

vischen Sprachen. Mikkola удѣляетъ сѣверно-кашубскому ударенію не слишкомъ много вниманія; факты взяты отнюдь не во всемъ ихъ богатствѣ, освѣщеніе ихъ отнюдь не исчерпывающее. Естественно, что въ смыслѣ убѣдительности утвержденія Mikkol'ы заставляютъ желать очень и очень многого. Объ ученіи Mikko'ы полнѣе въ § 33.

Въ духѣ той же мысли Бранта написаны и посвященные кашубскому языку страницы въ книгѣ Белин'а *Акцианатске студије*. Поскольку дѣло касается сѣверно-кашубскаго ударенія — не кашубскаго количества слога, а сѣверно-кашубскаго ударенія, — никакихъ конкретныхъ утвержденій у Белин'а собственно нѣтъ. Есть лишь неопределенное общее утвержденіе о прасловянскомъ источникѣ сѣверно-кашубскаго ударенія, которое читателю предлагается принять на вѣру. Объ ученіи Белин'а полнѣе въ § 34.

Въ общемъ, приходится констатировать, что къ разъясненію сѣверно-кашубской загадки до сихъ поръ сдѣлано чрезвычайно мало. Польская ориентанція умерла естественной смертью, прасловянская ориентанція ничѣмъ солиднымъ себя не зарекомендовала. Дѣло приходится начинать чуть ли не съ самаго начала.

§ 33. Ученіе Mikkol'ы сводится къ слѣдующему.

Если отвлечься отъ явленій аналогичной природы, то удареніе въ сѣверно-кашубской рѣчи не можетъ падать дальше отъ конца слова, чѣмъ на третій отъ конца слогъ слова, а при долготѣ послѣдняго слога въ прасловянскую пору — на второй отъ конца (предпоследній) слогъ слова. Выпавшіе гласные (ъ ь, съ одной стороны, і ё, съ другой) идутъ въ счетъ наравнѣ съ другими гласными; станувшіеся гласные принимаются за два отдѣльныхъ гласныхъ.

Это рамки, въ какихъ надо искать прасловянскаго наслѣдія.

Въ этихъ рамкахъ удареніе вообще падаетъ какъ можно ближе къ началу слова, однако въ одномъ случаѣ прасловянское удареніе задерживается у конца слова — если въ предупредномъ слогѣ выпалъ гласный.

Уклоненіе отъ общихъ нормъ представляетъ сложеніе глагола съ вѣ (и нѣкоторые другіе аналогичные случаи), гдѣ прасловянское удареніе сохраняется совершенно независимо отъ положенія слога по отношенію къ концу слова.