



FAERUN

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



Nr 3-4 08/09 (9-10)

W NUMERZE:



GOŚCIE

NUMERU!

MARCIN

LIPIŃSKI

I

MICHAŁ

CHOLEWA



Spis treści:-

GILDIA

LITERATURY

ZNANI I MNIEJ ZNANI

- J. K. Rowling.....3

Z BIBLIOTECZNEJ

PÓŁKI

- Harry Potter4

GILDIA

KINOMANÓW

ZE SZKLANEGO

EKRANU

- Lęk.....6

GOŚĆ NUMERU

- Marcin Lipiński i Michał

Cholewa – Śląski Klub

Fantastyki.....7

GILDIA KOMIKSU

- Konkurs11

- Joanna d'Arc.....11

GILDIA RPG

BEZ PRĄDU13

PC I KONSOLE

- Drakensang: The Dark

Eye.....15

BRACTWO

DRUIDÓW

ROŚLINY

- Rośliny trujące i lecznicze

.....16

ZWIERZETA

- Chorzowska „Chwilka”

.....19

WIEŚCI 20

KARCZMA23

LISTY.....24

Witajcie podróżnicy!

Właściwie tutaj powinny pojawić się życzenia wielkanocne i śliczny zajaczek, ale ze względów technicznych numer lutowy nie doszedł do skutku, za co gorąco przepraszamy.

Jednak abyście nie byli stratni – wszystko to co miało się w nim ukazać zamieściliśmy w tym numerze, dokładając dodatkowo materiał kwietniowy.

I tym sposobem oddajemy w wasze ręce 1, podwójny numer (lutowo-kwietniowy), który jest trochę obszerniejszy od normalnego, a który ze względu na nawal pracy musieliśmy złożyć właśnie w ten sposób. Solennie obiecujemy, że nie jest naszym zamiarem praktykowanie takiego działania. Takie rozwiązanie będziemy stosować tylko i wyłącznie wtedy – kiedy naprawdę będzie to niezbędne.

Jeszcze raz, pełni pokory, prosimy o wybaczenie i zapraszamy do lektury.

A tym razem jest o czym poczytać...

Oj będzie się działo

Wielka Rada Faerun

czyli:

*Bazył, Leus, Kawiorek,
Shadow, Smi, Lily Teehee,
Berry i Nitael*

Gildia Literatury



Znani i mniej znani



Joanne Kathleen Rowling

Joanne Kathleen Rowling urodziła się 31 lipca 1965 roku w Chipping Sodbury (Anglia).

Jest jedną z najsłynniejszych pisarek nowoczesnych, co zawdzięcza napisaniu serii *Harry Potter*. Na pomysł serii wpadła podczas czterogodzinnej jazdy pociągiem, po której ukończeniu miała już postaci oraz sporą część fabuły

pierwszego tomu *Harry Potter i Kamień Filozoficzny*. Książkę dopisała już w Edynburgu po rozwodzie z portugalskim dziennikarzem Jorge Arantesem.

J. K. R. jest pierwszą osobą w historii, która biorąc pod uwagę walutę Stanów Zjednoczonych, została miliarderką dzięki pisaniu książek. Przed powstaniem historii sławnego czarodzieja napisała jeszcze dwie książki, w tym pierwszą gdy miała zaledwie 6 lat. Było to opowiadanie o króliku imieniem Królik.

W dzieciństwie mieszkała w sąsiedztwie pewnego łobuziaka o nazwisku Potter, choć jest ono i tak dość słynne w Stanach Zjednoczonych i oznacza dokładnie: garncarz. Bloomsbury, wydawca Rowling w obawie przed odstraszeniem potencjalnych czytelników damskim imieniem na okładce, zasugerował by podpisać książkę inicjałami, dodając drugie imię. Pisarka wybrała imię swojej babci, Kathleen, stąd *Potter* podpisany jest J. K. Rowling, choć autorka naprawdę nazywa się Joanne Murray, po aktualnym mężu. Sama o sobie mówi Jo i wspomina, że w dzieciństwie zwracali się do niej pełnym imieniem tylko ci, którzy byli na nią źli. Aktualnie jest w trakcie pisania dwóch książek niezwiązanych z magią. Jedna jest bajką dla dzieci, druga natomiast to kryminał dla dorosłych, choć J. K. R. obiecała jeszcze Potteromaniakom coś na kształt Historii Hogwartu, czyli *Wielką Encyklopedię Harry'ego Pottera*.

Brytyjska pisarka studiowała grecką i rzymską mitologię i ma również zamiar napisać na nowo, we własny sposób historię mitologicznego, greckiego bohatera Orfeusza. Jak widać więc, Pani Rowling nie może narzekać na brak pracy.

Ciekawostki:

- W kwietniu 2006 roku asteroida (43844) została nazwana Rowling na cześć pisarki. Nazwa została zgłoszona do Międzynarodowej Unii Astronomicznej przed doktora Marka Hammergrena, fana serii książek o Harrym Potterze.
- Postać Harry'ego Pottera obchodzi urodziny tego samego dnia, co Rowling – 31 lipca.
- Rowling szukała imion dla bohaterów swoich dzieł w różnych miejscach m. in.: książkach telefonicznych, pamiątkach, opowiadaniach dla dzieci.

Autor: Lily Teehee

Z bibliotecznej półki

Joanne Kathleen Rowling

HARRY POTTER



Harry Potter jest siedmiotomową serią pióra Joanne Kathleen Rowling. Niemalże każdy w dzisiejszych czasach ma własne zdanie co do jej opowieści, jednak nie wszyscy ową przeczytali. Jak już z pewnością wiemy, jest ona historią z początku jedenastoletniego chłopca, czarodzieja, który miał trudne dzieciństwo, bez rodziców i miłości, nagle zostaje zabrany do krainy marzeń. Jest nią dla niego szkoła Magii i Czarodziejstwa Hogwart, w której po raz pierwszy znajduje przyjaciół i tak nieznaną mu bliskość drugiej osoby (jak i niestety, by nie było aż tak różowo, również nienawiść do nowopoznanego chłopca, który od teraz staje się jego wrogiem). Z czasem gdy Harry dorasta opowieść robi się coraz mroczniejsza i skomplikowana, a i sam bohater jest dojrzały i rozsądniejszy. Co rok, co tom, jego życie jest coraz bardziej niebezpieczne i co za tym idzie, ciekawsze, choć nie każda część *Pottera* była tak samo rewelacyjna.

