



FAERUN

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



Nr 5 08/09 (11)

W NUMERZE:



Spis treści:

GILDIA

LITERATURY

ZNANI I MNIEJ ZNANI

- *Anaa Kańtoch*

.....3

GILDIA

KINOMANÓW

ZE SZKLANEGO

EKRANU

- *HI 2, 3-6*4

GILDIA KOMIKSU

- *Konkurs*5

- *Klamca viva l'arte*11

GILDIA RPG

BEZ PRĄDU8

PC I KONSOLE

- *Gothic*10

BRACTWO

DRUIDÓW

Hospicjum to też życie

.....12

WIEŚCI 13

KARCZMA15

LISTY.....16

Witajcie podróżnicy!

Wreszcie rok szkolny dobiegł końca

i rozpoczęły się WAKACJE!!!

Zasłużony odpoczynek dla wszystkich...

dla nas także. I właśnie dlatego oddajemy

w Wasze ręce ostatni, nieco okrojony nr

Faerun, ale musicie nam wybaczyć. Sami

rozumiecie – koniec roku, ostatnie poprawy

ocen, no i na dodatek u nas jeszcze się

bardzo wiele działo.

10 czerwca kończyliśmy projekt „Szkoła Humanitarna”. Nasze koło organizowało grę

terenowa łączącą tematykę humanitaryzmu

z tym „co tygrysy lubią najbardziej” czyli

fantasy. Gra wyszła super, chociaż lało

i zniszczyło nam połowę materiałów, ale

obiecujemy Wam – w pierwszym

przyszłorocznym numerze ukaze się obszerna

relacja i materiał zdjęciowy.

W pierwszym numerze będzie też nieco więcej

o Jakubie Ćwieku (miało być w tym, ale nie

zdążyliśmy z autoryzacją wywiadu i kilkoma

innymi rzeczami).

A na razie

PRZYJEMNYCH WAKACJIII!!!

Wielka Rada Faerun

czyli:

Bazyl, Leus, Kawiorek,

Shadow, Smi, Lily Teehee,

Berry i Nitael

Gildia Literatury



Znani i mniej znani



Anna Kańtoch

Osoba której nikt by o to nie podejrzewał. Pracuje w biurze podróży, młoda, wykształcona, po orientalistyce na Uniwersytecie Jagiellońskim. Z Katowic i tam mieszkająca obecnie.

Wicie już? Nie? No to jeszcze trochę...

Należy do *Śląskiego Klubu Fantastyki* i uwaga... pisze czasem pod pseudonimem Anneke. Teraz już powinniście wiedzieć! Bo oto tą tajemniczą personą jest Anna Kańtoch! Owa kobieta, nagle w 2004 roku, nie podejrzewana przez nikogo o coś takiego, debiutuje na łamach czasopisma *Science Fiction*, opowiadaniem *Diabeł na wieży*. Później poszło jak z płatka, recenzje i kontynuacja *Diabła na wieży* w internetowych magazynach *Avatare* oraz *Esencja*. Oraz chyba najważniejsze, pierwsza książka *Miasto w zieleni i błękicie*. W 2005 roku wydawnictwo *Fabryka Słów* wydaje zbiór opowiadań o Domenicu Jordanie, głównym bohaterze *Diabła...* Z historii o nim tworzy się jeszcze jedna antologia, która wychodzi na półki księgarń w 2006 roku. Później jeszcze wiele rozmaitych opowiadań w innych zbiorach.



W końcu rok dalej powstaje książka *13 Anioł*, którą zresztą polecam gorąco! Aktualnie czekamy na publikację jej kolejnych historii, w obecnym roku światło dzienne powinny ujrzyć *Bajki dla dorosłych*. Twórczość Anny Kańtoch obfituje w wątki kryminalne oraz wnikliwe opisy kultury, bo jak już wspomniałem jest kształcona w tym kierunku. Ogólnie, jej książki cechuje dość oryginalny sposób pisanie i kształtowanie fabuły, przekonajcie się sami i przeczytajcie jej książki! Warto, polecam!

