



FAERUN

Koło miłośników fantasy
i fantastyki
przy
Gimnazjum nr 2
im. Jana Pawła II
w Chorzowie



Nr 1 07/08 (1)

W NUMERZE:



Witajcie podróżnicy!

Zapraszamy do świata Faerun (czyt. Fejrun).

A czym jest Faerun?

Jest to jeden z nieistniejących dziś kontynentów świata, należący do zapomnianych krain. Na jego terenie żyły różne rasy, zakładały swoje plemiona, łączyły się w narody.

Faerun było środkiem świata - tu przybywali kupcy, urzędnicy i bogacze różnych ras.

Jednak Faerun istnieje nadal.

Istnieje na kartach licznych książek fantasy, a także w grach fabularnych i komputerowych opartych na systemie „Dungeons & Dragons”.

Faerun istnieje także w naszej szkole.

To dwumiesięcznik wydawany przez szkolne koło miłośników fantasy i fantastyki.

Poprzez jego karty będziemy regularnie Was zapraszać do tajemniczego świata magii i czarów, a także informować o wydarzeniach bardziej realnych związanych z tą tematyką.

Jednak mamy również do Was prośbę.

Zależy nam aby nasze czasopismo było ciekawe i czytane, dlatego prosimy o wszelkiego rodzaju sugestie – co Wam się podoba, a co nie podoba...

A być może chcielibyście również dodać coś od siebie?

Jak najbardziej mówimy TAK!

Wszelkiego rodzaju sugestie i wypowiedzi możecie składać w bibliotece szkolnej lub wysyłać na podany w stopce redakcyjnej adres e-mail.

Życzymy ciekawej podróży

Wielka Rada Faerun

czyli:

*Bazyl, Leus, Kawiorek,
Tonnerre, Flay, Kanius,
Shadow i Nitael*

Gildia Literatury



Znani i mniej znani

Andrzej Sapkowski



Andrzej Sapkowski herbu Rawicz urodził się w Łodzi w 1948 roku, gdzie mieszka do dziś. Ukończył Handel Zagraniczny, a po studiach wiele lat pracował w Centrali Handlu Zagranicznego. Już wtedy pisywał pierwsze opowiadania, których jednak nigdzie nie publikował. Tylko nieliczne z nich trafiały na konkursy literackie. Nie zawsze były to opowiadania fantasy. Tak naprawdę o tym, że z czasem stał się pisarzem fantasy zdecydował przypadek. Jedno z jego opowiadań nadesłanych jako praca konkursowa zostało opublikowane w miesięczniku *Fantastyka*. Było to opowiadanie *Wiedźmin*. Zostało ono wyróżnione za sprawność warsztatową i walory czytelnicze. Właściwie od tego momentu zaczęła się prawdziwa kariera pisarska Andrzeja Sapkowskiego. Co prawda nadal pisywał felietony i opowiadania niezwiązane z fantastyką, które były publikowane na łamach licznych miesięczników, ale po sukcesie *Wiedźmina*, coraz częściej myślał o dalszych przygodach Geralta z Rivi. W końcu 1990 roku wydał pierwszy tomik pt.: *Wiedźmin*, zawierający 5 opowiadań: *Droga z której się nie wraca*, *Kwestia ceny*, *Ziarno prawdy*, *Mniejsze zło* i debiutanckie – *Wiedźmin*. Wszystkie te opowiadania oprócz *Drogi...*, po raz kolejny znalazły się w rozszerzonym zbiorze *Ostatnie życzenie*, w którym autor zamieścił jeszcze kilka dodatkowych epizodów pod tytułem *Głos rozsądku*. Ten zbiór stanowi pierwszą kompletną część cyklu o Wiedźminie. Oprócz niego na cykl składają się jeszcze – drugi tom opowiadań: *Miecz przeznaczenia* oraz pięciotomowa saga: *Krew elfów*, *Czas pogardy*, *Chrzest ognia*, *Wieża jaskółki*, *Pani Jeziora*. Do cyklu należy również doliczyć alternatywne zakończenie *Coś się kończy, coś się zaczyna*, zamieszczone w tomie o tym samym tytule. Tam też znalazła się pominięta w *Ostatnim życzeniu* – *Droga, z której się nie wraca*.

