



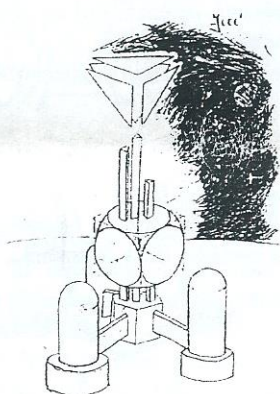
Csillagvadász Légió

**Fantasztikus kiadvány
kizárólag légionistáknak**

A Csillagvadász Légió infója

I. évfolyam 3. szám

1992 DECEMBER



Ünnep

Az Univerzum titokzatos energiái világokat teremtenek és pusztítanak most is. Valahol Élet serken, elindul az úton, mit senki nem ért, s nem láthatja a végét. Csendes porfelhők izzanak szupernovák fényében, az idő megcsavarodik, dimenziók kapui nyílnak, mintha felfoghatalatlan szél csapkodná őket. Csodák történnék térben, miket nem tapasztalhatunk, csodák várnak ránk az idő durva szövéténekén, miket nem sejtethünk. Bolygónkon mi is létezők vagyunk a Kozmikus dobókocka játéknak és bár nehézségeinkből, gyáraink, gépeink mocska, fegyvereink esztelen védelmei és saját kiapadhatatlan gyűlölködésünk miatt éppen veszélyre állunk, a Csillagvadász Légió a Fantázia erejét hívja segítségül. Más világokba látogatva, onnan visszatérve mesélünk, hogy szebbé tegyük, túlélhetővé varázsoljuk a Föld jelenlegi korszakát a Világmindenségben.

Ehhez kíván most a Légió vezetősége csodákkal tarkított karácsonyi ünnepeket, és bódultan kezdődő, de annál fantáziadúsabb, tevékeny újesztendőt tagjainak, a Csillagvadász Légió minden harcosának!!!



sci-fi

irodalom-irodalom-irodalom

Vastag Zoltán:

VADÁSZAT

O már időtlen-idők óta vándorolt, hogy végre valami táplálékot találjon. Nyugodt, kényelmes tempóban haladt tizenegy dimenziós mivoltában, szétterülve a galaxisok közötti térben. Hirtelen megérezte a zsákmányt. Még nem tudta pontos helyét, de évmilliárdok alatt kifejlődött őstőne egy kilenc dimenziós térbe vezette át.

A galaktikus port békésen letelező lény szinte azonnal megérezte O közeledtét és menekülni próbált. Tudta, hogy csupán gyors reakciói menthetik meg.

A kiszemelt zsákmány és a vadász a fény sebességének milliószorosával száguldozott a világok között, mindenütt jókora felfordulást, káoszt hagyva maguk után. A préda azonban hiába szántotta végig a galaxisokat, hiába ugrált egyik térből a másikba, ereje egyre fogyott és O gyorsan közeledett felé. O, tapasztalt vadász lévén, igyekezett a zsákmányt minél kevesebb kiterjedésű világba kényszeríteni, hiszen az ott után, esetlenül mozogva könnyebben elejthetővé válik.

O végül rávetődött a prédára és egy négydimenziós térbe magával rántva azonnal megölte.

A Föld csillagászai ámulattal értesítették egymást hihetetlen észlelésükről. Még sohasem tapasztaltak olyan jelenséget, hogy egy B színtípusú csillag és az azt lassan felemészítő Fekete Lyuk egyik pillanatról a másikra megjelenjen a semmiből...



Csere-bere

Kovács S. Ervin (Dunaújváros, Stromfeld A.u.5.4/1. 2400) megvételre vagy cserére keresi Timothy Zahn - A Birodalom örököse című könyvét. Cserére ajánlja Craing Shaw G. - Batman visszatér és Terry Brooks - Hook című könyveit.

Ulveczki József (Püspökladány, Szent István u.69. 4150) Boris Vallejo munkáinak rajongója. Keres képeket, albumokat, posztereket, stb., de információkat is szívesen fogadna a mesterről.

Bartus Zsolt (Miskolc, Bársony J.u.35.8/1. 3531) olyan cserepartnert, munkatársat keresne, aki filmekért cserében a HBO-ról rögzítene videóra általa kijelölt filmeket számára.

MEGJEGYZÉS!!! A Csillagvadász Légión szerkesztősége meg van döbbenve. Míg eddig a sci-fi kiadványokban rendkívüli sikere volt a csereirovatoknak, hozzánk alig érkezik néhány igény. Mindenkinek kéznél volna már összes kedvence?!

science fiction-fantasy

E két műfaj kedvelői között dúló évezredes háború ismeretes mindenki előtt. És az is, hogy a Csillagvadász Légión nem tűri soraiban az ilyen ellenségeskedést, a másik műfaj rajongóinak megszólasát, becsmérlését, hiszen fel kell ismernünk végre, hogy azonos világban élünk, a Fantázia vidékein kóborlunk, még ha teljesen mások is módszereink. Mert tudjuk, eme ellentét pusztán abból fakad, hogy a két műfaj képviselői nem ismerik egymást, furosa érthetetlen oszadabogaraknak tekintik a másikat. Gondoljunk csak bele, ha egy egyébként hősiességű űrhajós a Fekete Mágus labirintusába kerülne, ott is tanúja volna egy mágikus műveletnek, nem érezné magát elveszítettnek? És mi történik, ha az erdőjárók, kik a modern technikát kapnák kezükbe...? Ezt vetette papírra a Dragon Rider Stúdió. Miközben olvassátok, ne feledjétek, milyen esebdöek vagyunk az Univerzumban!



A DRS A CSILLAGVADÁSZ LÉGIÓBAN

A hajó ütött-kopott tömege méltósággal rőtta útját az űrben. Komputere unottan csócsálta az érzékelők által adott információkat: ismeretlen és feltehetőleg primitív fejlettségi fokon álló vidéken jártak, másszóval az égvilágon semmi nem történt. A komputer, áramkórroncsoló tétlenségét elűzendő, kihívta emberi technikusát néhány menet amőbára.

Negyednégyzetméternyi OX-minta után kevéssé várt események szakították félbe a bajnokságot. Pillanatig tartó villanás kíséretében kisebb űrhajó váltott fénysebesség alá. A komputer lanyha figyelemmel adózott neki, míg az idegen hajó zsilipjéből egy világűri fafa morgana nem bukkant elő.

Repülőszőnyeg! Rajta négy szakfanderez alak. A komputer technikus a egy aszpirin segítségét kérte a látványban való hitért cserébe. Az idegen űrhajó kabinjába átnézve látni lehetett, hogy pilótája a személyzeti zsilip felé inti a szőnyegen lebegő társaságot, majd gépével precízen besuhan az anyahajó dokkjába. Mégsem volt idegen, csupán a vendégek, kiket hozott...

A szőnyeg az űrhajó felé libegett. A fura csapat egyik tagja zászlót szedett elő háta mögöl, kibontotta, s a kifeszített vásznon olvashatóvá vált a felirat: Dragon Rider Stúdió.

Ekkor már a hajó kapitánya is a helyiségben tartózkodott, töprengő tekintetében mosoly bújkált.

- Hát persze - morogta - Ők Légiónk azon részének tagjai, mely a primitívebb világok tapasztalt, mágiaismerő kalandozói közül kerültek ki. Bizonyára tanulmányútra jöttek... - mosolya egyszeriben eltűnt. A szőnyegen közeledő DRS tagjai között mintha vita támadt volna. Másodpercekkel később a szőnyegen ketten - egy magas és egy alacsonyabb - szorongatták egymás nyakát, harmadik társukat

A Csillagvadász Légió fantasy melléklete. 1992 december.