Kamień Filozoficzny to raczej wprowadzenie, dopiero zapowiedź prawdziwej przygody. W większości poświęcony jest tłumaczeniu małemu Harry'emu (i równocześnie, a raczej przede wszystkim czytelnikowi) wszystkich pojęć związanych z tym precudownym światem magii. Poczynając od tragicznej historii rodziców małego czarodzieja, która była przed nim zatajona, kończąc na skomplikowanych formułkach przeróżnych eliksirów powodujących niestworzone rezultaty. Powoli, powoli wchodzimy w świat, w którym nawet kurz i cisza wydają się być przesycone magią.

W drugim tomie już szybciej przechodzimy do właściwej fabuły utworu, a mianowicie do kolejnego starcia dobrego Harry'ego ze złym Voldemortem, który zamordował jego rodziców. Od początku książki dowiadujemy się, że coś w szkole Pottera dzieje się nie tak, i jak możemy się domyślić, to właśnie on prędzej czy później będzie musiał się z tym zmierzyć. W tym tomie dodatkowo pani Rowling pokazuje nam, że nie tylko zło trzeba nam dobrem zwyciężać i trwać przy nim aż do końca, ale i również, że wyniosłość i pyszałkowatość nie są dobrymi cechami i nie

popłacają, co przedstawiła w sposób dość zabawny, na gwiazdorze okazującym się oszustem.

Kolejne tomy są jeszcze ciekawsze. Za równo *Więzień Azkabanu* jak i *Czara Ognia* (+ ostatnia część sagi ;) są moimi ulubionymi tomami. Gdy tylko zabieram się za ponowne wertowanie całej serii nie mogę się doczekać, aż dojdę do utęsknionego numeru trzy i cztery, do moich dwóch wisienek na wielkim torcie. W tym pierwszym poznajemy m. in. Remusa Lupina i tytułową postać, Syriusza Blacka, ojca chrzestnego Harry'ego, niegdyś najlepszego przyjaciela jego rodziców, a właściwie taty Harego - Jamesa Pottera. Jest to jedna z najciekawszych postaci, ale również i najsmutniejszych. Rowling z Blacka robi prawdziwego męczennika, który po stracie swego najbliższego druha, niesłusznie oskarżony o zamordowanie jego kolegi i dwunastu innych osób, zostaje zamknięty w makabrycznym więzieniu czarodziejów Azkabanie.

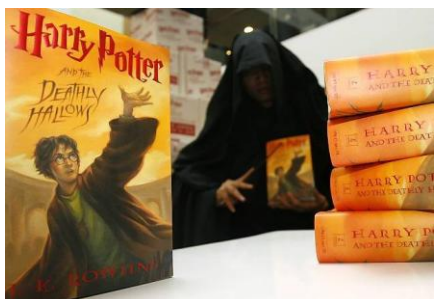
Poznajemy również kilka nowych fantastycznych zwierząt magicznych oraz strażników wyżej wymienionego, dementorów. Są to straszne czarne postacie wysysające całe szczęście z otoczenia, zostawiając w człowieku jedynie smutne wspomnienia. Po spotkaniu tak okropnego stwora trzeba zjeść tabliczkę czekolady. Autorka wymyślając je myślała o, jak nie trudno się domyślić, depresji, którą w swojej opowieści uosobiła w zakapturzonych postaciach. Są to z pewnością najstraszniejsze istoty wymyślone przez Rowling, a młody Potter miał nieszczęście poznać je już w wieku 13 lat.

Już wcześniej wspomniany czwarty tom sagi o młodym czarodzieju opowiada o Turnieju Trójmagicznym, w którym mieści się cały sukces tomu. Niesamowite emocje towarzyszące kolejnym niezwykłym konkurencjom podtrzymywane są aż do samego końca, który jest jednym z najmroczniejszych momentów całej historii Harry'ego. Przedstawione jest wtedy odrodzenie się na oczach młodego czarodzieja, samego uosobienia zła świata czarodziejów, Czarnego Pana, Lorda Voldemorta. Fragment opowieści jest do tego stopnia mroczny, że z pewnością wiele młodszych dzieci po przeczytaniu tego tomu śniło jeszcze długo koszmary i nocne zwidy. Mimo ogólnych opinii *Harry Potter* nie do końca jest książką tylko i wyłącznie dla dzieci.

W *Zakonie Feniksa* dzieje się aż nadmiar wydarzeń. Na początku Harry musi ratować siebie i znenawidzonego kuzyna Dudley'a przed dementorami, którzy ni stąd ni z owąd zjawiają się w okolicy Pottera. Ponieważ, jak można się domyślić, do owego ratunku musiał użyć zaklęcia, dostaje chmurę sów z listami, w tym, m. in. Z Ministerstwa Magii z oświadczeniem, że zostaje wyrzucony z Hogwartu za złamanie zakazu używania czarów poza szkołą. Ostatecznie jednak całą sytuację udaje się wyratować i Harry wraca do ukochanego świata czarodziejów, po drodze poznając tytułową organizację działającą przeciw, w pełni już potężnemu Voldemortowi. Cały tom opiera się głównie na walce Pottera z Ministerstwem (a przede wszystkim Umbridge), które uważa go za łgarza i nie chce dać wiary w powrót owego wielkiego czarnoksiężnika. Pod koniec dowiadujemy się co nieco o magicznej Przepowiedni losu Harry'ego i jesteśmy świadkami wielkiej, acz fantastycznej walki dobra ze złem.

