

NIEOFICJALNA

WIELKA
KSIĘGA
ZAKŁĘĆ

HARRY'EGO
POTTERA

KOMPLETNY PRZEWODNIK PO ZAKŁĘCIACH
DLA CZARODZIEJÓW I CZAROWNIC

MUGGLENET

NIEOFICJALNA

WIELKA
KSIĘGA
ZAKŁĘĆ

HARRY'EGO
POTTERA

KOMPLETNY PRZEWODNIK PO ZAKŁĘCIACH
DLA CZARODZIEJÓW I CZAROWNIC

Przekład Dominika Kardaś

znak litera
nova Kraków 2024

Tytuł oryginału
The Unofficial Ultimate Harry Potter Spell Book

Copyright © 2023 Topix Media Lab
Copyright © for the translation by Dominika Kardaś

Projekt okładki i wyklejek
Copyright © 2019 Topix Media Lab

Adaptacja oryginalnej okładki i wyklejek
Karolina Korbut

Ilustracje na stronach 22, 51, 64, 99, 117, 133, 177, 246, 274, 293
Aleksandra Leśniak | IG @alex.andthebooks

Pozostałe grafiki
©provectora, ©Victoria Novak, ©K3Star, ©savanno, ©Vectorwonderland,
©DELstudio, ©Александр Ковалёв, ©ШАКРart, ©Fisenko
Nataliia, ©jenesesimre, ©LADALIDI, ©an, ©nastyasklyarova,
©Graphic Warrior, ©vaneeva, ©Liliiia | AdobeStock

Redaktorka nabywająca
Milena Rachid Chehab

Redaktorka prowadząca
Dominika Ziemia

Korekta
Adrianna Kapelak
Jakub Kornacki

Projekt typograficzny i łamanie
Karolina Korbut

Opieka promocyjna
Bartosz Wojtaszek | wojtaszek@znak.com.pl

ISBN 978-83-8367-014-0

Książki z dobrej strony: www.znak.com.pl
Więcej o naszych autorach i książkach: www.wydawnictwoznak.pl
Społeczny Instytut Wydawniczy Znak
ul. Kościuszki 37, 30-105 Kraków
Dział sprzedaży: tel. 12 61 99 569, e-mail: czytelnicy@znak.com.pl

Wydanie I, Kraków 2024
Druk: OZGraf

Słowo o rzucaniu zaklęć



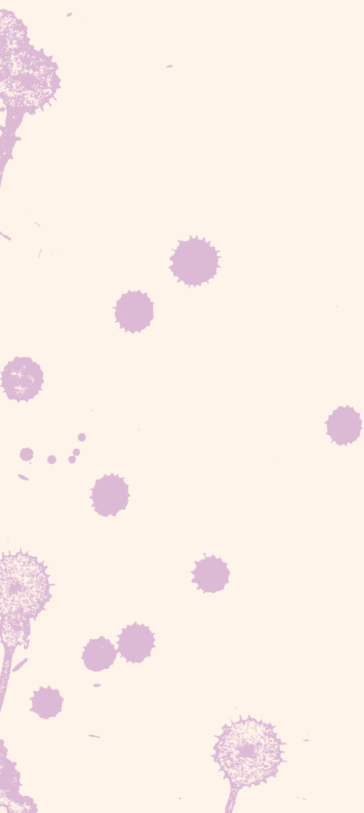
Choć różdżka nie jest konieczna, aby uprawiać magię (więcej o tym przeczytasz na stronie 7), uważa się ją za przedmiot znacznie wspomagający magiczne zdolności czarodziejów i czarownic. Dla najlepszego efektu używaj różdżki zdobytej w pojedynku, odziedziczonej lub – jeśli kupujesz nową – takiej, która cię „wybrała”. Różdżki innego czarodzieja nie można wygrać podczas ćwiczeń, ponieważ wyczuwa ona, że została odebrana swojemu panu lub pani w mało znaczącej sytuacji. Należy też pamiętać, że – z wyjątkiem Czarnej Różdżki – różdżka zdobyta w pojedynku będzie posłuszna nowemu właścicielowi, lecz prawdopodobnie zachowa pewną lojalność względem starego.

