



# FAERUN

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



Nr 2 08/09 (8)

W NUMERZE:

**DOROTA TERAKOWSKA**

**TAM, GDZIE SPADAJĄ ANIOŁY**

**MROCZNY RYCERZ**

**O KOMIKSIE SŁÓW KILKA**

**ŚWIAT RPG**

**KARCZMA I WIEŚCI**

**BRACTWO DRUIDÓW**



## **Spis treści:-**

### **GILDIA**

#### **LITERATURY**

##### **ZNANI I MNIEJ ZNANI**

- D. Terakowska.....3

##### **Z BIBLIOTECZNEJ**

##### **PÓŁKI**

- Tam, gdzie spadają

Anioły.....6

### **GILDIA**

#### **KINOMANÓW**

##### **ZE SZKLANEGO**

##### **EKRANU**

- Mroczny Rycerz .....7

### **GILDIA KOMIKSU**

- Konkurs .....9

- O komiksie słów kilka ...9

### **GILDIA RPG**

**BEZ PRĄDU** .....12

##### **PC I KONSOLE**

- Planescape: Torment

.....13

### **BRACTWO**

**DRUIDÓW** .....14

##### **ZWIERZETA**

- Chorzowska „Chwilka”

.....15

**WIEŚCI** ..... 16

**KARCZMA** .....18

**LISTY** .....20

## **Witajcie podróżnicy!**

*Kolejna zima i przerwa długo oczekiwana przerwa  
świąteczna.*

*Znowu nie będzie trzeba chodzić do szkoły – uff jak  
fajnie.*

*My też już myślami jesteśmy przy zasłużonym  
odpoczynku. Jednak mimo to, nie zapomnieliśmy  
o naszych czytelnikach i oddajemy w Wasze ręce*

*kolejny nr „Faerun”.*

*Pragniemy również, zgodnie z przyjętym zwyczajem,  
złożyć Wam życzenia:*

***Niech się spełnią świąteczne  
życzenia;***

***Te łatwe i te trudne do  
spełnienia.***

***Niech się spełnią te duże i te  
małe,***

***Te mówione głośno lub wcale.***

***Niech się spełnią wszystkie krok  
po kroku***

***W nadchodzącym Nowym  
Roku.***

*Wielka Rada Faerun*

*czyli:*

*Bazył, Leus, Kawiorek,,  
Shadow, Smi, Lily Teehee,  
Woodza, Urban i Nitael*

# Gildia Literatury



## Znani i mniej znani

### Dorota Terakowska

Poznajcie Dorotę Terakowską, która była kiedyś Basią ale postanowiła zostać dumnie brzmiącą Dorotą. Ot tak sobie, jako małe dziecko tupnęła nogą i kazała na siebie mówić Dorota. Ale zaraz, zaraz wy w ogóle wiecie kto to taki?

Dorota Terakowska urodziła się 30 sierpnia 1938 r. w Krakowie. Jedna z najpopularniejszych polskich pisarek lubiąca się głównie w gatunku fantasty. Szorstka i temperamentna na zewnątrz, wrażliwa i rozumna w środku. Kobieta pełna sprzeczności. Własna córka zrozumiała ją dopiero po przeczytaniu jej książek, odkryła ta „drugą Dorotę” która słyszy trzepot łabędzich skrzydeł i widzi umarłych bogów.

Jej rodzice byli zamożni, więc dzieci od małego nazywali ją „burzujką”, ale Dorotę nauczono akceptować siebie taką jak jest, więc czuła się z tego dumna. Była ukochaną córką dla swojej matki Anny Terakowskiej i utrapieniem dla swojego ojca Mariana Terakowskiego, u którego jak, sama przyznała, już jako dziecko wywalczyła sobie prawo do bycia niegrzeczną. Rozpieszczana przez matkę i nieakceptowana przez ojca, którego uważała za tyrana powoli kształtowała swój charakter i zamiłowanie do literatury. Jej matka na pozór cicha i kochająca była niezwykle silną osobowością. Własny mąż strasznie się jej bał i przeproszał, co chwilę, sam nie wiedząc za co - tak „na wszelkie wypadek”. Zresztą, co mu się dziwić, skoro nie raz przekonał się o charakterze swojej małżonki. Pewnego razu, gdy Anna Terakowska dowiedziała się o romansie męża wzięła dzieci i poszła na miejsce spotkania kochanków. Zostawiając dzieci w drzwiach kawiarni zaczęła okładać parasolką kochankę męża! Kto wie może to po niej córka odziedziczyła temperament?

Ta mała dziewczyna na pytanie, kim chce być, odpowiadała bez wahania: pisarką. Z małego niegrzecznego dziecka wyrosła zbuntowana i niezwykle inteligentna nastolatka. Małżeństwo Terakowskich nie raz już słyszało: *córka tu nie pasuje*. Nie raz zmieniali jej



szkoły i nie raz tłumaczyli się z zachowania córki. Dorota już jako dziecko nienawidziła zasad które ją ograniczały. Jawnie paliła na korytarzach i uciekała z lekcji. Często mówiła: *macie mnie taką, jaka jestem, albo nie macie mnie wcale*. Tylko, że żadna szkoła nie chciała mieć uczennicy, która sprzeciwiała się wszelkim zasadom. Ostatecznie trafiła do szkoły muzycznej choć nie było to jej pasją – chciała pisać. Od zawsze pisała, już jako dziecko z pod jej dłoni wychodziły niezgrabne literacko historyjki i już jako nastolatka zawzięcie dyskutowała o literaturze.

W latach 60 kiedy miała szesnaście lat prowadziła bogate życie towarzysko-kulturalne głównie w Piwnicy pod Baranami. To tam kłębili się artyści i intelektualści, a wśród nich obracał się Dorota, zawsze chętna do dyskusji fanka egzystencjalizmu. Grała w kabarecie i była inspiracją dla wielu artystów, często ją fotografowano. Zresztą, co się dziwić skoro była posiadaczką najpiękniejszych nóg w całym Krakowie.