Készítette :

A Hatalom Harcosai Szerepjáték Klub, Keszthely



Előszó

Először is szeretném megköszönni a sok levelet, amit írtatok első 'Mellékletünk' megjelenésére reagálva. Köszönet illeti a Csillagvadász Légiót is, amiért szó szerint magába foglalja szerény 'lapunkat'. Szintén köszönetet érdemel a Keszthelyi Helyőrségi Klub, akik otthont adnak klubunk összejöveteleinkhez. A kapott levelek egy részéből az derült ki, hogy sokan nincsenek tisztában azzal, mi is a szerepjáték. Sokan (önhibájukon kívül) csak a Kaland Játék Kockázat könyvet ismerik, és fogalmuk sincs a Szerepjátékokról (így, nagybetűvel). Az ő kedvükért az alábbiakban dióhéjban szólnék néhány szót a Szerepjátékokról:

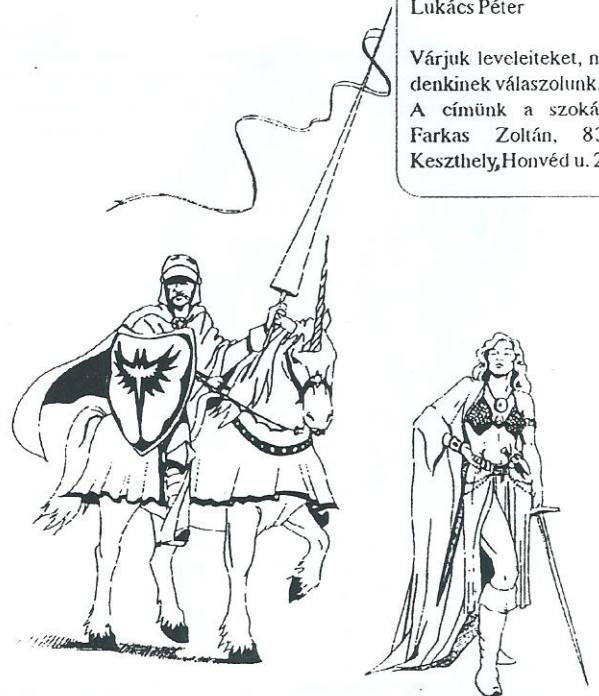
A Szerepjátékok társasjátékok, 4-6 ember játssza őket. A társaság vezető embere a Kalandmester, a többiek pedig a játékosok, akik egy csapatban, egymást segítve hajtják végre a kapott küldetéseket (persze tapasztaltabb játékosok gonosz is játszhatnak, de az elég nehéz, és ilyenkor a csapat gyakran egymással számol le leg hamarabb). A közös célon kívül persze lehetnek egyéni vágyak, célok is, amit akár el is lehet titkolni a többiek elő. Minden játékos kiválaszt magának egy adott személyt, akit ő meg szeretne testesíteni az adott világban. Nagyon fontos, hogy a játékos eljátssza a szereplőjét! Tehát a játékos úgy reagál a helyzetekre, ahogy azt a karaktere tenné. Kezdeknek ezért az ajánlatos, hogy saját magához hasonló jellemű szereplőt játsszon.

A játékmester irányítja a játékot, ő meséli el (ezért nevezik Mesélőnek is), mit látnak, mit hallanak a játékosok. A Kaland Játék Kockáza (KJK) lehetőségeinek száma az igazi szerepjátékokhoz képest nagyon kevés: a KJK-ban mindig előre kijelölt úton mehetsz, egy-egy döntési szituációban csak 2-3 választási lehetőség van. A szerepjátékokban ezzel szemben ott van a Kalandmester, aki azonnal reagál a játékosok reakcióira, így azok bármit (szó szerint) tehetnek.

A Magyarországon megjelent regények közül AD&D kalandokból íródott a Káosz-trilógia, és a közelmúltban megjelent DRAGONLANCE Krónikák trilógia, amit az AD&D megalkotója, az amerikai TSR cég írt.

A mellékletet készítette:
Farkas Zoltán
Kutasi Zoltán
Lukács Péter

Várjuk leveleiteket, mindenkinek válaszolunk.
A címünk a szokásos:
Farkas Zoltán, 8360
Keszthely, Honvéd u. 28.



maguk alá temetve, míg a negyedik a szőnyeg hátsó rojtjain csüngve igyekezett visszahúzódkodni a repülőalkalmatosságra. A vizsály másodlagos eredményeként a szőnyeg akrobatikus oszvarokba kezdett, irányítás hiányában.

- A sisakmikrofonok hullámhosszára! - utasította a kapitány a komputert. Pillanatnyi zümmögés után a gép válaszolt:

- Tessék, a fordítással együtt. A kapitány az ezt követő mondatoktól a korai, békés nyugállomány elringató gondolatát próbálta idézni.

- Legalább azt a kicsit az ablakban, azt hadd térítsem meg!

- NEEEEEM FOGOOOOOD!

- Leszállnál a fejemről? Úgy szeretném látni azokat a szép vörösösen csillogó ékköveket...

- KUUUS!

- Seggitséééég, lezuhanok!

A szőnyeg a véletlen alig hihető játékeként eszméletlen dugóhúzóval a nyitott személyzeti zsilipbe vágódott, utasaival együtt. A hangszórók hangos csattanást közvetítettek, majd egy lehelletnyit ittassnak tűnő hangot:

- Eii... Hello! - és a beszélő hangos zuhanást követve elcsendesedett.

Hát úme, tisztelt Légió. Eképp kezdtük meg tanulmányainkat a számunkra egyenlőre még titokzatos világban.

Obplein Wáho

Üdvözlét! Kapitányunk azóta kiheverte az idegösszeroppanást, nyugalmas beosztást kérve egy csillagközi háborúba küldték, hol mágiának és azok mestereinek nyoma sincs. Viszont a Szerkesztőség kíváncsi volna, hogy egy alapvetően sci-fi-vel foglalkozó klub hogyan képzelné el ezt a találkozást fordítva!!! Várjuk az ötleteket!!!

A Csillagvadász Légió december havi újoncai

A jelentkezés sorrendjében:

Nemes István (Debrecen),
Bartus Zsolt (Miskolc),
Galactic Charta Sci-fi és Fantasy Klub (Zalakaros, Rákhely András légiós vezetésével),
Kópiás Bence (Bugyi),
Sasvári Tamás (Szolnok),
Vastag Zoltán (Lajosmizse),
Yahoo Kid és Saviour (Eger),
Vincze Zoltán (Szuny),
Takácsy Tibor (Pécs),
ifj. Ulveczki József (Püspökladány),
ifj. Badics István (Tiszaújváros),
Elekes István (Budapest),
Tamás Gábor (Pécs),
Lancsarics Viktor (Budapest),
Varga Károly (Tét),
Lucai Ádám (Tatabánya), Kovács Zoltán (Kunfehértó),
Borsós Lajos (Körösnagyharsány), Kisgergely Ádám (Budapest).

Legyetek üdvözölve!!!

A LÁNCZSA HÁBORÚJA A VÉGÉHEZ KÖZELEDIK. a GYŐZELEM MÁR MAJD NEM ITT VAN. DE VAJON KI GYŐZ... A JÓ... A GONOSZ ?