Autor: Smi



Ze szklanego ekranu

HI 2, 3-6

*Producent - Jan Marcinowski
Reżyseria - Michał Jaros
Scenarzysta - Jakub Ćwiek
Premiera - 2008*

Trudno jest napisać recenzję filmu którego się nie widziało. Jeszcze najlepiej żeby była dobra. W przypadku *Hi 2, 3-6* sprawa była prostsza, bo co prawda obrazu zobaczyć okazji nie miałem, ale powstał on na podstawie fragmentu znanej mi książki - *Liżąc Ostrze* Jakuba Ćwieka. Film trwa jedynie 15 min i puszczaony jest tylko i wyłącznie na konwentach, więc okazji aby go zobaczyć nie ma zbyt wiele. Mimo wszystko napisać o nim trzeba, bo jest to ciekawa produkcja.

Powstała z inicjatywy studentów uczelni wyższych, głównie z Poznania i Łodzi. Twórcy pracujący na planie *Hi 2, 3-6* są członkami Stowarzyszenia Kultura Fabryki *QFA*, które zrzesza młodych ludzi chcących rozwijać się artystycznie. Patronem Honorowym filmu został profesor Janusz Gajos, gościł on na planie 6 dnia produkcji i dzielił się radami ze studentami. Ich praca była dobrowolna, o charakterze non profit, a pieniądze otrzymali od sponsorów. Tyle ja mogę Wam o tym filmie opowiedzieć, bo jak już wspomniałem, nie widziałem go. Nie wiem nawet na jakim fragmencie książki będzie bazował, ale za to mogę wam przedstawić jak piszą o nim twórcy:

Kacper Drelich, zaangażowany w pracę policjant nie widzi świata poza służbą. Ciągłe w pełnej gotowości, skłonny do największych poświęceń w imię sprawy, zupełnie nie zauważa jak powoli, z każdym dniem dopala się płomień jego domowego ogniska. Ale do czasu...

Bolesne przebudzenie w opuszczonej fabryce i spotkanie z tajemniczym oprawcą zupełnie zmienią jego spojrzenie na świat. Tylko czy Kacper będzie miał kiedykolwiek okazję skorzystać z nowego doświadczenia? Zdoła uwolnić się i wrócić, by odzyskać to, co stracił? Iskierką, która trzyma go przy nadziei jest słowo dane synowi. Bo podobno obietnic złożonych dziecku dotrzymuje sam Bóg i jego aniołowie...

Czekamy zatem, aż film zostanie udostępniony szerszej publice, bo zapowiada się bardzo ciekawie!

Autor: Smi

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

Kłamca viva l'arte

Na dobry początek zapowiedz...

Kłamca viva l'arte

Scenariusz: Jakub Ćwiek

Rysunek: Dawid Pochpień

Głównym bohaterem komiksu *Kłamca viva l'arte* jest Loki, postać stworzona przez Jakuba Ćwieka w serii książek o Kłamcy. Historia opowiedziana w wersji komiksu z książką nie ma wiele wspólnego, jest to bowiem całkowicie osobna opowieść,



napisana na potrzeby tego dzieła. Fabuła jest na razie owiana mgiełką tajemnicy, gdyż światło dzienne ujrzały jedynie szkice i 3 plansze z komiksu. Na tych widać, że komiks jest czarno biały z wyraźnymi kontrastami, zdecydowaną, energiczną kreską. Sama postać Lokiego przypomina mi bardzo graficzną wersję *Wiedźmina*, białe długie włosy, podobne rysy twarzy. Reszty postaci które widnieją na dostępnych rysunkach nie potrafiłem powiązać z książkowymi bohaterami. Zapowiada się bardzo ciekawie, znając twórczość Pana Ćwieka i dzieła Pana Pochpienia, musi z tego wyjść coś wartego przeczytania. Czekamy zatem na premierę!

W środku coś o twórcy...

Śledzie znają wszyscy i prawie wszyscy je lubią. A szanujący się komiksiarz nie musi lubić, ale znać powinien Michała *Śledzia* Śledzińskiego. Dziwię się sam sobie, że nie wspomniałem o nim wcześniej! Zajmuje On bowiem bardzo ważne miejsce w polskim komiksie. Ale od początku.