Wiedziała, że chce pisać, ale o tym, jaki kierunek studiów ma wybrać nie miała pojęcia. W końcu za namową znajomych z Piwnicy wybrała socjologię. Studia w tamtych czasach oznaczały jedno – zabawę. Dorota Terakowska nie raz



wspominała, że studia były najpiękniejszym okresem w jej życiu. Mniej więcej w tym czasie poznała swoją pierwszą miłość i przyszłego męża, muzyka Andrzeja Nowaka, któremu pod koniec studiów urodziła córkę – Katarzynę. Ich małżeństwo nie potrwało długo, rozstali się w gniewie i złości.

W 1969 roku zaczęła pracę jako sekretarka w *Gazecie Krakowskiej*, ale dość szybko została zwolniona. Nie nadawała

się na sekretarkę. Postanowiła, więc pójść dalej - została dziennikarką *Przekroju*.

W późniejszych czasach pracowała w różnych gazetach, także ze swoim drugim mężem Maciejem Szumowskim. Nie raz zostawała zwalniana przez kłótnie z przełożonymi. Jej historia jako dziennikarki była bardzo burzliwa. Charakter Pani Terakowskiej nie pozwalał stać z boku, była bardzo zaangażowana, a wręcz miała skłonności do bycia tyranem. Z czasem zaczęto o niej mówić *ta straszna Terakowska*. Angażowała się społecznie a nawet przez pewien czas politycznie. Popierała Edwarda Gierka. Chciała działać, chciała należeć, chciała zmieniać świat. Ona i jej małżonek byli bardzo niebezpieczni dla władzy komunistycznej, więc zostali pozbawieni pracy. W tym czasie Dorota po prostu zajmowała się robieniem swetrów na drutach nie zaprzestając działać społecznie.

Całe życie żywa, szukająca coraz to nowych dróg, po czterdziestym roku życia wyraźnie się uspokoiła. To właśnie wtedy zaczęła pisać swoje



książki, mogąc przy tym godzinami siedzieć przy komputerze. Był on dla niej niezwykłym wynalazkiem. Potrafiła całymi godzinami grać w gry komputerowe i w środku nocy dzwonić do swojej córki chwając się, że przeszła kolejny poziom. Emaliowała z wieloma ludźmi, udzielała się na forach i pisała. Najpierw pierwszą i ostatnią stronę a potem wypełniała środek. Jak sama wspominała to rodzina i mąż były dla niej największym wsparciem w tym okresie. Jej książki wydawały się napisane przez zupełnie kogoś innego. Nikt nie mógł uwierzyć, że tak silna osoba potrafi kryć w sobie takie pokłady wrażliwości. A jednak ludzka natura jest skomplikowana i nigdy nie możemy powiedzieć, że naprawdę kogoś znamy.

Dorota Terakowska, kobieta łowiąca ryby, fanka zwierząt, surowa, moralna i jednocześnie dająca dużo swobody matka, żona, dziennikarka, pisarka. Miała tak wiele wcieleń, stworzyła tak wiele światów. Zmarła na raka 4 stycznia 2004 roku, niedługo przed śmiercią prosząc by kupiono jej *takie małe i dziwne ciasteczka*. W niecały miesiąc po niej - 1 lutego 2004 roku zmarł jej ukochany mąż. Pozostawiła po sobie niezliczoną ilość światów, myśli i odczuć. Nauczyła ludzi inaczej patrzeć na świat i przy okazji odnalazła samą siebie.



Autor: Tonnerre

*Z bibliotecznej półki*

Dorota Terakowska

## **TAM, GDZIE SPADAJĄ ANIOŁY**

Jedna z piękniejszych powieści Doroty Terakowskiej, wydana w 1999 r. i wyróżniona nagrodą polskiej sekcji *IBBY* (*International Board on Books for Young People*). Jest to jej dziesiąta książka. Bardzo wychwalana przez wielu recenzentów.

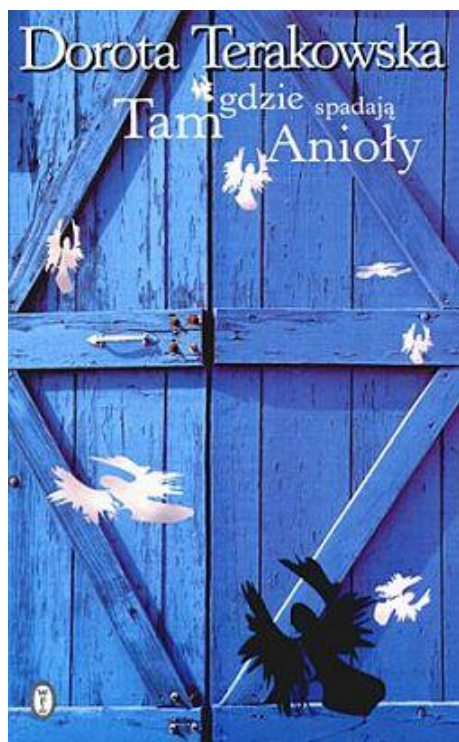
Opowiada ona o historii dziewczynki o imieniu Ewa, która mając pięć lat widziała walkę Ave, swojego Anioła Stróża z jego złym bratem Veą. Jej opiekun przegrywa i spada na ziemię, przybierając postać biednego człowieka mieszkającego w parceli niedaleko domów bogatych ludzi. Powoli zaczyna on tracić swoją moc niebiańską i Ewie zaczynają przydarzać się coraz to smutniejsze wypadki, aż w wieku trzynastu lat choruje ona na białaczkę, z której lekarze nie widzą już drogi ozdrowienia. Chyba, że... może zdarzy się jakiś cud?

