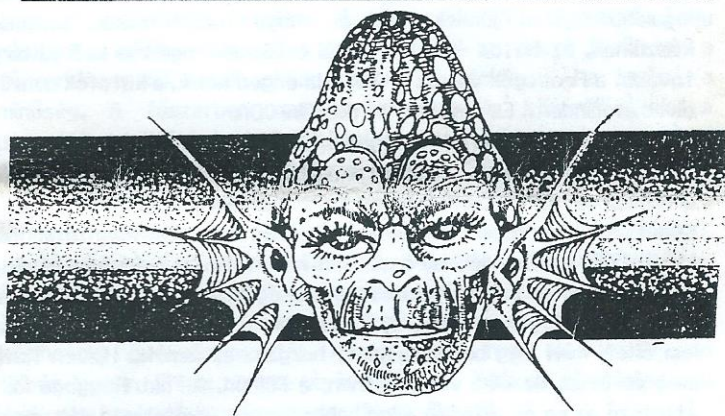


Csillagbadász Légió

Fantasztikus kiadvány
kizárólag légionistáknak

A Csillagbadász Légió infója
I. évfolyam 2. szám

1992 NOVEMBER



Bocs!!!

Mert a szerkesztőség sincs meglegedve a Légió lapjának első számával. Elnézést kérünk az olvashatatlan sorokért, betűkért, a bukdácsoló lapszélékért. Igyekszünk ezeket kijavítani, de kérjük tagjaink türelmét, hiszen mi is menet közben tanuljuk a szerkesztés mágikus módszereit. A lap kb. négy-öt szám után fog úgy kinézni, ahogy szeretnénk, kialakulnak majd az igényekhez megfelelő rovatok, megjelennek a galaktika mélyébe vezett betűk. Számítógépes szövegszerkesztő programunk sokat tud, pl. bosszantani minket, összekeverni a sorokat, kitörölni másodpercek alatt egy napi munkát, stb. Az újság formátumát sem változtatjuk egyelőre, mivel semmiképpen nem szeretnénk a hagyományos formával dolgozni, nehogy fantáziatlansággal vádoljanak bennünket. Az oldalszám bővítésére sajnos nem készülhetünk, mivel zsebből fizetett költségeink nem teszik lehetővé. De mindenféle szerencsejátékkal próbálkozunk!

Csak türelmet kérünk, mi tényleg igyekszünk! A Szerkesztőség



irodalom-irodalom-irodalom

Gyurosek Judit: Fecsegők

A figyelmeztető jelzés hat órája búgott. Bárki másnak idegtépő lett volna, Danny viszont örült neki. Enélkül is mindig megvolt az az érzése, hogy körülötte vannak. Most legalább biztos lehetett benne. Ez a Műszer volt egyetlen társa itt, a semmiben. Csak a Műszer tudta érzékelni a Fecsegőket. - Hogy miért Fecsegők? Hát van jobb nevük? Találtak-e már ennél hangzatosabb nevet besorolatlan fajtajú antilényeknek? Akik vannak ugyan, de senki nem látja, nem hallja őket. Itt vannak mindenhol és csak a Műszer fedezheti fel őket. Ha kritikus közelségbe jönnek, megszólal a figyelmeztető jelzés...

Mégis, Danny tudta, hogy már régebben itt vannak. Kijátszák a Műsért is. Ügyesek. Bebújnak a zárt zsilipkamrán, végighancúroznak a folyosón, letelepszene a gumiszőnyegre, eljátszanak a vezérlőpult gombjain. Játékosak.

Érezte a jelenlétüket, ha nem is látta őket. Aztán hatkor felbúgott a jelzés. Danny összeresztett, majd nyugalom áradt szét benne: most legalább nyíltan jönnek. Akarják, hogy tudjon róluk. Valamire készülnék, ez biztos - de hát végül valakinek engednie kell. Ki bírja tovább, a Fecsegők vagy... Örület. Ha enged nekik, a kutatók szerint elveszít mindent. És nem akart átkerülni ODA.

Érezte, hogy leteperi a kétségbeesés: a Földet akarja. Annát akarja és az ivócimborákat. A vacsora előtti pókeresatákat. A kiszolgált úrhajósnak járó fizetését... Meg kellene húzni azt a kart, sebességre kapcsolni és visszaszárguladni a Földre. Megfutamodni. Megtették már mások is, összesen heten. Azóta boldogan élnek a családjukkal, kicsiny tanyákon és a Fecsegőkről szóló kutatási anyag csak mese a gyerekeiknek. Ő, Danny meg itt ül a semmi közepén és lesi őket, mint egy becsavaradott horgász az úszót... Hiszen fiatal még és erős. Az élet várja otthon, a Földön. A Föld. Ragyogó kék, áttetsző az ég és a felhők mind habostorták. A réteken talán éppen tavasz van, falusi házuk piros tetején napfény csillan. Anna az erkélyen áll és szöke haját kócolja a szél.

Danny megmozdult és a kormányra csapott. - Gyerünk! - De a semmi markolta meg. A kormány a helyén volt, de a keze átment rajta. Az úrhajó áttetszővé vált, foszladozni kezdett. A csillagok kihungtak és más, vörös, zöld, lila égitestek gyúltak helyettük.

Danny nem mozdult: ha tudott volna sírni... De ez már a múlté volt. -Anna! - ez volt utolsó gondolata. A keze lassan fehér lett és csillogó. Azután körülvették a hozzá hasonló fehér, csillogó testű Fecsegők és vidám duruzsolással kísérték új társukat városuk felé.

A Fecsegők városa fölött vérvörös csillagok lüktettek. Színük azt mutatta: vihar közeledik. A Fecsegőknek ez mindegy, ilyenkor behúzódnak zöld palotáikba...

+++++

HIPERTÁVIRAT!!!

A TELETEX ADÁSAIBAN NOVEMBER 1.-TŐL RENDSZERESEN JELENTKEZIK LÉGIÓNK SAJÁT ROVATA A 406. OLDALTÓL ÉS ÍGY NAPONTA KB. 300 EZER TEVÉKESZÜLÉK KÉPERNYŐJÉN OLVASHATNAK RÖLUNK. A LÉGIÓS ROVATBAN SCI-FI NOVELLÁK, PÁLYÁZATOK, HÍREK JELENNEK MEG. DE A SZERKESZTŐK TERVEZIK FANTASY ROVAT LÉTREHOZÁSÁT IS. AKI SZÍVESÉN SEGÍTENÉ MUNKÁJUKAT, SZERKESZTŐSÉGÜNKNEK JELEZZE. JELENLEG KÉT PÁLYÁZATOT INDÍTOTTUNK ÚTNÁK ÉS A LÉGIÓBA TOBOROZZUK AZ ÚJONCOKAT.



Düne



Ismerkedjünk meg egy egészen friss, ropogós programmal. Az SF ismerőinek bizonyára nem ismeretlen a cím. A Virgin Games software cég ismét nagyot dobott a Düne számítógépes adaptációjával.

A történet az Arrakison (Düne) kezdődik, a játékos személyesíti meg Paul Atriedest. A program nagyjából követi a könyv történetét. A játék azon a napon kezdődik, mikor a Dünére érkezik az Atriedes család. Az ellenséges Harkonen familia nagy területet tart uralma alatt, a játékos viszont szinte semmit. Első feladata, hogy maga mellé állítsa azt a néhány fremen sziecset, amit ismer. Ezután utalásokat kap más sziecsek helyéről. A fremeneket beállíthatja fűszertermelésre, később harci kiképzést is adhat nekik. Eközben ki kell elégítenie a császár egyre növekvő fűszeréhségét.

