



BAŚNIOBÓR

PRZEWODNIK
OPIEKUNA



BRANDON MULL

ILUSTROWAŁ
BRANDON DORMAN

BAŚNIOBÓR

PRZEWODNIK

OPIEKUNA





BAŚNIOBÓR

PRZEWODNIK

OPIEKUNA



BRANDON MULL

ILUSTROWAŁ

BRANDON DORMAN

PRZEŁOŻYŁ

RAFAŁ LISOWSKI

Tytuł oryginału: *The Caretaker's Guide to Fablehaven*

Tekst: Copyright © 2015 Creative Concepts, LC


Ilustracje: Copyright © 2015 Brandon Dorman

Copyright © for the Polish edition by Grupa Wydawnicza Foksal, MMXVI

Copyright © for the Polish translation by Rafał Lisowski, MMXVI

Wydanie I

Warszawa MMXVI



Dla Brandona Dormana, który nadaje
Baśnioborowi tak charakterystyczny wygląd.

I dla wszystkich innych, którym zależało na Baśnioborze

- BRANDON MULL

Dla Dana Burra, mistrza Jedi

- BRANDON DORMAN





SPIS TREŚCI



Wstęp Strona * viii

Artefakty i przedmioty Strona * 1

Istoty Strona * 19

Demony Strona * 65

Smoki Strona * 77

Miejsca Strona * 87

Czarodzieje Strona * 109

Indeks Strona * 113

W S T Ę P



Jeśli masz w rękach tę książkę, przypuszczalnie jesteś opiekunem Baśnioboru lub niedługo nim zostaniesz. Pokazano ci już świat mitycznych i magicznych istot. Jednak jeszcze wiele musisz się nauczyć. Poprzedni opiekunowie Baśnioboru uznali, że przyda się stworzenie *Przewodnika opiekuna* z myślą o osobach, których zadaniem będzie chronienie i dbanie o ten rezerwat oraz jego mieszkańców.

Nie daj się zwieść, Baśniobór to miejsce nieprzewidywalne i groźne. Wiedza zebrana w tym bestiarium da ci jednak narzędzia niezbędne nie tylko do tego, by przetrwać, lecz także aby dobrze prosperować.

Istoty mieszkające w Baśnioborze są stworzeniami światła lub cienia, niekoniecznie dobrymi lub złymi. Żeby być dobrym, trzeba dostrzegać różnicę między dobrem a złem i świadomie starać się podążać właściwą ścieżką. Żeby być prawdziwie złym, należy postępować odwrotnie. Dobro i zło to kwestia wyboru. Istoty w Baśnioborze zwykle go nie mają. Ich natura w dużej mierze wpływa na ich zachowanie. Część z nich to niszczyciele,

część – oszuci, część łaknie władzy. Jedne kochają światło, inne wielbią ciemność. Ale jeśli zmieni się ich naturę, bez większego oporu przemianie ulegnie także tożsamość. Tak jest wtedy, gdy wróżka staje się diablikiem albo kiedy diablik odzyskuje postać wróżki.

W ciągu pokoleń pozostawiono wiele rad i udzielono wielu wskazówek nowym opiekunom tego rezerwatu. Chcesz wiedzieć, które z nich większość opiekunów uważa za najcenniejsze? Każdego, kto nie zrobi nic złego, nie użyje magii, nikogo nie skrzywdzi, chroni traktat założycielski Baśnioboru. Ta wiedza może być twoim najsilniejszym sprzymierzeńcem, a czasem – jedyną obroną.