Urodził się w Bydgoszczy, tam też wychował i ukończył Liceum Sztuk Plastycznych. Jako pasjonat gier komputerowych, przygodę z rysunkiem rozpoczął od współpracy z *Secret Service*, największym wtedy magazynem o grach komputerowych. Po pewnym czasie, gdy jego prace stawały się coraz bardziej popularne, pracę zaproponował mu *Świat gier komputerowych*. Śledziu będąc na fali, zaczyna również współtworzyć legendarny już magazyn *Azbest*. Powstają 3 numery, ale już to wystarczy, aby wbić się trwale w historię polskiego komiksu. A to dopiero początek!

Śledziu wpada na pomysł stworzenia, czegoś kompletnie nowego, innowacyjnego i szalonego, a mowa o magazynie, projekcie o zachęcającej nazwie *Biegunka*. Pierwszy wydawca nie zgadza się. Wielki błąd. Bo z tego szalonego pomysłu rodzi się *Produkt*, jedno z najważniejszych komiksowych czasopism tamtych lat. Śledziu zostaje jego redaktorem naczelnym i tak oto *Produkt* ukazuje się od 1999 r. do 2004 r. Debiutuje na nim wielu cenionych dziś twórców, m. in. Filip Myszkowski i Karol Kalinowski. To na łamach tego magazynu ukazuje się najbardziej znana seria *Śledzia - Osiedle Swoboda*. Ale o tym kiedy indziej. Po zamknięciu *Produkta* tworzy serię *Na szybko spisane*, której I tom zostaje Komiksem Roku 2007 według serwisu Polter, zdobywa nagrodę publiczności jako Najlepszy Komiks 2006/2007 na Międzynarodowym Festiwalu Komiksu w Łodzi oraz jeszcze trochę nagród.

Śledziu jest również twórcą komiksowej serii *Wartości Rodzinne*, w której to z normalną rodziną, zamieszkuje nagle Jezus. O tym też kiedy indziej...

Mógłbym wymieniać jeszcze długo tytuły, które wyszły spod jego ręki, ale nie chcę Cię szanowny czytelniku zanudzić. Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej o Michale Śledzińskim, poznać jego pełną biografię, przekonania, poglądy i dowiedzieć się dlaczego Toruń nie lubi Bydgoszczy to podaję adres jego bloga www.mrherring.blogspot.com.

Aktualnie Śledziu mieszka na osiedlu o wspaniałej nazwie Koniuchy, rysuje dalej i ciągle jest fanatykiem gier komputerowych.

A na zakończenie festiwalowo...

20. Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Gier odbędzie się w dniach 2-4.10.2009 roku.

Podstawowe lokalizacje, w których będzie odbywał się festiwal: Łódzki Dom Kultury, Textilimpex, Centralne Muzeum Włókiennictwa, Hala Expo MTL, Łódź Art Center, Manufaktura.

Po raz pierwszy program festiwalu zostanie poszerzony o segment gier komputerowych. Zapowiadamy wstępnie pierwszych gości tegorocznego festiwalu - wszystko wskazuje na to, że do Łodzi przyjadą Zbigniew „Kas: Kasprzak, Grażyna „Graza” Kasprzak, Jean Dufaux, Philippe Delaby, Andre-Paul Duchateau, Mythic, Marzena Sowa i Sylvain Savoia, Jelena Woronowicz i Andrij Tkalenko oraz Hendrik Dorgathen.

Ponadto - w ramach festiwalu odbędzie się finał ligi graczy komputerowych Cybersport. Pokazana zostanie też ekspozycja Stowarzyszenia Twórców „Contur”.

Dziękuję i życzę miłych wakacji

Smi

Informacja ze strony festiwalkomiksu.prv.pl

Gildia RPG

Bez prądu



Witajcie, w dzisiejszym numerze dowiecie się jak tworzyć przygody. Skoro w poprzednich artykułach opisywałem pojedynczo kolejne elementy mogące składać się na przygodę, teraz powiem wam jak złączyć to w całość i przedstawić graczom.

Przede wszystkim trzeba zacząć od rzeczy najbardziej ogólnych czyli od tła. Jest ono ważne ponieważ tło jest konturowym opisem gdzie znajdują się gracze, kim są i dla kogo mogą potencjalnie pracować.

Drugą sprawą jest motywacja, dla jednych drużyn mogą to być pieniądze dla innych chwała i sława, a dla jeszcze innych np. okazja do zemstczenia się na starym wrogu bądź pomoc przyjacielowi w potrzebie.