Őrült, elszánt düh torzította el Tanis arcát. Valahogyan rá kell vennie Raistlint, hogy hallgasson a józan észre! Valamilyen módon fel kellene használniuk ezt a furcsa mágiát, hogy valamennyien megmeneküljenek! Tanis elindult, aztán hirtelen megtorpant. Látszólag a semmiből, valójában a mágus karjára csatolt fortélyos tokból előkerült egy kis ezüst tőr.

- Rendben van - mondta Tanis nehezen lélegezve. - Engem megölnél, egy pillanatyra habozás nélkül. De a testvéred? Csak nem ölnéd meg őt is? Caramon, állítsd meg!

Caramon egy lépést tett ikertestvére felé. Erre Raistlin figyelmeztetőleg felemelte a tőrt.

- Ne akard, hogy közelebb jöjjön, Tanis - mondta a mágus. - Biztosíthatlak, hogy képes vagyok megtenni. Amit egész életemben kerestem, most végre a markomban van, és senki sem állíthat meg. Nézz Caramonra, Tanis. Ő tudja! Egyszer már megöltém őt - és megteszem még egyszer...

Igy kezdődik a SárkányLánczsa Krónikák harmadik, befejező kötete, a Tavasz Hajnal Sárkányai.

Ebben a kötetben már sárkányháton lovagolnak hőseink a csatába, hogy legyőzzék a gonoszt. Azonban az ellenség is megerősödött. Feltűnik a Fekete Rózsa Lovagja, Lord Soth a halállovag, és Kitiara hatalmas ármánykodásba kezd. Az Aranygenerális élete veszélybe kerül, és Tanist a Sötétség Királynőjének trónja előtt láthatjuk a Sárkányhadereg egyenruhájában.

Vajon tényleg gonosz lett a féltünde?

Mi történt Raistlinnal?

Utoléri-e Tasslehoffot a Silvanestiben látott rémálom?

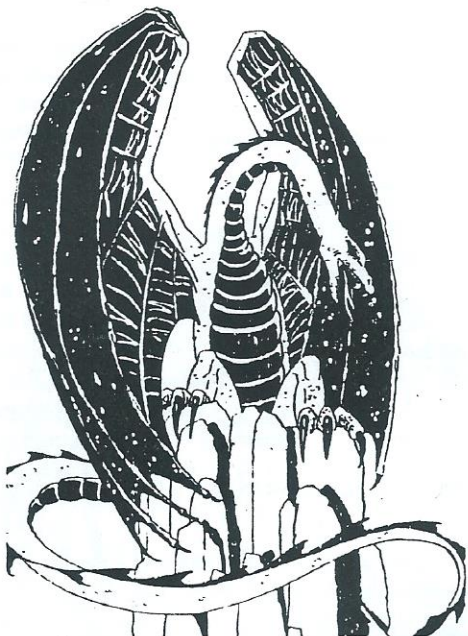
Mik azok a hatalmas lebegő erődök Kalamán felett?

A trilógia befejezésében (majdnem) mindenre választ kapunk.

A SárkányLánczsa Saga következő trilógiája a SárkányLánczsa Legendák, melyben Caramon, Raistlin és Tasslehoff egy igen különös időutazáson esnek át.

Bevallom, hogy a DragonLance Saga a szívem csücske, nagyon szeretem olvasni, és megígérem, hogy a jövőben még lesz szó róla.

-wolf-



MESÉLŐKNEK:

A következőkben egy, a TSR által az AD&D szerepjátékhoz kiadott eredeti kaland leírása következik. A kaland (és még 59 másik) a THE BOOK OF LAIRS című kiadványban található (TSR Inc., 1986)

A Leopárdok

Terület: erdő

Kaland szintje: 18 (átlagosan fejenként 3.)

Totális mágia tapasztalati pont: 4400

Totális kincs tapasztalati pont: az írha értéke 30 arany

Szörny tapasztalati pont:

Megölésért: 1020; Megfutamításért: 765;

Megfutamodásért: 255

Kaland kezdete:

- egy kis faluban minden beszélgetésnek egy témája van, nevezetesen hogy egy furcsa lény tűnt fel a vidéken, ami mindig éjjel támad, és lovakat gyilkol

- a falu főembere szívesen fizetne arannyal azoknak, akik elég bátrak ahhoz, hogy a közeli erdőben az éjszakai lényre vadásszanak

- egy mágus fia fel szeretne bérelni egy csapatot, hogy megkeressék az apját. A mágus napokkal ezelőtt vadászni ment az erdőbe, és azóta nem jött vissza



A leopárdfészek:

Egy hatalmas fűzfa áll egy sekély patak mellett. Vannak egyéb fűzek is a környéken, de ez az egy különösen nagy a fajtájához képest. A fa ágai a patak egyik partjától a másikig terpeszkednek, és elrejtnek egy, a víz felszíne felett terjeszkedő, vastag faágakból álló platószerűséget.

A környező terület részben dzsungel, részben erdő, amiben semmi különös nem történik, és normális élővilága van. A környékre érkező vadászok mindenképpen a nagy fűzhez érkeznek, mivel ez a táj egyetlen jellegzetessége, az ágai messze a többi fa fölé nyúlnak. A fűz vastag ágai miatt nem lehet látni, mi van aiatta, csak ha benéznek mögéjük.

A leopárd a platón készítette el fészket, mivel itt lehetetlen észrevenni míg pihen és eszik, és itt elbújhatnak a kölykei is. A leopárd ösztönösen a vízen keresztül húzza a fához áldozatait, így nem hagy nyomot a fészkekhez.

Az éji vadász:

A hím leopárd minden éjjel vadászik, és a megölt állatokat a fészkébe viszi. Függetlenül attól, hogy a csapat hol táborozik, a leopárd megtalálja őket. A ragadozót a csapat lovai, vagy más háttas állatai érdeklik. Széllal szemben cserkészni be a tábor, és majdnem lehetetlen észrevenni, mivel fekete bundája elrejt az éj tinte-feketéjében. A leopárd meglepi az egyik háttast, és megriasztja a többieket.

Hím leopárd: AC: 6; Mozgás: 12"; Hit Dice: 3+2; Életerő 26; Támadások száma: 3; Sebzés/támadás: D3/D3/D6; THACO 16; Spec. támadás: hátsó mancsokkal D4/D4-et sebez, ha mindkét első mancs talál; Spec. védekezés: csak 1-gyel lehet meglepni; Besorolás: semleges

A leopárd csendes gyilkos, és ha csak egy háttas van a csapattal, a ragadozó hang nélkül megöli, és elvonszolja. A leopárd marmagassága 1.2 méter.

Ha megtámadják, a leopárd védekezik, és megpróbálja elijeszteni a támadóit. Ha ez nem sikerül, elmenekül, és a fészkébe megy, a párjához.

A kölykök:

A csapat végül megtalálja a nagy fűzet, és ahogy közelednek, két leopárd morgását hallják. A két állat két nőtény kölyök, de nagyobb testűek, mint az apjuk, és a tájékozatlan megfigyelő nem veszi észre, hogy még csak kölykök. A fa alatt az állatok éppen egy lovon veszekednek, amit az anyjuk vitt nekik.

Ha a csapat egy kör alatt megöli őket, a kölykök nem ébresztik fel az anyjukat, aki a fán alszik. Ha a kölykök üvöltetni kezdenek a fájdalomtól, vagy felmenekülnek a fészekbe, a csapat az anyával is szembe fog állni.

Nőtény leopárd kölykök: AC: 6; Mozgás: 12"; Hit Dice: 3+2; Életerő 20, 19 a többi ua. mint előbb.

Ha lehetőséget kapnak rá, a kölykök segítségért morogva, üvöltve a fára menekülnek, és elrejtőznek magasan, az ágak között.