A játékos találhat fűszergyárakat, fegyvereket, ornitoptereket. Ahogy halad a játékban, látomásai lesznek, mentális képességei növekszenek. Több sziecscsel tud mentális kapcsolatba lépni anélkül, hogy odarepülne. A játék hátránya, hogy szigorú logikai sorrendre épül. A játékos találkozhat kereskedőkkel, akikről fűszerért cserébe fűszergyárat, ornitoptert, lézerfegyvert vásárolhat. Ha talál új sziecset, ajánlatos kiküldenie a fűszerfelderítő csapatot, hogy megtudja, milyen minőségű a fűszer, mivel az adott területen a fűszerkitermelők csak akkor hajlandóak dolgozni, ha ismert a minőség. A fűszerben gazdag területek is kimerülhetnek, a csapatokat költöztetni kell. Közben néha nem árt hazatérni a családi palotába, ott is van felfedezni való. A 30-40. nap között a mélysivatagban is felfedezhető 10-15 sziecs, és ott találkozhat a játékos Csanival. Szerelem első látásra! Ahogy Gurney Halleck megtanulja a fegyverek kezelését, ajánlatos elkezdni néhány fremen osztag kiképzését. Ha a játékos idő előtt megissza az élet vizét, bizony feldobja a homoki surranót! A mélysivatagban viszont találhatóak növénytermesztők, hiszen a cél, hogy a Dünéből zöld bolygó legyen. Ehhez persze víz is kell! Ha a játékos megtámad egy Harkonen bunkert, kemény meglepetések érhetik.

Játék közben kérhető statisztika az állásról, megtekinthető ahogy a bolygó forog tengelye körül, ekkor nyíl mutatja a játékos aktuális tartózkodási helyét, piros foltok a területi fennhatóságát, kék a Harkonenekét. Külön "képernyő" jelzi a saját és a Harkonenek adatait, az emberek létszámát, a fűszertermelést, stb.

A cél természetesen a bolygó feletti feljáratás megszerzése és növényekkel való betelepítése, de hogy ezután van-e még valami...?

A Düne osztályzatai szerintünk - (1-től 10-ig)

zene - hang	2
grafika	10
fantázia	6
stratégiai-taktikai lehetőségek	6
valósághűség (logika)	9
gondolkodásra serkentő hatás	5
végkifejlet	?

Simon Zoltán



Csere-bere!

VARRÓ TIBOR (HÓMEZŐVÁSÁRHELY, DÉLIBÁB UTCA 17.6800) KERESI A GALAKTIKA 8. 9. 10. 11. 12. 13. 15. 17. 18. 19. 20. 22. 23. 25. 27. 29. 34. 38. 54 ÉS 57. SZÁMAIT.

CSERÉBE AJÁNLJA A GALAKTIKA 79. ÉS 100. SZÁMAIT

Készítette:

A Hatalom Harcosai

Szerepjáték Klub, Keszthely



Bemutató

Hát ezt nem hittük volna!

Mármint, hogy a Hatalom Harcosai Szerepjáték Klub egy hónapos fennállása után már melléklettel jelentkezik egy csillagközi lapban. De azért örülünk neki! Köszönjük!

Kik is a Hatalom Harcosai? Egy fantasy és AD&D klub, amelyet 1992 október 5-én hozott létre egy maroknyi megszállott -jelen cikk íróival az élen, akik egy éve kezdtek ismerkedni a szerepjátékok királyával az AD&D -vel, mint kezdő játékosok, és meséljük, aki három éves játék és mesélői tapasztalattal, és az 1992 -es Magyar Fantasy Bajnokságon szerzett bajnoki címmel rendelkezik. Az egy éve még kezdő játékosok ma már mint kalandmesterek katoztatják tapasztalataikat.

Annak ellenére, hogy a taglétszám még elég alacsony, (16 fő, bár még csak egy hónapja működik a klub) a lelkesedésünk óriási, és a lehetőségeink szinte korlátlanok. Egyetlen okunk volt szomorkodni, hogy sehol nem ismernek bennünket (még itt Keszthelyen sem). De hála a Csillagvadász Légióknak kilépünk az ismeretlenség homályából. Szeretnénk, ha a Csillagvadász Légiókn keresztül minél több fantasy rajongóval megismerkedhetnénk, és kapcsolatot teremthetnénk. Várunk tehát minden fantasyvel, vagy AD&D -vel, vagy bármilyen kapcsolatos levelet. Ígérjük, minden levélre válaszolunk.

Levélcím: Farkas Zoltán, Keszthely, Honvéd u. 28. 8360.

Szóval rovatot kaptunk, és igyekszünk ezt kihasználni. írni fogunk könyvismertetéseket, folytatásos regény-félt, bemutatunk más, kevésbé ismert szerepjátékokat, ismertetünk számítógépes játékokat, meg minden más, ami eszünkbe jut. Hát akkor kezdjük...

-kz-

Csere-Bere



Ebben a rovatban szeretnénk a szerepjátékok iránt érdeklődő (de a magas árártól kicsit idegenkedő) játékosokat összehozni.

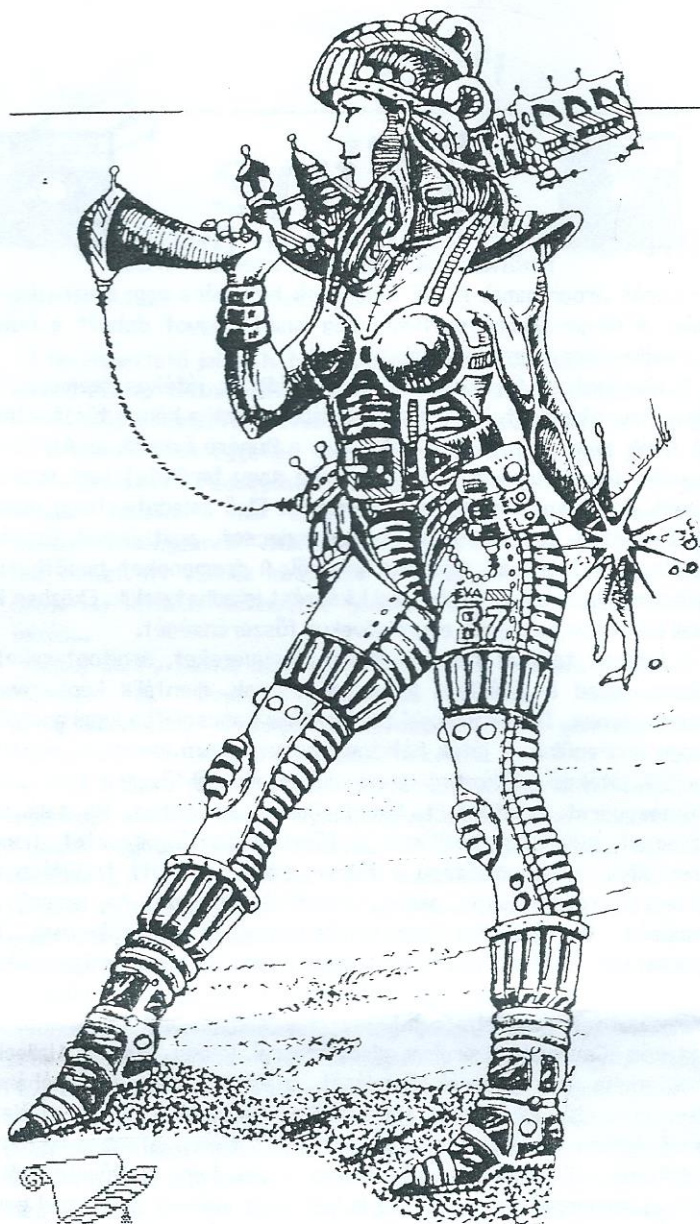
Keressük egy fénymásolás erejéig (vagy fénymásolva) a Dragonlance Adventure Gamebookot, és a Monstrous Compendium I-II-t, valamint a Monstrous Compendium Dragonlance-t, a Monstrous Compendium Forgotten Realms I-II-t.