Cały szósty tom jest właściwie nauką historii Voldemorta, a raczej wtedy jeszcze Toma Malvoro Riddle'a. Dzięki cudzym wspomnieniom zagłębia się w tajemnice przeszłości i odkrywamy również prawdziwe (?) „ja” Severusa Snape'a – *Księżca Półkrwi*. Dopiero ostatnie rozdziały dostarczają nam naprawdę wstrząsających odczuć i emocji, po których woleliśmy jeszcze przez jakiś czas nie zbliżać się samotnie do wszelkich jezior i jaskiń, tak na wszelki wypadek. ;)

Siódmy tom jest punktem kulminacyjnym opowieści i, jak można się domyślić, jej zakończeniem. Tu już widzimy niemalże dorosłego młodego człowieka, który żyje na własną odpowiedzialność dzielnie walcząc z przeciwnościami losu. Na końcu chyba każdy czytelnik jednak mógł się zawieść finałową walką dobra ze złem, na którą tak czekaliśmy od samego pierwszego tomu, a która tak szybko przeminęła, że nawet nie zauważyliśmy gdy się skończyła.

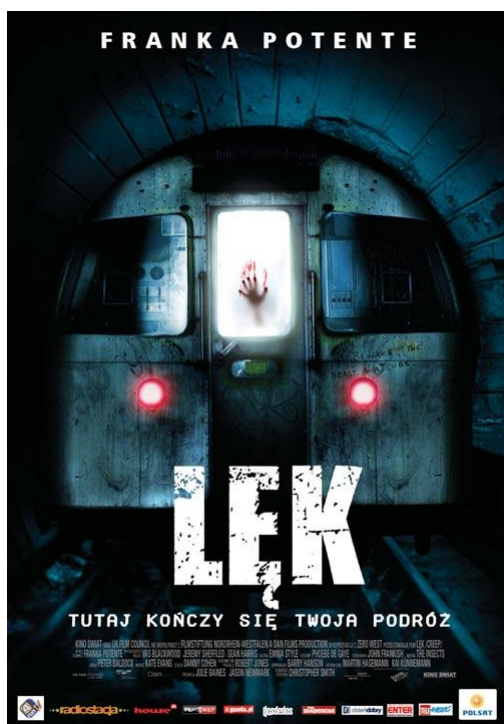


Insygnia Śmierci czyta się chyba z największym podnieceniem i zaciekawieniem, choć i równocześnie, z coraz bardziej narastającym smutkiem, widząc ubywające kartki po prawej stronie okładki. Jest to moja ulubiona książka, wraz z którą dorastałam, wraz z której bohaterami

wiele przetrwałam za każdym razem na nowo przeżywając ich niebezpieczne przygody z cudownym światem Magii. Jeśli chodzi o Harry'ego Pottera, jak i o większość przeczytanych przeze mnie książek, największym jego minusem było to, że niestety, nieuniknienie, kiedyś musiał się skończyć.

Autor: Lily Teehee

Gildia Kinomanów



Ze szklanego ekranu

LĘK

Reżyseria: Christopher Smith

Scenariusz: Christopher Smith

Zdjęcia: Danny Cohen

Muzyka: The Insects

Obsada: Franka Potente, Vas Blackwood

Czas trwania: 85

Dystrybucja.: Kino Świat, 2004 r.

Lęk to właściwie stary film bo z 2004 roku, ale mimo wszystko sięgnąłem do niego ostatnio. Z nudów, przeglądałem szafkę z DVD i okładka akurat tego przyciągnęła mnie najbardziej. „Nie oceniaj książki po okładce” mogłem sobie wtedy powiedzieć i sięgnąć po inny film, bo takiej szmiry to ja nie widziałem dawno.

Wydany w Polsce z okazji halloween miał być tytułem, który zmrozi nam krew w żyłach w to święto kina grozy. Nie wiem jak było w kinach, bo *Lęk* zobaczyłem niedawno w domu, ale raczej wątpię żeby kogoś zmroził. Mnie wręcz rozśmieszył. Rozpoczyna się spokojnie: dwudziestoletnia dziewczyna wraca z imprezy do domu, jest środek nocy, Londyn. Lekko podpita wchodzi do Metra. Zasypia czekając na pociąg, budzi się i odkrywa że jest sama, a Metro jest zamknięte i nie może się wydostać. Tu jeszcze myślałem, że to się rozkręci, scenariusz co prawda przerabiany już milion razy, ale miałem nadzieję, że wybrną z tego. Niestety, pomyliłem się po raz drugi – producenci obrali nieprzerwanie jeden kierunek - dół.

Później jest już tylko prawdziwa sieczka: tajemniczy morderca, wszyscy wokół giną, a nasza bohaterka ucieka przez kilometry zamkniętych korytarzy ścigana przez zabójcę. Totalne dno. W pewnym momencie jednak, rysuje się jeszcze cień szansy na coś dobrego, ponieważ rozpoczyna się watek przeszłości tajemniczego mieszkańca metra, ale umiera on po chwili śmiercią naturalną, a wraz z nim ostatni nadzieja na podniesienie tej miazgi do rangi filmu.

Tym, którzy mimo wszystko postanowią przebrnąć przez ten pseudo horror, nie zdradzę końca. A zresztą nawet gdybym zdradził za dużo by się nie stało. Scenariusz w *Lęku* praktycznie nie istnieje. Cały obraz sprowadza się do pogoni po podziemnych korytarzach i eksterminacji bogu ducha winnych ludzi - w takich słowach podsumował bym cały ten film.

I kolejny wieczór zmarnowany... ech.

Autor: Smi

Gość Numeru

Marcin Lipiński i Michał Cholewa

- Śląski Klub Fantastyki

Tym razem gośćmi naszej gazety będą Mistrzowie Gry ze Śląskiego Klubu Fantastyki. Właściwie skorzystali z naszego zaproszenia, aby dać nam kilka wskazówek dotyczących prowadzenia rozgrywki, ale ponieważ były to nadzwyczaj wartościowe rady dlatego postanowiliśmy zamieścić naszą rozmowę na łamach gazety. W czasie rozmowy okazało się również, że i nasi goście byli trochę zaskoczeni zasadami na jakich działa nasze koło, ale dzięki temu i wy będziecie mogli trochę bardziej poznać nasz zwyczaj.