Dziś cykl o Wiedźminie to jedna z bardziej znanych i lubianych pozycji fantasy. Jednak na twórczość Sapkowskiego składają się również i inne pozycje. Przede wszystkim Trylogia husycka (*Narrenturum*, *Boży bojownicy*, *Lux perpetua*), która jest klasyfikowana jako powieść historyczna z elementami Fantasy. Trzeba tu zaznaczyć, że Andrzej Sapkowski jest znawcą i pasjonatem zarówno historii, jak i twórczości Sienkiewicza. To właśnie dzieła Sienkiewicza natchnęły Sapkowskiego do napisania historii o najeździe Husytów na Śląsk.

Kolejnymi pozycjami wartymi wymienienia są oczywiście: *Rękopis znaleziony w Smoczjej Jaskini* – swoisty przewodnik po literaturze fantasy i SF oraz *Historia*

i fantastyka - wywiad-rzeka z Andrzejem Sapkowskim, przeprowadzony przez Stanisława Beresia. Andrzej Sapkowski występuje jako współautor tej pozycji.

Na twórczość Andrzeja Sapkowskiego składają się również: esej *Świat króla Artura. Maladie* - leksykonu fantasy oraz *Oko Yrrhedesa* – bardzo prosty i przyjazny system RPG, polecany szczególnie początkującym graczom, gdyż nie zawiera on skomplikowanych przeliczników opartych na setkach tabel.

Autor: Nitael

Z bibliotecznej półki

Wiedźmin



Wiedźmin – typ wojownika, profesjonalny zabójca potworów na zlecenie. Najstynniejszym wiedźminem jest Geralt z Rivii – postać stworzona przez Andrzeja Sapkowskiego.

Pewnego dnia Geralt dostaje zlecenie chronienia księżniczki przed potworem. Później jednak okazuje się, że ów potwór jest człowiekiem obciążonym potężną klątwą i do tego zakochanym w księżniczce. Ta również odwzajemnia uczucie. Geralt po rozmowie z księżniczką zgadza się nie zabijać jej ukochanego tylko zdjąć z niego klątwę. Za nagrodę wiedźmin życzy sobie to, co jej ukochany zastanie, gdy powróci do niej po odczarowaniu. Księżniczka zgadza się na układ, mimo iż nie wie jak wielką cenę przyjdzie jej zapłacić. Nie przypuszcza, że nagrodą będzie dziecko, które nosi, a o którym jeszcze nie wie.

Dziecko brane jako nagroda przez wiedźmina za wykonanie zadania jest nazywane „dzieckiem niespodzianki” lub „dzieckiem przeznaczenia”. Jest ono związane z wiedźminem przez całe życie i szkolone na kolejnego wiedźmina. Niestety tym razem wynikł mały problem, gdyż szkolenie na wiedźmina zazwyczaj przechodzą chłopcy, a „dzieckiem przeznaczenia” oddanym Geraltowi jest dziewczynka - księżniczka Cintry - Cirilla. Geralt, tym razem łamie kodeks wiedźmiński i nie przyjmuje swojej „niespodzianki”. Jednak od przeznaczenia nie da się uciec. Ciri, bo tak ją nazywają przyjaciele, jako jedyna ocalała, gdy upadło jej królestwo. Od tego momentu przeznaczenie nieubłagane łączy Geralta i księżniczkę, mimo iż on cały czas próbuje pozbyć się swojej, kłopotliwej „niespodzianki”. Z czasem przeznaczenie dopina swego. Geralt podaje się i postanawia opiekować się swoim „dzieckiem przeznaczenia”, tym bardziej, że ta opieka jest Ciri bardzo potrzebna. Po wielu przygodach Ciri uczy się walczyć, bronić a nawet zabijać w własnej obronie, a Geralt wprost przeciwnie. Odkrywa wartość życia i uczy się, jak je szanować i oszczędzać. W końcu Geralt szkoli swoją podopieczną na wiedźminkę, ale nie przeprowadza na niej mutacji ponieważ nikt z jego towarzyszy nie wie jak to zrobić. Wiedzę tę posiadają tylko starsi wiedźmini...