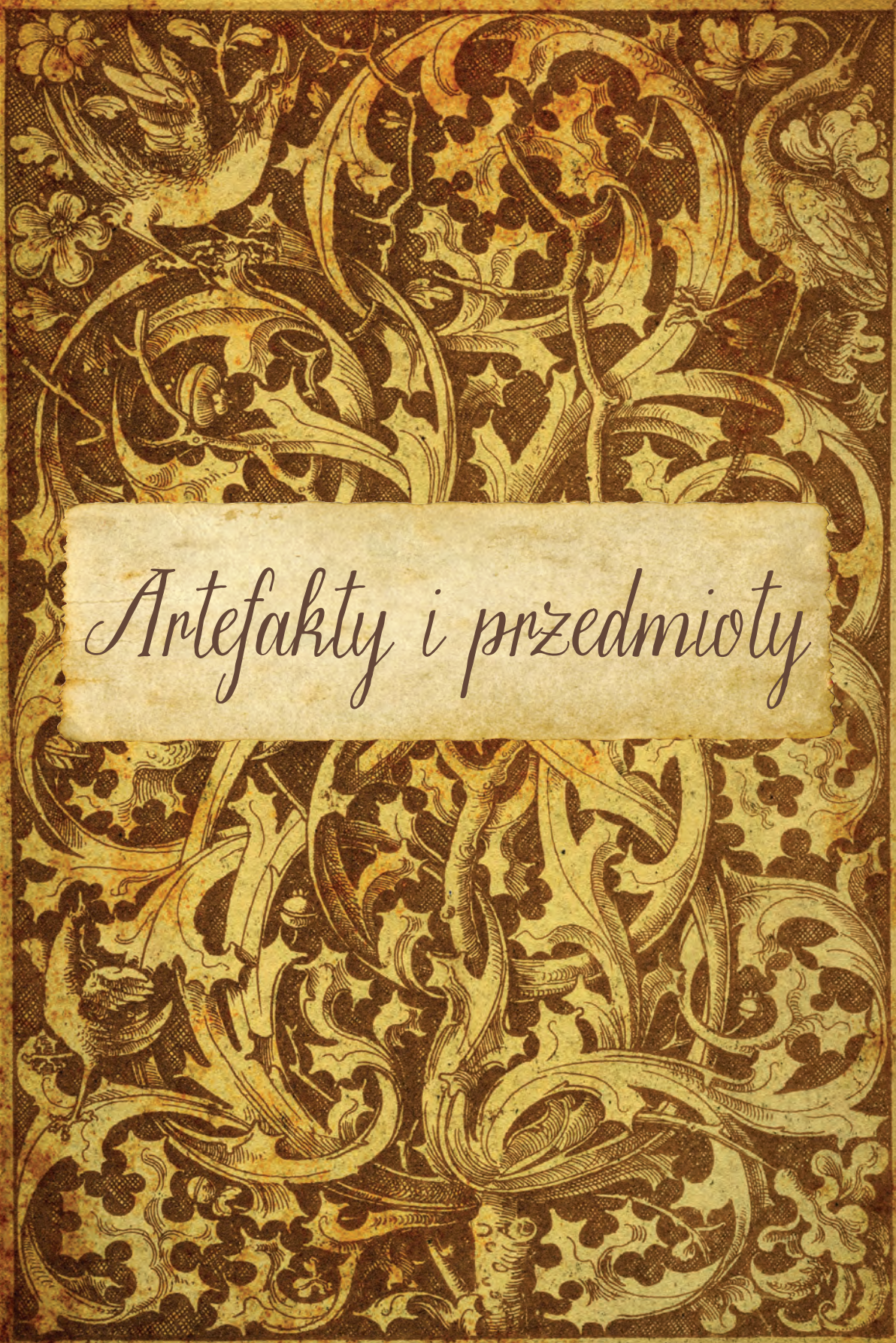
Ostatnia uwaga. Tabliczki prowadzące do głównej bramy nie znajdowały się tam od początku. Pod koniec osiemnastego wieku, zanim powstał rejestr gości kontrolujący wstęp do Baśnioboru, na teren dostali się dwaj kłusownicy szukający zwierzyny. Nie trzeba dodawać, że ją znaleźli. Albo ona znalazła ich. Wiele dni później znalazł ich również opiekun rezerwatu. A przynajmniej ich skamieniałe ciała. Wtedy to postawiono pierwsze tabliczki przed bramami Baśnioboru.

Jako opiekun podejmujesz się szlachetnego zadania. Miej oczy szeroko otwarte. Przestrzegaj zasad. Rzykuj tylko w ostateczności, a wzrośnie szansa, że obejrzyś kolejny wschód słońca.

Witaj w Baśnioborze.