Cserébe tudok adni: Players Handbook(félig magyar, most készül a többi), DMG, Unearthed Arcana, Monster Manual(magyar) (1st editionhoz tartozó valamennyi), The Atlas of the Dragonlance World-öt, és magyar nyelvű 1st-ös varázslatfordításokat.

-wolf



A melléklet készítői:
Kutasi Zoltán (kt)
Lukács Péter (eagle)
Farkas Zoltán (wolf)



sci-fi

irodalom-irodalom-irodalom

Fel a tetőre!

Nem bírta tovább.

Az emberiség hatszáz év óta gigantikus városaiba, kétszáz emeletes, ablaktalan házaiba szorult. Az épületeket alagutak kötötték össze, a városokat légmentesen zárt metrósövek. A jelentések naponta megerősítették, hogy odakint minden élet elpusztult, a levegő szennyezettsége elviselhetetlen, a nap örökre radioaktív felhők mögé búj, elektromos viharok dúlnak. A városokban, házakban jó, van fény, meleg, élelem. Hatszáz éve senki nem látta a Földet.

Bek nem bírta tovább. Ki akart jutni a tetőre, bár tudta, hogy azonnal meg fog halni. Felfeszítette az ősrégi, elfeledett kijáratot, amire véletlenül bukkant rá. Visszatartotta légzését. Csak addig el ne pusztuljon, míg egyetlen francos pillantást vet a Földre.

A tetőn ragyogott a nap. Tavasz volt, a szemhatárig zöldellő erdők, színes rétek, tiszta folyók váltották egymást. Bek sikoítani akart a gyönyörűségtől.

A férfi zöld ruhában, fegyverrel a kézben lépett elé a liftakna háza

→ → → → → → → → → → FOLYTATÁS AZ 5. OLDALON

Könyvismertető:

Dragonlance Chronicles 2. (Sárkánylándzsa Krónikák)
 Kiadó: TSR (az AD&D kiadója)
 Megjelenés éve: 1986

Mióta megírtam a Sárkánylándzsa Krónikák első kötetéhez az ismertetőt, már megjelent a könyv magyarul is. Ennek örülhetünk, hiszen eddig a TSR (a nagy jogdíjakra hivatkozva) még nem jelentkezett Magyarországon. A könyv külalakja is igen jóra sikeredett. Néhány helyen nem teljesen értek egyet a fordítással (pl. miért kellett magyarítani a "kender"-t, ami a könyvben egy új faj nevéként szolgál, és magyarul "surranó" lett, vagy a városneveket, és a személyek keresztnéveit, sőt még a sárkányok neveit is miért kellett lefordítani. A legnagyobb hiba szerintem a címben van, mert magyarul a Sárkánylándzsa (Dragonlance) Sárkánydárda lett. Mármost nehezen tudok elképzelni egy akkora fegyvert dárda néven, amit a sárkány hátára erősítve kell használni, vagy a kisebb változatot, ami szintén megvan vagy 4 méter). De örülünk, hogy végre Magyarországon a TSR! Talán más kötetek is megjelennek tőlük.

Sárkánylándzsa Krónikák 2.kötet
 A Téli Éjszaka Sárkányai

Miután a csapat legyőzte Verminaardot, a Vörös Sárkányok Főurát, és a kiszabadított emberekkel elmenekültek a hegyekbe, ott sem lelnek nyugodalmat, a kimenekített emberek lázadognak, nem akarnak a völgyben bezárva lenni. (Egyébként a könyv úgy kezdődik, hogy a csapat éppen akkor tér vissza Thorbardin törp-királyságból, ahol megszerezték a Sárkánylándzsa kovácsolásához szükséges Kalapácsot. A törpkirályságbeli kaland megkapható kalandmodulban, és lejátszható. Így aki olvasta a történetet, az is találhat a regény AD&D játék-változatában teljesen új részeket). Szóval a csapatot elküldik délre, hogy keressék meg a mesés kikötőt, és szerezzenek hajókat, amikkel el tudnak hajózni a kontinens eme sárkányok-dúlta vidékéről, mert azt hiszik, hogy csak itt vannak sárkányok (minő tévedés!). Aztán, mikor a kikötőbe érnek, a várost megrohanják a kéksárkányok, akiket egy különös alak vezet. Ez az alak valamilyen nagyon el akarja fogni a csapatot...

A sárkánytámadás zűrzavarában a csapat kettéválik, és külön utakon indul tovább. A kalandok között olvashatunk megtört tündeföldről, vízalatti helyekről, ármányokról, hatalmas csatákról, és persze sárkányokról. És a kötet végén olyasmi történik, amire senki sem számított...

Következik a 3.rész ismertetője. A címe: A Tavaszi Hajnal Sárkányai.

-wolf-



Játékismertető

Ezt a rovatot...

...a Hatalom Harcosai Szerepjáték Klub egyik Nagymestere vezeti, így hát mi másról is lehetne szó benne, mint szerepjátékokról.

És tényleg!

A rovat igyesszem majd ezentől minden számban egy-egy ismert, vagy kevésbé ismert szerepjátékot bemutatni. Miért van erre szükség? Azért, mert Magyarországon a szerepjátékok - más, nyugatibb országokkal ellentétben - szinte ismeretlenek. Ennek az az oka, hogy a szerepjátékok magyar nyelven nem jelennek meg, sőt az angol kiadásai is egy-két kivétellel nehezen hozzáférhetőek. A magyar szerepjátékírást pedig még gyerekcipőben jár. (Bár akad néhány igen ígéretes kezdeményezés, pl. Csillagvadász Légió, Harc És Varázslat.)

Azt hiszem a szerepjátékokat, mint műfajt nem kell bemutatni, de ha mégis, akkor legjobban így definiálható - A Szerepjáték: úgy zajlik, hogy a játékosok, és a mesélő leülnek egy asztalhoz, és a mesélő belekezd a történet fonalának gombo-lyításába, melynek főszereplői a játékosok által megszemélyesített hősök (karakterek), akik jelentős mértékben formálói a történet alakulásának.

Terv szerint a következő szerepjátékok kerülnek bemutatásra: Call Of Chtulhu, Cyberpunk, AD&D, Megatraveller, Shadowrun, AD&D-Oriental Adventures, Star Wars.

Akit részletesebben érdekelnek az itt felsorolt, és bemutatott szerepjátékok, vagy fel szeretne szerkezkenni valamelyiknek a szabálykönyveivel, vagy egyéb kiadványaival, írjon a Hatalom Harcosainak!

Levél cím: Farkas Zoltán, Keszthely, Honvéd u. 28. 8360

A Call Of Chtulhu -ról

A Call Of Chtulhu (Chtulhu Hívó Szava) egy fantázia szerepjáték, amely elsősorban H.P.Lovecraft és mások által teremtett misztikus környezetben, az 1920-as években.

