niczym drapieżne zwierzęta rośliny mięsożerne.

Bioróżnorodność tego miejsca zdumiewa każdego, komu zdarzyło się do niego trafić, a długie tunele, ciasne zakamarki i głębokie otchłanie kryją



tysiące gatunków, które nigdy nie ukazały się ludzkim oczom. Nie wszystko jest jednak takie niezwykle: rosną tu również okazy znane z naszego świata, a ich nagromadzenie – na przykład pieczarek – może świadczyć o tym, że znajdujemy się blisko wyjścia na Powierzchnię.

Sklepienie Podmesza pokrywają korzenie drzew pospolitych na Powierzchni, choć nie udało się ustalić, dokąd prowadzą i czy ich wyższe partie naprawdę wyrastają w istniejących miejscach znanego nam świata.

FUNGA



TRUCHŁA

Truchle to najpospolitsze okazy mykobioty Podmesza, choć z całą pewnością nie najmniej interesujące. Ich miękkie, jadalne wnętrze stanowi podstawę diety tutejszej fauny – jednak nie tak łatwo się do niego dostać. Każda truchla wyposażona jest w receptory, dzięki którym potrafi wyczuć drgania ziemi i powietrza zwiastujące pojawienie się przyszłego oprawcy. Zamyka się wówczas jak pancernik w twardej kuli, będącej zarazem jej kapeluszem. Niektóre zwierzęta Podmesza zdążyły przystosować się do tej cechy truchli – natura obdarzyła je ułatwiającymi dostanie się do pokarmu kolcami i rogami.

FUNGA



TRÓJKORZEŃ

Trójkorzeń, zwany również trujkorzeniem, jest grzybem pasożytniczym. Oplata się swoimi trzema korzenionózkami wokół zwisających ze stropu Podmesza korzeni drzew, aby pobrać z nich niezbędne do życia substancje. Podczas tego procesu do rośliny przedostają się toksyny, które powodują jej stopniowe obumieranie. Gdy drzewo umrze, przestaje być potrzebne trójkorzeniowi – grzyb odrywa się od niego i odchodzi, poszukując nowej ofiary. Trójkorzenie często podróżują całymi rodzinami, składającymi się nawet z kilkunastu osobników.