Artefakty i przedmioty

BIAŁA SIATKA

Ten magiczny materiał o średnicy prawie dwóch i pół metra pozwala łapać nieuchwytnie stworzenia, takie jak drumant, pajęczak podobny do tarantuli, którego praktycznie nie da się pojąć w inny sposób, ponieważ po prostu rozplywa się w powietrzu. Kiedy na taką istotę zarzuci się materiał, zgrubienie zdradza jej położenie, ona zaś zostaje zaplątana. *(Patrz również: Drumant)*

*Nie próbujcie złapać w ten sposób wróżki.
NIE próbujcie. Seth*

*w Gadziej Opoce
uratował nam życie!*

CHLEBAK



*Niech żyje Bubda!
S.S.*

Ten zwyczajnie wyglądający chlebak to w rzeczywistości schowek pozaprzeznaczony mogący pomieścić kilka osób. Kiedy ktoś znajdzie się w środku, chlebak można gnieść, szarpać i upuszczać, a ta osoba wcale tego nie poczuje. *(Patrz również: Żądlikula)*

CHOCHLIKOWY KOKON

Takich małych zielonkawych kokonów używają norweskie chochliki podczas snu zimowego. Po wykonaniu odpowiednich zabiegów kokon staje się nieprzenikliwym schronieniem.

W celu aktywacji trzeba go włożyć do ust i mocno nagryźć. Niemal natychmiast użytkownik zostanie zamknięty w ciemnym gąbczastym kokonie. Zawiera on wszystko, co potrzebne do przeżycia przez trzydzieści dni – nawet pod wodą. Wilgotne wewnętrzne ścianki, przepuszczające zarówno tlen, jak i dwutlenek węgla, są jadalne. Kokon zapewnia pokarm w postaci smakowej wody, masy ciągnącej się jak masło orzechowe i przypominającej w smaku mleko z cynamonem oraz pulpy pozbawionej smaku.

Chociaż zewnętrzna skorupa kokonu jest nie do przebicia, można z niego wyjść, po prostu pchając ścianki od środka.

(Patrz również: Chochlik)



CZAR DEKONCENTRUJĄCY

*Wróżkowie są
odporni na ten czar.*

Baśniobór jest otoczony czarem dekoncentrującym – rodzajem kontroli umysłu odwracającej uwagę od chronionego przedmiotu lub terenu. Tego potężnego zaklęcia często używa się do ochrony magicznych rezerwatów przed śmiertelnikami lub innymi nieproszonymi gośćmi.

ELIKSIRY

*W sprawach eliksirów
skontaktuj się z Tanugatoa
„Tanu” Dufu.*

Większość potężnych eliksirów wykonuje się z wydzielin magicznych istot, takich jak mleczna krowa, marzenie każdego mistrza eliksirów, ponieważ niemal każdy jej element – mleko, krew, łajno, ślina, łzy i pot – ma właściwości magiczne. (Patrz również: Olbrzymi mors, Mleczna krowa)

Magiczne składniki pochodzą z tak różnych źródeł jak wróżki, czarodzieje, smoki i olbrzymie morsy. Ponieważ ich pozyskanie jest często trudne i niebezpieczne, wielu mistrzów eliksirów traci życie podczas prób ich zdobycia.

Istnieją eliksiry wywołujące miłość, odwagę, wesołość i wiele innych emocji. Mogą także leczyć choroby, dodawać energii, pobudzać czujność, przywoływać utracone wspomnienia oraz wspomagać takie zdolności jak mówienie w obcych językach, otwieranie zamków, pływanie pod wodą czy wspinaczka górską.

Eliksiry wzmacniające negatywne emocje, takie jak strach, gniew, wstyd albo smutek, są bardzo mocne, ale słabiej uzależniają. Przedawkowane eliksiry mogą zdestabilizować naturalną równowagę uczuć, a ponadto z czasem ich siła słabnie, dlatego zawsze musi je mieszać i podawać ekspert. Kilka konkretnych eliksirów opisano poniżej.



ELIKSIR BÓLU UMYSŁOWEGO

Ta potężna mikstura nie wyrządza żadnej krzywdy, ale komunikuje się z układem nerwowym, wysyłając do mózgu informację o przeraźliwym bólu. Często sprawia, że ofiara wybałusza oczy, jej ślinianki pracują ze wzmożoną siłą, a w końcu traci przytomność.