Jednak ze względu na objętość będziemy musieli podzielić rozmowę na fragmenty. Ale dość gadania – zapraszamy na część pierwszą wywiadu.

- Marcin Lipiński:** Zaczniemy od tego że się przedstawimy. Ja jestem Marcin Lipiński, ale generalnie bardzo dużo osób mówi do mnie Kaszpir i może już tak zostanie.
- Kaszpir:** Dlaczego macie dziennik zajęć?
- Kuba Jancewicz (Faerun):** Tak się utarło.
- Kamil Grociak (Faerun):** Bo dostajemy dofinansowania do wycieczek.
- Michał Cholewa:** Dostajecie dofinansowywania do wycieczek?
- Kamil Grociak:** Tak.
- Kaszpir:** A gdzie ostatnio byliście?
- Filip Pawlak (Faerun):** Na Międzynarodowym Festiwalu Komiksu w Łodzi.
- Michał Cholewa:** Aha. Bo wiecie my tu do was przyjechaliśmy tak trochę powiedziałbym - na pałę ponieważ nie wiemy czego wy od nas oczekujecie.
- Kaszpir:** Znaczący interesujecie się fantastyką? Bo to jest podstawa.
- Michał Cholewa:** Jak zwykle proporcje są straszne dla chłopaków. Mnóstwo mężczyzn, jedna kobieta. I póki będziecie się dalej interesować fantastyką to obawiam się, że te proporcje się nie poprawią znacząco. Ja się zajmuję fantastyką już bardzo długo - znaczący od 13 roku życia, a to już 15 lat. I zaczynałem od *Kryształów czasu*.
- Kaszpir:** O ty też?
- Michał Cholewa:** Tak. Ponieważ był to jedyny system dostępny na rynku polskim po Polsce.
- Był on polskim systemem i niestety miało to... a zresztą nie ważne - kolega jest fanem systemu.
- Kaszpir (o sobie -żartując):** Kolega nie przyniósł systemu, ale gdyby wiedział, że będą tu szkalowane *Kryształy czasu* na pewno by go przyniósł.
- Michał Cholewa:** Tak naprawdę nie wiem o czym wy w ogóle chcecie z nami rozmawiać.
- Kaszpir:** Podacie jakiś temat albo my mamy go wybrać?

- Michał Cholewa:** Zainteresowanie fantastyką i fantasy to jest wielka mieszanka i można o niej porozmawiać praktycznie na każdy temat. Nie wyczerpiemy czasu który mamy, a właściwie - wyczerpiemy czas, ale nie wyczerpiemy tematu. A więc możemy się skupić na literaturze, filmie, komiksie, teatrze, grach...
- Kaszipir:** Może zacznijmy od tego jak w ogóle zaczęła się wasza przygoda z fantastyką?
- Czym dla was jest fantastyka?
- Michał Cholewa:** To znaczy - chcieliście się dostać za friko na Festiwal Komiksu, dostać oceny, czy po prostu to lubicie?
- Bo uwierzcie, my też robiliśmy różne rzeczy żeby dostać piątki z polskiego. Większość z was to chłopcy więc jestem z tego powodu bardzo, bardzo zły.
- Filip Pawlak:** Właściwie to my chcielibyśmy prosić o jakieś wskazówki, które mogłyby nam ułatwić prowadzenie gry RPG, itd, itp...
- Kaszipir:** Acha! To świetnie! Czyli lubicie gry fabularne tak?
- Filip Pawlak:** No tak. Właściwie to tym się głównie zajmujemy.
- Michał Cholewa:** No, dobra. To w co gracie?
- Kuba Jancewicz:** W *Dungeons&Dragons*.
- Michał Cholewa:** Dobra, a czemu akurat ten system?
- Kamil Grociak:** Bo tylko taki system znamy.
- Michał Cholewa:** Ok. To jest jakaś odpowiedź.
- Filip Pawlak:** Mnie się bardziej podoba niż *Warhammer*.
- Michał Cholewa:** O! To jest dobra odpowiedź i dla mnie nawet łatwa do zrozumienia. Bo *Warhammer* jest trudny. Właściwie może nie trudny, ale jest stworzony do prowadzenia. I to jest właśnie jego trudność. Aktualnie bardzo trudno jest źle poprowadzić *D&D*, bo *D&D* tak naprawdę jest bajką. Tam trzeba wybić się, że tak powiem z naturalnej konwencji, czyli tej bajkowej. Takiej, że jesteśmy dzielnymi rycerzami albo sprytnymi złodziejami. Tak naprawdę jesteśmy bohaterami. Bo każda postać to jest „ktoś”. Gracz to jest zawsze „ktoś”. W świecie *D&D* bohater niezależnie od tego co zrobił

jest na przykład wojownikiem pierwszo lewelowym. Zwykły człowiek na ulicy nie ma takiej profesji. On w ogóle nie ma żadnej profesji. Np. jest kupcem i to dlatego łatwiej się gra bohaterami. Im większa skala tym fajniejsza gra. Fajniejsze smoki..., nie fajniejsze księżniczki, smoki straszniejsze. Wszystko fajniejsze.

Kaszipir: Aczkolwiek trzeba przyznać, że *Warhammer* jest chyba bardziej zakorzeniony w Polsce?

Michał Cholewa: Tak, bo *Warhammer* był pierwszym systemem w Polsce wydanym w całości, od początku do końca, po polsku. Bo *Kryształ* szły wtedy przez *Magię i miecz*, a ta była obcojęzyczna.

Kaszipir: A to jest właśnie jeden z systemów w skali światowej, w Polsce chyba najbardziej ulubiony.

Michał Cholewa: A wy gracie tak wszyscy razem?

Filip Pawlak: Tak ale zazwyczaj nie mam nas wszystkich na zajęciach.

Michał Cholewa: Dziewięć osób naraz?

Wszyscy (Faerun): Nie!