A játékot először 1981 -ben adták ki. Abban az évben három nagyobb, országos díjat adtak ki az Egyesült Államokban, a legjobb játék elkészítéséért. A Call Of Chtulhu nyerte meg mind a hármat. A nagy érdeklődésre való tekintettel több nyelvre is lefordították (franciára, németre, spanyolra, japánra, és olaszra). A róla szóló írások megtalálhatók országos magazinokban, és a rajongók újságokhoz írt leveleiben. A legújabb - negyedik - kiadás 1989 -ben jelent meg, és az eladott példányszám most magasabb volt, mint eddig bármikor. A szerzője elsősorban Sandy Petersen volt (többek között), és a Chaosium Inc. adta ki. A Call Of Chtulhu volt az első horror szerepjáték, és még mindig a legjobb.

H.P.Lovecraft egy népszerű író volt az 1920 -as, 30 -as években, és 1937 -ben bekövetkezett halála előtt már-már kultikus alakká vált. Halála óta ismertsége, és népszerűsége egyre nőtt, és napjainkban már a huszadik század legnagyobb horror írói közé sorolják. Az írásai a tiszta science fiction és a gótikus horror között ingadoznak. A nem kitalált írásai közül a legismertebbek egy történelmi munka Quebec Története címmel, és egy tanulmány a Supernaturális Horror Az Irodalomban címmel.

Lovecraft leghíresebb munkája a Chtulhu mítosz, történetek sorozata, melyeket átszőnek bizonyos ősi, rég elfeledett tudást tartalmazó misztikus könyvek töredékes elemei, és diabolikus erők. Ilyen könyv például a 'Necronomicon', amely a Mérhettetlen Vének mítoszáat tárgyalja. Szerzője a bomlott arab próféta, Abdul Alazred, akinek Lovecraft az évek folyamán a tiltott könyvek sorát tulajdonította.

Lovecraft történetei leginkább egy egyszerű horror regényre hasonlítanak, ám különlegességük abban rejlik, hogy a szereplők fokról fokra döbbennek rá, hogy nincs vége a rettegésnek.

A Chtulhu mítosz felizgatta más írók - elsősorban Lovecraft barátainak, és követőinek - fantáziáját, és hamarosan ők is hozzáírtak a komplex mitológiához. Chtulhu történetek a mai napig íródnak az örökösök által Lovecraft irodalmi hagyatékának részére.

A Chtulhu mítoszlól röviden: A ködös, ősi időkben a földet nem az emberek, hanem furcsa, időközben letűnt idegen civilizációk népesítették be. Felettük a Mérhettetlen Vének uralkodtak, gonosz démonistenek, akik messzi csillagokról érkeztek a Földre. Ezeket az ősi isteneket a náluk is hatalmasabb és ősbibb Legvénebb Vének sötét mélységekbe, az óceánok mélyére, vagy ismeretlen dimenziókba száműzték, ahol azóta is várják, hogy újra hatalmukba kerítsék a Földet. Ebben a harcban az emberiség csak jelentéktelen közjáték. Időről időre egy-egy halandó ráébred a gonosz, vén istenek létére, ősi legendákból, tikos kultuszokból, vagy tiltott könyvekből. Az emberek között még mindig vannak híveik, akik titokban azon munkálkodnak, hogy visszatérhesenek.

A történetek hősei számára ez a felismerés többnyire halállal, vagy örülettel végződik.

Magyarországon Lovecraft novellák jelentek meg az Atlantiszban, az Angolszász Rémtörténetek című, és néhány más novellagyűjteményben.

A játék maga egyébként egy kicsit eltér a többi szerepjátéktól, melyekben a harc dominál. Itt főleg az ismeretlen dolgok és jelenségek felfedezésén van a hang-



súly. Az intellektus, és nem az izom a legfontosabb. A latin nyelvbeli jártasság hasznosabb lehet, mint az, hogy valaki mennyire jól ló egy .45 -ös revolverrel. De persze azért résen kell lenni, mert őrlület és halál leselkedik a játékosokra minden sarok mögött. A játékosok a Call Of Chtulhu -ban az ismeretlen felfedezői, akik megpróbálják kinyomozni, megérteni, és esetleg megsemmisíteni a Chtulhu mítosz borzalmait, rejtéjeit, és titkait. A játék folyamán a játékosok belebújhatnak író, orvos, parapszichológus, professzor, történész, újságíró, jogász, nyomozó, vagy más 20 -as évek beli alak bőrébe. Bár a játék cselekményeit a 20 -as évek amerikájába helyezték, játszható napjainkban is, vagy akár régebben is, hiszen a Chtulhu mitológiája időtlen. Ennek megkönnyítéséhez a játék írói kiadványokat készítettek, például a Gaslight (Gázlámpa fénye) a Sherlock Holmes -i környezetbe helyezi a játékosokat; vagy a Chtulhu By Now (Chtulhu Ma) ami a 80 -as évek végének világába helyezi a Chtulhu mítosz borzalmait. Ha valaki nem ismeri a Chtulhu mítoszt, az is élvezheti a játékot, mert az tartalmazza a klasszikus horror elemeket, a vámpirokat, farkasembereket, szellemeket, zombikat, elfeledett ősi romokat, kísértetjárta erdőket, és más rémségeket.

Íme egy rövid részlet egy játékból :

1923 szeptemberében járunk, valahol Bostonban. A történet most kezdődött. A nyomozók megpróbálnak fényt deríteni Bosso Morgan, az ismert alvilági figura eltűnésének körülményeire.

JÁTÉKVEZETŐ: -Nos, van valami tervetek?

PAULA: -Körülsszimatoljuk Bosso házat valamilyen nyom reményében.

(Mindenki egyetért Paula tervével.)

JOE: -Rendben, induljunk. Kocsival megyünk, és én vezetek. Van valaki az utcán? Éjjél körül indulunk!

JÁTÉKVEZETŐ: -Senkit sem láttok.

JOE: -O.K. Cathy, mi lenne, ha te mint detektív megpróbálnád kinyitni a hátsó ajtót, és addig Paula nyitvatartaná a szemét.

JÁTÉKVEZETŐ: -Paula, próbálj halgatózást dobni!

PAULA: -Sikerült!

JÁTÉKVEZETŐ: -Meghallod, ahogy a bejárati ajtó halkán kinyílik.

PAULA: -Megpróbálok elbújni a szemetes kukák mögött. Megdobtam a elrejtőzésemet. Mi történik?

JÁTÉKVEZETŐ: -Mivelhogy éjszaka van, és utcai lámpa nincs a közelben, nem igazán sokat látsz. Egy behemót alak hagyja el a házat, és az utca fele lopakodik. Majd mikor az utca közepére ér elhúz egy csatornafedőt, és beugrik. Csobbanást hallasz.

PAULA: -Bezárta magamögött az ajtót?

JÁTÉKVEZETŐ: -Nemhogy csak nem zárta be, hanem szélesre tárva hagyta.

PAULA: -Visszaosonok a többiekhez, és beszámolok a történetekről.

JOE: -Menjünk be a házba.

ARNOLD: -Megörültél?! Oda be? Nem én!

CATHY: -O.K. Te kint maradsz őrködni, míg a többiekkel bemegyünk.

ARNOLD: -Teljesen egyedül?! Inkább én is veletek megyek!

JÁTÉKVEZETŐ: -Bent teljesen sötét van.

PAULA: -Joe, ideadnád az elemlámpádat? Én megyek elől. Mindenki más kapcsolja le a lámpáját. Nem akarjuk, hogy az utcáról meglássanak.