DLA DOCIEKLIWYCH

Do rzucenia czaru możesz użyć dowolnej różdżki. Jeśli jednak skorzystasz z różdżki innego czarodzieja, której nie wygrałeś w pojedynku, poprawne wykonanie zaklęcia będzie zdecydowanie trudniejsze.

Zachowaj szczególną ostrożność, posługując się uszkodzoną różdżką, ponieważ jest ona bardzo nieprzewidywalnym narzędziem. Z takiej różdżki nie należy korzystać, dopóki nie zostanie poddana profesjonalnej naprawie.

Taśma klejąca zdecydowanie **NIE JEST** sposobem na „profesjonalną naprawę”.



Zaklęcia niewerbalne i magia beZRÓDZKOWA



Niezwykle trudno jest opanować zaklęcia niewerbalne i praktykować magię bez użycia różdżki, choć powszechnie wiadomo, że nieletni czarodzieje i czarownice są w stanie wywoływać magiczne efekty w momentach dużego stresu. Uczniowie Hogwartu zaczynają studiować zaklęcia niewerbalne na szóstym roku, ale jedynie najbardziej uzdolnione osoby potrafią opanować rzucanie zaklęć bez użycia różdżki – jest to jednak częste w kulturach, gdzie powszechnie praktykuje się magię beZRÓDZKOWĄ.

MAGICZNY MOMENT



W *Zakonie Feniksa* Harry'emu Potterowi udało się rzucić zaklęcie *Lumos*, gdy upuścił różdżkę w ciemnym zaułku – dzięki czemu mógł ją odnaleźć. To dobry przykład tego, jak silna jest więź łącząca różdżkę i jej właściciela.

Rodzaje drewna wykorzystywane do produkcji różdżek



Temperament i właściwości różdżki są uzależnione nie tylko od jej rdzenia i charakteru właściciela, ale także od rodzaju drewna, z którego została wykonana. Jedynie niewielki procent drzew nadaje się do tego celu.

Nieśmiatki nigdy nie zamieszkują zwyczajnych drzew.

AKACJA

Różdżki z tego drzewa są kapryśne, posłuszne tylko swoim właścicielom.

BUK

Zły wybór dla osób o zamkniętych umysłach.

CEDR

Zwykle wybiera czarodziejów i czarownice cechujących się dużą bystrością.

CIS

Różdżki cisowe są uznawane za szczególnie groźne w pojedynkach. Równie często wybierają bohaterów i nikczemników.

↑ Różdżka Voldemorta

Różdżka Remusa
↓

CYPRYS

Idealny dla osób walecznych i o wielkim sercu.

CZARNY BEZ

Różdżki z tego drzewa są nie-
zwykle rzadkie i znane z tego, że
trudno nad nimi zapanować. Na
swoich właścicieli wybierają jed-
nostki wybitne.

DĄB ANGIELSKI

Różdżki nad wyraz lojalne –
tego samego oczekują od swoich
właścicieli.

DĄB CZERWONY

Doskonały dla osób o szybkim
refleksie, świetnie sprawdzi się
w pojedynku.

DEREŃ

Różdżki niesforne, najczęściej
odmawiają wykonywania zaklęć
niewerbalnych.

GŁÓG

Dobry zarówno do rzucania
kłątw, jak i uprawiania magii
uzdrowiającej.

GRAB

Wybiera właściciela na całe życie.
Preferuje pasjonatów o określo-
nej wizji.

GRUSZA

Jedne z najbardziej odpor-
nych różdżek, chętnie wybierają
osoby mądre i życzliwe.

HEBAN

Doskonały do pojedynków
i transmutacji, pasuje osobom
przekonanym o własnej wartości.

