



# Kajko i Kokosz . Szkółka latania

13-5B

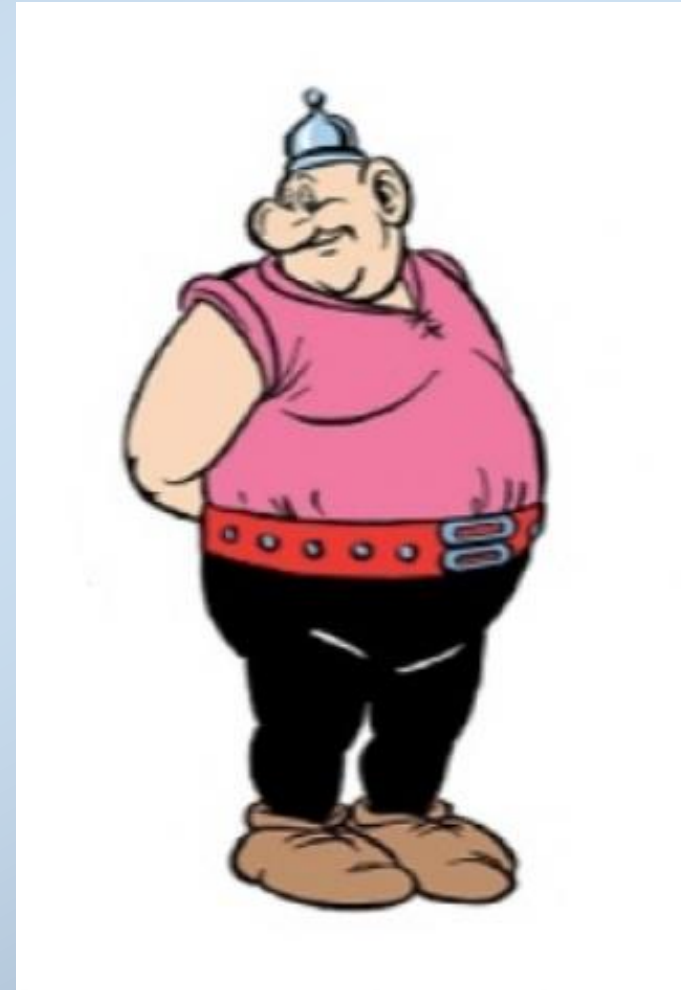
# Kajko

Inteligentny i odważny przyjaciel Kokosza. Jest bohaterem bardzo pozytywnym, choć zdarza się, że ulega pokusom. Często podnosi kasztelana Mirmiła na duchu, szuka najlepszego rozwiązania problemów. Jest niewielkiego wzrostu, ale świetnie włada mieczem i strzela z łuku.



# Kokosz

Wysoki, tęgi i łysy przyjaciel Kajka. Jest ogromnym łasuchem, a w sytuacjach zagrożenia często okazuje się tchórzliwy i przesądny. Jedzenie jest dla niego świętością i bardzo nie lubi gdy ktoś przerywa mu posiłek. Często kosztuje zakazanych eliksirów, co zmienia jego postawę i stosunek do otoczenia powodując czasem zabawne, a czasem niebezpieczne sytuacje. Pomimo swego lenistwa potrafi przezwyciężyć słabości gdy wymaga tego okoliczność. Razem z Kajkiem tworzą zgrany duet stający w obronie Mirmitowa.



# Lubawa

Żona Mirmiła i kuzynka księcia Popiela. O wiele wyższa i potężniejsza (fizycznie) od swojego męża, który jest jej często bardzo posłuszny. Zwykle stara się wybijać mu z głowy głupie pomysły strasząc go, że wyprowadzi się do swojej matki.



# Czarownica Jaga

Czarownica, ciotka Kokosza (w pierwszych komiksach nazwana Zielachą). Jest bardzo mądra i dysponuje magicznymi mocami (między innymi lata na miotle i przygotowuje czarodziejskie eliksiry). Od albumu *Woje Mirmiła* żona Łamignata. Ma gadającego kruka imieniem Gdaś.