Tyle tytułem wstępu. Jednak w cyklu wiedźmińskim przeczytamy jeszcze o wielu wspaniałych stworach. Między innymi o jednorożcach, dzinach czy wilkołakach. Dla czytelników posiadających wyobraźnię Sapkowski oddaje niezłe dynamikę walki. Dla „mruków” - jest wiele zawartego w dialogach i sytuacjach humoru. Ponad to autor rewelacyjnie i bardzo realistycznie opisuje rodzaje broni, walkę i magię. Mimo iż jest to świat fantasy to czytając odnosi się wrażenie, że wydarzenia są realne, jak najbardziej prawdziwe. Ja ze swojej strony naprawdę ochoczo zapraszam do przeczytania cyklu.

Autor: Leus

Gildia Kinomanów

Ze szklanego ekranu



Trylogia X-MEN

Cz. 1: X-Men (2000)

Cz. 2: X-Men 2 (X/2) (2003)

Cz. 3: X-Men 3: Ostatni Bastion (2006)

Reż. Brett Ratner

Obsada główna: Patrick Stewart, Hugh Jackman, Halle Berry, Ian Mckellen, Anna Paquin.

X-Men to jeden z największych przebojów kina fantastycznego ostatnich kilku lat. Jest to film utworzony na podstawie komiksów, reżyserowany przez Brett Ratnera .

W pierwszej części X-Meni ze szkoły Xaviera ratują Rosomaka (Logana) i Rouge (Marie). Rosomak jest mutantem, który dzięki swoim zdolnościom błyskawicznej regeneracji, jest prawie nieśmiertelny. Na dodatek jest dobrym żołnierzem, gdyż jego mutacja umożliwiła wszczepienie w jego ciało stalowych elementów, które z jednej strony wzmocniły jego ciało, a z drugiej – w momencie zagrożenia wysuwały się jako ostre szpony. Wszczepienie stali odbyło się podczas tajnego eksperymentu wojskowego. Niestety Logan niewiele z tego pamięta. Rouge zaś jest bardzo niebezpiecznym mutantem, zagrażającym wszystkim dookoła, gdyż jej zdolność polega na wysysaniu energii innych istot. W przypadku mutantów - są to ich zdolności, w przypadku zwykłych ludzi – ich energia życiowa. Proces pobierania energii odbywa się podczas zwykłego dotyku. Maria jest młodym mutantem, który dopiero odkrył swoje zdolności. Jest przerażona i zagubiona. Ucieka z domu i spotyka Logana, który postanawia się nią zaopiekować. W końcu oboje trafiają do szkoły dla mutantów Xaviera. Tam Rosomak przyłącza się do stowarzyszenia X-Men powstałego w celu opieki i kształcenia mutantów oraz walki ze złem. Jednak nie robi tego całkiem bezinteresownie. W zamian za pomoc X-Menom w walce z potężnym mutantem Magneto, który nosi urazę do wszystkich, normalnych ludzi, przywódca X-Menów, nauczyciel i dyrektor szkoły dla mutantów – Xavier, obiecuje Rosomakowi pomoc w odkryciu przeszłości i odzyskaniu wspomnień. Jednak tak naprawdę to nie Rosomak jest główną postacią pierwszej części, a Rouge...

Historia Rosomaka wyjaśnia się dopiero w drugiej części (*X-Men 2*). Oczywiście jest i dalszy ciąg wątku z Magneto, który za żadną cenę nie chce odpuścić ludziom „ich inności”. Jednak i tym razem X-Menom udaje się zażegnać katastrofę, niestety przychodzi im zapłacić za to wysoką cenę. Ginie jedna z nich..., ale czy na pewno? Tego dowiedziecie się jeżeli obejrzyście wszystkie 3 części. Trzecia i na razie ostatnia część to *X-Men 3: Ostatni bastion*. Jednak najprawdopodobniej trylogia *X-Men* nie zostanie trylogią, producent przewiduje jeszcze dwie części: *X-Men: Origins*, która ma opowiadać losy Magneto od obozu koncentracyjnego, aż po wydarzenia *Ostatniego Bastionu* i *X-Men Origins: Wolverine*, w której mamy poznać dalszy ciąg zagadki związanej z Loganem, jego byłym życiem żołnierza i przeprowadzonym na

nim eksperymencie wojskowym, który jak wiadomo z drugiej części nie był prowadzony tylko na Loganie. Obie części swoje premiery światowe mają przewidziane na rok 2008, a polskie na rok 2009. Jednak jak to będzie wyglądało w praktyce – to się jeszcze okaże.