JABŁOŃ

Drewno o dużej mocy, lecz nie-
odpowiednie do stosowania
czarnej magii.

JARZĘBINA

Pozwala rzucać bardzo silne
zaklęcia obronne. Wybiera
osoby o nieprzeciętnym zmyśle
moralnym.

JAWOR

Idealny dla tych, którzy szuka-
ją przygód. Szybko znudzi się
wykonywaniem zwykłych, co-
dziennych zaklęć.

Pierwsza różdżka Rona,
↓ pierwotnie należąca do Charliego

JESION

Różdżki bardzo lojalne, nie słuchają nikogo poza prawowitym właścicielem.

JODŁA

Świetnie sprawdza się przy transmutacji, dla osób zdecydowanych i pewnych siebie.

KASZTAN

Preferowany przez czarownice i czarodziejów zajmujących się magicznymi stworzeniami lub zielarstwem.

KLON

Idealny dla tych, którzy uparcie dążą do celu i uwielbiają podróżować.

LESZCZYNA

Odradzana osobom o emocjonalnej naturze. Różdżki z tego drewna jako jedyne potrafią wykrywać podziemne źródła wody.

LIPA SREBRZYSTA

Ceniona za wyjątkowy kolor. Uznawana za szczególnie przydatną dla osób parających się jasnowidztwem i legilimencją.

MODRZEW

Znany z tego, że dodaje właścicielowi pewności siebie.

OLCHA

Idealna dla czarodziejów i czarownic o sympatycznym usposobieniu.

OSIKA

Świetnie nadaje się do magii wojennej, chętnie używana w pojedynkach.

OSTROKRZEW

Pasuje osobom o zapalczym charakterze. Często wybiera właściciela, który będzie musiał stanąć przed niebezpiecznym wyzwaniem.

ORZECH CZARNY

Dla cechujących się dużą uważnością, idealny do rzucania uroków.

ORZECH WŁOSKI

Zazwyczaj dobrze służy osobom o ponadprzeciętnej inteligencji. Może stać się niebezpieczną bronią, gdy jej panu lub pani brakuje zmysłu moralnego.

↑ Różdżka HARRY'EGO

SEKWOJA

Uznawana za przynoszącą szczęście. W rzeczywistości różdżki z tego drzewa mają talent do znajdowania tych, którzy dokonują mądrych wyborów.

SOSNA

Sprawdza się przy zakłęciach niewerbalnych, preferuje indywidualistów.

ŚWIERK

Nie dla osób niezdecydowanych, najlepiej służy pewnym siebie czarodziejom i czarownicom z dużym poczuciem humoru.

TARNINA

Dla osób walecznych. Użycie w niebezpiecznej sytuacji wzmacnia więź z posiadaczem.

TOPOLA

Na tych różdżkach można polegać. Wybierają właścicieli o silnym kręgosłupie moralnym.

WAWRZYN

Nieodpowiedni dla osób apatycznych. Znany z tego, że doskonale służy czarodziejom i czarownicom szukającym poklasku.

WIĄZ

Różdżki te pasują osobom wytwornym, znane są z niezawodności – bezbłędnie wykonują nawet najbardziej wyszukane czary i uroki.

WIERZBA

Ma uzdrowicielskie moce. Często wybiera czarodziejów i czarownice, którym brakuje pewności siebie.

↓ Druga różdżka Rona

WINOROŚL

Chętnie wybiera tych, którzy chcą osiągnąć coś nadzwyczajnego.

↑ Różdżka Hermiony

WIŚNIA

Bardzo rzadka, często wykorzystywana w różdżkach o dużej, niszczycielskiej mocy.