Po trzecie sama przygoda – w przygodzie musi znajdować się parę rzeczy, czyli teren, skarby, potwory, BN (Bohaterowie Niezależni). Teren – jest to mapa na której nasi bohaterowie będą odgrywać całą przygodę, mapa może być piękna, kolorowa, zakupiona w sklepie lub ściągnięta z Internetu i wydrukowana, lub po prostu może być zwykłą kartką papieru która powoli podczas przygody przeradza się w mapę. Jednak dla początkujących MP proponuje żeby zaczęli prowadzić przygody z gotowymi mapami. Na mapie powinny znajdować się pomieszczenia, korytarze lub jakieś naturalne rzeźby terenu np. jeziora, góry, rzeki, lasy. Mapa powinna być przystosowana do przygody, jeśli przygoda jest mroczna powinniśmy stworzyć mapę lochów lub mrocznego zamku, lub jeśli przygoda dotyczy jakiej rasy lub klasy np. dla elfów można zrobić mapę lasów, dla krasnoludów mapę kopalni.

Skarby – są one jedną z najlepszych motywacji dla drużyny, ponieważ złota nigdy nie jest za wiele, zawsze się przydaje i jest zawsze mile widziane w każdej sytuacji i każdej lokacji. Za zdobyte skarby można kupować nowe uzbrojenie, lekarstwa w świątyniach, można za nie przekupywać strażników i ogólnie rzecz biorąc życie ze złotem jest łatwiejsze niż z jego brakiem. Aczkolwiek skarby nie muszą przyjmować postaci tylko i wyłącznie sztuk złota czy srebra, mogą to być też wartościowe klejnoty, dzieła sztuki, lub wszystkie inne przedmioty które można spieniężyć. Mogą one znajdować się w skrzyniach które drużyna będzie przeszukiwać podczas

przygody, w skrytkach niewidocznych na pierwszy rzut oka lub przy ciałach przeciwników których bohaterowie właśnie przed chwilą pokonali.

Potwory – jest to jeden z najistotniejszych elementów przygody, ponieważ byłaby ona strasznie nudna gdyby nikt nam nie przeszkadzał w przejściu przez korytarz, w dostaniu się do komnaty w której jest mnóstwo skarbów lub w oswojeniu księżniczki z wieży. Jednak nie powinieneś rozrzucać byle jakich potworów po całej mapie jak popadnie. Ponieważ chodzi tu też o pewną realność, skoro masz nieokreślone możliwości w tworzeniu świata postaraj się także by miało to ręce i nogi, poprawi to na pewno zabawę i na pewno nikt cię nie wyśmiej. Gdyby gracze zapytali cię co ten wielki czerwony smok robi w tej małej komnacie głęboko pod ziemią do której trzeba dojść bardzo wąskim korytarzem, co odpowiesz? No na pewno tam nie wfrunął bo nie ma tam jak latać, nie wszedł ponieważ jest za wielki by przecisnąć się przez korytarz, może ktoś go tam uwięził gdy był smoczątkiem lub nawet przyniósł tam jego jajo? Lecz skoro ktoś tak zrobił to musiał mieć jakiś powód, musiał go jakoś karmić i zajmować się nim. Wiadomo że przy akwenach możemy spotkać bestie bardziej związane z żywiołem wody np. syreny, w kraterach wulkanu ogniste salamandry, w kopalniach krety lub kopaczy.

BN – są to bohaterowie neutralni, którymi kieruje MP a nie gracze. Mogą być źli lub dobrzy, przyjaźnie bądź wrogo do nas nastawieni. Możecie nadawać im różne cechy charakteru jak i wyglądu. Od BN najczęściej dostajemy zadania które będziemy musieli wykonać podczas przygody, lecz mogą oni też przeszkadzać naszym bohaterom w wypełnianiu zadań. Mogą to być nasi przyjaciele których poznaliśmy i polubiliśmy w poprzednich przygodach i teraz chcemy im przez to pomóc lub wrogowie których chcemy tępić a najlepiej zabić. Oczywiście bardziej opłaca się mieć przyjaciół niż wrogów co nie znaczy że mamy się słuchać, wierzyć i wypełniać rozkazy każdego kto staje nam na drodze.