Michał Cholewa: To muszę wam powiedzieć, że jesteście lepszymi prowadzącymi niż ja, bo ja naprawdę bym się nie podjął poprowadzenia takiej licznej grupy. Bo moja optymalna liczba graczy to - tak trzy, cztery osoby. Pięć się jeszcze da pociągnąć, z sześcioma może być troszeczkę nie fajnie, a wszystko powyżej już zaczyna być bolesne, bo gracze zwyczajnie się nudzą i trudno jest skupić uwagę wszystkich w jednym miejscu i to w taki sposób żeby nikt się nie nudził. Czasami można w takich przypadkach stosować różne wybiegi. Pamiętam na przykład jak podzieliliśmy grę na dwóch mistrzów. Robiłem to raz i wyjątkowo wyszło dobrze, tylko głównym aspektem gry było to, że drużyny ze sobą konkurowały...

Jakich innych wskazówek udzielili nam nasi goście dowiedziecie się wkrótce. Jednak zdradzimy już dziś, że niedługo po tym spotkaniu nasi Mistrzowie, po raz kolejny poprowadzili rozgrywkę na kilku Mistrzów i 10 graczy (czyli nas!). Co z tego wynikło również wam opowiemy w jednym z kolejnych numerów.

Rozmowę prowadzili członkowie koła czyli *Wielka Rada Faerun*.

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 przyslijcie scenariusze na adres:

Gimnazjum nr2
Biblioteka szkolna
ul. Sportowa 4
41-506 Chorzów Batory
lub e-mail: 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 Faerun

JOANNA D' ARC

Drodzy czytelnicy!

W tym numerze po długich i mozolnych miesiącach czekania. Po wielu wzlotach i upadkach. Po morzach przelanych łez i godzinach szczęścia doczekaliśmy się końca serii rysunków o Joannie d' Arc! Bardzo jestem rad, iż doczekałem tego dnia. A teraz może dopowiem Wam do końca tą opowieść. Otóż nasza bohaterka w ostatniej odsłonie zaraz po wyruszeniu z wojskami aby wyzwolić kraj, została ranna. Miała nieszczęście zostać raniona strzałą, ale dzięki wspaniałej kompani, już niebawem ruszyła dalej w trasę ku Compiègne, obleganym przez Burgundczyków. Mimo wielkiego zapалу, wiedzy oraz mężności serca Joanna została pojmana i wzięta do niewoli. Już niedługo potem została sprzedana Anglikom za sumę 10000 złotych skudów. Następnie została przekazana kościelnemu sądowi w Rouen i oskarżona o czary, herezję, rozpustę i pychę. Sędziowie byli całkowicie zaprzędani Anglikom. Joanna, wciąż upierająca się przy prawdziwości swoich wizji, została uznana winną popełnienia herezji i skazana na spalenie na stosie.

No teraz mogę powiedzieć że skończyłem i dopiero teraz mogę z czystym sumieniem zadeklarować, że od następnego numeru, zacznę trochę rozwijać ten skromny dział. Na pewno będzie to co opisałem w ostatnim numerze, a reszta...
- niech na razie zostanie tajemnicą.





Tekst i rysunki:: Smi

Gildia RPG

Bez prądu



Witam!

Skoro 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 podróżując przez pustynie 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 grupy.

Więc przybliżę wszystkim zasady walki (oczywiście w systemie *D&D*). Walkę toczy się na siatce bitewnej, może to być wypaśna plansza z wypaśnymi figurkami odgrywającymi bohaterów i przeciwników do zakupienia w sklepach z gadżetami 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 jest tańszy.

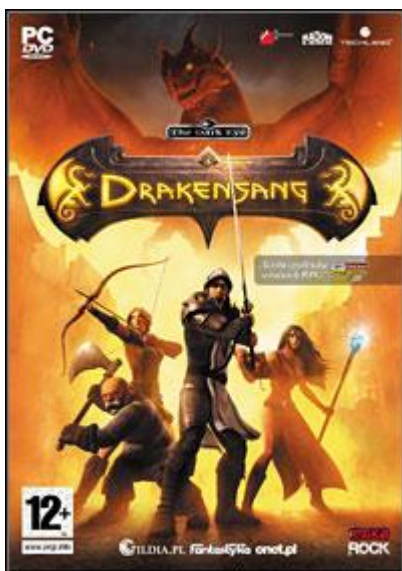
Więc gdy śmiałkowie wplątują się jakoś w walkę, poruszają się zgodnie z inicjatywą. Inicjatywa jest to liczba oczek $k20$ + modyfikator ze zręczności. Inicjatywę losuje się przed każdą walką lub losuje się ją na początku sesji dla całej drużyny o tym decyduje MP, oczywiście przeciwnicy też posiadają punkty inicjatywy. Jeśli jacyś gracze mają taką samą ilość punktów inicjatywy losują kto będzie poruszał się pierwszy 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 Pancierza przeciwnika (wynik testu ataku jest równy $k20 + \text{bazowa premia do ataku} + \text{modyfikator z siły} + \text{modyfikator z rozmiaru}$). I jeśli nasz test ataku jest większy niż Klasa Pancierza, którą oblicza się następująco $10 + \text{premia z pancierza} + \text{premia z tarczy} + \text{modyfikator ze zręczności} + \text{modyfikator z rozmiaru}$, wtedy następuje trafienie. Gdy już się trafi czas obliczyć punkty obrażeń które się zadało przeciwnikowi. Oblicza się je rzucając kostką, nie rzucamy jednak k20 lecz tą kostką, która określa obrażenia broni, np. k4 - sztylet, k6 - łuk krótki, k8 - lekka kusza, k10 - krasnoludzki topór bojowy, k12 - topór dwuręczny itd. Więc jeśli na przykład atakujemy sztyletem i z k4 wyrzucimy np. 3 i nasz modyfikator z siły wynosi np. 2 sumujemy ilość oczek, (modyfikator i atak) i otrzymujemy 5. Więc 5 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 wolą czarami bądź umiejętnościami pomagać sprzymierzeńcom lecząc ich, dając im przeróżne bonusy, lub przeszkadzać przeciwnikom wyprowadzając podstępne ataki np. 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,



Drakensang: The Dark Eye.