Ogólnie film odznacza się ciekawą fabułą, dobrymi zwrotami akcji i rewelacyjną muzyką. Trzeba również zaznaczyć, że film fabularny powstawał ostatni, najpierw był komiks, a potem szereg kreskówek. Jednak charakteryzacja aktorów w filmie jest na tyle realistyczna i dokładna, że bez problemu możemy postaci filmowe przypisać do ich rysunkowych poprzedników. Trzeba przyznać, że raczej jest to rzadkość wśród filmów kręconych na podstawie komiksu. Przynajmniej w czasach kiedy powstawała pierwsza część *X-Menów*.

Autorzy: Kawiorek, Nitael

Gildia RPG

Witajcie!

W gildii RPG będziemy omawiać systemy gier RPG, rozgrywane w świecie fantasy lub SF. Jednak na początku warto wyjaśnić czym jest RPG. – Jest to gra fabularna (skrót pochodzi od ang. Role Playing Games), której gracze wraz z Mistrzem Gry (Mistrzem Podziemi), tworzą swoją przygodę. Mistrz podziemi jest jedyną osobą, która wie, co się wydarzy podczas gry. To on jest odpowiedzialny za rozpisanie przygody i poprowadzenie graczy w krainę ich wyobraźni. Z Mistrzem Podziemi nie należy się kłócić. „On ma zawsze rację, a jeżeli jej nie ma – to ma ją tym bardziej”.

Gry RPG są bardzo popularne. Obecnie gra w nie wielu ludzi, zarówno dzieci, młodzież jak i dorośli. Są one rozgrywane w różnych systemach m. in.: Dungeons & Dragons, Warhammer, World of Darkness i wiele, wiele innych. Na podstawie tych systemów powstają również gry karciane i komputerowe, w których rolę Mistrza Podziemi przejął interfejs programu. I właśnie zadaniem Gildii RPG jest przybliżenie Wam tajników tych gier. W części Bez prądu będziemy zajmowali się grami fabularnymi i karcianymi, a w dziale PC, będziemy prezentować ich formę komputerową. Jednak zależało by nam, abyście sami również aktywnie uczestniczyli w budowie tych działów. Wielu z Was gra w tego typu gry i ma swoje doświadczenia i pomysły, z których chętnie skorzystamy.

Na wasze propozycje czekamy pod adresem redakcji:

- Biblioteka Szkolna
Gimnazjum nr 2
im. Jana Pawła II
ul. Sportowa 4
41-506 Chorzów

lub adresem e-mail:

uziel5@poczta.onet.pl

Czekamy na Wasze propozycje.

Wielka Rada Faerun

Bez prądu



Ponieważ jest to nasze pierwsze spotkanie, więc wprowadzę Was w organizację sesji i wyjaśnię podstawowe terminy przyjmowane w RPG.

Sesja to spotkanie przyjaciół, podczas którego rozgrywają oni przygodę w fantastycznym świecie. Aby rozpocząć swoją pierwszą sesję, wystarczy 4 chętnych graczy i kilka kostek do gry. Trzech z nich będzie grało, czwarty musi przejąć rolę Mistrza Podziemi.

Mistrz Podziemi musi ustalić zasady gry. Zasady można wymyślić samodzielnie lub skorzystać z Podręcznika Mistrza Podziemi (w każdym systemie są dostępne takie podręczniki). W gotowym podręczniku znajdują się opisy potworów, pułapek, przyjaciół, lochów itd., czyli wszystkiego tego co Mistrz Podziemi może umieścić w wymyślonej przez siebie przygodzie. Opisy te są o tyle pomocne, że zawierają również **przeliczniki**, czyli wzór jak przeliczać działanie np. czy dana pułapka odkryta przez bohaterów została rozbrojona, czy nie zadziałała, ewentualnie jakie obrażenia zada grupie podczas działania itd.

Mistrz Podziemi nie musi rozpisywać przygody od podstaw, może np. skorzystać z licznych podręczników przygód również dostępnych w każdym systemie RPG. Jednak nie zwalnia to Mistrza z znajomości Podręcznika Mistrza Podziemi, gdyż grając według systemu to właśnie tam, jak wcześniej wspomniano, znajdują się wszystkie zasady. Po drugie, Mistrz Podziemi korzystając z podręcznika przygód musi zwracać uwagę na poziom, dla którego jest stworzony dany podręcznik. - Gracze drugopoziomowi nie mogą grać w przygody rozpisane dla piątego poziomu, gdyż po prostu stopień trudności jest zbyt wysoki. Mistrz Podziemi ma zachęcić graczy do gry, a nie odwrotnie. **Poziom trudności** musi być stopniowany. Każda następna sesja powinna zawierać trudniejsze przygody, jednak podniesienie stopnia trudności rozgrywki musi znaleźć swoje odzwierciedlenie w przyznawanych punktach doświadczenia. Im trudniejsze zadanie do wykonania tym wyższa nagroda – czyli przyznane punkty doświadczenia i zdobyte bogactwo. Gracze muszą się rozwijać!