Warto zwrócić uwagę na imiona bohaterów: Ewa (Eva?), Ave i Veą. Autorka chce przez nie ukazać nam, że w każdym człowieku jest i czerń i biel, ciągle splatające i zwalczające się Anioły Dobra i Zła. Daje nam powód do zastanowienia się nad własnym życiem. Przypomina, że czasem warto porzucić osłonę rozumu i rzeczywistości i zagłębić się w niemożliwe opowiadania, nawet pięcioletniej dziewczynki. Po przeczytaniu powieści mamy ochotę spojrzeć przez szkiełko niezwykłości nie tylko w niebo, ale i w siebie samych, przypominając sobie o naszym wewnętrznym dziecku, które jest otwarte na wszystko, co dla dorosłych często jest zbyt błahe, oczywiste, czy aż nierealne. Ta powieść Doroty Terakowskiej pokazuje nam naszą codzienną walkę marzeń z szarą rzeczywistością, zapomnienie o tym, że w końcu każdy z nas ma swój jakiś mały cud, że każdy ma swojego Anioła.

*Tam gdzie spadają Anioły* pokazuje nam skomplikowane relacje między dobrem a złem, człowieczeństwem a boskością, czy wiarą i marzeniami a wiedzą i rzeczywistością. Jest to z całą pewnością książka warta przeczytania i zadania sobie samemu kilku pytań, dotyczących życia, miłości i przede wszystkim wiary. Wierzyć jest ciężko, ale naprawdę warto... nie tylko w Anioły.

*Są jeszcze Anioły na świecie, czynią cuda same o tym nie wiedząc.*

Autor: Lily Teehee



# Gildia Kinomanów



*Ze szklanego ekranu*

## *Mroczny rycerz*

*Reżyser: Christopher Nolan*

*Scenariusz: Christopher Nolan*

*Muzyka: James Newton Howard*

*Mroczny rycerz* to nowa wersja „starego” *Batmana*. Kilka lat temu kiedy postanowiono nakręcić film o dzieciństwie głównego bohatera (*Batman - początek; 2005 r.*), zmieniono nieco bieg historii – rodziców *Batmana* nie zabił Joker tylko Joe Chill, a co za tym idzie stary *Batman* nie pasował już do horyzontu zdarzeń. Zresztą Nolan od samego początku rozważał nakręcenie nowego cyklu o superbohaterze, w którym ten nie będzie już taki super, a raczej bardziej ludzki. I tak też się stało. *Batman* w filmach Nolana jest bardziej ludzki i realny. Odczuwa ból, zmęczenie i przede wszystkim nie jest „idealnym dobrem”, a człowiekiem szukającym zemsty. Jego czyny nie są „obrzydliwie dobre”, potrafi również być okrutny. Jego moce nie są nadprzyrodzone tylko są wynikiem ciężkiego treningu w górskim klasztorze i geniuszu pracującego dla Wayne’a naukowca. Tu wszystko jest realne i wytłumaczalne – peleryna umożliwiająca latanie, batmobil – wszystko ma racjonalne podłoże naukowe.

*Mroczny rycerz*, to jak wspominałam, kontynuacja *Początku*. W pierwszej części Bruce Wayne jest świadkiem śmierci rodziców, dorasta, szuka zemsty, przechodzi mordercze szkolenie i staje się *Batmanem*. Zemsta się dokonuje, w taki czy inny sposób i watek rodziców zostaje zamknięty, ale w ostatnich kadrach filmu, na horyzoncie pojawia się nowy „czarny charakter” – *każe się nazywać Joker*. I to właśnie on staje się kluczową postacią drugiej części. Mniej tu *Batmana*, a więcej

Jokera. Zresztą trzeba przyznać, że wcielający się w filmie w rolę Jokera Heath Ledger zagrał rewelacyjnie. Właściwie można powiedzieć, że Heath nie grał Jokera, on był Jokerem. Wielka szkoda, że nie dożył ukończenia filmu i nie mógł podziwiać siebie na szklanym ekranie. Zmarł w trakcie pracy nad filmem, dokładnie 22 stycznia 2008 roku w wyniku przypadkowego przedawkowania przepisanych mu leków przeciwbólowych, nasennych i uspokajających. Znalaziono go martwego w jego apartamencie na Manhattanie.

Kolejną słynną postacią komikсовą i zaakcentowaną we wcześniejszej serii filmowej przez Tima Burtona, a pojawiająca się również w *Rycerzu* jest oczywiście – Dwie Twarze. Jednak i ta postać u Nolana jest bardziej realna. Prokurator u Burtona to klaun przypominający wyglądem Jokera, który niby wpadł do kwasu i ma zniekształconą twarz oraz rozdwojenie jaźni, ale ukrywa ją pod tonami pomady i „pajacuje”. Dwie Twarze u Nolana to człowiek, który zostaje potwornie okaleczony fizycznie i psychicznie poprzez utratę ukochanej osoby. Z miłości i w imię złożonej obietnicy, że jeżeli ukochana zginie on umrze razem z nią nie przyjmuje leków przeciwbólowych, nie godzi się na operację przeszczepu skóry. A ponieważ nigdy nie był idealny (jak każdy człowiek), był tylko prawy, to nie trudno go popchnąć na ścieżkę przestępstwa w imię zemsty za doznaną krzywdę...



Ogólnie film jest dobrze zrobiony. Jednak jego realizm ujmuje wiele z filmu SF, raczej odnosi się wrażenie, że oglądamy dobrą sensację. Jednak efekty specjalne, dobra muzyka i przede wszystkim portrety psychologiczne bohaterów są na pewno atutem przemawiającym na korzyść cyklu Nolana. Jednak ci, którzy spodziewają się kolejnej fabularnej bajeczki niczym u Burtona, na pewno będą rozczarowani.



Autor: Nitael

# Gildia Komiksu

*Witajcie!*

**NASZ KONKURS CAŁY CZAS AKTUALNY!**

*Nadal czekamy na Wasze propozycje treści komiksu!*

*Jeśli macie ciekawy pomysł na komiks, lecz brak wam umiejętności, aby go narysować przyślijcie scenariusze na adres:*

*Gimnazjum nr2  
Biblioteka szkolna  
ul. Sportowa 4  
41-506 Chorzów Batory  
lub e-mail: [uziel5@poczta.onet.pl](mailto:uziel5@poczta.onet.pl)  
z dopiskiem: KOMIKS*

*Najciekawsze komiksy zostaną narysowane przez Smi i zamieszczone w tym dziale.  
Prosimy o krótkie komiksy i przemyślane pomysły.*

**ZAPRASZAMY DO UDZIAŁU!!!**

*Wielka Rada Farerun*

## O komiksie słów kilka...

Witajcie!