# Mirmił

W pierwszych komiksach książę, a potem kasztelan grodu Mirmiłowa o charakterystycznej fizjonomii – ma rude, zakręcone wąsy i jest całkowicie łysy. Jest dobrym i miłym, choć humorzastym władcą. Często popada w depresję i rezygnację. Miewa myśli samobójcze, podczas których zleca swojej żonie Lubawie zasadzenie orchidei na jego grobie. Ma trudności w podejmowaniu decyzji, choć w głębi duszy jest przekonany.



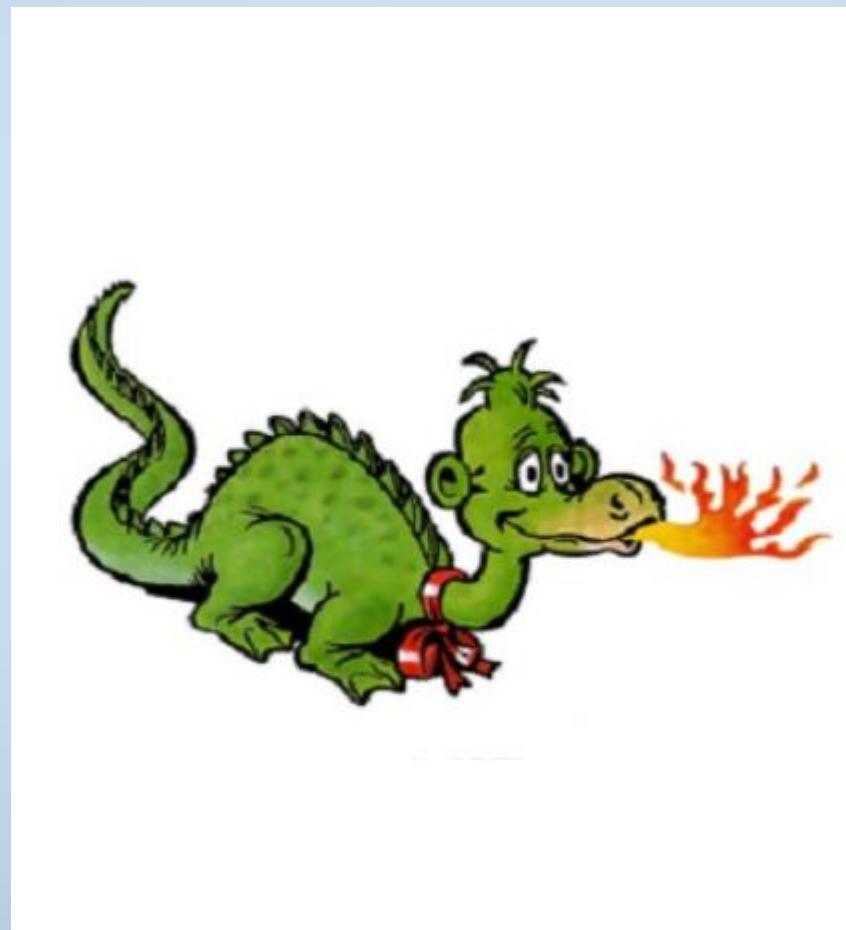
# Łamignat

Zbój, przyjaciel Kajko i Kokosza o bardzo życzliwej, wrażliwej i przyjaznej naturze. Jego ulubione powiedzonko to Lelum polelum. Zawodowo okrada bogatych i wspomaga biednych. Ma maczugę, którą nazywa Bacikiem, i którą tylko on jest w stanie podnieść (lub osoba, która wymówi odpowiednie zaklęcie). Mimo prawie nadludzkiej siły często czuje się słaby; by dodać mu otuchy jego żona, wiedźma Jaga, podarowała mu fujarkę mówiąc, że jej muzyka zwielokrotni jego siły (w rzeczywistości nie ma ona właściwości magicznych). Łamignat czasem działa na nerwy Kokoszowi.