I najważniejsze – Mistrz Podziemi bez względu na to, czy prowadzi rozgrywkę według przez siebie wymyślonego scenariusza, czy korzysta z konkretnej przygody, musi dobrze opanować pamięciowo treść i wiernie, ciekawie ją przedstawić.

Od sposobu prowadzenia gry przez Mistrza wiele zależy. Jeżeli Mistrz robi to dobrze, to gracze w pewnym momencie zapominają o prawdziwym, realnym świecie i stają się postaciami rozgrywki. Jeżeli Mistrz prowadzi rozgrywkę nieudolnie – gracze się nudzą i czekają końca rozgrywki – a to żadna przyjemność.

Do rozrywek warto również rozrysować mapę. Jest ona bardziej obrazowa i wiele ułatwia, szczególnie grupie, która dopiero uczy się grać. W sposób graficzny Mistrz Podziemi może również przedstawić niektóre zagadki np. *grupa wędrując znajduje stary papirus pokryty dziwnymi hieroglifami* – znaki powinny być rozrysowane na kartce papieru, to w znacznym stopniu ułatwi graczom późniejsze rozszyfrowanie zapisu lub skorzystanie z zawartych w nim wskazówek.

I na koniec – bardzo ważna uwaga. RPG to zwyczajna drama. Gdzie będzie toczyła się akcja dramy zależy od samych zainteresowanych. Może to być świat fantasy, daleka przyszłość, a nawet świat pisany w naszych lekturach szkolnych. Jedyne co jest naprawdę ważne w grze RPG to realizm i umiejętność wczucia się

w kreowaną postać. Gracze nie mają grać postaciami, gracze mają być postaciami. Gracze, którym uda się pokonać zażenowanie, zazwyczaj podczas rozgrywki, zaśmiewają się do łez, ale także, nawet o tym nie wiedząc – uczą się współpracy i logicznego myślenia. W RPG bez współpracy i wzajemnej pomocy drużyna jest przegrana. Nie odniesie sukcesu. Powód tego jest bardzo prosty: kapłan ma umiejętność leczenia, złodziej wykrywa i rozbraja pułapki, wojownik lepiej walczy i może chronić pozostałych. Tylko w ten sposób - pomagając sobie nawzajem, gracze odniosą sukces. Wykorzystując tę umiejętność podczas zabawy gracze podświadomie uczą się jej i potrafią później stosować ją w relacjach z ludźmi w normalnym świecie.

Na zakończenie pragnę Was zachęcić – spróbujcie kiedyś zagrać! To naprawdę super zabawa. Życzę Wam udanych rozgrywek i ciekawych przygód. Zapomnijcie o otaczającym Was świecie i otwórzcie Wrota Wyobraźni, a przeżyjecie najwspanialszą przygodę własnego życia. I przede wszystkim pozostańcie z nami. W kolejnych numerach będziemy Was dalej, krok po kroku wprowadzać w świat gier fabularnych RPG i podsuwać pomysły, dzięki którym Wasze rozgrywki staną się naprawdę niezapomnianym przeżyciem.

Autor: Nitael

PC

Wiedźmin



Postanowiłem Wam dzisiaj zaprezentować nowo wchodzącą na polski i światowy rynek gier komputerowych – grę *Wiedźmin (The Witcher)*. Premiera *Wiedźmina* ma nastąpić 26. 10. 2007 r. więc prawdopodobnie kiedy trafi do Was nasze czasopismo, gra będzie już dostępna. Jednak pozwolicie, że ja w swoim artykule zastosuję czas przyszły, gdyż zbierając materiał nie miałem jeszcze dostępu do gry i opierałem się na szeregu informacji prasowych i internetowych.