JÁTÉKVEZETŐ: -A lámpátok fénye nedves foltokon csillan meg. Talán lányomok. A víz a foltokban mocskos és bűdös.

Most egyébként az előszobában vagytok, ahonnan balra egy átjárón a nappaliba

juthattok, jobbra egy csigalápcsó vezet fel, szemben veletek egy csukott ajtó, valószínűleg wc.

PAULA: -Honnan vezetnek a lányomok?

JÁTÉKVEZETŐ: -A lépcső irányába.

PAULA: -Kövessük?

(Mindenki egyetért.)

JÁTÉKVEZETŐ: -Az emeleten az első szobában a lépcső után borzalmas látvány tárul a szemetek elé. Alvadt vér mindenütt. Bosso Morgan felöltözötten teteme az ágyon hever. A fejének teteje a szem fölött le van választva, és a koponya tartalma ki van szívva. Mindenki dobjon őrlületi dobást! (Paulának, Arnoldnak, és Joenak sikerült, Cathynek nem.) Cathy elvesztettél 4 őrlületi pontot! Elsápadsz, és rosszul leszel a gyomorforgató látványtól.

CATHY: -Megpróbálok erőt venni magamon. Ha megnyugodtam kimegyek a fürdőszobába, és rendbeszedem magam.

JÁTÉKVEZETŐ: -A többiek mit csinálnak?

JOE: -Megvizsgálom a holttestet közelebről anélkül, hogy megérinteném, és figyelmeztetem a többieket, hogy ne lépjenek a vérbe.

PAULA: -Én átvizsgálom a többi emeleti szobát.

JÁTÉKVEZETŐ: -Joe, te azt figyeled meg, hogy a testet foltokban zavaros víz fedi. Sőt még az agykoponya belsejét is. Horzsolások borítják azt, ami régen az arca lehetett. Dobj egy észrevételt!

JOE: -Meg van! Mit veszek észre?

JÁTÉKVEZETŐ: -Meglátsz a falon több mint két méter magasán egy véres, vizes tenyérlenyomatot. Karmok nyomai is kivehetőek, és a lenyomat a tenyérmél legalább 20 cm széles, bár az ujjak még hosszabbak. A lenyomat nem kenődött szét, a körvonalai tisztán kivehetőek.

JOE: -Hüha! Sziszegtek a többieknek, hogy jöjjenek ide. Arnold, a profszorod magával hozta a fényképezőjét?

ARNOLD: -A fenébe! Tudtam hogy valamit othonfelejtettem! Uh...Na mindegy. Akkor csak kitepek egy lapot a jegyzetfüzetemből, és nekinyomom a falnak, hogy lenyomatot készítsék a kéznymról.

JÁTÉKMESTER: -Mindenki dobjon hallgatózást! (Paulának sikerült, a többieknek nem.) Paula, te egy kondulást hallasz az utcáról.

PAULA: -Mi lehetett az ... Jaj nem! Remélem nem a csatornafedőt hallottam kinyílni!

JÁTÉKVEZETŐ: -A bejárati ajtó kivágódik, és halljátok, hogy valaki trappol fel a lépcsőn.

JOE: -Ajaj...

ARNOLD: -A profszorom kiugrik az ablakon.

PAULA: -Rávilágítok a hálószoza ajtajára, és figyelem, mi jön be.

CATHY: -Én kibiztosítom a .38 -asomat, és Paula vállá fölött figyelem az ajtót.

JOE: -Én behúzódok Paula és Cathy mögé, és előhúzó a késemet, a biztonság kedvéért.

JÁTÉKVEZETŐ: -Arnold, mivel a karaktered háttal áll, nem látja azt amit a többiek, ezért légy szíves átmenni a másik szobába, amíg a többieknek elmondom mit látnak. (Arnold vonakodva kibaktat a konyhába egy másik zacskó pattogott kukoricáért.) Az ajtót feltépo alak egy kísérteties karikatúrája egy embernek. Kb. 180 cm magas, az alakja el van deformálva. Az arca fekélyek tömkelege - vonásai kivehetetlenek. A bőre természetellenesen barnászöld, és foszladozó, és rothadó húscscafatok lógnak a végtagjairól, és a korábban észrevett zavaros víz csöpög róla. Arnold profszora kivételével mindenki dobjon őrlületi dobást! Akinek nem sikerül elveszt 1-10 őrlületi pontot!

JOE: -Nekem sikerült!

CATHY: -Nekem nem, de csak 3 pontot veszítettem.

PAULA: -Hoppá! Azt hiszem én tényleg megjedtem! 9 pontot veszítettem!

JÁTÉKVEZETŐ: -Lásuk csak... Paula a karaktered az őrlületi pontjai alapján a téboly szélén áll. Ha nem dobod túl az intelligenciád 5 -szörösét (ami azt jelent hogy szerencsére nem fogtad fel ezeket a borzalmakat) elájulsz.

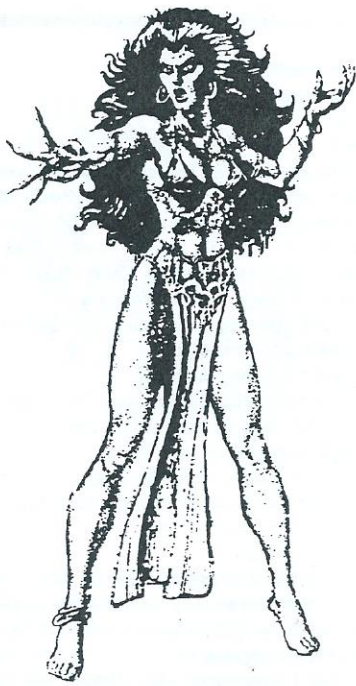
(Paula 04 -et dobott, a karaktere ájtultan esik össze)

JÁTÉKVEZETŐ: -Nos, mivel eddig Paula tartotta a lámpát, az most a földre esik, és elgurul, és össze-vissza világít. Arnold profszora látja, amit már korábban is észrevehetett volna, azt hogy az ablakokon rács van. Az egyetlen út ki azon a dolgon keresztül vezet.

MINDENKI (általános hangzavar közepette): Megpróbálok kiütni a rácsot egy székkal...Hol az elemlámpám?...Tudja valaki, hogy mi ez az izé...A pofájába lövök!...Segítségg!...Segítségg!...

Hadd húzzuk el a függőnyt ennél a szomorú epizódnál...





Történet

A most kezdődő folytatásos történet egy 1. szintű kezdő party AD&D történeteit meséli el.

Drága Nagymami !

Itt vagyunk Fangban, innen írok Neked, tudatván, mi is történt velünk az úton. Mint Atyám bizonyára említette Neked, városunk varázslója volt az, ki megbízott bennünket, hogy juttassunk el valamilyen varázscsomagocskát Zengizbe, Sucumvit báró udvari mágusához. Ha így utólag belegondolok, a csapat kiválogatása arra utal, hogy nem volt igazán fontos a csomag, hiszen varázsló urunk nem győződött meg arról, kiket is bíz meg ezzel a feladattal. Tulajdonképpen a csapat kiválogatása annyiból állt, hogy azok közül, akik éppen a kocsmában időztek néhányunkat (jómagamat, egy törp harcost, valamint Boldizsárt, a harcost és egy lovagot) megbízott a feladattal. A többiek pénzért vállalták a küldetést, engem viszont csak a tudásvágy csapott ehhez a társasághoz. Biztosan emlékszel, hogy amikor a varázslóiskolából kikerültem, nem tudtam néhány varázslatot elvégezni. Fizetség helyett ezen varázslatok megtanítását kértem a mestertől. Sajnos, csak a 'társ választás' varázslatot tudtam tőle ellesni. Ehhez pedig, mint bizonyára tudod, még több eszköz beszerzése is szükséges.