A Leopárdok tanyája:

A Nöstény leopárd a fajtájában óriásnak számít: 1.5 méter a marmagassága. Az állat a fészekben alszik, de ha meghallja kölykei üvöltését, akkor azokkal egyszerre a partyra támad. Ha a party csendben elviszi a kölyköket, az anya meg-lephető (D6-on 1-2-t dobva).

Ha a party mászkál, kutatódik a fa körül, a macska felébred. Csak akkor lephető meg, ha a patak irányából közelednek feléje. A platón alvó állat mellett számtalan korábbi étkezés csontjai hevernek az ágak között.

A patak széle felé rengőteleg kisebb, tekerdő ág van. Az állatok ebben nagyon ott-honosan mozognak. és ha a csapat követi őket ide, akkor a macskák minden má-sodik körben meglepik őket, mert különböző, váratlan irányokból támadnak.

Minden nyirkos, ezért majdnem lehetetlen e fát felgyújtani. Mikor a macskák életerőpontja 10 alá csökken, elmenekülnek a csatából.

Anyaleopárd: AC: 6; Mozgás: 12"; Hit Dice: 6; Életerő 40; Támadások száma: 3; Sebzés/támadás: D6+2/D6+2/D10+2 (a pluszok hatalmas erejéből adódnak); THACO 13; Spec. támadás: hátsó mancsokkal D6+2/D6+2-t sebez, ha mindkét első mancs talál, ill. +3-al támad, ha azokat támadja, akik bántották a kölykeiket, és ilyenkor mindig maximálisat sebez; Spec. védekezés: az állat elég okos ahhoz, hogy átlássa a vadászok trükkjeit, nem fél a fáklyáktól, és gödörrel, hurokkal sem kapható el, csak ha nagy gondai eltűntetik a csapdakészítő szagát; Besorolás: semleges

Az állatnak egy ezüst forradás húzódik végig a hátán egy villámlövedék sebétől, amit nemrégien kapott. Sötétzöld szemei, akárcsak párjái és kölykei, visszave-rik a fényt, és a sötétben úgy tűnik, mintha lebegő gömbök lennének a szemek.

A kincs:

A fűzfán semmit sem találnak a kutatók, de ha valaki lepillant a vízbe, ott gyenge fémes csillanást lát. 12 nyereg fekszik a patak mélyén. A nyeregtáskák-ban található felszerelés mind rothadt. Az egyikben található épen egy POTION OF EXTRA HEALING. Ezenkívül még itt van egy kalandozó teljes felszerelése, de már elrohadt, elrozsdásodott.

Úgy tűnik, mindössze ezt találhatják, de ha valaki keres a parton az iszapban, ta-lálhat egy sáros, tépett, mágikus szimbólumokkal teli köpenyt. A köpeny rejteit zsebében egy WAND OF LIGHTNING (19 töltettel) van. A köpeny és a pálcá annak a mágusnak a tulajdona voltak, aki eljött a leopárdokra vadászni.

-wolf-

Történet

Folytatódik a 'szórakozóit', de nagyhatalmú mágus levélfolyama kedves nagy-mamikájához. Most két levelét is elfogtuk, amint galambháton nagymami felé szálltak, és íme: közkinccsé tesszük:

Drága Nagymami !

Örömhírt közlök Vele. Megyünk vissza Zengizbe. Hogy azt az előző levelem-ben írtam, beszéltem Sucumvit báróval, aki kis társaságunkat megbízta, vigyünk vissza Zengizbe egy levelet. De a megbízatás előtt sok minden egyéb is történt. Amikor mentünk fel a várba, észrevettem egy gyanús külsejű fickót, aki a vár ka-puja körül ólálkodott. Szóltam a többieknek, hogy jó lenne kifaggatni, de az örök nem engedték meg, hogy a sorból kilépve elkapjuk a gazembert. Lovagunk, aki-nek van valami érzéke, amivel megérzi a gonoszt, mondta, hogy vigyázzunk a fickóval, mert valami rosszat érez kisugározni felőle.

Felértünk a báró úr elé, és mivel én voltam az egyik, aki elindult Zengizből, en-gem kezdett el faggatni az úr. Hát bizony, nem éreztem magamat túl jól a bór-romban, amikor az útelzárásról kezdett faggatni. Szerencsére elhitte a mesémet, miszerint mi a másik parton jöttünk Fang felé, így nem találkoztunk az utat elzá-ró katonáival. De azért valami csak gyanús lehetett, mert utánam a lovag urat kezdte el faggatni a történetről, és ő aztán - amilyen bolondul becsületes - min-dent kitálalt. Furcsán is nézett rám a báró, de szerencsére nem gerjedt haragra, és nem vetett a patkányok közé pilhenőre.

Képzeld, a varázssítal, amit a varázslónak hoztunk, valami szerelmi bájital lehe-tett, mert az megpróbálta vele elcsábítani a báró úr feleségét, de rajtavesztett a mesterkedésén, és már csak a hóhérra várt, hogy kivégezze. Gondoltam, hátha megkegyelmez neki a báró, ha szépen kérem, és így a varázsló úr adósom lesz, megtanít még valami varázslatra. A báró úr csak annyit engedett meg, hogy át-kutassuk a varázsló házáat, és hiába ügyeskedtünk, csak egy részserpenyőt meg valami varázssítalokat találtunk. A többiek bemehettek a báró úr fegyvertermébe fegyvereket választani, de képzeld, vagy a báró úr volt előrelátó, vagy a másik varázslónak ügyetlen, nem találtak semmi varázsfegyvert. De jó, hogy bemehet-tek a fegyverterembe, ugyanis Boldizsár az éjszaka lement a kazamatákba, hogy a helyi orgyilkos klántól mérget kérjen (el nem tudom képzelni, mire kellett neki !) és ott az orgyilkosok elvágta a torkát. Elcipeltek a templomba, ahol a kék gyémánt fejében feltámasztották, de bizony egy kis gatyán kívül semmi más

nem hagytak rajta az orgyilkosok. Most a báró fegyvertárából újra felfegyver-kezhetett, meg valami utiruhákat is kapott, így a csapat készen állt az indulásra. A báró úr egy csapat kereskedőt is indított Zengizbe, és mondta, csatlakozzunk hozzájuk.

Nézünk a csapat katonát, akik a kereskedőket kísérték, és bizony, nem voltak igazán bizalomkeltők. Hát drága Nagymamimám, most itt állunk a vár bejáratá-nál, én feladom ezt a levelet a galamb hátára. Remélem, az útunk visszafelé nem lesz kalandosabb, mint amikor idefele jöttünk. Remélem, az út során lesz még al-kalmam a levélírásra. A mielőbbi viszontlátás reményében csókol unokád

Eagle

Drága Nagymami !

Megérkeztünk Zengizbe, in-nen folytatom történetünket. Hát bizony, a visszaút sem volt könnyebb, mint odafelé. Ahogy már az előző leve-lemben írtam, Fangból elin-dulva egy csapat kereskedőhöz csatlakoz-tunk, akiket egy csapat kato-na kísért. Gyanúsak voltak a fickót, aki a várban is ott ólál-kodott körülöttünk. Blood Mouth, a hirtelenharagú har-cosunk begerjedt, és min-denáron párbajozni akart a katonák vezetőjével, egy ha-talmas, erős emberrel. Az ne-velte ki is állt vele, és a második csapásával harcosunkat a földre küldte. Kép-zelheted, mennyire ideges lettem ekkor, hisz ezekkel az iszonyatos harcosokkal kel-lett továbbmennünk. Na

mindegy, elindultunk, és már mentünk néhány napja, amikor Ajdin, a vándorunk észrevette, hogy eltértünk a helyes iránytól. Szóltunk a kereskedőknek is, de azok csak mentek tovább a katonákkal, mi pedig - nagy megkönnyebbülésemre - mentünk tovább a helyes irányban.