KILKA UWAG O DŁUGOŚCI I ELASTYCZNOŚCI RÓZDŹEK

DŁUGOŚĆ

Różdżki z reguły mierzą od 9 do 14 cali, przy czym te dłuższe chętniej wybierają czarodziejów i czarownice o żywym usposobieniu, lubiących być w centrum uwagi. Z kolei krótsze różdżki częściej trafiają do tych, którzy wolą skupić się na uprawianiu bardziej skomplikowanej magii. Wiadomo też, że różdżki mierzące 8 cali lub mniej to atrybut osób, którymi kierują „niskie” pobudki.

ELASTYCZNOŚĆ

Stopień elastyczności różdżki odpowiada zazwyczaj jej zdolności adaptacji – a także zdolności adaptacji jej właściciela. Trzeba jednak pamiętać, że każda różdżka jest wyjątkowa i składa się na to wiele czynników – zarówno związanych z procesem produkcji, jak i historią posiadania. Charakter różdżki zależy bowiem od **rdzenia, rodzaju drewna, długości**, a także **osobowości i doświadczenia** władających nią czarodzieja lub czarownicy.

Najlepsze rdzenie różdżek



Na całym świecie producenci różdżek tworzą ich rdzenie z całej gamy materiałów o magicznych właściwościach. Jednakże **Garrick Ollivander** wykorzystuje do tego celu jedynie trzy surowce: włosy z ogona jednorożca, włókna ze smoczego serca i pióra feniksa.

WŁOS JEDNOROŻCA

Różdżki z tym rdzeniem znane są ze swojej niezawodności i odporności na blokady. Niesłychanie lojalne i obdarzone silnym zmysłem moralnym, w związku z czym sprawiają duże trudności osobom praktykującym czarną magię. Włos jednorożca może mieć słabszą moc niż inne magiczne surowce, a jeśli czarodziej lub czarownica używa takiej różdżki niewłaściwie, z czasem jej rdzeń może obumrzeć i konieczna stanie się wymiana.

SMOCZE SERCE

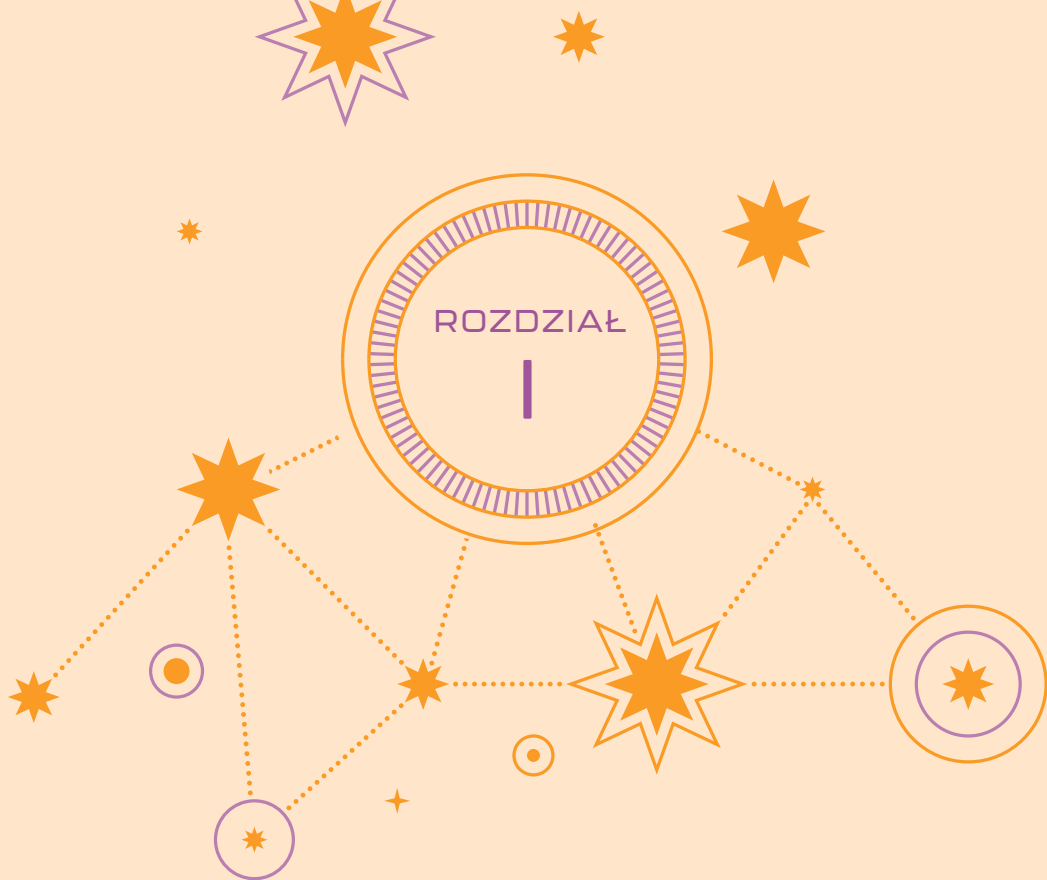
Nikogo nie powinno dziwić, że różdżka z rdzeniem pochodzącym od tak potężnej istoty świetnie radzi sobie z nawet najbardziej wymagającymi formami magii. Inną jej zaletą jest to, że szybko się uczy i łatwo nawiązuje relację z właścicielem (także tym nowym). Trzeba jednak pamiętać, że włókno smoczego serca jest najbardziej nieprzewidywalnym materiałem z trzech wymienionych, a więc istnieje spore ryzyko wypadku spowodowanego przez różdżkę z tym rdzeniem.