Miután a városból elindultunk, négy-öt nap járőföldet bejártunk már, mikor az egyik este egy olyan helyre értünk, ahol a földben hatalmas, legalább fél méter átmérőjű lyukak voltak. Én mondtam a társaimnak, hagyjuk ezeket békén, amíg megtehetjük, vonuljunk tovább, de csak a lovag hallgatott rám. Az a ostoba törp égő faágat dobott az egyik lyukba. Hallottad volna azt az iszonyatos visítást. Még most is borsózdik a hátam, ha eszembe jut a hang. A lyukból egy hatalmas patkányféle lény ugrott elő, és még legalább tizenöt-húsz hasonló követte. Szegény lovag, a lovát már gondosan kipányvázta, így a dögök nagy része a szegény állatot támadta meg, míg a többi nekünk rontott. Én villámgyorsan felhasználtam a 'lángoló kéz' varázslatomat, majd szégyen a futás, de hasznos, villámgyorsan felmásztam egy fára. A többiek (mind nagyerejű harcosok) nekiláttak aprítani a férgeket, de bizony még az ő erejük is csak mintegy fél óra alatt volt képes felaprítani a gonosz állatokat. Mire végeztek, lovaguram lovából már csak a lerágott csontok maradtak!

Ezután a kőjáték után találkoztunk a fekete lovaggal, akit valamilyen ellenségéi ellen kellett segítenünk. Ebben a csatában nekem nem volt szerencsém. Mindjárt az első összecsapáskor úgy fejbévágtak, hogy a csata közben öntudatlanul hevertem a földön, és csak az idegen lovag mágikus erejének köszönhettem, hogy a csata után magamhoz térített. Jutalmul a lovag társaim segítségéért egy csodálatos kék drágakövet meg valami pénzt adott nekünk.

Továbbmentünk ezután Fang felé, de ekkor lovagunkra valami furcsa őrület szállt, és otthagya a társaságot azzal, hogy majd később találkozunk. A gyönyörű kék gyémántot odaadta nekem, és elváltunk egymástól. Alig mentünk tovább, vagy húsz katona állta el utunkat, és közölték, itt van a határ, Sucumvit báró tartományának határa, fizessük meg a vámot. Mikor megkérdeztük, mennyi az, közölték velünk, hogy személyenként ötszáz arany. Borzasztó volt hallani, hisz

összesen nem volt nálunk ennyi kincs. Próbáltam beszélni a vezetőjükkel, elmondván, hogy mi is a báró úrhoz tartunk fontos küldetéssel, de azt válaszolták, őket ez nem érdekli, ha kifizetjük az útvámat, mehetünk, különben fel is út, le is út, nincs tovább. Láttuk, a mellettünk levő hegyen van egy kilátó féle építmény, gondoltuk, onnan szétnézünk. Épp, mikor fent voltunk a kilátónál egy kereskedőkaraván haladt át a torlaszon. Szegény emberek, leszurkolták az útvámat, ám alig mentek egy kőhajításnyira, a kanyarban, ahová a katonák már nem láttak el, a fák közül erdei haramiák, - vagy ahogy jobban megnéztük, ugyanolyan páncélosok, mint akik feltartottak korábban - ugrottak elő a fák közül és egy szempillantás alatt levágták valamennyit.

Láttuk, itt mi sem jutnánk át, ezért átkeltünk a folyón, hogy a másik part erdőségeiben észrevétlenül elosonjunk. Ám a fák között fekete szörnyek, koboldok ugrottak ránk. De hogy szavam ne felejtsem, az úttorlasznál ácsorogtunk, amikor egy kis csapat, mely ugyanúgy járt mint mi, csatlakozott hozzánk. Köztük volt egy kedves varázsló, egy hatalmas harcos, valamint egy papszemély, és egy vándorló amazon.

Tehát harcoltunk a koboldokkal, és bizony itt megint úgy jártam, mint az előző csatában, megint megfektettek a csatában. Mint később elmesélték, már sok ördögöt levágt, amikor egyszer csak a fák közül előlépett valami fekete ruhás alak, ráparancsolt a koboldokra, mire azok egyszerre letették a fegyvert, és köré csoportosultak. Az újonan jött alak mondta társaimnak, neki pont ilyen erős és ügyes harcosokra van szüksége. Ezek az ostobák, ahelyett, hogy azonnal levágták volna, csatlakoztak hozzá. Engem valamelyik koboldféreg vett a hátára, és majd egy napig cipelt, míg annyira magamhoz tértem, hogy a saját lábamon folytathassam az utat. De ekkorra már társaimnak is megjött a józan esze, és este, amikor már mindenki lefeküdt, megtámadták a sötét csapatot, és mind egy szálig levágták a gonoszt. Bizony, a sötét harcos legyőzéséhez valamennyiünk erejére szükség volt, mert az úgy harcolt, mint akit valóban a sötét hatalmak ereje támogat. A harc után tovább mentünk a gonosz által kijelölt irányban, hiába mondtam nekik, menjünk Fangba.

Ahogy tovább haladtunk, szerencsénkre felfigyeltünk valami éktelenm ordító zásra. Egy barlang volt előttünk, és ahogy azt a tünde varázslóknak kifürkészte, te-le mindenféle gonosz orkokkal. Elrejtőztünk a fák között - hiába mondtam, menjünk már innen - és onnan figyeltük a gonoszt, amikor hirtelen egy nagyobb csapat vált el a barlangbeliektől, és indult meg pont arra, amerre mi leselkedtünk. Na mondom, itt a világ vége, de aztán nem vetek észre minket, és eltrappoltak mellettünk. Csapatom meg elhatározta, hogy követi őket. Hát ha visszamegyünk az eredeti útra, minek kellett napokig erre kóricálni ??? Dehát beszélhettem én ezeknek...

Visszatértünk hát a kiindulási pontra, ahol a fekete koboldokkal harcoltunk. Szerencsénkre az orkok nem vetek észre minket, pedig alig egy óras út volt közöttünk. Hát azon hely felől, ahol a fekete ördögökkel csatáztunk, ismét csatazaj hallatszott. Bizony mondom, elátkozott hely lehetett ! És mit gondolsz drága Nagymamikám, ki lehetett az, ki a gonosz teremtményeket ütötte, vágta, gyilkolta? Nem más, mint városunk dicső bajnoka, csapattársunk ki visszatérve útjáról, ott keresett bennünket, ahol hagyta a csapatot. Gyorsan a segítségére siettünk, és egyesített erőnknek nem tudtak ellentállni a gonoszok. A csata után végre sikerült meggyőzőm a csapatot, hogy most már menjünk Fangba, és a folyó bal partján elindultunk a város felé. Itt összefutottunk Sucumvit báró testőrségével. akik aztán bekísértek minket a városba. Sikerült a varázsdobozt odaadnom a város varázslójának, aki cserébe szolgálataimért megtanította a már régen kívánt 'varázslóvédék' varázslatot.

Drága Nagymamikám !

Éppen most szóltak a társaim, hogy Sucumvit báró hívat minket. Most ezt a levelet rábírom a galambra, és ha legközelebb lesz lehetőségem írni, mesélem tovább kalandjainkat. Téged, valamint nagyapót és a többieket is sokszor csókol szerető unokátok

-Eagle-



Tolkien

A Galaktika idén Tolkien 100. évfordulójára vetélkedőt szervezett. Az első két forduló írásbeli volt, és a Galaktikában jelent meg. Ezen kérdések alapján válogatták ki, ki az arra érdemes 30 vitéz, aki megvívhat a jutalmul felajánlott hosz-zútkardért.