Siemka!

Dzisiaj zaprezentuję wam grę *Drakensang: The Dark Eye*. Kilka słów wstępu, abyście choć chwilę mogli się ponudzić przy mojej recenzji. Na

tytułem *Baldurs Gate* każdy zapalony gracz Rpegów reaguje tak samo. Łezka kręci mu się w oku, a przed oczami ma kilka tygodni swojego życia przesiedzianego przy tym tytule i choć poważnie mogło mu to uszkodzić kręgosłup, nie żałuje tych dni ani odrobinę. Właśnie po tym poznaję się dobrego RPG-a, a takim był *Balruds Gate*. Tyle słowem wstępu. Zabierzmy się za nasz tytułik.

Drakensang: The Dark Eye to z pewnością dobra gra RPG można by powiedzieć, że na miarę *Baldura*, ale zawsze jest właśnie jakieś „ale”. Już na samym początku kuje nas w oko jeden szczegół, a mianowicie nie wiemy NIC, ale to absolutnie nic, o naszej postaci. Otrzymaliśmy tylko list od naszego dawno nie widzianego przyjaciela, w którym to zaprasza nas do swojej posiadłości oddalonej od naszej wsi o kilka km. Droga wypełniona jest potworami, ale żeby nie psuć wam radości z gry nie powiem jakimi. Fabuła jest dość wciągająca. Rzec można, że intryguje nas od samego początku. Po dotarciu do posiadłości naszego przyjaciela, oznajmia nam on, iż w mieście są popełniane tajemnicze morderstwa, które mają mieć związek z (uwaga tu was zaskoczę) tajemniczym kultem. Tyle o fabule ponieważ jest na tyle ciekawa (przynajmniej z początku) że nie chciałbym wam zepsuć wrażeń.

Opowiem wam również nieco o postaciach. Do wyboru mamy gotowe postacie (aż 20) bez możliwości zmiany ich parametrów (co jest pewnym minusem,

ale do przeskoczenia). W większości przypadków możemy wybrać płeć (wyjątkiem są tu Krasnolud i Amazonka).

Gra ewidentnie kieruje nas w stronę dobra, nie mamy tutaj możliwości jak np. w *Fable* grać postacią plugawą i nie honorową.

Gra od strony audio-wizualnej prezentuje się świetnie. Już na początku możemy obejrzeć piękne intro z muzyką równie piękną. Przez większość gry towarzyszy nam zielona trawa i drzewa, które zachwycają nas swym wyglądem. Należy również dodać, że wyszła w języku angielskim, ale z polskimi napisami, co znacznie ułatwia nam rozgrywkę.

To tyle jeżeli mówić o samej grze. Według mnie to dobry RPG przy którym spędzimy kilka lub też kilkadziesiąt dni.

Pozdrowienia i do następnego numeru

Bazyl.

Autor: Bazyl

Bractwo Druidów



Rośliny

ROŚLINY TRUJĄCE

I LECZNICZE

Na świecie jest wiele roślin, które mogą nam pomóc, a także zaszkodzić.

W tym numerze chcemy przybliżyć trzy następujące rośliny: *żeń-szeń*, *naparstnica purpurowa* i *krzew kokainowy*.

Od wieków ludzie używają przyrody by się leczyć tworząc z roślin lekarstwa i inne środki, które pomagają zwyciężyć z różnymi chorobami. Na świecie poznano ok. 2 500 gatunków roślin leczniczych, u nas rośnie ich ok. 400. Należy pamiętać, że większość roślin leczniczych jest również roślinami trującymi, a ich stosowanie wymaga fachowej wiedzy. Różnice między dawką leczniczą a toksyczną są niewielkie.

Wróćmy jednak do naszych trzech roślin.



Jako pierwszy opiszemy **żeń-szeń**.

Jest on także nazywany ginsengiem lub wszechlekiem.

Dziko występuje w północno-wschodnich Chinach, na północy Półwyspu Koreańskiego, w Japonii i wschodniej części Rosji. Bylina żeń-szenia z rodziny araliowatych osiąga długość od ok. 17 do 54 cm długości. Korzeń jest koloru od brązowego do białokremowego i stanowi on najważniejszą część tego zioła. Uznawany jest za Korzeń Życia i Wiecznej Młodości.

Uznawany jest za Korzeń Życia i Wiecznej Młodości.

Jest on rozpowszechniony w rozmaitych preparatach, a to z tego względu, że poważne skutki uboczne jego

przyjmowania należą do rzadkości i jest dobrze tolerowany przez większość ludzi.

Według tradycji chińskiej roślina może być stosowana tylko w chłodnych miesiącach.

Żeń-szeniowi są przypisywane następujące właściwości:

- dodaje energii, skraca czas reakcji, poprawia umiejętność koncentracji i zapamiętywania,
- poprawia funkcjonowanie układu immunologicznego,
- podnosi witalność w średnim i starszym wieku,
- zwiększa odporność na stres,
- obniża poziom glukozy we krwi (ważne przy wadliwej tolerancji cukru),
- pomaga w redukcji nadwagi,
- posiada właściwości antyoksydacyjne,

- wykazuje działanie przeciwnowotworowe

Następną rośliną jest **naparstnica purpurowa**.

Występuje ona w górach Europy Środkowej.

Do Polski została sprowadzona w XVIII-XIX w. jako roślina ozdobna i samorzutnie rozprzestrzeniła się w środowisku.

Występuje w Sudetach, Karpatach, w tym również w Tatrach.

Stosuje się ją nie tylko jako roślinę leczniczą, ale także jako ozdobną. Jako surowiec zielarski zbierane są liście z jednorocznych roślin, a następnie poddaje się je suszeniu. Naparstnica zawiera saponiny, śluzu i glikozydy o działaniu nasercowym. Najsilniej działającym z nich jest digitoksyna, stosowana w leczeniu nerwic i chorób serca. W Polsce obecnie nie stosuje się tej rośliny w ziołolecznictwie.