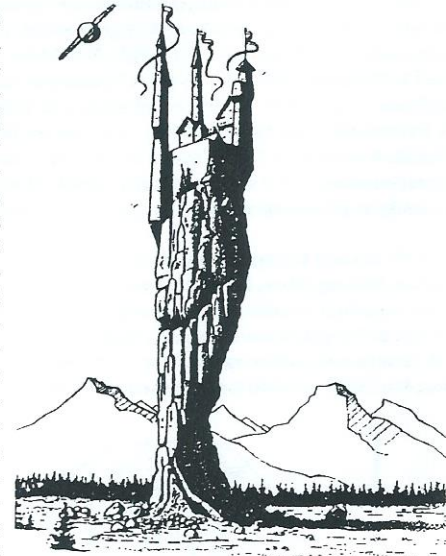
Amikor beértünk a hegy mögé, egyszer csak csatazajt hallottunk, és láttuk, hogy egy csuklyás alak küszködik néhány hatalmas Ogreval. Kettőt már le is vágott, de még mindig volt vagy öt, és már alig állt a lábán. Nosza, nekik estünk mi is, de amire segíthettünk volna, szegény tünde (ezt később pont én vettem észre, ami-kor megvizsgáltam a testet) holtan esett össze. A fiúk derekasan csatáztak, és mi-vel én láttam, ebben a harcban nekem nem osztottak kártyát, odaosontam a halott harcoshoz, és megnéztem, mi is van nála. Találtam egy elátkozott levelet, és sajnos magamhoz is vettem. Találtam még varázstekerceseket is, amiket szín-tén eltettem. Felvettem a harcos kardját is, meg a szép fekete köpenyét, és mire mindezzel végeztem, a többiek is bevégezték a harcot. Ahogy visszamentünk, láttam rajtuk, nagyon dühösen szemlélnék. Gondoltam, biztos haragszanak, hogy én ügyesebb voltam náluk, és eljátszottam, hogy a kard varázslatos. Kép-zeld, úgy tettem, mintha a kezemet rángatná a halott ogrek felé, és azok a bolon-dok el is hitték. Megúsztam annyival, hogy a kardomat Blood Mouth elvette, igaz, én úgy sem értek hozzá, valamint a drágaköveken kellett megosztozni.

És ekkor szerencsétlenségemre elolvastam azt az átkozott levelet. Meséltél már nekem a megbűvölt levelekről, valószínű ez is valami olyan lehetett, mert ahogy a pecsétjét feltörtém, iszonyatos fejfájásom támadt, borzalmas sebek keletkeztek a testemen, és egyre gyengébbnek éreztem magam. A levélben csak annyi volt, hogy elfogadják a tervet, a Carnussról szóló részekkel egyetemben, és ők is nem-sokára készen állnak az akcióra. Aláírásként csak annyi, hogy E.K. A pecséten egy tör, valamint a tör fölött egy korona volt látható.

És ahogy írtam, nem is tudtam a saját lábamon Zengizbe menni, a többiek cipel-tek be, és szerencsémre egy jó pap meggyógyított, de még most is az ágyban lá-badozom. Most befejezem a történetet, mert éppen jön a masszór, és hosszú órákon keresztül a kínok kínjait kell kiállanom, de remélem, tudok még írni Ne-ked, Drága Nagymamimám. Sokszor csókol szerető unokád

Eagle

Hagyjuk hát, hadd kalandozzon mágusunk ezen a vad földön, hadd hajkurássza az élőhalottakat, és a kincseket. Ne reménykedjete, nincs vége: folytatjuk.



Szerepjáték Ismertető

A Cyberpunk világa

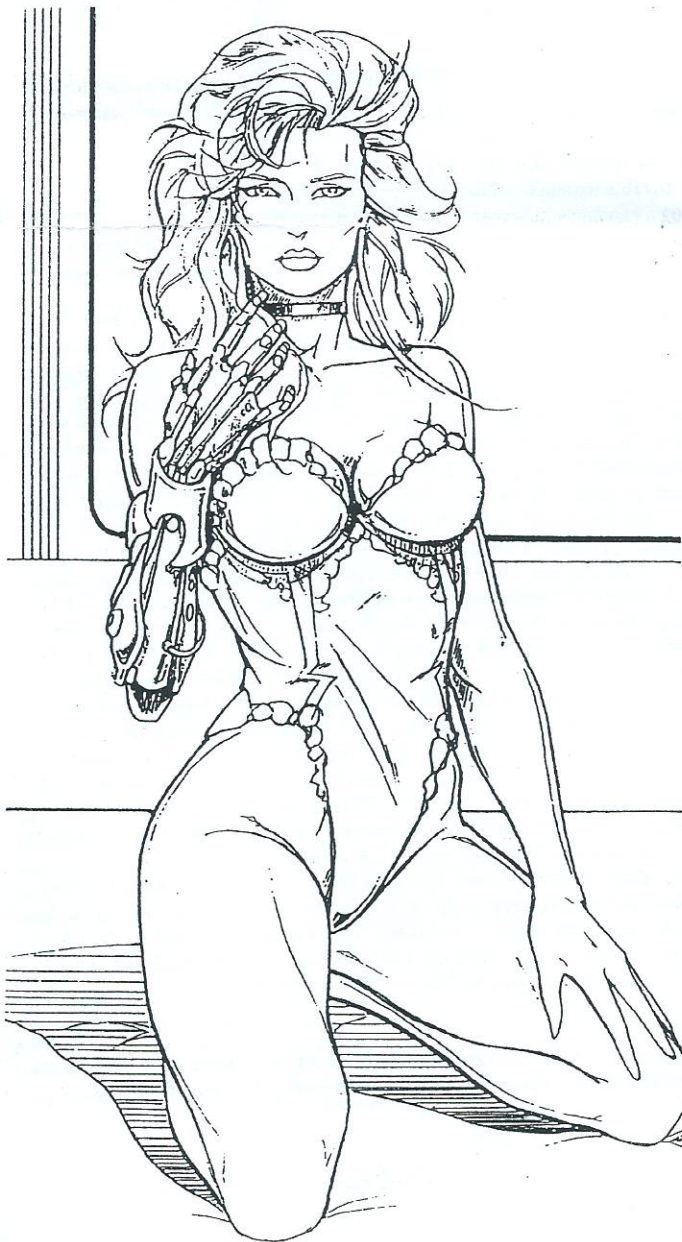
A Cyberpunk egy szerepjáték rendszer, mely a közeli, sötét jövőben (2020 -ban) játszódik. A Cyberpunk világa a mamutvállalatok bérgyilkosainak, a kemény rock hőseinek, a lángoló agyú számítógépvirtuózoknak, és a fejlett csúcstechnikának a világa, melyet Gigantikus vállalatok, konzernek, társaságok irányítanak felhőkarcoló erődjeikből. Akaratukat cyborg bérgyilkosok hadával érvényesítik. Az utcákon bandák járják a szétzúzott urbán vadont, gyilkolva, és fosztogatva. A városokon kívül földjeikről elűldözött nomádok száguldoznak az országutakon páncélozott járműveiken.

