



NR. 10. SEPTEMBER NR. 8. 1991



GRÄNSLANDET är ett fansin för postspelsintresserade.

Fansinet ges ut av Rönninge Rollspelare och kommer ut ungefär en gång i månaden till en kostnad av 15 kronor. Adressen är:

GRÄNSLANDET, c/o Roland Isaksson, Tvillingvägen 13,
144 00 Rönninge och tel.nr: 0753 - 55316 (Hem: 19.00 - 22.00), Arbete:
08 - 7448937 (9.00 - 15.30). Postgiro till Roland Isaksson är 690427-0359.

Framsida är tecknad av: *MAGNUS LINDSTRÖM*

Övriga illustrationer: *KRISTIAN SÖREFELT, THOMAS NILSSON, ERIK LINDBLUM,
KARL GRANDIN, JONAS NELSON, PETER SVENSSON &
ANDRZES OCH JAKOB WALLGREN*

Deadline för nästa nummer: Spel: 19 September.
De spel jag håller i: 24 September.
Spelredarna och övrigt: 27 September
(eller på UppCon).

LEDAR'N

Utvecklingen går framåt, inte bara i Sovjet. Jag har nämligen införskaffat mig en egen Macintosh, en så kallad LC med en bubbeljetskrivare vid namn StyleWriter. Vilket förhoppningsvis ska underlätta för mig samt höja kvaliteten på Gränslandet ytterligare några snäpp.

Som några av er säkerligen la märke till så skickade jag inte ut några dragformulär med förra numret, detta p.g.a. att Gränslandet blev så tjockt och jag var rädd att ytterligare papper skulle höja portokostnaderna ännu mer. Så därför slutar jag nu med att skicka ut några dragformulär. Det vore bra om ni i fortsättningen skrev allt på separata lappar (med namn på varje). Jag kommer nämligen att organisera om mitt arbete med Gränslandet, direkt när jag får ett brev kommer jag att sortera upp de olika delarna i olika mappar (ex: Brevspalten, Gladiatorspelen, Klotter etc.). Allt detta enbart för att förenkla och underlätta i det kaos som nu råder.

Nytt för detta numret blir ett par artiklar av Jonas Nelson samt ytterligare en spelstart i Arab-Diplomacy. Tyvärr får vi klara oss utan Shamashs Öga, men jag hoppas att vi får den spännande fortsättningen i nästa nummer. Där också Jägersro förhoppningsvis dyker upp.

Sedan sist har jag bland annat varit på Disaster '91, vilket var en entimmes uppvisning i Globen av alla olika räddningskårerna. Polis, brandkår, sjukvård, m.f.l. simulerade en busskapning (av en terrorist), vilken resulterade i en krock, giftutsläpp, kidnappning e.t.c. och det visades hur den svenska katastroforganisationen fungerar. Det hela var mycket intressant och man fick en inblick i hur enormt mycket folk, resurser och kunskande som krävs i liknande situationer.

Med förhoppningen att ni alla föralltid ska slippa vara beroende av denna katastroforganisation, hälsar jag er för denna gång. Trevlig läsning!

Rolandel

BRÉVSDALETEN

INKOMMANDE

DANIEL LUNDGREN: "Nu hade jag tänkt att framföra mina åsikter om Gränslandet. Vad som är bra, vad som är dåligt och mina förslag på hur du kan få tidningen bättre, men nu är det så att jag inte hinner! Om 20 minuter skall jag med tåget till Österskär och sedan åka runt med motorbåt och leva vildmarsliv ett tag i skärgården, så det finns ingen tid för det..."

- R: Jag väntar spánt på att höra från dig till nästa nummer istället.

JOHN G. ROBILLARD: "Gränslandet ser väldigt bra ut. Jag vet att folk kommer att knorra därför att använt en matris skrivare till 'dina' sidor, men de är läsbara och det är det som räknas. (Du kan fråga ev. belackare om de har 30 000 skr till en laserskrivare)..."

- R: Jag har inte fått några större klagomål angående skrivaren och det ska jag antagligen få slippa nu också (eller?).

DAN HÖRNING: "Här kommer en hel del åsikter och info. Först vill jag berömma Roland för hans otroliga fansin, som är i särklass det bästa i Sverige (mitt inräknat), mest för det excellenta innehållet men även för Magnus Lindströms illustrationer som håller mycket hög klass (om inte Roland tycker jag stjal dig så vill jag gärna erbjuda dig att göra några teckningar för Avgrunden - gratisnummer väntar...)..."