Zbliża się nowy rok więc pozwolę sobie przypomnieć co się tu w *Gildii Komiksu* dotychczas działo. A więc, na razie pisałem o Grzegorzu Rosińskim i jego serii *Thorgal*, trochę o komiksie oraz ukazało kilka moich rysuneków. Więc krytycznym okiem patrząc, nie najwięcej. A redakcyjni koledzy (koleżanki oczywiście też) trochę mnie przegonili: zostało opisanych dobrych kilku autorów, kilka książek, gier i filmów. Leus poruszył w swoim dziale tematykę humanitarną, a *Karczma* co numer zaskakuje nowymi zagadkami. Powstał nowy dział *Krąg Druidów* oraz przeprowadzone zostały wywiady. Byliśmy nawet w Łodzi! Więc *Komiks* ogólnie jest raczej w tyle, a konkurencja nie śpi... nie no żartuje! Ale dzisiaj postaram się trochę nadrobić, więc przygotuj się czytelniku na dłuższy niż zwykle artykuł. Mam nadzieję, że ku twojej uciechu. Już nawet wstęp jest dłuższy niż zwykle... Do dzieła!



Z *Faerun* mamy do czynienia co 2 miesiące, a to czas w jakim przebiegnę Polskę. No może pół. Ale to nie zmienia faktu że w świecie komiksu taki czas to wieczność. Lecz spokojnie nie mam zamiaru pisać streszczenia wydarzeń z tych miesięcy, bo raczej nie chcę was usypiać, a i dla mnie byłoby to zdecydowanie za dużo pracy.

- Ale jak nie z *Faerun* to skąd wezmę informację o komiksowych wydarzeniach?- pewnie niespokojnie pytasz się teraz czytelniku.

Już dobrze, otrzyście łyzy. Jest na to kilka łatwych sposobów. Jednym z nich jest Internet i na nim się dzisiaj skupimy.

Otóż tak, komiks „zaraził” też Internet i to nie w byle jakiej formie. Mamy do dyspozycji całe grono stron internetowych o tematyce komiksowej. Zacznę od największego, a jest nim raczej <http://www.komiks.gildia.pl/>. Jest to „dziecko” wielkiego serwisu jakim jest *Gildia.pl*. Ten vortal możemy porównać do dobrych, wielkich delikatesów, bo znajdziemy tam wszystko co chcemy, ale zanim znajdziemy możemy umrzeć z głodu. Tak też jest z *Gildią*. Mamy tu do czynienia z wielką bazą danych: recenzje, zapowiedzi, wywiady, imprezy i wiele innych, ale przez zły układ graficzny strony można się pogubić. Przynajmniej ja się gubię, a to już coś! Mimo wszystko koniecznie trzeba tam zajrzeć. Drugą lekturą obowiązkową z pewnością jest konkurent pierwszej strony - *Aleja Komiksu*. Pierwsze wrażenie po wejściu na *Aleję* jest bardzo miłe. Jasna szata graficzna razi prostotą, która jednak mimo wszystko przyciąga wzrok i ma w sobie to coś. Od strony zawartości nie odbiega chyba od *Gildii*. Piszę „chyba” bo nie znam tych serwisów „na wylot”. Sprawdźcie i oceńcie we własnym zakresie. Dodam jeszcze że moja opinia dotycząca grafiki może nie być najlepsza, bo grafik ze mnie taki jak z... no, więc sprawdźcie sami! Ale jeśli i tam nie znajdziecie niczego dla siebie możecie odwiedzić jeszcze [polter.pl](http://polter.pl) i [wrak.pl](http://wrak.pl). Obydwie strony są oczywiście bardzo dobre, ale po prostu nie chcę zanudzać was ich opisami. W końcu nie chcę was uspić, nie?

Aaa! I bym zapomniał jest jeszcze jedna strona! Szczerze mówiąc mój faworyt jeśli chodzi o duże portale. Myślę o *Motywie Drogi* - <http://motywdrogi.pl/>.

Motto strony mówi : *na naszej drodze widzimy nie tylko komiksy*. W pełni się z tym zgadzam bo... nie tylko komiksem świat żyje (napisanie tego zdania bolało, ale prawda boli najbardziej, przepraszam). Na *Motywie* znajdziemy w większości bardzo dobrą publicystkę, recenzję albumów których pewnie nie zauważylibyśmy w codziennej gonitwie. Newsów jest mniej, a zbiór tych bardziej i mniej ważnych wydarzeń jest publikowany co niedzielę w cyklu artykułów o poetyckiej nazwie *Niedziela*. Serwis jest zdumiewająco czytelny, miły, ciekawy a czytanie dyskusji twórców komiksów w komentarzach do artykułów to istna rozkosz. Dlatego polecam *Motyw*. Na tym skończę wymienianie większych stron, bo jak mawiali słowiańscy przemysłowcy papierosów na wschodniej Sycylii - *co za dużo to niezdrowo*. I wystarczy, że raz na kilka dni odwiedzimy któryś z wyżej wymienionych vortali, a już będziemy wiedzieli o komiksie więcej niż trzy czwarte społeczeństwa.

Teraz krąg dla bardziej wtajemniczonych. Jeśli już ktoś wie dokładnie jaki komiks go interesuje, albo w tym przypadku jaki rodzaj publicystyki będzie dla niego najlepszy, to może zacząć wybierać pomiędzy blogami. Jeśli porównać duże vortale

do tortu to blogi byłyby na pewno czerwonymi wisienkami na szczycie. Takim przypieczeniem. Bo tutaj jasno mówimy czego chcemy. Coś więcej z twórczości Śledzińskiego? Proszę bardzo! - Blog Pana „Śledzia” zaprasza – [www.mrherring.blogspot.com](http://www.mrherring.blogspot.com) (lektura obowiązkowa dla fanów). A może więcej recenzji najnowszych komiksów? Czemu by nie! Tutaj gości wita pan Sebastian Frąckiewicz w swoim blogu [www.podchmurka.blogspot.com](http://www.podchmurka.blogspot.com). I to właśnie z tym Sebastianem Frąckiczem *Faerun* przeprowadziło wywiad w jednym z poprzednich wydań (sic!).