Ezt a világot William Gibson teremtette meg a Magyarországon is megjelent 'Neuromanc' (Neuromancer) című regényében, és annak nálunk még meg nem jelent folytatásaiban (Count Zero, Mona Lisa Overdrive, Burning Chrome). Az irányzatnak több követője is akadt, például Bruce Sterling, Walter Jon Williams, Steve Barnes, és még sokan mások, akik regényeikkel, novelláikkal hozzájárultak ahhoz, hogy Mike Pondsmith, Colin Fisk, Will Moss, Scott Ruggels, és Dave Friedland közreműködésével a műfaj a Cyberpunk szerepjátékban csúcspontot érjen. A Cyberpunk világa egy erőszakos, és veszélyes világ, ahol a Jó és Gonosz tradicionális konvencióját felváltotta a célszerűség, a túlélés érdekében. A Cyberpunk szerepjátékban a játékosok karakterei túlélők. Hogy ez a világ hogyan vált olyan-ná amilyen, jól mutatja az alternatív jövő történelme.

- 1990 -Az első Középamerikai Konfliktus kezdete. Az USA intervenciója Panamában, Nicaraguában, Hondurasban, és El Salvadorban. Az USA katonákat küld, hogy megvédje a csatorna övezetét egy ex-amerikai báb diktátortól.

- Kelet és Nyugat Németország egyesülése. A Warsói Szerződés szétválása.

- A Szovjet mega-állam széthullása. Ettől kezdve a volt SZU közeledik a nyugathoz, és a 2000 -es évekre a legerősebb hatalom lesz az európai színtéren.



- A szovjet elnök, Gorbacsov kinevezi utódját a pártban, Andrei Gorborevet
- A Dél Afrikai Köztársaság összeomlása. A következő négy évben csak alig, vagy nincs hírkapcsolat a volt Dél Afrikával. Durva atrocitásokról, és faji háborúról érkeznek hírek.

- 1991 -Az Eurospace ügynökség fellövi a Hermes űrrepülőket.

- A Biotechnika kifejlesztte a CHOOH2-t, az új hajtóanyagot.

- Mesterséges izomszövetet fejlesztenek ki a Stanfordi Kutató Központban.

- 1992 -Államközi egyezmény stabilizálja az Európai Gazdasági Közösséget. Ellenőrző zónák, és védővámok szabályozzák tevékenységét. Közös fizetőegységet léptetnek érvénybe. az eurodollárt, melynek mindenkorí árfolyama az aranyéval egyezik meg.

- Az USA Drog Ellenes Végrehajtó Ügynöksége új növényi vírus fejleszt ki, és vet be a világ koka, és mák ültetvényei ellen.

- Chile és Ecuador kormányszata összeomlik.

- Kegyetlen kábítószerháború tör ki az európai kábítószer vállalatok, és az amerikai bandák között.

- Oroszországban felszerelik a hadseregben az első magasenergiájú lézert.

- 1993 -Az első TRC biológiai interface chippet kifejlesztik Németországban.

- Kolumbiai kábítószerkirályok felrobbantanak egy taktikai nukleáris létesítményt New York -ban. 15000 halott.

- 1994 -A 94-es gazdasági világválság és tőzsde krack. Az USA gazdasága meggyengül és összeomlik.

- Nukleáris szennyezés Pittsburg -ben megöl 257 embert. A rákos megbetegedések és halálesetek megsokszorozódnak az elkövetkező 10 évben.

- 1996 -Az USA összeomlása apró államokra, városokra. Tömeges munkanélküliség, csőd. Minden 4. emberből 1 othontalan.

- A Törvényszéki tisztogatás. Feldühödött polgárok meglincselnek több száz, büntözött védő ügyvédet.

- Az alkotmányt felfüggesztik, és az USA -ban életbe lép a statáriális bíraskodás.

- 1997 -A Közel Keleti összeolvadás. Atomcsapás rádióaktív salakká változtatja Iránt, Irakot, Líbiát, Csádot, és az Egyesült Arab Emírátsot. A világ olajkészletei a felére csökkennek.

- 1998 -Géprombolók szektái jelennek meg Nyugat Kentucky -ban.

- A 98 -as nagy szárazság, melyet éhínség követ.

- Richter skála szerinti 10.5 -ös erejű földrengés rázza meg Los Angeles -t. A város 35% -át elönti a tenger. 65000 halott.

- 1999 Mileneumi kultuszok tűnnek fel, 2000 -re világvégét hirdetve.

- 2000 -Milleneumi kultisták gyilkos ámokfutása jan. 1. -én. Tömeges öngyilkosságok.

- Pestis járvány százezreket öl meg Európában, és Amerikában.

- 2001 -A Hálózat, és a hozzá tartozó műholdak elkészülnek.

- 2002 -Élelmiszerválság. Egy mutáns vírustörzs elpusztítja a SZU és Kanada élelmiszermelését. A SZU biofegyver bevetésére gyanakszik.

- 2004 -Az első klón szövet kinövesztése új sterilizálási eljárásokkal.

- 2005 -Elkészítik a cybermodemet, az agy és a számítógép közötti neurális kapcsolatteremtőt.

- 2006 -Az első emberi klón létrejött. 6 óráig él, és tudattalan.

- 2007 -A Második Vállalati Háború a dél kínai tengerek olajmezőiről.

- 2008 -A volt USA úrháborút indít a SZU ellen, melyet az európai közbeavatkozás miatt elveszt.

- 2012 -Elszabadult katonai vírus megöl 17000 embert Chicagóban.

- 2013 -Az első mesterséges intelligenciát hozza létre a Microtech Sunnyval C.A.

- 2015 -A cyber zsoldosok fénykora.

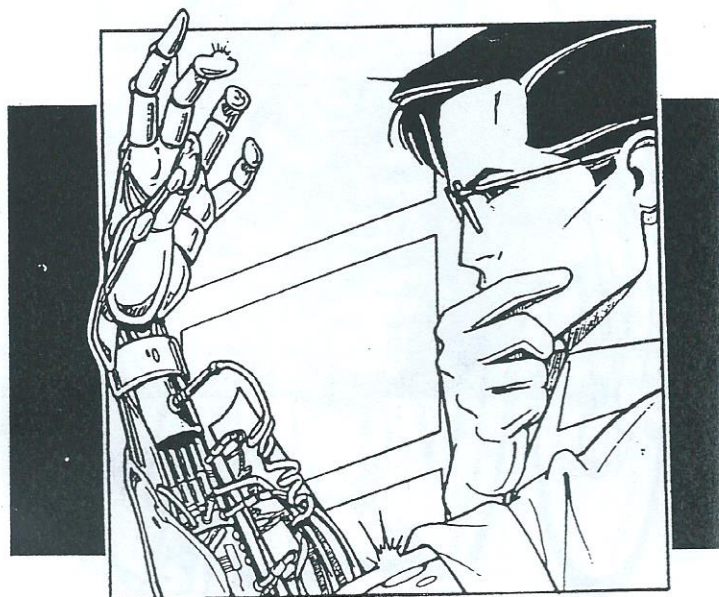
- 2016 -A 3. Vállalati háború, amely a Hálózatban zajlott.

- 2017 -Az első önálló tudattal rendelkező emberi klón létrejött.

- 2018 -Gerillaháborúk Európában.

- 2019 -A földközeli űrállomások kolóniáinak felkelése.

- 2020 -A jelen...