A végső küzdelemre egy meleg (enyhe kifejezés), nyári napon került sor, egy élő küzdelem során.

Időpont: 1992 július 26.

Helzsín: A budai hárs-hegy.

Résztevők: 30 Tolkien-örült véletlenszerűen 5 fős csapatokra osztva.

Az első forduló:

A Birodalom az orkok kezére került, és 6 mindenre elszánt csapat megindul, hogy megkeresse a lázadók táborát, és csatlakozzon hozzájuk. Az út kb. 3 óra, és sárga szalagok jelzik.

Instrukciók az útra: 2 féle varázsital van: az egyik duplázza, a másik felezi az életpontok számát. (A verseny életpontokra és aranyra folyik, a kezdeti pontok: 10, ill. 20).

Részfeladatok:

1: A három néma lovak kifaggatása, akik valójában csak ketten voltak, mert a harmadikat megtölték az orkok. Információt adnak: az út mellett valahol egy fán üzenet lesz.

1/b: megvan az üzenet, "nagyon hasznos", így szól: "Kövessd a sárga szalagok által kijelölt útvonalat."

2: Két szántóvető a Krollok kincsét keresik, ezt 5 aranyért el is árulják. Megvan a kincs: 100 arany.

2/a: Egy vörös mágus mindenfélét árul, pl. sárkányelleni varázsszót, sárkányfüvet (a játékban persze végig nem volt egy szem sárkány sem), varázsitalt, rúna-ABC-ket, varázslatokat, aranyért.

3: Gonosz orkok állják az utat, 3 próbát kell kiállni a továbbjutáshoz. egy: Fatörzsön, és köveken kell végigmenni lelépés nélkül (1 lelépés = 1 életerő levonás). kettő: 5 kérdésre kell válaszolni Tolkienből +13-ra lehet egyenként 1 arany jutalomért. három: lajhármászás kötélén (1/3-nál leesés = -3 életerő, 1/2-nél leesés = -2 életerő, sikeresen végig = +3 életerő), illetve kúszás pókhálók (kötelek alatt) (1 érintés = -1 életerő).

4: Fekete varázsló ugyanazt árulja, mint a fehér, csak életerőpontokért.

5: 4 perc alatt fadarabokból, kövekből, kötelekből, késekből, láncokból minél több fegyver készítése (1 fegyver = 1-5 arany jutalom).

5/a: Küzdelem a "Fegyverek Mesterével" kendőkartokkal. Alapértelmezésben a mesternek 5, a kiállóknak 3 pontja van (1 találat = -1 pont), de jó varázsital ezt 6-ra duplázza, plusz még az életerő pontok számát is megduplázza)

6: Orkok kővé változtatnak. Kővé változtatott alakban megmozdulás = életerő veszteség. Az orkok közbe mindenfélét elrabolnak.

6/a: Fehér mágus segít (megfelelő mennyiségű arany fejében), és ő is árul mindenfélét aranyért, jóval olcsóbban az előzőeknél.

7: Egy farönkre írva rúnákkal a lázadók táborának jelszava: "Mithrandir". Ezt kell mondani a belépéshez.

8: Ork "rendőrök" kötekednek, de nem vészes.

9: Lázadók táborá.

2. forduló:

A lázadás folyik, de szükség van egy hercegre a 30 versenyző közül, aki majd átveszi az ország uralmát, és a KARD-ot.

Újabb 6 fős csapatok alakítása, most már tetszőlegesen. Részfeladatok (csapatonként 1-1 fő versenyez, jelentkezéses alapon):

1: Fekvótámaszverseny

2: Amóba-verseny

3: Versírás a nap eseményeiről

4: Vízholdás evőkanállal 6 lépéssel odébb levő 1 literes palackokba.

5: Dart-dobálás

5/a: Dart-dobálás bekötött szemmel

6: A Nuntsakus ork bajnok dobálása szivacsabdával

7: Tolkien-szereplő felismerés rövid leírás alapján (pl.: rohírok, entek, stb.)

Végül aki mindkét fordulóban e nyertes csapatban volt, az lesz a herceg, és a KARD nyertese. Mivel most két ilyen ember volt, mindgyikük választott magának 4-4 főt, és kötéllúzással döntötték el a dolgot.

Végül az első forduló nyertes csapatjának tagjait lovaggá ütötték, és mindenki megkapta a "Hercegség Nemes Vitéze" rangot.

Összességében az egész verseny nagyon jó volt, mindenki (ezen sorok írója is) jól érezte magát. A meleg ellenére kellemes volt a hegyen az orkokra vadászni.

-wolf-

mögül.

- Miért hazudtok pusztulást az embereknek? - kérdezte Bek.

- Újra tönkretennétek - intett a férfi az erdők felé - Meg kell halnod - mondta még és lassan, nagyon lassan felemelte fegyverét.

- Tudom - válaszolt nyugodtan Bek és a férfi finom szőrszálakkal körülvétt harmadik, opálos fényű szemébe nézett.

A feljárót gondosan befalazták...

(bögyörő)



Csere-beré!

A Hatalom Harcosai légiós klub (Farkas Zoltán, Keszthely, Honvéd út 28. 8360) keresi az SSI softwer cég szerepjátékait IBM PC-re. A következő játékokat szívesen elküldi bárkinek csereprogram nélkül is:

- Pool of Radiance

- Pools of Darkness

- Death Knights of Krynn

- Eye of the Beholder I-II.

- Buck Rogers I-II.

Bartus Zsolt (Miskolc, Bársony J.u. 35. 8/1. 3531) régi sci-fi filmeket keres: G. Mélies filmek - A Nibelungok (Fritz Lang), A Hold asszonya (Fritz Lang), Aelita - valamint az un. "ős-sci-fik", némafilmek, a II. világháború előtti alkotások, valamint a magyar sci-fi filmek érdeklik. Továbbá keresi a 2001 Úrodisszeia eredeti, 160 perces, és a The Shining szintén eredeti, 140 perces változatait. Cserére is!

IGÉRETÜNKHÖZ HÍVEN LÁSSUNK EGY SCI-FI DALSZÖVEGET

B-52 s: Van egy hold az égen (Hold a neve)

Van egy hold az égen

És Hold a neve

És mindenki más is ott van, vagyis

A Szaturnusz, Merkur

A Szaturnusz, Vénusz

A Szaturnusz, Jupiter

És a Van Allen öv, igen.

Roll-roll-roll-roll-roll in Androméda

Won-ton-ton-ton, rama-in-Androméda

Túl sok ott a gyűrű - Ez már az űrkor

Túl sok ott a tárgy - Ez már az űrkor

Csak levegő nem jut estére már.

Ha szerencsés vagy, arany meteoriton lovagolsz

Ha nem, van szád, és benne vörös kripton

Jobb, ha odébb állsz

Nem várod meg a szupernovát

Kripton...

Célunk a Hold

Ha kint az űrben vándorolgatsz

Nem érzed magad magányosnak

Hisz ezen mások vannak, mint te

Mások, mint te... Mások, mint te

Nos, van hát egy hold az égen
 És Hold a neve
 És mindenki más is ott van, vagyis
 ...ránusz
 Neptunusz
 ...ránusz
 Plutó
 Célunk a Hold.