Zostaje nam jeszcze poczytać o czymkolwiek i znaleźć linki do reszty blogów na [www.kolorowezeszyty.blogspot.com](http://www.kolorowezeszyty.blogspot.com) i świat komiksu stoi przed wami otworem! Może i wy teraz założycie bloga?

Przed skończeniem tematu Internetu zapowiem jeszcze o czym za te długie dwa miesiące pisać będę - dalej o Internecie, ale powiem o komiksie ukazującym się tam właśnie! I o czymś jeszcze... ale niech to pozostanie na razie tajemnicą. Dziękuję, koniec tego tematu.

Teraz miałem zamiar zamieścić tu recenzję komiksu *Wartości rodzinne* - tom I: *Nie wszyscy są zadowoleni* autorstwa Michała Śledzińskiego, ale tak się nie stanie. Po prostu nie zdążyłem przeczytać tegoż komiksu, ani nawet go kupić, więc z recenzji nici. Miałem też zamiar dokończyć serię o Joannie d’Arc, ale tego też nie zrobię, bo z powodu mojego luźnego podejścia do słowa „termin” nie zdążyłem narysować ilustracji. Bardzo przepraszam. Ogólnie piszę ten grubo po terminie, cały dom już śpi i jest 1 w nocy. Moja wina, moja wina, moja bardzo wielka wina. Również przepraszam. Ale to mój, nie wasz problem, wróćmy do komiksu! Jak już coś powiedziałem o tych *Wartościach*... to już dokończę. Komiks ten zahacza wyraźnie o tematykę fantastyczną, bo oto w zwykłej rodzinie nagle pojawia się Jezus, chcący znowu zbawić świat. No, ale jak to bywa nikt poza kochaną rodziną mu nie wierzy. Komiks ocieka znamienitym humorem, rodem z *Simpsonów* czy *Głowy Rodziny*. Więcej o *Wartościach*, też w następnym numerze (kiedy je przeczytam). Dodam jeszcze że wszystkie informacje o wspomnianym wyżej komiksie, zaczerpnąłem z bloga pana Śledzińskiego.

Podsumowując, mamy do dyspozycji ogromne źródło informacji jakim jest Internet, dzięki któremu możecie lepiej poznać komiks. A za 2 miesiące będzie tu zamieszczony koniec serii o Joannie d’Arc. Będzie też o komiksie internetowym, *Wartościach rodzinnych* i może coś o panu Śledzińskim. Chyba postaram się też o nowy konkurs, ale głowy nie daję. Jak ja się wyrobię... no cóż, służba nie drużba! Do zobaczenia, przepraszam i szczęśliwego Nowego Roku!

Autor: Smi

# Gildia RPG

## *Bez prądu*



Witam!

Skoro, we wcześniejszych numerach opisałem już jak tworzyć świat, w którym będą żyć wasi bohaterowie, teraz możemy zająć się walką. Waszym postacią nieraz przyjdzie stanąć twarzą w twarz z hordami wrogo im nastawionych przeciwników. Będą musieli odbić przyjaciela z leśnej kryjówki goblinów, obronić kupiecką karawanę, która podrużając przez pustynię, obawiać się będzie ataków ze strony pobliskiego plemienia żądłowców, czy po prostu sami z nudów w jakiejś karczmie rozpoczną pijacką burdę. Jednak w każdej z tych sytuacji będą musieli stosować się do określonych zasad. Nie będą mogli po prostu wejść do jaskini pełnej wrogów powiedzieć - zabijam ciebie, ciebie, ciebie i ciebie, wsiąść skarb i wyjść z uśmiechem na twarzy nie poplamiwszy sobie nawet koszuli. Zasady walki są ściśle określone w *Podręczniku Gracza* lecz MP może je zmienić jeśli stwierdzi, że nie są odpowiednie dla jego graczy.

Walkę toczy się na siatce bitewnej, może to być wypaśna plansza z wypaśnymi figurkami odgrywającymi bohaterów i przeciwników do zakupienia w sklepach fantasy, ale może to być też zwykła kartka papieru w kratkę, ołówek i gumka. Osobiście nie mam zdania co do tego, które jest lepsze, lecz więcej możliwości oferuje drugi zestaw i przede wszystkim taniej wychodzi.

Więc gdy śmiałkowie wplatają się jakoś w walkę, poruszają się zgodnie z inicjatywą. Inicjatywa jest to liczba oczek  $k20$  + modyfikator ze zręczności (oczywiście wg zasad D&D, bo równie dobrze możemy ją obliczać grając np. w *Marynarzyka*, to zależy od MP i graczy czy grają wg systemu czy tworzą swoje zasady).