- R: Har bara Magnus tid över så får han gärna teckna till Avgrunden också. Och jag skulle gärna se lite fler teckningar av Magnus i Gränslandet.

FREDRIK SÅTERBY: "Hej alla postspelare! Jag vill bara presentera mig lite: jag har varit i kontakt med PBM:s i drygt två år, spelat; Österns stjärna, Övärlden, Eretzar, Guldhornet Från De Sju Tornens Rike. Konstruerat: det Gyllene Ägget och nu: POSIKUS är under uppstart just nu, och om denna första omgång börjar

flyta så kommer jag troligen att starta upp en till med spelare från GL. Leve PBM/postspelet!

PS. kan jag hälsa till Dan Hörning och Mikael Gustafsson? DS."

- R: Välkommen i gänget.
Visst hälsa på bara.

HENRIK EMILSSON: "Den som tyckte att du (Sofia) hade lysande musiksmak var jag (Henrik Emilsson). Förresten så såg jag Thåström med Sator på Tivolirock. Det var kanonbra, men jag skulle helst se att Thåström spelade gamla Ebba-låtar. Ett tips, lyssna på engelsk indiemusik typ Shamen, Inspiral Carpets, James, Farm, Soup Dragons och såklart The Cure."

ERIK LINDBLOM: "Jaha, jag har lyckats att skriva en okomplett författarpresentation till. Men jag erkänner att jag borde haft med något om Allan Kämpe (som förresten gick i DN för något år sedan - Hjärntrusten tror jag det var), men efter berömmet från C-M Höglund (som jag antar var riktat till mig) så repade jag nytt mod och vågar kanske skriva något mer..."

MARKUS LINDSTRÖMS INSÄNDARE

BJÖRN VON KNORRING: "Till att börja med måste jag kommentera Markus L. insändare (även om jag tycker den börjar spåra ur lite).

Nej Markus, jag menade inte alla som inte har spelat Diplomacy skall hålla truten. Däremot menade jag att man bättre kan bedömma något man själv har testat, det skulle aldrig falla mig in att kommentera en musikgrupp eller en maträtt som jag aldrig hört/smakat. Detsamma gäller för spel, det är alltid bäst att spela ett spel först och sedan uttala sig om dess kvaliteter. För övrigt så är ett Diplomacyparti väldigt intressant även för de som inte är med och spelar, om man tar sig tiden att sätta sig in i det förstås..."

JOHN G. ROBILLARD: "Ja Markus, jag tror du har rätt. Man måste nog spela ett parti Diplomacy (eller några) för att uppskatta spelet. För de av oss som tycker om spelet är kartorna inte tråkiga (även om de kan vara det för utomstående) efter som vi förstår de underliggande mekanismer som driver spelet.

Vad det gäller Diplomacys plats i Gränlandet måste det nog vara Rolands sak, och inte din, att bestämma vad det är som platsar i sitt fansin. Det kommer alltid att finnas spel i tidningen som den ena eller den andra inte uppskattar (jag för min del finner Hockey och andra sport spel väldigt tråkiga) men Gränlandet innehåller tillräckligt för att jag ska kunna stå ut med det som jag inte tycker om."

- R: Det är inte enbart jag som betämmer vilka spel som ska platsa i Gränlandet, det måste ju också finnas spelare.

MARKUS LINDSTRÖM: "Från och med nu ska jag inte klaga på Diplomacy något mer. Istället ska jag prova på ett parti när jag får möjlighet.

Sedan ska jag be dig, Björn von Knorring mycket snällt om Diplomacy reglerna. Skriv till mig, adressen står i GL., och skriv hur mycket du ska ha för reglerna så betalar jag dig lika snällt."

CALLE HÖGLUND: "...Om man ska bedömma ett spel måste man givetvis kunna reglerna och helst ha spelat det. Är det inte lite för mycket begärt att säga att alla spel ska ha underhållningsvärde för de som inte kan reglerna?"...

ERIK LINDBLOM: "...Markus Lindströms kritik av Diplomacy vill jag inte kommentera, då jag inte har så stor erfarenhet av Diplomacy och så, men är det någon som tänkt på att han har lyckats starta en ny debatt - "Är Diplomacy Roligt?"..."