Mindenhol gammasugarak
 A Van Allen öv körbefog
 Ez már az űrkor
 Kérlek, ne aggódj
 Ez már az űrkor
 Mások, mint te
 Ahhhh ahhhh.....

(fordította Koch György, 1979)

sci-figyelő



- Heuréka! Megalakult az első Csillagvadász Légios klub Farkas Zoltán vezetésével Keszthelyen. Nevük Hatalom Harcosai, létszámuk 20 fő és szabálykönyv híján egyenlőre az ADandD szerepjátékot játszik.

- mert ugye kiadónk, az még mindig nincs, vagyis ami van, annak nincs pénze. De a központ nem tétkedek!

- szerkesztőségünk úgy döntött, hogy tagjainkat és minden sci-fi kedvelőt decemberben, az ünnepek alkalmával meglep egy különleges, grafikákkal és novellákkal zsúfolt CSL különszámmal. Csakhogy ehhez fénymásolópapírra volna szükségünk, legalább ötszáz lapra, vagy ennek forintban mérhető ellenértékére. Nincs valami ötletetek? Ugyanis magára az újságra is bizony alig tudjuk összekaparni a megfelelő papírmennyiséget...

- a Légio parancsnoksága felvette a kapcsolatot a Silverland nevezetű szerepjáték szakbottal ami ígéretes lehet mindkét félnek, s ennek eredménye képpen az ott vásárlóknak osztogatott szórólapokra már újabb jelentkezések érkeztek, valamint újságunkat is minden hónapban korlátozott példányszámban ajánlják. A Galaktika könyvesboltban is jártak képviselőink, meglehetősen rideg fogadtatásban részesültek, éppen csak megengedték nekik, hogy szórólapjainkat letehessék.

Gyászhir

Úgy hozta a sors, hogy ismét szomorú eseményről kell beszámolnunk, s ráadásul most minden humor nélkül. Elhunyt Csákányi László színművész, a Szíriusz kapitány és Mikrobi karakterek rádiós és televíziós megszemélyesítője. Sok mai sci-fi rajongó gyermekként Laci bácsi hangját hallgatva lett e műfaj elkötelezett híve. A galaxis csillagai őrizték nevét.

Minden érdeklődőt és tagot, kik a CSL-t levelükkel megkeresik és válaszra várnak megkérünk, hogy felbélyegzett válaszbortéket mellékelni szíveskedjenek !!! Kösz!

- 6 -

Légiós filmkritika

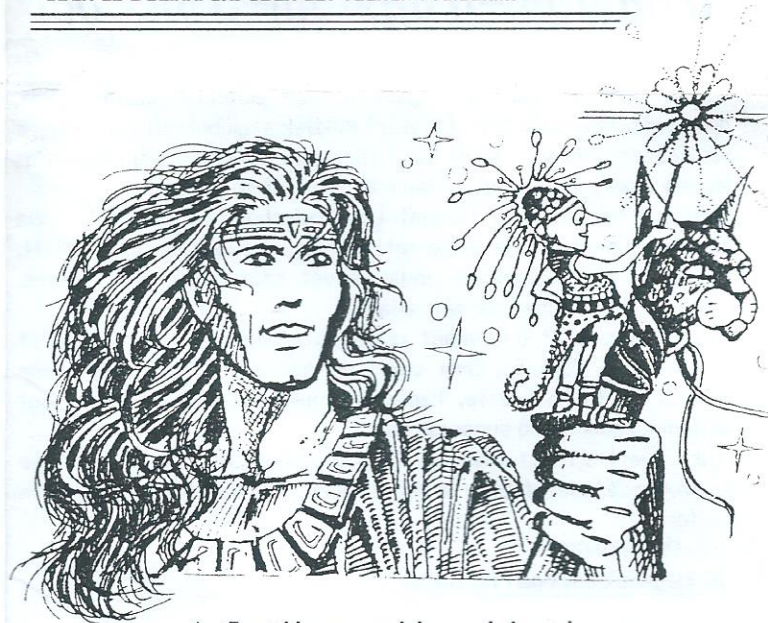


(ÍRTA A DRAGON RIDER STÚDIÓ NEVÉBEN VARNER -BOGNÁR PÉTER)

Nagy kedvelői vagyunk a japán grafikai stílusnak, bizonyára nem egyedül. Sajnos az ilyen, jobbára egész estés rajzfilmeknek két nagy hibája van: egyrészt a történet sablonos, gyakran meglehetősen debil. Másrészt már az agyunkra mennek a legyőzhetetlen óriásrobotok és hősies legénységük.

Kritikánk tárgya az Ūramazonok trilógiája (hülyeség! az eredeti cím Gall Force - szabad fordításban Keserűség haderő). Ez a film mindkét említett hibát száműzte. Az óriásrobot-örületnek még érzékelhetőek a nyomai, de nem zavaróan. A film három részét egyben érdemes megnézni - bár ez legalább három óra -, de így hatásos igazán a történet. Az alapszituáció elég egyszerű: két ellenséges faj, a Solenoidok és a Paranoidok háborúznak időtlen-idők óta egymással, feklükerekedni vagy kiszállni egyik fél sem tud. A cselekményt nem illik elárulni, sőt, nem is lehet, hiszen az legalább öt oldal volna. (kösz! - a szerk.) Viszont a három rész vége után az ember csak ül, mint akit mellbevágott egy páncélöklől. A rajzok szépek, a történet és a háttérvilág kidolgozott, érdemes megnézni. A készítőkről viszont semmit nem tudunk, mivel (sajnos) stábilista csak a második rész végén található japánul! A hangminőség viszont pocsek, a kazettaborító semmitmondó. Viszont a film tényleg jó!

Csak az a szinkron. Csak azt tudnánk feledni...



A Csillagvadász Légio november havi újoncai

A jelentkezés sorrendjében: Kovács S. Ervin (Dunaújváros),
 Rákhegy András (Zalakaros), Kuklís István (Heréd),
 Nemere István (Esztergom), Kerek András (Budapest)

Üdvözlünk benneteket sorainkban!!!

- 7 -



A CSL KIADVÁNYBAN LÁTHATÓ RAJZOK KUKLIS ISTVÁN GRAFIKUSMŰVÉSZ MUNKÁI KÖSZÖNJÜK!



sci-fi

irodalom-irodalom-irodalom

Találkozás

Várt. Erre a pillanatra, egész hosszú életében. Ezért tanult, dolgozott, sőt, született. És ezért küldték szülőbolygójáról a tér és idő összezavarodott síkjai közé törekeny hajóján, hogy ráleljen az idegen világra egy jelentéktelen csillag harmadik bolygóján.

Nézte a felé nyújtott tárgyat. Ujját belenyomta annak tartalmába és a hideg anyagot a szájába tette. Pocsék íze volt, de birnia kellett. Közben hallotta, hogy az anyag nevét szótagolják az idegenek. Hősiesen legyűrt még harminc adagot.

Hajója megsérült, ő lezuhant az idegen bolygóra, de túlélte. És most a vendégük. Foglyuk. Erre várt, de nem vihet hirt róluk, gépe felrobbant. Pedig érezte, hamarosan meg fog halni a szétrepedt hajtóművekből áradó sugárzástól.

Újra evett a hideg anyagból. A kapcsolatfelvétel fontos. Lengelte az ötvenedik adagot és próbálta a dolog előbb hallott nevét tagoltan kiejteni:

- E-PER-FA-GYL.

Az idegenek boldogan tapsoltak...

Fantasztikus üdvözetünk!!!

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.