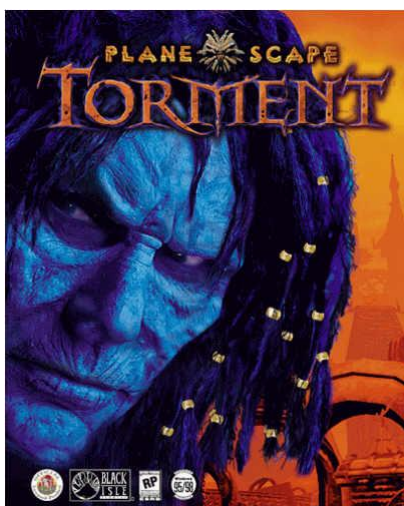
Inicjatywę losuje się przed każdą walką lub losuje się ją na początku sesji dla całej drużyny o tym decyduje MP, oczywiście przeciwnicy też posiadają punkty inicjatywy. Jeśli jacyś gracze mają taką samą ilość punktów inicjatywy to kolejność ruchów określa się poprzez rzut kostką. Można powiedzieć że w świecie D&D kto pierwszy ten lepszy, ponieważ niekiedy można przeciwnika powalić jednym ciosem. A zatem jeśli chcemy kogoś zaatakować wykonujemy test sporny, który polega na tym, żeby mieć większy test ataku bohatera od Klasy Pancerza przeciwnika wynik testu ataku jest równy  $k20$  + bazowa premia do ataku + modyfikator z siły + modyfikator z rozmiaru. I jeśli nasz test ataku jest większy niż Klasa Pancerza, która oblicza się następująco  $k10$  + premia z pancerza + premia z tarczy + modyfikator ze zręczności + modyfikator z rozmiaru, wtedy następuje trafienie. Gdy już się trafi czas obliczyć punkty obrażeń które zadało przeciwnikowi. Oblicza się je znowu rzucając kostką. Nie rzucaamy jednak  $k20$  lecz tą kostką, która

określa obrażenia broni, np. k4 - sztylet, k6 - łuk krótki, k8 - lekka kusza, k10 - krasnoludki topór bojowy, k12 - topór dwuręczny itd. więc jeśli np atakujemy sztyletem i z k4 wyrzucimy - 3 a nasz modyfikator z siły wnosi 2 - sumujemy ilość oczek, modyfikator (3+2) i otrzymujemy 5, które jest liczbą obrażeń którą zadaliśmy przeciwnikowi. Przeciwnik odejmuje sobie te obrażenia od Punktów Wytrzymałości. Ilość posiadanych PW zależy od klasy jaką się posługujemy klasy walczące fizycznie jak barbarzyńcy i wojownicy mają zazwyczaj więcej PW niż czarodzieje czy bardowie. A gdy PW będzie wynosiło zero bądź spadnie poniżej zera postać umiera. Można się też później pobawić na wyższych stopniach wtajemniczenia że gdy postać będzie miała 0 PW mdleje i otrzymuje jeden punkt obrażeń na godzinę i umiera dopiero gdy ma np. -10 PW, ale to jest już moim zdaniem niepotrzebne przedłużanie życia graczy. Walkę można prowadzić na trzy sposoby - stać w pierwszym szeregu i walczyć z wrogiem twarzą w twarz, stać w drugim rzędzie i eliminować wrogów celnie wymierzonymi strzałami. bądź też miotać potężne zaklęcia, które mogą poważnie zranić paru przeciwników. Istnieją też jednostki, które zamiast walczyć wołą czarami bądź umiejętnościami pomagają sprzymierzeńcom lecząc ich, dając im przeróżne bonusy, lub przeszkadzać przeciwnikom wyprowadzając podstępne ataki, rzucając na nich klątwy i osłabiając ich. To jak będziemy walczyć w dużej mierze zależy od tego jaką klasę wybierzemy.

Dziękuję za przeczytanie artykułu i do zobaczenia w następnym numerze.

Autor: Leus,

## PC i Konsole



## Planescape: Torment

Witam!

Ponieważ Bazyl tym razem był nie obecny i nie przygotował dla was materiału, postanowiłam go zastąpić i przedstawić wam jedną ze starszych RPG-ów, ale wyjątkowo cenioną przez starych wyjadaczy. Jest to (jak powyższy tytuł wskazuje) *Planescape: Torment*. Dystrybutorem gry jest oczywiście CD Projekt, który tak naprawdę nie dysponuje już żadnym egzemplarzem. Jakiś czas temu wypuścił wznowienie w *Extra Klasyce*, ale i ten nakład już się wyczerpał. Jednak nadal można jeszcze ją dostać w niektórych hipermarketach czy na allegro. Cena nie jest wygórowana około 10,00 -19,00 zł. Jednak nie powinniśmy się tu sugerować niską ceną i nastawiać się, że

jakość jest równie niska. Cena jest jak jest ponieważ gra ma już swoje lata. Jednak fabuła i rozwiązania – to już co innego. Właściwie później, mimo poprawionej grafiki, muzyki i efektów, raczej trudno było znaleźć równie dobre i przede wszystkim ciekawe dzieło, no może *Wiedźmin*.

A dla czego dzieło jest tak ciekawe? Przede wszystkim Planescape to jeden z wielu światów obok Faerunu czy Elder Scrolls. Jednak jest jednym z najciekawszych światów. Tłumaczenie jego nazwy brzmi **Wieloświat**. I tak jest w istocie. To właśnie w nim znajduje się miasto Sigil – Miasto Drzwi, w którym każdy portal i zakamarek to wrota do innego świata, jednak trzeba posiadać odpowiedni klucz.



Miasto portali może być bardzo niebezpiecznym miejscem - sterta śmieci w naszym ekwipunku może być kluczem, z którego sobie nie zdajemy sprawy, a łuk w arkadzie – drzwiami do innego świata i to wcale nie za przyjemnego np. 5 kręgu (piekła) sfery Baator - nazwa znana? Owszem to właśnie o niej wspominają bohaterowie innej gry komputerowej - *Neverwinter Nights*. Odnosi się do *Tormenta* znajdziemy również *Baldur's Gate*, *Icewind Dale* i innych. Często w grach spotykamy się również ze wspomnieniami Wojny Krwi, która toczy się właśnie w fabule *Tormenta*.

Oprócz Sigil w *Tormencie* mamy również i inne lokalizacje takie jak: Labirynt Pani Bólu (władczyni Sigil), Limbo, Kłatwę (miasto więzienie), Strefy zewnętrzne czy Fortecę żalu (oczywiście to tylko niektóre). Jak widać raczej nazwy nie nastrajają optymistycznie. Niestety Wieloświat nie jest pięknym miejscem. Handluje się w nim zwłokami, z których tworzy się przyszłych służących – zombi. Zombi nie są straszne, nie mordują jak w horrorach – po prostu pracują. Są tani, bo nie trzeba ich karmić, nie muszą spać, trzeba tylko je zszywać i co jakiś czas konserwować...