PIÓRO FENIKSA

To najrzadziej spotykany rodzaj rdzenia. Różdżki zawierające pióro feniksa stworzone są do najpotężniejszego rodzaju magii i mogą zachowywać się bardzo niezależnie, co nie wszystkim odpowiada. Są też najbardziej wybredne w wyborze właściciela i czasem trudno nad nimi zapanować.

Inne rodzaje rdzeni:

włos z głowy wili,
włos z ogona testrala,
włos trolla,
róg rogatego węża,
róg bazyliuszka



ZAKŁĘCIA



Czyli wszystkie znane przeciwzakłęcia,
zakłęcia uzdrawiające, transmutacyjne, a także
inne zakłęcia ze świata czarodziejów i czarownic.

Transmutacja zmienia cechę obiektu
lub przekształca go w coś innego.

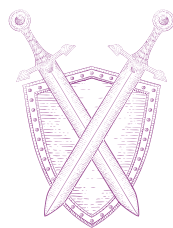


ANAPNEO

TYP	zakłęcie uzdrawiające
WYMOWA	zgodna z zapisem: <i>anapneo</i>
DZIAŁANIE	odblokowuje gardło i drogi oddechowe
ETYMOLOGIA	grec. <i>anapneo</i> oznacza „oddycham”
MAGICZNY MOMENT	W <i>Księciu Półkrwi</i> profesor Slughorn rzucił to zakłęcie, aby pomóc uczniowi, który zadławił się jedzeniem.

DLA DOCIEKLIWYCH

To zakłęcie będzie użyteczne w każdym przypadku, w którym zazwyczaj stosuje się rękoczyn Heimlicha.



ARANIA EXUMAI

TYP	zaklęcie obronne
WYMOWA	<i>arańja eksumaj</i>
DZIAŁANIE	odgania i odstrasza pająki
ETYMOLOGIA	łac. <i>aranea</i> oznacza „pająk”; drugi człon pochodzi prawdopodobnie od czasowników <i>exuo</i> („odmawiam”) lub <i>eximo</i> („przeganiem”)
MAGICZNY MOMENT	W ekranizacji <i>Komnaty Tajemnic</i> Harry użył tego zaklęcia w Zakazanym Lesie, gdy razem z Ronem zostali zaatakowani przez stado akromantul.

DLA DOCIEKLIWYCH

Promień światła towarzyszący zaklęciu *Arania Exumai* jest prawdopodobnie bardzo gorący, gdyż pozostawia rany przypominające ślady przypaleń.