Wiedźmin ma być grą bardzo rozbudowaną pod względem graficznym, jak i pod względem fabuły. Fabuła zaś ma być bardzo wciągająca i podobnie jak w książkach – zapierająca dech w piersiach. Jednak wydarzenia w grze mają się toczyć po wydarzeniach znanych z kart książek spisanych, przez polskiego pisarza Andrzeja Sapkowskiego.

Grać będziemy postacią wiedźmina Geralta, czyli głównym bohaterem prozy Sapkowskiego. W grze, podobnie jak w książkach - Geralt jest szkolonym od dziecka i przemienionym przez specjalną mutację wojownikiem, który tropi i zabija potwory. Wiedźmini zarabiali w ten sposób na życie. Każdy z nich należał do bractwa (GILDI) którego celem była ochrona ludzi przed złymi istotami. Wątki te zostały również wplecione w fabułę gry.

Autorzy gry skoncentrowali się jednak w głównej mierze na grafice i doskonałych scenach akcji. Dzięki temu gra jest bardzo dynamiczna i realistyczna. Mamy tu wiele walk z potworami i różnymi innymi przeciwnikami.

Geralt i prowadzący go gracz odkrywają otaczający *Wiedźmin*, wirtualny świat. Poszukują postaci od których dostają zadania i wiele innych rzeczy ze wspaniałego świata stworzonego przez Andrzeja Sapkowskiego.

Fabula gry nie jest liniowa. Bohater może wykonać zadania na różne sposoby. Pod tym względem gra przypomina osławionego Morrowinda. Posiada również trzy różne zakończenia, które zależą od wybranego przez gracza sposobu rozwiązywania zadań. Każde wykonane zadanie umożliwia wiedźminowi zdobywanie doświadczenia lub zwiększa umiejętności bojowe. Po nabieraniu odpowiedniej ilości doświadczenia możemy awansować na kolejny poziom. Jednak zdecydowanie najmocniejszy punktem gry jest jej fabuła. Gracza czeka wiele niezapomnianych przygód i tajemnic. Przedstawiony świat zaludniony jest wieloma postaciami oraz potworami. Dużym plusem jest również sterowanie. Gerarda będziemy kontrolować wyłącznie za pomocą myszki. Będzie również można zadawać sekwencje ciosów.



Takie rozwiązanie jest bardzo proste i zapewne wielu graczy podziękuję za nie firmie. Jeżeli chodzi o style walki to do gry wprowadzono aż trzy: ofensywny, zbalansowany, defensywny dzięki czemu właśnie można stosować podczas walki różnorodne techniki i sekwencje ciosów.

Jedyny zarzut z jakim się spotkałem to brak multiplayera. Gra posiada tylko bardzo rozbudowany single player. Niestety to musi nam wystarczyć.

Głównym dystrybutorem *Wiedźmin* jest CD Projekt. Na ich stronie znajdziemy całą kampanię reklamową produktu, pomoc techniczną, wiele artykułów poświęconych tej właśnie grze. Na podstronie CD Projektu – Gram. Pl możemy zakupić grę, a jeżeli mamy utworzone konto, także ją zarejestrować.

Dla zainteresowanych podaję adresy e-mail dystrybutora: www.cdprojekt.info i www.gram.pl. I zachęcam do zapoznania się z produktem.

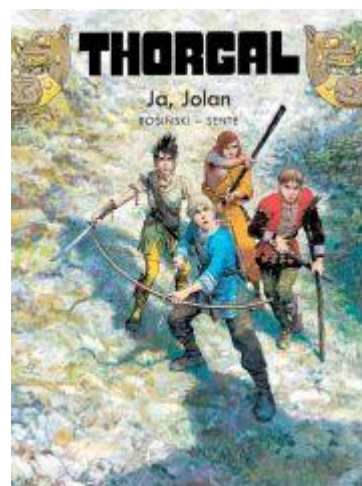
Autor: Bazyl

Wieści

Kolejny i – jak twierdzą sami autorzy – ostatni tom legendarnej serii fantasy-science fiction o przygodach Thorgala!

W poprzednim albumie syn Thorgala, Jolan, obiecał, że zostanie uczniem, a może nawet niewolnikiem istoty z międzyświata, Manthora. Choć ten nie jest ani bogiem, ani człowiekiem, jego potęga dorównuje mocy mieszkańców niebios. Jolan żegna się z Thorgalem i rusza na służbę do półboga...