I właśnie w takim świecie, dokładnie w centrum Sigil, w kostnicy, budzi się nasz bohater. Jest poraniony (a właściwie pokryty bliznami), nie pamięta kim jest, ani jak się tu znalazł. Nazwano go Bezimiennym. Po przebudzeniu w kostnicy szybko „doczepia” się do niego irytująca, gadająca czaszka, która ewidentnie wie na temat Bezimiennego o wiele więcej niż on sam. Prowadzi ona go do podziemi kostnicy, gdzie ponoć spoczęli jego kompani, z którymi podróżował za życia i których wraz

z nim przywieziono na wózku trupów. Tam Bezimienny odkrywa grobowiec kobiety, z rozmowy z jej duchem wynika, że jego miłości, ale kim była i dlaczego

zginęła, i przede wszystkim dlaczego on żyje, a właściwie egzystuje, ponieważ sam przypomina zombi, ale jeszcze nim nie jest?

Właśnie na te i inne pytania przyjdzie nam znaleźć odpowiedź. Wyrusza w wędrówkę, która ma mu pomóc odzyskać wspomnienia i wyjaśnić zagadkę swojej nieśmiertelności. W czasie długiej drogi poznaje czyny swoich wcześniejszych wcieleń i konsekwencje tych czynów. Jednak czy można coś zmienić?

Głównym celem gry jest odzyskanie przez Bezimiennego imienia i śmiertelności, jednak nie jest to łatwe zadanie, tym bardziej, że jego przeszłość jest właściwie widoczna wśród blizn na jego ciele, ale brakuje jej wśród wspomnień w jego głowie - *Ciało pamięta o cierpieniu, nawet jeśli umysł zapomniał\**.

Wszystkim zainteresowanym gorąco polecam grę. Czasami warto sięgnąć po klasykę.

Autor: Nitael



# Bractwo Druidów

## Zwierzęta



### Chorzowska „Chwilka”

Pora kolejny wracamy do chorzowskiej „Chwilki”. Jakiś czas temu zamieszczaliśmy wywiad z pracownikami schroniska i relację ze zbiórki rzeczy dla zwierzaków, ponieważ zależy nam aby współpraca ze schroniskiem była kontynuowana – w najbliższym czasie odbędzie się w naszej szkole kolejna akcja zbierania rzeczy dla schroniska, a tym czasem – przypomnienie, że takowe w Chorzowie istnieje.

Chorzowska *Chwilka* cały czas się rozrasta i modernizuje. Dziś dysponuje już nowymi kojcami, specjalistyczna sala operacyjną i przede wszystkim wykwalifikowanym personelem. Jednak, aby to wszystko było możliwe i dalej się rozwijało potrzebuje pomocy ludzi dobrej woli, dlatego zachęcamy wszystkich do wchodzenia na stronę schroniska: [www.chorzow.schronisko.com](http://www.chorzow.schronisko.com). Tam znajdziecie wszystkie potrzebne informacje – jak pomóc schronisku i jego mieszkańcom.

---

\* Cytat z gry

Jednak zdecydowaniem najlepszym sposobem pomocy zwierzętom przebywającym w schronisku jest ich adopcja i zapewnienie miłości i nowego bezpiecznego domu. Niestety wiąże się to również z dużą odpowiedzialnością.



Zwierzęta można również adoptować wirtualnie, ale na czym polega adopcja wirtualna opowiemy w następnym numerze, ewentualnie znajdziecie informacje na stronie schroniska.

Autor: Nitael

## Więści



- Dnia 9 stycznia 2009 r. na ekranach kin ukaże się horror Romantyczny (!?) *Zmierzch*, wyreżyserowany przez Catherine Hardwicke.

Film ten opowiada o Isabelli Swan szukającej swego miejsca w świecie. Jest to typowa zagubiona nastolatka, cicha marzycielka. Kiedy poznaje przystojnego, błyskotliwego i intrygującego Edwarda Cullena nic zdaje sobie sprawy, że znajomość ta wstrząśnie jej życiem i zmieni je na zawsze...

Zrealizowana z rozmachem historia o zakazanym, burzliwym i niebezpiecznym romansie młodego wampira i śmiertelniczki.

- Kolejnym wartym uwagi przebojem kinowym, który pojawi się na ekranach kin również w styczniu, prawdopodobnie 16 jest dramat SF

*Dzień, w którym zatrzymała się Ziemia* wyreżyserowany przez Scotta Derricksona. Film zapowiada się dosyć dobrze, chociaż porusza już dość oklepany w filmach SF temat - gdy na Ziemi ląduje statek kosmiczny, ludzkość staje w obliczu pierwszego w historii kontaktu z wysłannikami pozaziemskiej cywilizacji, czy przybywają oni na naszą planetę z misją pokojową? – Obejrzymy, zobaczymy.

- Dla ludzi z wyobraźnią polecam film *Opowieści na dobranoc* wyreżyserowany przez Adama Shankmana, który ukaże się 23 stycznia. Jest to niezwykle sympatyczna opowieść z gatunku raczej tych bajkowych. - Skeeter Bronson w ciągu dnia pracuje w hotelu, a wieczorami opiekuje się swoimi siostrzeńcami. Żeby uspokoić dzieci zaczyna opowiadać im różne historie i otwiera tym drzwi do ich nieograniczonej wyobraźni. Wkrótce okazuje się, że opowieści Skittera w tajemniczy sposób przenikają do jego życia. I tak spełnia się marzenie dzieci o opowieściach na dobranoc, które stają się rzeczywistością.

- Ludziom o mocnych nerwach polecam kolejną część trylogii o wojnie między wampirami i Lykenami: *Underworld: Bunt Lykanów* wyreżyserowany przez Patricka Tatopaulosa, który także ma się pojawić na ekranach kin w styczniu.

Tym razem zostają przed nami odkryte wątki początku trwającej od wieków krwawej waśni arystokratycznych wampirów znanych jako Handlarze Śmiercią i ich byłych niewolników Lykanów. Dowiadujemy się nieco więcej na temat miłości Soni i Luciana, a także późniejszej nienawiści Luciana i przywódcy wampirów Viktora.