Zamiast niej jest stosowana naparstnica wełnista, która jest mniej toksyczna. Ze względu na swoje piękne kwiaty chętnie uprawiana w przydomowych ogródkach. Nadaje się wspaniale na kwiaty cięte. Wysiewa się ją w maju-czerwcu.



Krzew kokainy zwykle kojarzy się nam jedynie z narkotykami. Uważamy, że warto sobie przybliżyć informacje na jego temat. Pierwotnie kokaina porastała tereny Andów w Ameryce Południowej. Jako roślina, która ma pomagać czyli leczyć, stosowana jest w okulistyce i laryngologii. Używa się jej w małych dawkach do znieczulania, ze względu że łatwo przenika błonę śluzową.

Dawka jednorazowa nie może przekroczyć 50 mg.

Znana nam kokaina - narkotyk kokaina (metylobenzoiloeckgonina) - $C_{17}H_{21}O_4N$ - substancja pobudzająca pochodzenia roślinnego. Odznacza się dużym potencjałem uzależniającym.

Jest to alkaloid tropanowy otrzymywany z liści krasnodrzewu pospolitego (koki). W 1886 wszedł na rynek napój coca-cola jako mieszanka ekstraktów krzewu koka i nasion drzewa kola. Reklamowano ją jako "wartościowy napój pobudzający umysł i leczący wszystkie nerwowe przypadłości". Do 1903 r. typowe

opakowanie zawierało około 60 mg kokainy. Dzisiejsza coca-cola nadal zawiera ekstrakt z liści koki - The Coca-Cola Company importuje obecnie ok. 8 ton liści rocznie. Jednak zabieg ten skutkuje jedynie w walorach smakowych, gdyż narkotyk jest usuwany.

Kokaina brana jest na różne sposoby. Główne metody jej wprowadzania do organizmu to żucie, wciąganie nosem, wstrzykiwanie i palenie. Niezależnie w jaki sposób ją zażyjemy nie powoduje dobrych skutków.

Efekt odurzenia odczuwalny jest niedługo po wzięciu kokainy. Wtedy człowiek nie potrafi zapanować nad sobą swoimi uczuciami i emocjami.

To już wszystkie rośliny z tego numeru, mamy nadzieje, że dowiedzieliście się czegoś nowego.

Autorki: **Aleksandra Rzepka**

Wioleta Kowalska

pod kierunkiem opiekuna

Bractwa Druidów

mgr Sylwii Skrzydlewskiej

Zwierzęta

Chorzowska „Chwilka”

Pora kolejny zachęcamy wszystkich do wchodzenia na stronę schroniska: **www.chorzow.schronisko.com**. Tam znajdziecie wszystkie potrzebne informacje – jak pomóc schronisku i jego mieszkańcom.

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 06.03.2009 r. na ekrany kin wszedł się dramat fantasy pod tytułem *Watchmen Strażnicy* wyreżyserowany przez Zacka Snydera. Akcja filmu toczy się w alternatywnej Ameryce, w roku 1985, kiedy to przebrani w kostiumy super-bohaterowie są częścią społeczeństwa, a „Zegar Sądu Ostatecznego” – wyznaczający poziom napięcia między USA a Związkiem Radzieckim – stale pokazuje pięć minut do północy. Członek samozwańczej straży obywatelskiej, Rorschach, rozpoczyna intrygę mającą na celu zabicie i zdyskredytowanie wszystkich byłych i obecnych super-bohaterów. Łącząc siły ze swoim byłym legionem - rozwydrzoną grupą emerytowanych superbohaterów, z których tylko jeden posiada prawdziwą moc - Rorschach wpada na trop zakrojonego na szeroką skalę spisku, który ma związek z przeszłością i może mieć katastrofalne skutki na przyszłość.

- Kolejnym wartym uwagi filmem, a właściwie bajką jest ***Korolina i tajemnicze drzwi*** wyreżyserowanym przez Henry Selick'a. Ukazał się on na ekranach kin w przesądny dzień, bo piątek 13 marca, ale to nie zepsuje przyjemności jego oglądania. Film zrealizowany na podstawie książki Neila Gaimana *Korolina*. Pewnego dnia, kiedy Korolina zwiedza nowy dom, odkrywa, że jej mieszkanie ma 14 drzwi. 13 z nich otwiera się bez problemu i prowadzi do rzeczywistych miejsc w mieszkaniu. Czternaste zaś znajdują się w odległym kącie pracowni i są zamknięte. Drzwi prowadzą do ciemnego przejścia, a stąd do niespokojnego miejsca spowitego mgłą i zamieszkałego przez alternatywną wersję jej sąsiadów i rodziców...
- Dla fanów horrorów wartym obejrzenia filmem z pewnością będzie ***Nienarodzony*** wyreżyserowany przez Davida S. Gavera , który na ekranach kin wszedł dnia 20.03.2009 r.
Bywa, że dusza zmarłej osoby tak bardzo została owładnięta przez zło, że odmawia jej się szansy przekroczenia bram niebios. Musi bez końca błąkać się na granicy światów, poszukując nowego ciała, w którym mogłaby zamieszkać. I czasami jej się to udaje...
Casey Beldon nienawidzi swojej matki, która porzuciła ją w dzieciństwie. Kiedy jednak zaczynają dziać się wokół niej niewytłumaczalne rzeczy, Casey zaczyna rozumieć powody, dla których odeszła jej matka. Dręczona koszmarami i duchem, który nawiedza ją co rano, dziewczyna musi zwrócić się do jedynej osoby - rabina Sendaka - który jest w stanie ją wyzwolić. Z pomocą Sendaka, Casey odkrywa źródło rodzinnej klątwy tkwiące w przeszłości, w nazistowskich Niemczech – ducha posiadającego zdolność zawładnięcia każdą żywą istotą. Kiedy klątwa zostaje uwolniona, jedyną szansą dla dziewczyny jest zamknięcie drzwi do naszego świata, które zostały siłą otwarte przez kogoś, kto nigdy się nie narodził...