Gdy już wymyśliliśmy te wszystkie punktu możemy teraz złączyć to w całość tworzącą przygodę. W następnym numerze podam opis gotowej przygody, którą będziecie mogli przeprowadzić w domu, trochę ją pozmieniac, i zobaczyć jak to wygląda. Dziękuję za wytrwałość w czytaniu i zapraszam po wakacjach.

Autor: Leus,



Gothic

Siemka!

Siemka dzisiaj postaram się przybliżyć wam grę pod tytułem *Gothic 1*. Kilka słów wstępu by przybliżyć wam ten tytuł.

Choć zapewne każdy słyszał o *Gothicu* to pewnie znajdzie się na świecie kilka „ignorantów”, którzy nie grali w tego wspaniałego RPGa.

Na początku kilka słów o samej grze.

Grę zrobiła niemiecka firma *Piranha Bytes*, która spisała się świetnie. *Gothic* może dzisiaj nie zachwyca już grafiką z racji swego wieku, ale wciąż jest bardzo grywalny i do dzisiaj istnieje wiele forów na jego temat. I co ważniejsze większość z nich nadal tętni życiem.

Kilka słów o fabule.

Gra przenosi nas w świat gdzie ludzie gotowi są rozłupać nam głowę za kilka bryłek rudy. Bryłki rudy to waluta w *Gothicu* ponieważ król jest całkowicie uzależniony od dostaw z Górniczej Doliny, bo tak właśnie nazywa się miejsce gdzie zostajemy zrzućeni (w dosłownym znaczeniu tego słowa) już na samym początku gry. Pewien mag wręcza nam list do arcymaga ognia, Pyrokara. Diego, który dobrze zna świat, w którym my dopiero raczkujemy, mówi nam żebyśmy trzymali język za zębami, bo ktoś może połaszczyć się na list i nam go ukraść. Reszty fabuły wam nie zdradzę ponieważ jest bardzo ciekawa jak sama gra, a nie chciał bym wam psuć zabawy.

Gra od strony audio-wizualnej przedstawia się słabo. Na przestrzeni lat powstało wiele bardziej zaawansowanych graficznie tytułów, ale żaden nie sprostał *Gothicowi* pod względem grywalności (no może 2 następne cześć, ale to wyjątek).

Dźwięk w *Gothicu* jest zrealizowany wręcz doskonale. Gdy zbliża się jakieś niebezpieczeństwo muzyka nagle się zmienia. Gdy wędrujemy po którymś z obozów (a jest ich aż 3) muzyka jest łagodniejsza.

Opowiem wam nieco o obozach. Są 3 Obozy: Stary Obóz nazywany przez graczy SO, Nowy Obóz zwany NO oraz Obóz Bractwa zwany OB.

Stary Obóz jak sama nazwa wskazuje jest najstarszym z obozów. Dowodzi nim Gomez. Wielki i silny Magnat który swą potęgę zbudował na handlu rudą z królem. W Starym obozie wszystko jest zorganizowane i poukładane, a Strażnicy wymuszają haracze za ochronę. Polecam ten obóz początkującym.

W Nowym Obozie (moim ulubionym) nie rządzi z pozoru nikt. Szkodniki robią co im się żywnie podoba. Jednak gdy przyjrzymy się z bliska to wszystko zmienia postać rzeczy, tam też jest pewna hierarchia. Lee dowodzi najemnikami, którzy z kolei ochraniają magów wody. Najemnikom nie podoba się zachowanie szkodników dlatego na każdym kroku ich potępiają...

Obóz Bractwa to ostatni z obozów. Tutaj królują tak zwani GURU. Nowicjusze podlegają im i wykonują ich polecenia. Tutaj czas płynie jak by wolniej wszyscy palą „bagienne ziele” (odpowiednik marihuany) i słuchają nauk GURU, modląc się do swojego boga...

Każdy z obozów ma jakiś plan na wydostanie się z Górniczej Doliny. Musicie bowiem wiedzieć że ową dolinę otacza magiczna bariera przez, którą można wejść ale nie można z niej wyjść.