# Smok Miluś

Smok, który wykuł się z jajka znalezioneego w lesie przez Kajka i Kokosza. Boi się małych zwierzątek, gdy je widzi zijeje ogniem. Po pewnym czasie wyrosły mu skrzydła i nauczył się startować, ale tylko z powierzchni wody (Skarby Mirmiła). Ostatecznie spotkał smoczycę i razem z nią odfrunął do krainy smoków.





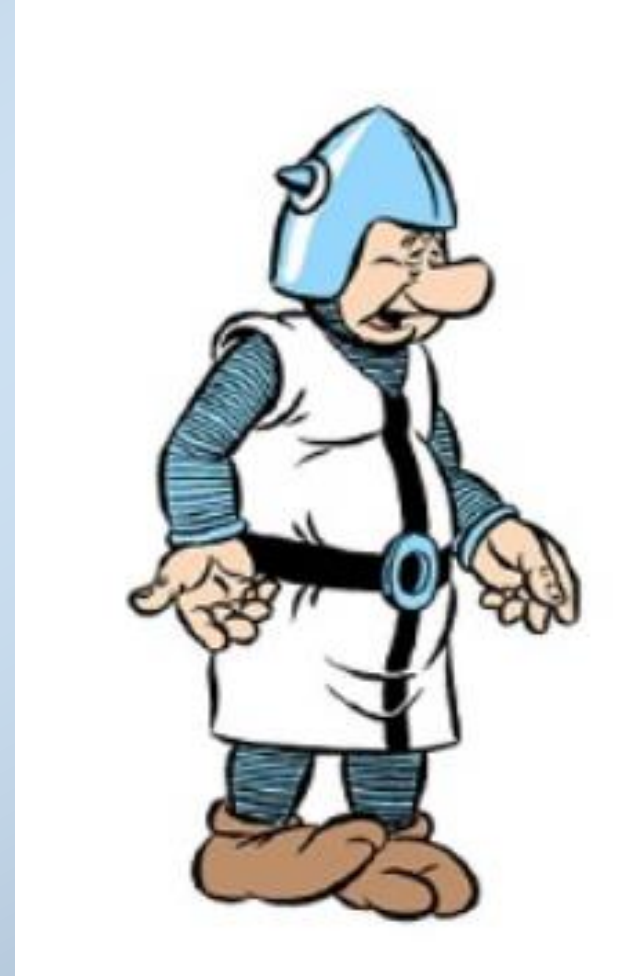
# Hegemon

Wódz zbójcerzy. Z natury władczy i przebiegły. Żywi nienawiść do wszystkich mieszkańców Mirmiłowa.



# Oferma

Gruby (początkowo nie), niezbyt inteligentny zbójca o dobrotliwej naturze. Zawsze wybierany jako ochotnik do wykonywania niewdzięcznych zadań. Często działa na nerwy Kapralowi, choć Hegemon bywa wobec niego bardziej sympatyczny. To on często najlepiej wykonuje rozkazy i ma najlepsze pomysły, ale nikt go wtedy nie słucha.



# Woj Wit

Woj Wit, przyjaciel Kajka i Kokosza. Spotkali go w czasie swoich przygód w komiksie Szranki i konkury (gdzie początkowo mówił rymem), a następnie powrócił w Na wczasach (gdzie zachowaniem przypominał nieco Don Kichota). Po tej drugiej historii zamieszkał w Mirmiłowie i od tego momentu występował głównie jako postać epizodyczna. W albumie Mirmił w Opałach powrócił do mówienia rymem. Na początku miał obsesję na punkcie dokonywania walecznych czynów, potem zajął się tworzeniem wynalazków (w Mirmile w Opałach wynalazł proch). Początkowo towarzyszył mu jego koń.



# Kapral

- Prawa ręka Hegemona. Z wyglądu przypomina nieco Adolfa Hitlera. Gdy nadarzy się okazja, próbuje zdetronizować Hegemona. Często mu się podlizuje.