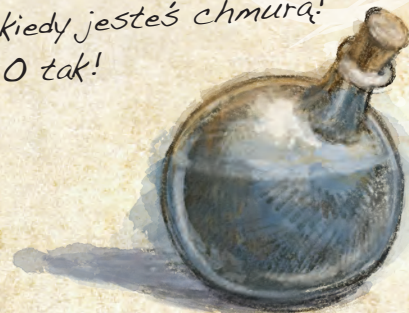
ELIKSIR GAZOWY

Ta mikstura o specyficznym zapachu czyni użytkownika półprzezroczystym. Jego ciało zmienia się w żywą mgłę. Do największych zalet eliksiru należy to, że trucizna się wtedy nie rozprzestrzenia, kwas nie pali, a krew przestaje płynąć.

*W tej kwestii
jestem zawodowcem.
S.S.*



*Seth tu był! Niech żyje
stan gazowy! Mściwe
wróżki nie mogą cię tknąć,
kiedy jesteś chmurą!
O tak!*



ELIKSIR ODWAGI

Ten palący płyn sprawia, że oczy łzawią, a język parzy, jakby polizało się rozgrzane żelazko. To pierwsze wrażenie stopniowo mija, zastąpione ciepłem, które rozlewa się po piersi, a wraz z nim napływa odwaga. Elixir najlepiej mieszać z odrobiną strachu i spokoju, w przeciwnym razie użytkownik może się stać lekkomyślny i nierozważny.

ELIKSIR POWIĘKSZAJĄCY

Ten specyfik pozwala użytkownikowi dwukrotnie powiększyć wzrost. Niezbędne składniki niezwykle trudno zdobyć.

*Okazjonalna
wyprawa w sferę
negatywnych emocji
sprawia, że normal-
ność staje się dużo
przyjemniejsza.*

Tanu



ELIKSIR WYTRZYMAŁOŚCI NA OGIEŃ (OCHRONA PRZED SMOKAMI)

Ten chroniący przed smokami płyn przechowuje się w niewielkich plastikowych fiolkach zatkanych gumowymi korkami. Choć nie zapewnia on całkowitej odporności na płomień, użytkownik staje się wytrzymały na ogień, co przydaje się w starciu z istotami ziejącymi ogniem. Specyfik ten po wypiciu jest słodki, pikantny, chłodny i kwaskowy, zapewnia też częściową ochronę przed elektrycznością oraz zastrzyk odwagi, który pomoże w zetknięciu ze smoczym strachem.



ELIKSIR ZMNIEJSZAJĄCY

Ten eliksir, przydatny, kiedy najważniejsze jest poruszanie się ukradkiem, pozwala użytkownikowi skurczyć się ośmiokrotnie. Przemiana jest niemal natychmiastowa i wywołuje silne mrowienie, które zaczyna się w palcach rąk i nóg, a potem rozchodzi się po całym ciele. Efekt utrzymuje się przez około pół godziny, ale może to zależeć od mocy eliksiru.

Należy pamiętać, że eliksir nie zawsze zmniejsza ubranie, więc warto być na to przygotowanym.

Seth ma dwie dodatkowe fiołki eliksiru zmniejszającego.

*Może dam się przekonać do wymiany
na sztabki złota. Ale nie takie z literą „N”.
W takim wypadku WIELKIE DZIĘKI!
Seth*



GRANATY DYMNE

Te niewielkie szklane kule pełne fioletowego płynu, który w zetknięciu z powietrzem zmienia się w paskudnie śmierdzący dym, to doskonała broń przeciwko istotom o bardzo rozwiniętym powonieniu, na przykład smokom. Smok wystawiony na działanie tych oparów całkowicie traci węch.

Brak na stanie. Można kupić w każdym stoisku z magicznymi fajerwerkami.

KAMIEŃ SŁONECZNY

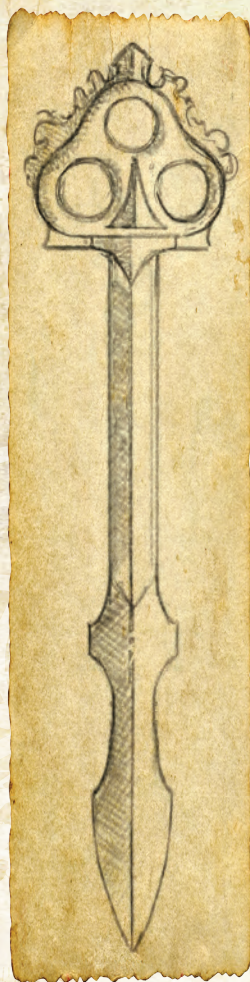
Ten biały kamień zwykle można znaleźć na szczycie wzgórza. Kiedy padają nań promienie słońca, wszystkie siostrzane kamienie lśnią jego blaskiem. Ten ich słaby blask może rozświetlić ciemne przestrzenie oddalone od źródeł naturalnego światła.