AVIFORS

TYP	zaklęcie transmutacyjne
WYMOWA	<i>awifors</i>
DZIAŁANIE	przemienia obiekt w ptaka, stado ptaków lub (rzadko) stado nietoperzy
ETYMOLOGIA	łac. <i>avis</i> oznacza „ptak”, a <i>forma</i> – „kształt”
MAGICZNY MOMENT	Minerwa McGonagall uczyła tego zaklęcia na pierwszym i drugim roku zajęć z transmutacji.


DLA DOCIEKLIWYCH

Pojawia się tylko w grach komputerowych *Harry Potter* i grze karcianej *Harry Potter*.





AVIS

TYP	zaklęcie wyczarowujące
WYMOWA	<i>awis</i>
DZIAŁANIE	wyczarowuje ptaki
ETYMOLOGIA	łac. <i>avis</i> oznacza „ptak”
RUCH RÓŻDŻKĄ	
MAGICZNY MOMENT	Pan Ollivander użył tego zaklęcia, by przetestować różdżki uczestników Turnieju Trójmagicznego w 1994 roku.

DLA DOCIEKLIWYCH

Skutkiem ubocznym tego zaklęcia jest głośny huk i dym unoszący się z różdżki.



BĄBELKI

TYP	zaklęcie wyczarowujące
WYMOWA	nieznana
DZIAŁANIE	wyczarowuje długo utrzymujące się bańki mydlane
ETYMOLOGIA	nie dotyczy
MAGICZNY MOMENT	W <i>Kamieniu Filozoficznym</i> Filius Flitwick użył tego zaklęcia, by udekorować choinkę w Wielkiej Sali.

DLA DOCIEKLIWYCH

Gdy Ronowi zepsuła się różdżka, również ulatowały z niej bąbelki, jednak mało prawdopodobne, by był to skutek tego zaklęcia.



BRACKIUM EMENDO

TYP	zaklęcie uzdrawiające
WYMOWA	<i>brakjum emendo</i>
DZIAŁANIE	leczy złamane kości
ETYMOLOGIA	od łac. <i>brachium</i> , czyli „ramię”, i <i>emendo</i> , czyli „naprawiam”
MAGICZNY MOMENT	Gilderoy Lockhart próbował za pomocą tego zaklęcia uleczyć złamaną rękę Harry’ego, ale zrobił to niewłaściwie i w efekcie w ramieniu chłopca zniknęły wszystkie kości.

DLA DOCIEKLIWYCH

Prawdopodobnie nie jest to prawdziwe zaklęcie.



CRINUS MUTO

TYP	zaklęcie transmutacyjne
WYMOWA	<i>krinus muto</i>
DZIAŁANIE	zmienia kolor włosów i fryzurę
ETYMOLOGIA	łac. <i>crinis</i> oznacza „włosy”, a <i>muto</i> – „zmieniam”
MAGICZNY MOMENT	W <i>Księżciu Półkrwi</i> Ron wyczarował sobie sumiaste wąsy podczas nauki tego zaklęcia na lekcjach transmutacji.

DLA DOCIEKLIWYCH

Zaklęcia *Crinus Muto* używa się w grze *LEGO Harry Potter: Lata 5–7*, by zmienić kolor włosów i fryzurę postaci.



CZARODZIEJSKIE PETARDY

TYP	zaklęcie niszczące
WYMOWA	nieznana
DZIAŁANIE	powoduje wybuch czarodziejskiej petardy
ETYMOLOGIA	nie dotyczy
MAGICZNY MOMENT	Pojawia się w grze komputerowej <i>Więzień Azkabanu</i> .

DLA DOCIEKLIWYCH

Czarodziejskie petardy wyglądem przypominają tzw. *Christmas crackers*, czyli popularne w Wielkiej Brytanii tubki z papieru, które rozrywa się, by wydostać ze środka drobne prezenty. Czarodziejskie petardy pękają jednak z dużo większym hukiem, zaś w środku kryją o wiele osobliwsze upominki.