Magának a játéknak a szisztémája elég egyszerű, könnyen megérthető, és megtanulható, de rendkívül halálos. Elégé reális, mert könnyű a játékban ölni, de meghalni is. A más szerepjátékokhoz (pl. AD&D) szokott játékosok hamar megtanulják, hogy itt már nem hősök, hanem túlélők. A második dolog ami letálasítja a játékot az az, hogy a játékosok között nincs olyan összetartó közös cél, mint például a Gonosz erők megállításása, szörnyek megölése, hanem csak pillanatnyi közös érdekeik vannak, amelyek érdekében még egymással is szembeszálhatnak.

A harmadik az, hogy nem lehet tudni, hogy kiben mi rejlik. Gondolok itt arra, ami a punkit cyberpunká teszi, a cybertechnológiára, azaz minden testbe építhető dologra, amely tökéletesebbé, és kevésbé emberivé teszi az embert. Mesterséges szövetekkel, és huzalokkal az erő fokozható. Neural processzorral a reflexek megsokszorozhatók. Páncél hordható a bőr alá illetve, pengék ugorhatnak elő a kézfejből. Biochip programok futhatnak le az agyban, képessé téve használóikat olyasmire is, amivel még sohasem foglalkoztak.

A játékosok a következő szerepeket alakíthatják -játszhatják - a cyberpunk szerepjátékban:

- Solo, a XXI. század magányos zsoldosa, bérgyilkos, testőr, katona.
- Netrunner, a Hálózat adatmezőinek vándora, aki betör adaterődökbe, felveszi a harcot gyilkos programokkal, és inkább a számítógépben, mint a valódi világban élnek.
- Techie, a cyberpunk -ban sok minden függ a gépektől, ezekhez viszont érteni kell. Ebben a techiek a legjobbak. Legyen az elektronika, mechanika, vagy cybertechnika.
- Media, riporterek, akik egy jó szót nem félnek még a bőrtüket is vásárra vinni.
- Rendőr, a maximális törvényt testesítik meg a XXI. század utcáin. Minden új nap egy új harc számukra.
- Vállalati ügynök, ravasz üzleti rablók, akik halálos hatalmi játékokat játszanak.
- Fixer, üzletkötők, csempészek, informátorok, akik mindenről tudnak, ami az utcán történik.
- Nomád, az országutak harcosai akiknek a fegyverükön és járművükön kívül semmijük sincs, mindent elvettek tőlük a vállalatok.

A cyberpunk szerepjáték azoknak való, akik nem félnek a kilátástalan helyzetektől, képesek csak magukra számítani, és nem félnek meghalni.



sci-fi

irodalom-irodalom-irodalom

Ymir Purusa:

Háromezer Csipkerózsika

Sant ébresztette élsőnek az automatika, mint a legénység orvosát, majd véglegesen bedöglött. Így rá várt a feladat, hogy a személyzetet egyenként, saját kezével ébressze fel, de ettől nem esett kétségbe. Mikor visszatért ereje, kimászott a hibernátorkapszulából. A végtelen teremben még háromezer férfi és nő aludta mélyhűtött álmát, és a hajón kívül egy idegen nap fénye ragyogta be az öt ismeretlen bolygót. A telepések erről mit sem tudtak még.

Ha nem volnék, örökké aludnátok - gondolta San és ebbe beleborzongott. A Föld messze fölük, újabb űrhajó érkezése a következő kétszázézer évben nem várható.

- Háromezer Csipkerózsika és a messzi környéken én vagyok az egyetlen herceg. - Úgy döntött, hogy mielőtt bárkit is felébreszt, megfürdik. Zuhogott rá a forróvíz, kezéből kicsúszott a szappan. Csukott szemmel lépett, hogy megtalálja. Aztán kisiklott lába alól a talaj, hiába tárta szét karjait, kapaszkodót nem talált. Tarkóját a zuhanyzó fémkeretébe ütötte. Tágranyilt, üveges szemére surrogva ömlött a víz...



sci-figyelő

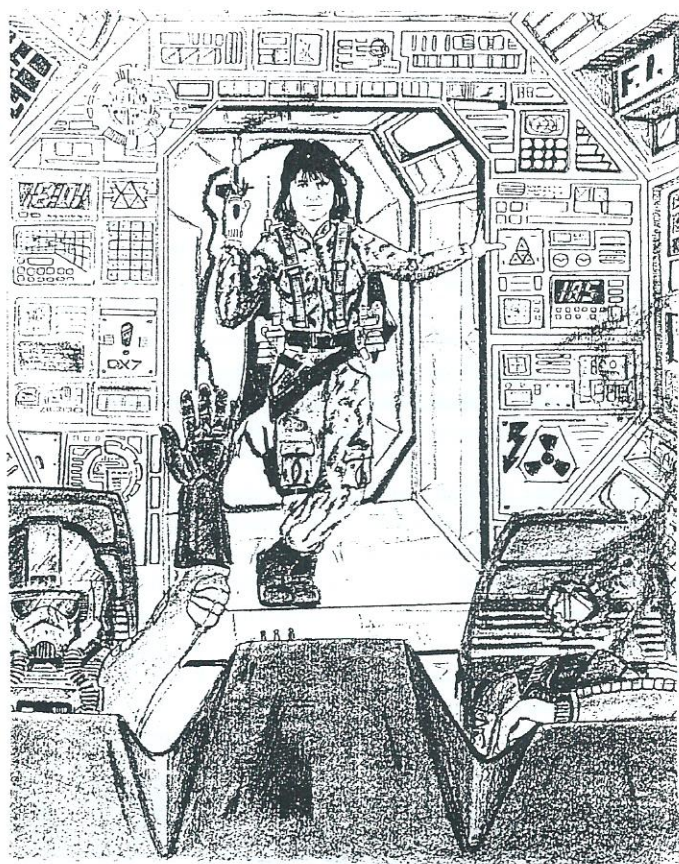


- És ismét Heuréka! Sőt, kétszeresen Heuréka! Ugyanis két újabb Csillagvadász Légios klub megalakulásáról számolhatunk be. Az egyik a Galactic Charta Zalakaroson, a másik a Varázserő klub Dunaújvárosban. Továbbá értesítést kaptunk, hogy előreláthatólag januárban alakul a következő CSL klub Pécsen, a Mélyűr Lovagjai néven, Tamás Gábor vezetésével. A Galactic Charta Rákhely András, a Varázserő klub Kovács S. Ervin vezetésével kezdte meg működését.

- Figyelem! A neves Marsyas sci-fi klub (a CSL tagja!) 1993. január 23-án tartja öt éves fennállásának ünnepi évfordulóját szombaton, 13 és 20 óra között. Helyszín a Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár XI. kerületi főkönyvtára (Budapest, XI. ker. Etele u. 55. I. emelet). A program szenzációs, de a légiosok figyelmét azért is hívjuk fel különösen az eseményre, mivel ott először találkozhatnak személyesen a CSL vezetőivel, és a Légio veteránjai kétórás játékbemutatót tartanak a Csillagvadász Légio című szerepjátékból. Ezen kívül vendég lesz még Lőrincz L. László és Trethon Judit. Minden légiosnak: OTT A HELYETEK!

- A miskolci hirneves science fiction klubba beépített légiosunk titkos csatornákon jelentette, hogy a MISCON 93 fantasztikus rendezvényeire 1993. június 25-26-27. (péntek-szombat-vasárnap kerül sor. A tervezett programról később részletesen beszámolunk!





Strangers: Árnyékban

Ha éjszaka magad vagy az utcán
A rémülettől a hideg is kiráz
Mi lehet az ott az árnyékban

Magad vagy az utcán
Mi lehet az árnyékban
Talán egy kutya
Vagy egy macska
Te mit gondolsz, mi az
Mi az ott az árnyékban

Csillogó, fényes és mozog
Légy nagyon óvatos

(FORDÍTOTTA KOCH GYÖRGY, 1978)

S.O.S. pályázati felhívás!!!