Stary Obóz właściwie nie chce niszczyć bariery. Jest im dobrze tak jak jest. Król chętnie z nimi handluje więc żyje im się dobrze. Kopacze za marne pieniądze wydobywają rudę, choć też nie mają powodów do narzekania.

Nowy Obóz nie prowadzi handlu z królem. Całą zdobytą rudę gromadzą w wielkim kopcu a Magowie Wody chcą wysadzić całą rudę w powietrze i zniszczyć barierę. Wybuch nie zagrazi ludziom niszczy tylko rzeczy przywołane za pomocą magii.

Mieszkańcy Obozu Bractwa głęboko wierzą w ich boga Śniącego. Wierzą, że Śniący pokaże im jak wydostać się za barierę. Jak się później okazuje był to wyjątkowo zły pomysł, ale reszty wam nie zdradzę. Zagrajcie i przekonajcie się sami.

Zanim dobrniemy do końca moich wycieczek, powiem wam jeszcze że do *Gothica* powstało wiele nie oficjalnych rozszerzeń wydanych przez graczy. Najpopularniejszym z nich są zdecydowanie *Mroczne Tajemnice*, w którym dodano wiele nowych ścieżek i zadań oraz całkiem nowy obóz. Dodatek jest darmowy i powszechnie dostępny w sieci. Stworzyła go grupa Poziomka. A 2 lata po premierze dodatek zaczął podbijać świat.

Należy tu również wspomnieć, że wyszły również oficjalne kontynuacje wraz dodatkami – powszechnie dostępne w sklepach.

To już koniec mojej recenzji. Myślę że przybliżyłem wam świat z *Gothica* i zachęciłem was do gry. Do zobaczenia po wakacjach!

Autor: Bazyl

Bractwo Druidów



HOSPICJUM TO TEŻ ŻYCIE

W prawdzie Bractwo Druidów zajmuje się pisaniem o roślinach i zwierzętach jednak w tym numerze chcemy ten artykuł poświęcić hospicjum. Miejsce to niestety najczęściej kojarzone jest z czekaniem na śmierć. Na całe szczęście istnieje ogólnopolska kampania *Hospicjum to też życie*. W tym roku była ona organizowana po raz IV, promuje ona ideę opieki nad ciężko chorymi pacjentami w końcowej fazie ich życia. Organizatorami są Fundacja Hospicyjna i ponad 100 ośrodków z całej Polski, które biorą udział w tym wydarzeniu. Informując i edukując społeczeństwo o zasadach opieki hospicyjnej, w czasie kolejnych kampanii poruszamy ważne tematy związane z medycznymi, psychospołecznymi i duchowymi aspektami opieki paliatywnej. W roku działania odbywały się pod hasłem *Lubię pomagać* akcentującym rolę wolontariuszy w opiece nad pacjentami i ich bliskimi. W naszej szkole również wspomogliśmy hospicjum dołączając się do akcji *Pola nadziei*.

Pola nadziei to organizowana od 12 lat kampania zbierania funduszy na rzecz opieki dla osób terminalnie chorych. Symbolicznie zostały zasadzone na terenie naszej szkoły żonkile co oznacza zjednoczenie i nadzieję dla chorych.

Wolontariat hospicyjny jest niezastąpionym elementem opieki hospicyjnej, niezbędnym do prawidłowego funkcjonowania hospicjum. Wolontariusze niosą pomoc jak również poprzez organizację akcji charytatywnych przyczyniają się do pozyskiwania środków na doposażenie Hospicjum zgodnie z wymogami Ministra Zdrowia. Dlaczego warto być wolontariuszem? Powodów jest wiele, a wolontariat stwarza każdemu szansę na rozwój własnej osobowości. Oto kilka z nich:

wolontariat pozwala na:

- rozwijanie posiadanych umiejętności,
- odkrywanie nowych talentów,
- nawiązywanie nowych znajomości i przyjaźni,
- odkrywanie poczucia sensu pomagania innym,
- uzyskanie poczucia satysfakcji,
- ciekawe twórcze spędzenie wolnego czasu.