↑
A podczas eksplozji wyrzeliwuje
z nich obtok niebieskiego dymu.



DRACONIFORS

TYP	zaklęcie transmutacyjne
WYMOWA	<i>drakonifors</i>
DZIAŁANIE	zamienia małe przedmioty w smoki
ETYMOLOGIA	łac. <i>draco</i> oznacza „smok”, a <i>forma</i> – „kształt”
MAGICZNY MOMENT	Minerwa McGonagall uczyła tego zaklęcia na trzecim roku zajęć z transmutacji.

DLA DOCIEKLIWYCH

Występuje tylko w grze komputerowej *Więzień Azkabanu*.

Wyczarowuje smoki
dużo mniejsze
i mniej potężne
niż te prawdziwe.



DŹWIEKI HARFY, WIATRU SZUM, WODO, WODO, ZMIENŃ SIĘ W RUM

TYP	zaklęcie transmutacyjne
WYMOWA	nieznana
DZIAŁANIE	zamienia wodę w rum
ETYMOLOGIA	nie dotyczy
MAGICZNY MOMENT	W ekranizacji pierwszej części Seamus Finnigan popisywał się tym zaklęciem przed innymi uczniami, ale udało mu się jedynie zamienić wodę w słabą herbatę i spowodować małą eksplozję.

DLA DOCIEKLIWYCH

Podobnie jak wierszyk, którego używa Ron w *Kamieniu Filozoficznym*, by zmienić kolor swojego szczura Parszywka na żółty, to zaklęcie nie spełnia przyjętych ogólnie konwencji i może nie być prawdziwym zaklęciem.



EPISKEY

TYP	zaklęcie uzdrawiające
WYMOWA	<i>episkij</i>
DZIAŁANIE	leczy drobne urazy
ETYMOLOGIA	gr. <i>episkevi</i> oznacza „naprawiam”
MAGICZNY MOMENT	W <i>Księciu Półkrwi</i> Nimfadora Tonks za pomocą tego zaklęcia wyleczyła złamany nos Harry’ego po jego bójce z Malfoyem w Hogwart Ekspresie.

DLA DOCIEKLIWYCH

W ekranizacji szóstej części to Luna Lovegood znajduje Harry’ego w pociągu i stosuje na nim zaklęcie *Episkey*.



EPOXIMISE

TYP	zakłęcie transmutacyjne
WYMOWA	<i>epoksimise</i>
DZIAŁANIE	skleja ze sobą dwa obiekty
ETYMOLOGIA	ang. <i>epoxy glue</i> to rodzaj bardzo silnego kleju
MAGICZNY MOMENT	W filmie <i>Fantastyczne zwierzęta i jak je znaleźć</i> pojawiło się wydanie magazynu „Transmutacja Współczesna”, w którym opublikowano debatę na temat „zalet i wad epoksymacji”.

DLA DOCIEKLIWYCH

Po raz pierwszy to zakłęcie wykorzystano w grze karcianej *Harry Potter*.



EVANESCE

TYP	zaklęcie transmutacyjne
WYMOWA	<i>ewanes</i>
DZIAŁANIE	powoduje zniknięcie obiektu
ETYMOLOGIA	ang. <i>evanesce</i> oznacza „zniknąć z pola widzenia”, „przestać istnieć”, także łac. <i>evanescere</i> oznacza „znikać”
MAGICZNY MOMENT	W grze karcianej <i>Harry Potter</i> karta z tym zaklęciem zawiera cytat z <i>Komnaty Tajemnic</i> : „Zajęcia z profesor McGonagall zawsze były ciężką harówką, ale tym razem okazały się szczególnie trudne”.

DLA DOCIEKLIWYCH

To zaklęcie podobne do częściej używanego *Evanesco*.

*Dalsza część książki dostępna w wersji
pełnej.*