Album ten kończący cykl poświęcony Thorgalowi, a zarazem jest pierwszym tomem nowej serii – z Jolanem w roli głównej. Przygody młodego bohatera zapowiadają się interesująco. Świat Thorgala został rozbudowany, dodano wiele nowych wątków. Należy również wspomnieć, że właśnie w tym tomie zostaje wyjaśniona jedna z największych tajemnic serii!



Autor: Nitaël

Karczma

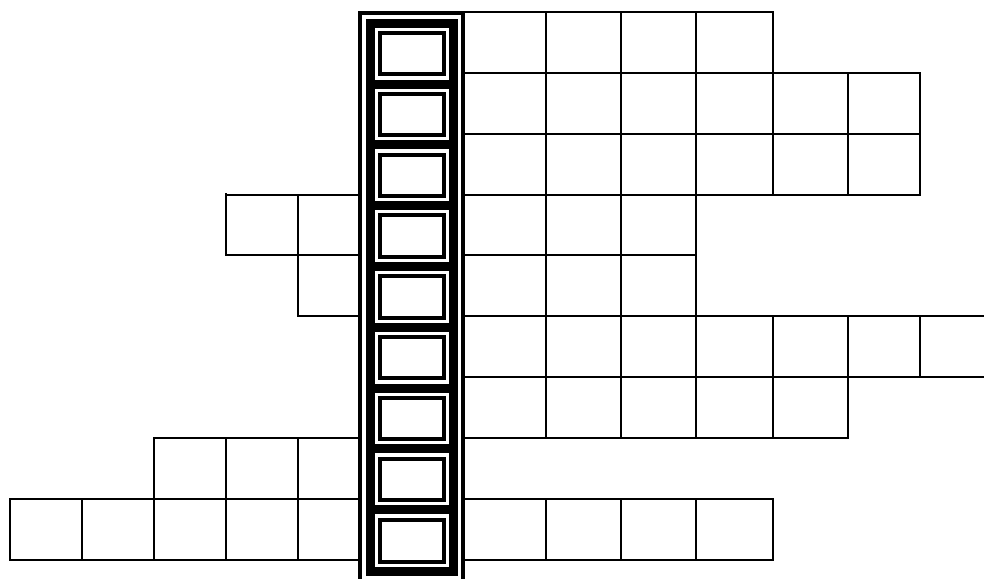


Tutaj będziemy prezentować część rozrywkową naszego czasopisma.

Rozwiążcie krzyżówkę, a litery z wyróżnionych pól utworzą rozwiązanie.

Poprawne odpowiedzi wraz z imieniem, nazwiskiem nazwą szkoły i oznaczeniem klasy prosimy oddawać w bibliotecę szkolnej Gimnazjum nr 2 w Chorzowie lub przysyłać na podany w stopce redakcyjnej adres e-mail.

Zapraszamy do zabawy i życzymy powodzenia.



1. Bohaterka X-men'ów władająca zjawiskami atmosferycznymi.
2. Imię autora sagi o Wiedźminie.
3. na miecz Gerarda była wykonana z jaszczurzej skóry.
4. Przezwisko X-men'a, który z oczu miota promienie lasera.
5. Prawdziwe imię Rosomaka.
6. Podaj polski tytuł gry *The Witcher*.
7. Metal zabójczy dla bestii, upiorów i wilkołaków.
8. Wielki, mityczny gad, często pojawiający się w opowieściach fantasy.
9. Miesiąc, w którym odbyła się premiera gry – *The Witcher*.

Hasłem jest nazwisko laureata wielu nagród literackich (polskich i zagranicznych). M. in.: Paszportu Polityki oraz pięciokrotnie nagrody im. Janusza A. Zajdla (najczęściej nagradzany autor w historii nagrody).

Jego książki zostały przetłumaczone na język czeski, francuski, hiszpański, litewski, niemiecki, rosyjski, słowacki, a ostatnio na angielski. Na podstawie jego literatury powstały: komiks, film pełnometrażowy, serial telewizyjny, gra fabularna.

Autor: Shadow

Redakcja:

Wielka Rada Faerun - Koło miłośników fantasy i fantastyki
mieszczące się w Gimnazjum nr 2 im. Jana Pawła II w Chorzowie
ul. Sportowa 4
41-506 Chorzów
e-mail: uziel5@poczta.onet.pl