A CSILLAGVADÁSZ LÉGIÓ PÁLYÁZATOT HÍRDET TAGJAINAK, MELY FOLYAMATOS, ÉS 1993. JANUÁRJÁTÓL INDUL. ELSŐSORBAN EGYPERCES SF NOVELLÁKAT, VALAMINT FÉNYMÁSOLHATÓ SF GRAFIKÁKAT VÁRUNK. KIKÖTÉS, HOGY MIND A NOVELLÁK, MIND A RAJZOK VALAMILYEN KAPCSOLATBAN ÁLLJANAK A CSILLAGVADÁSZ LÉGIÓVAL, HOGY ÁLTALUK LASSAN MEGTEREMTŐDJÉK AZ A VILÁG, MELYBEN TI EL TUDNÁTKOZNI EGY ILYEN LÉGIÓ LÉTEZÉSÉT. A PÁLYÁZAT HAT HÓNAPOS, AZ EREDMÉNYT HAVONTA KÖZÖLJÜK, DE CSAK AZ MARAD VERSENYBEN, AKI MINDEN HÓNAPBAN LEGALÁBB 3 NOVELLÁT ÉS/VAGY 5 RAJZOT BEKÜLD. A GYŐZTES MŰVEKET FOLYAMATOSAN KÖZÖLJÜK, A DIJ ÉRTÉKES, DE TITKOS!!!

Bemutatkozik a



szerepjáték klub, Győr

A gyertyafény lomhán mozdult a falon, a csendet valami megtörte: "Öhhrö... öhhöröm...hm...mm. Ez a hideg cella a sirba visz?" Az öreg vállára csapta szakállát és pennáját éjkék ténába mártotta.

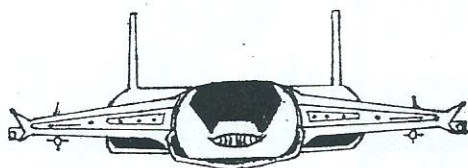
"A kezdetek a múlt sötétjébe vesztek. Oly régi e história... hhmhrröhm. Neked mi a véleményed, Archimédesz?"

A szoba sarkában a fülesbagoly hirtelen megfordította fejét, szemei sárgán villogtak. Közben a toll végéről kövér csepp hullott alá. "Jöjj, emlékezet tavaszi fuvallata". E szavakkal a polcra súlyos könyvet emelt le az öreg, az asztalra helyezte és felcsapta. A levegőt sűrű por szőtte át. "Hkrökhömm...hmröm...a sirba visz. A halhatatlan istenekre, bizony oda." Az ajakmozgásra ősi rúnák sorai szabadultak fel, halkán csikordult a szék. "Incipio Archimédesz! Kezdődjek... ó, Jupiterre, oda a drága pergamen!" A borjúbőrön csinos tintapaca folyt szét. Az öreg újat vett elő, ives ákombákomokat kezdett inni rá:

"Mindaz, amit most olvashatsz, kedves barátom, bizonyítéka annak, hogy földi létünk minden pillanatát fatális véletlenek igazgatják. Hajdanán két testvér tért be a győri Galaktika klubba, s egy Harc és Varázslattal kezükben távoztak onnan. Barátaikkal ámulva forgatták a lapokat, de mint később kiderült, nem a füzetecskék ejtették őket rabul, hanem valami más. A fantasy. Csak egy nyom volt, melyen tovább indulhattak: a hátoldalon egy sárkány, előtte bátor harcos és három szó: Dungeons and Dragons. Semmi többet nem tudtak róla. A szerencsés csillagok egy barátjukat a tengeren túra segítették: tőle kértek hát tanácsot, mi lehet ez a DandD. Sebes szárnyon, Air Mail jött a hír, s később egy szabálykönyv is: heuréka! Még tájaikra sem ért a kódex, Aquimcumba utaztak mágikus anyagért. Elérzékenyültek a kincsek tárházán. Eleddig nem is remélték, hogy bárkit találnak szerte e hazában, ki ismerné a DandD-t. 1992 telén, kilenc felihoddal a kezdetek után klubot fundáltak, mit Sárkányszívnek tiszteltek, s teszik ezt ma is, szerte e vidéken. Maroknyi bajnokaik Mystara világába csöppentek. Sok nép városait megismerték, számos nép eszejárását kitanulták, s tengeren is sok erős gyötrelmet túrtak a szívükben. Valódi barátokra lettek Győr és Sopron városokban. Egy híját ismerték örömlüknek még, klubhelyiséget kértek és megadák az ég. Sietve gyűltek hívószavukra ifjak és leányok. Soraik megerősödtek, elszántságuk megszilárdult, s az ADandD fogásait is megtanulták. Tagjaink száma e napig két tucatra emelkedett. Várnak téged is minden osütörtökön Győrött, az Ifjúsági Házban (Árpád út 44.), 15-20h-ig.

Eddig a történet, s ha van merszed kitanulni ördögi praktikáikat, fogj tollat és papírt. Cím: Inhaizer Gyula, Győr, Szt. László u.40. 9019

"Öhhö...öhhöröhhö" hallatszott "Ez megvolna, Archimédész" A bagoly tekintete gazdájára szegeződött. "Gyere s vidd eme tekercset a Csillagvadász Légiónak. Sürgös!" Szárnysuhogva tovaillant a madár. "He. Csakhogy kész." Az öreg elfújta a gyertyát, árnyékba borult a cella. A sötétben halványan derengett egy kővé vált Sárkányszív.



A Csillagvadász Légió 3. számában látható képek Badari Szabolcs, ÖBP, Ulveczki József és Simon Zoltán munkái. Köszönet!

jön—Az Univerzum istenei—jön

A Csillagvadász Légió fantasztikus levelező játékot indít 1993. januárjától! A játékba folyamatosan be lehet nevezni. Nevezési díj egy alkalommal 50 forint értékű bélyeg (lehetőleg kis címletekben – pénzt nem fogadunk el!). A játékosok egy-egy un. Öröklétűt, dimenziókon keresztül kóborló, de éppen csapdába esett energialeányt személyesítenek meg, feladatuk, hogy egy a vaskorban megrekedt civilizációt tovább fejlesszenek, míg közülük is ki nem fejlődik egy Öröklétű.

A részletes játékfelhívást a Csillagvadász Légió Csillagmesék című antológiájában találjátok (lapzártakor még nem tudjuk, hogy eme kiadvány pontosan mikor jelenik meg, de igyekszünk!).

A játék részletes szabályzatát azonban kizárólag azok kapják meg, akik beneveznek és így belépnek az Univerzum istenei közé.

A játék időtartama bizonytalan, a játékosoktól függ, mikor érik el a végcélt. A díjazás viszont több kategóriában bőséges lesz.

Minden érdeklődő levélre válaszolunk (amennyiben felbélyegzett válaszborítékot kapunk!).

CSILLAGTEREMTŐ ÜDVÖZLETTEL A SZERKESZTŐSÉG!

Csillagvadász Légió

A CSL klubhálózat havi kiadványa,
kizárólag belső terjesztésre.

Megjelenik havonta.

Főszerkesztő: Böszörményi Gyula

Munkatársak: Jávor Lajos, Simon Zoltán

Felelős kiadó: Benedek Zsolt

Megrendelhető: Erdőkertes, Petőfi S.u.49.