Autorki: **Aleksandra Rzepka**

Wioleta Kowalska

pod kierunkiem opiekuna

Bractwa Druidów

mgr Sylwii Skrzydlewskiej

Wieści



- Dnia 24.06.2009r na ekranach kin ukarze się długo oczekiwany film *Transformers: Zemsta upadłych* wyreżyserowany przez Michaela Baya. Jest to kolejna część wspaniałej, kultowej już opowieści o maszynach. Minęły dwa lata od czasu kiedy młody Sam Witwicky dokonał ocalenia Ziemi przed

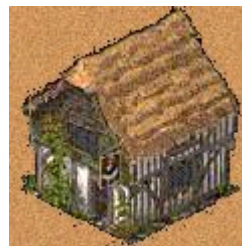
decydującym starciem pomiędzy dwoma wojującymi ze sobą grupami robotów. Pomimo swojej walecznej postawy Sam jest nadal przeciętnym nastolatkiem z typowymi dla swojego wieku problemami – decyzją o wybraniu drogi edukacji i pójściem do collegu, co wiąże się z pierwszą w życiu dłuższą rozłąką z dziewczyną Mikaelą i rodzicami.

Pomimo swoich precyzyjnie określonych planów, Sam po raz kolejny znajduje się w centrum śmiertelnej rozgrywki pomiędzy Autobotami i Deceptikonami, od której zależą już nie tylko losy Ziemi, ale również całego Wszechświata.

- Kolejnym wartym uwagi filmem są oczywiście ***Udręczeni***. Film został wyreżyserowany przez Petera Carnwella. Na ekranach kin pojawi się on 19.06.2009 r, aby zmrozić krew w żyłach widzów. Film pokazuje nam historię rodziny, która jest zmuszona do przeniesienia się blisko kliniki gdzie ich nastoletni syn jest leczony na raka. Rodzina zaczyna doświadczać gwałtownych nadprzyrodzonych wydarzeń, które rodzice na początku obwiniają stres związany z chorobą ich syna, ale później odkrywają, że ich nowy dom był poprzednio kostnicą z ciemną przeszłością.
- Nowościami, tym razem z działu literatury są książki: *Więzy krwi* amerykańskiej pisarki z Montany Patricii Briggs, *Sopel* część II autorstwa Rosjanina Pawła Kornewa, a także *Toy Land* polskiego autora Roberta J. Szmidta.

Autor: Kawior

Karczma



Witajcie wędrowcy!

Dziś znalazłem zagadki, których nie sposób rozwiązać i mogę to obstarwić własną ręką. Są tak trudne, że zdecydowałem się na drobną podpowiedź i określe jakiego tematu dotyczą. - A mianowicie ten temat to sposoby uśmiercania...

Czytaj uważnie, myśl i zgaduj...

Życzę powodzenia.

1.

Nie widzialna ręka która zabija,
może dusić i może nad zmysłami twymi zapanować,
nie znajdziesz jej w tłumie,
nie obronisz się przed nią mieczami,
jest tak sprytna że schowa się w wina beczce.

2.

Mały wyżek wyszedł nocą z swej nory,
jego łuska srebrna od księżycy promieni,
wyszedł on na łów.
wrócił mały wężyk do nory dopiero o słońca wschodzie,
nie odbija już księżycy lecz słońca wschodzącego,
krwistoczerwone promienie.

A jeśli uważasz że, to za mało dla twojego umysłu mam dla ciebie fragment książki która opisuje jeden ze sposobów zabijania tyle, że ten sposób zapisany w tekście zamieniłem na czasownik „nomanie” odpowiednio odmienionym np:

-zabijam = nomam

-zabjałaś = noma laś itd.

A oto tekst:

*"Od dawien dawna ten sposób zabijania był popularny w miastach małych jak i dużych. **Nomanie** było bardzo popularne gdyż do jego dokonania nie trzeba było, mieć zbyt dużo środków materialnych, mięśni czy oleju w głowie.*

***Nomanie** jest podstawową karą śmierci w prawie wszystkich krainach. Aczkolwiek **nomanie** jest również bardzo popularnym sposobem samobójstwa".*

Tekst Wiedzy Autorstwa Poszukiwacza Mądrości Serafina Viziaela

*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 **31. 08. 2009.**
Rozwiązanie ukarze się w kolejnym numerze.*

*A oto rozwiązanie z poprzedniego numeru:
- Śmierć*

Autor: Shadow



Listy

W tym miejscu po raz kolejny zachęamy 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 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