„KAPRYŚNA PANI”

„Kapryśna Pani” to statek o trzech wysokich masztach ze skomplikowanym takielunkiem, choć bez żagli. Jego drewno jest stare i podniszczone, ale nie zbutwiało. Na dziobie wisi kunsztownie rzeźbiona figura syreny z rękami skutymi łańcuchem i paniką wymalowaną na twarzy. Załoga składa się z około dwudziestu nieumarłych marynarzy pokładowych w podartych strojach.

Żeby wezwać „Kapryśną Panią”, musisz się udać na wyspę Hatteras u wybrzeży Karoliny Północnej i zadzwonić dzwonkiem leprechauna Cormaca. Po stu minutach od dzwonka zacznij co kilka minut trzykrotnie dmuchać w gwizdek, dopóki nie przybędzie łódź wiostowa. Na pokładzie „Kapryśnej Pani” włącz pozytywkę dla Bytu, który zamieszkuje statek. W ten sposób zapewnisz sobie transport na Bezbrzeżną Wyspę.

Byt w kajucie – istota żeńska, której obecność można odczuć, ale nie zobaczyć – bywa temperamentny i szanuje tylko tych, którzy mogą zrobić mu krzywdę. Pasażerowie nie mogą dać się zastraszyć. Należy też pamiętać, że podróż na pokładzie „Kapryśnej Pani” to kurs w jedną stronę. Trzeba zadbać o inną metodę powrotu. (*Patrz również: Leprechaun*)



KLUCZ DO ODWRÓCONEJ WIEŻY

Ten niemal dwumetrowy klucz ma mnóstwo skomplikowanych nacięć i wypukłości. Można nim otworzyć długie cylindryczne schody wiodące na dno odwróconej wieży w Baśnioborze.

Dziurka od klucza znajduje się pośrodku okrągłej platformy. Otaczają ją koliste wyżłobienia, rozchodzące się koncentrycznie ku krawędziom jak na tarczy strzelniczej. Po włożeniu klucza do otworu każdy krąg kolejno opada i tworzą się stożkowate schody prowadzące na dno komnaty. Po wyjęciu klucza część z nacięciami i wypukłościami odłącza się od reszty, pozostawiając gładki, obosieczny grot.

KLUCZE DO ZZYZXU

Zzyzx, położony na Bezbrzeżnej Wyspie gdzieś na Oceanie Atlantyckim, zaprojektowano jako więzienie nie do zdobycia, w którym zamknięto złe demony. Jedynym sposobem, żeby dostać się do więzienia, jest odnalezienie pięciu pradawnych artefaktów/kluczy. Jeden z nich jest ukryty w Baśnioborze. (Patrz również: Zzyzx)

KROPLE DO OCZU

Po zakropleniu do oczu te magiczne krople pozwalają widzieć mistyczne istoty takimi, jakimi są naprawdę. W pierwszej chwili pieką jak kwas.

Znajdują się w apteczce w głównej sypialni.

LASKA DESZCZU

Tą magiczną laską zwieńczoną grzechotkami można potrząsać, by przywołać burzową pogodę, w tym deszcz, grad, pioruny i wiatr.

*Własność
Kendry Sorenson*



Widzicie, my, śmiertelnicy, możemy z własnej woli naruszyć te zasady. Mistyczne istoty, które znalazły tu schronienie, nie mają takiego luksusu. Wiele z nich złamałoby je, gdyby tylko mogło, ale są zmuszone do ich przestrzegania. Jak długo będę się trzymał zasad, pozostanę bezpieczna. Ale jeśli stracę ochronę zapewnioną przez warunki przymierza, natychmiast spotkają mnie konsekwencje tej bezbronności.

babcia Sorenson