- Dnia 24.04.2009r na ekranach kin wszedł kolejny hit: ***Push*** wyreżyserowany przez Paula McGuigana.
Push jest kolejnym, po *Herosach* i *Jumperze*, odcinkiem hollywoodzkiego serialu o normalnych inaczej. Tak jak u poprzedników, tak i tutaj nadnaturalne zdolności są raczej źródłem udręki niż ekstazy u posiadających je wybrańców.
A wszystko zaczęło się podczas II wojny światowej, gdy Hitlerowi zamarzyło się stworzenie niezwyciężonej armii. Od tego czasu odmieńcy, którzy mieli super moce, stali się obiektem niezdrowego zainteresowania ze strony Niemców. Choć naziści splonęli w piecach historii, fascynacja supermanami przeniosła się na orędowników demokracji – na całym świecie utworzono specjalne oddziały zajmujące się opieką nad fantastyczną zgrają...
- Kolejnym wartym uwagi filmem jest oczywiście ***X-Men Geneza: Wolverine***, który wszedł do kin 30.04.2009 r.
Geneza jest pierwszym z nowej serii widowiskowych filmów fantastyki i akcji, ukazujący korzenie najsłynniejszego z X-Menów – tajemniczego Wolverine'a, który, jak wiadomo z poprzednich części, postanawia wyjaśnić zagadkę swego pochodzenia.
- Kolejnym filmem nad którym warto się chwilę zatrzymać jest ***Góra czarownic***, która pojawi się na ekranach 01.05.2009 r.
Pewien taksówkarz z Las Vegas zabiera dwójkę pasażerów - dzieci obdarzonych ponad naturalnymi zdolnościami. Okazuje się, że jedyną drogą do ocalenia świata jest odkrycie sekretu Góry Czarownic, a zadanie to należy właśnie do trójki podróżującej taksówką. Rozpoczynają więc niebezpieczny wyścig wraz z rządem, mafią i kosmitami podążającymi ich tropem.

Autor: Kawior

Karczma



Witaj przybyszu!

Tym razem wchodzisz do zatłoczonej karczmy. Za drewnianymi drzwiami czeka obskurna knajpa pełna tłustych pijaków. Gdy podchodzisz do lady karczmarz przemawia pełnym dumy głosem:

- Mam dla ciebie niezłą zagadkę podejmiesz się? Jak ją rozwiążesz to masz kolejkę do końca tygodnia. A oto i ona:

Nie ma uszu na jęki,
Nie ma oczu na udręki,
Nie ma nosa na potu smród,
Nie ma języka na krwi cały gród,
Nie przekupi jej żaden król,
Nie uczuli jej żaden ból,
A gdy nie posłuchasz ostatniej przestrogi,
Znajdziesz ją na końcu swej drogi.

Na tego kto pomoże mi rozwiązać zagadkę czeka sowita nagroda.

Na Wasze odpowiedzi czekamy pod adresem:

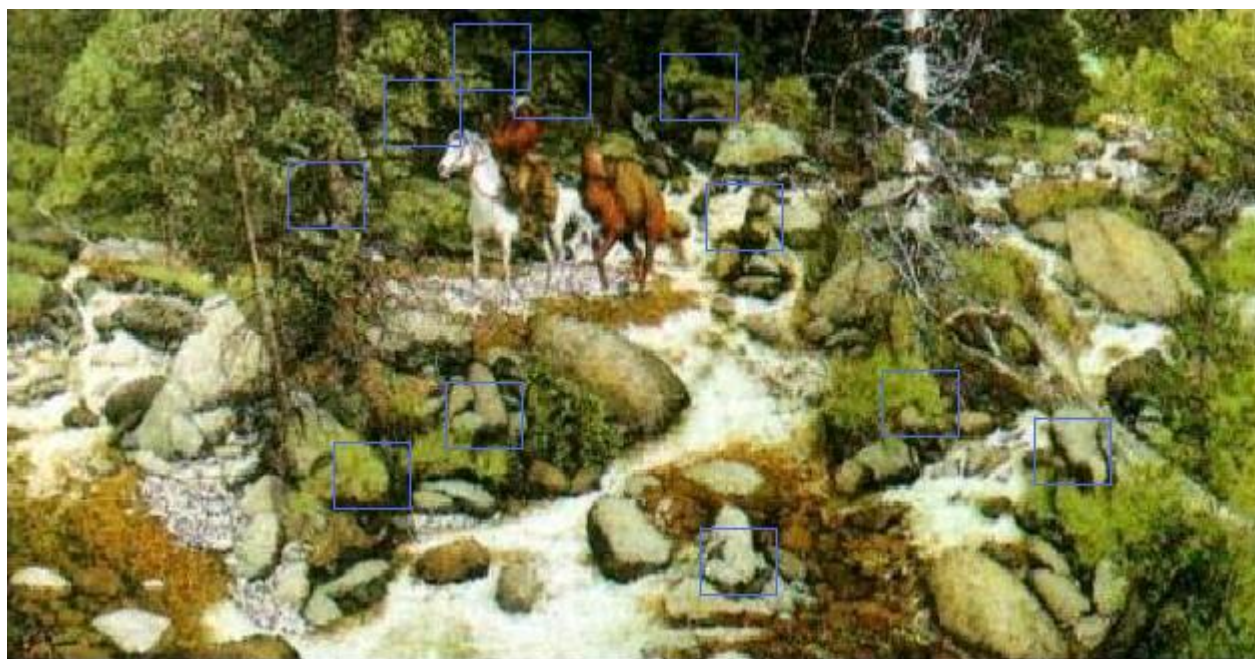
*Gimnazjum nr 2
Biblioteka szkolna
ul. Sportowa nr 4
lub adresem e-mail:
uziel5@poczta.onet.pl
z dopiskiem KONKURS*

Z poprawnych odpowiedzi wylosujemy oczywiście zwycięzcę.

*Odpowiedzi prosimy nadsyłać do **10. 06. 2009.***

Rozwiązanie ukarze się w kolejnym numerze.

A oto rozwiązanie z poprzedniego numeru:



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