Czy aby ich konflikt jest podyktowany tylko i wyłącznie różnicą rasową i zależnością „niewolnik-pan”, a może chodzi o coś więcej? Ci, którzy znają wcześniejsze części już się na pewno domyślają, ale niech to jednak pozostanie w swerze domysłów i tajemnic. Zagadka rozwiąże się na ekranach kin... w styczniu.

Autor: Kawior

# Karczma



*Witaj przybyszu!*

*Mam do Ciebie sprawę. Pewien znajomy arystokrata poprosił mnie abym rozwiązał dla niego zagadkę, która nie daje mi zasnąć. Niedawno kupił obraz który nosi tytuł „11 twarzy”. Jednak poza jeźdźcem, koniem i drzewami (powiedzmy), żadnych twarzy na nim nie widzi.*

*Pozwolił mi wziąć obraz i wyjaśnić jego tytuł.*

*A oto i on:*



*Jak pewnie się już domyśliłeś szczerwany lisie, musisz znaleźć na obrazie 11 twarzy. Podpowiem ci jedynie, że twarze mają być ukształtowane z terenu. Miłego „łamania” głowy i powodzenia.*

*Na tego kto pomoże mi rozwiązać zagadkę czeka sowita nagroda.*

*Na Wasze odpowiedzi czekamy pod adresem:*

*Gimnazjum nr 2  
Biblioteka szkolna  
ul. Sportowa nr 4  
lub adresem e-mail:  
[uziel5@poczta.onet.pl](mailto:uziel5@poczta.onet.pl)  
z dopiskiem KONKURS*

*Z poprawnych odpowiedzi wylosujemy oczywiście zwycięzcę.*

*Odpowiedzi prosimy nadsyłać do **24. 02. 2009.***

*Rozwiązanie ukarze się w kolejnym numerze.*

*A oto rozwiązanie z poprzedniego numeru:*

*Na początku ustalamy wszystkie pewne fakty, a więc:*

- *W pierwszym domu mieszka elf (1), drugi dom jest niebieski (12), w trzecim domu pija się wino (8).*
- *Zielony dom znajduje się po lewej stronie domu białego (3), a więc na pewno nie będą to domy 1 i 2, ponieważ drugi jest niebieski. Mogą to być domy 3 i 4, lub 4 i 5. Wiemy też że w zielonym domu pija się mleko (15), a więc jest to dom 4 lub 5 ( w domu 3 pija się wino). Jednak gdyby był to dom 5, to nie miał by żadnego domu po prawej stronie, a musi mieć biały dom (3). Więc dom 4 jest zielony, a 5 biały. Gnom mieszka w czerwonym domu (2), więc pozostaje mu tylko dom środkowy.*
- *4 domy mają już przyporządkowane kolory, pozostał tylko pierwszy, więc wiemy że jest on żółty, a jego mieszkaniec walczy drągiem (6). Skoro elf mieszka w żółtym, to jego sąsiad z niebieskiego domu, hoduje rumaka (13).*
- *Teraz pomyślmy nad tym co pije elf: Na pewno nie wino, ani nie mleko, ponieważ te są już pite w innych domach. Na pewno nie wodę, ponieważ ją pije ork (4). Na pewno nie krasnoludzki miód, ponieważ je pije bulawnik (14), a on walczy drągiem. Więc elf pije mirruwor, a co za tym idzie, jego sąsiad, walczy halabardą (9).*
- *Teraz zastanówmy się, kto może walczyć bulawą, i pić krasnoludzki miód: elf nie może, bo pije miruwor i walczy drągiem. Jego sąsiad nie może, bo jest halabardnikiem. gnom nie może, bo pija wino. W czwartym domu pija się mleko, a więc krasnoludzki miód i bulawa przypadają do ostatniego domu.*
- *Według punktu (7), krasnolud walczy sztyletem, a my nie wiemy jak walczy dom 3 i 4. Dom 3 nie może walczyć sztyletem, bo mieszka tam gnom, więc w domu 4 mieszka krasnolud i walczy sztyletem. gnom natomiast jest miecznikiem (tylko taka opcja została), a co za tym idzie hoduje też feniksa (10).*
- *Skoro halabarda (drugi dom), mieszka obok hodowcy pantery, to tym hodowcą jest elf (drugi sąsiad to gnom, ale on hoduje feniksa).*
- *Pozostał nam jeden napój do rozdzielenia – woda, więc pije ją mieszkaniec domu 2, a co za tym idzie jest on orkiem (4).*
- *Pozostała nam tylko jedna informacja (11). Zatem w ostatnim domu musi mieszkać człowiek, hodujący cerbera (tylko ten dom nie ma określonego mieszkańca).*
- *Wiemy już co hodują wszyscy, oprócz krasnoluda – zatem to on hoduje smoka.*

*I to jest jedyne możliwe rozwiązanie a jeśli w to nie wierzysz to jesteś ateistą!  
(cytat z kabaretu Limo)*

Autor: Shadow



# Listy

*W tym miejscu po raz kolejny zachęcamy Was do korespondencji z nami. Czekamy na Wasze pomysły, sugestie, oceny. Obiecujemy, że Wasze listy będą się pojawiać na łamach naszej gazety – właśnie w tym miejscu.*

*Listy przysyłajcie na adres redakcji, pojawiający się już kilkakrotnie w dzisiejszym numerze, a na kopercie (w przypadku poczty tradycyjnej) umieśćcie dopisek: LISTY, w przypadku poczty elektronicznej – niech właśnie taki będzie temat wiadomości. Niezmiernie ułatwi to nam pracę. Łatwiej będzie można posegregować listy, odpowiedzi konkursowe i pomysły na komiks.*

*Serdecznie zapraszamy do współpracy.*

*Wielka Rada Faerun*

Redakcja:  
Wielka Rada Faerun - Koło miłośników fantazy 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](mailto:uziel5@poczta.onet.pl)