SVENSKT PROFFS

DAN HÖRNING: "...Angående Jesper Wårhners inlägg i förra numret av Gränlandet sp vill jag svara att nu finns det proffs i Sverige. Eller i alla fall ett seriöst försök att bli det. DOH Games, ej ännu registrerat som firma, dvs min lilla PBM verksamhet vill med T.U.A.W./Maffiakrig som nu är datormodererat (till skillnad från vad jag felaktigt sa i förra numret - utvecklingen går fort framåt) och kan ta ett obegränsat antal spelare (varje kampanj innehåller 25-30 gangster ledare), starta det första professionella spelet i Sverige. Spel av den här storleken har många fördelar, främst priset eftersom det är lätt för mig att gå under den nu etablerade standarden av 5:- + porto eller SASE (som ju faktiskt är standard nu) i och med att jag har en hel del spelare. Men om det här ska gå runt och jag ska kunna upprätta en riktigt seriös PBM firma så hänger det ju på spelarna. Dvs att de finns där. Därför ber jag er delta i Maffiakrig. Kostnaderna är (till skillnad från förra numrets uppgifter):

Om du spelar med SASE (dvs du skickar ett frankerat kuvert varje omgång):

En omgång 4:-
Tio omgångar 35:-
Tjugo omgång. 60:-
36 omgångar 100:- (2.78:-/omgång)

Om du spelar utan SASE (dvs vi står för porto och kuvert):

En omgång 7:-
Tio omgångar 65:-
Arton omgång.100:-
40 omgångar 200:-

De som svarade på erbjudandet i förra Gränlandet fick så många omgångar de ville utan S.A.S.E. för 5:-/styck - ni som svarar nu och nämner Gränlandet kan jag erbjuda samma sak eller 3:-/omgång om ni spelar med SASE. Detta gäller till 15/9.

Regelbok och startpaket är gratis men de kostar mig 15:- att ta fram så jag hoppas ni spelar om ni beställer det. Reglerna är på 24 sidor och är endast på svenska, i och med att intresset för de engelska reglerna hittills har varit mycket lågt."...

..."Och till sist vill jag säga till Henrik Alpsten

att Play By Fax (PBF) redan är verklighet. Du är fullt välkommen att skicka in till Avgrunden eller T.U.A.W./Maffiakrig på min fax 08/656 34 00. Däremot skickar jag inte ut något per fax än men det kommer det också."

- R: Kul att det första svenska proffset kanske kommer igång nu, lycka till!

Det är bara en sak jag undrar, Hur ska du hinna med allting? I första numret av Avgrunden skrev du att du skulle börja plugga på KTH till datacivilare. Hur passar det ihop tillsammans med Avgrunden och postspelen i företaget. Jag som åtminstone har fritt på fritiden (från 18.00 varje dag) har himla problem att hinna med varje nummer av Gränslandet.

DIPLOMACY

BJÖRN WESTLING: ... "Björns (v. Knorrings) artiklar är utmärkta, men påminner en del om motsvarande exempel i "Gamer's Guide To Diplomacy", dessutom saknar man en del intressanta öppningar...

Kunde inte någon (Per?) skriva en kort presentation av ett antal olika Diplomacy-varianter, för att på så sätt väcka nyfikenhet hos läsarna."...

ARAB - DIPLOMACY

HANZ JOHANSSON: " 1. Måste man liksom i "vanlig" Diplomacy ha befunnit sig på ett sc en höstomgång för att få tillräkna sig detta sc eller räcker det om man går in där på våren och sedan går ut igen?
2. Vad jag förstår får man skriva alternativa byggorder i den händelseatt ett hemcenter skulle vara ockuperat men får man ge alternativa byggorder med hänseende på vad som hänt. Får man då skriva typ "Bygger flotta i Riy om Irak har armé i Jid"?"...

- R: 1. Ja, bara det att "höstomgången" kallas "dag 5" omgång i Arab - Dip.
2. Byggorders går bra att skriva så, även

så reträtter.

BJÖRN WESTLING: ... "Den anonyma kan du väl kalla "Enjoy The Silence" då du tydligen fastnat för Depeche Mode."

- R: Huvudet på spiken i dubbel bemärkelse. Depeche Mode är BÄST!
Men jag gillar mycket annan musik också.

DIPLOMACY MÄSTERSKAP

HANZ JOHANSSON: ... "Anledningen jag skriver till dig är det svenska mästerskapet i Diplomacy som baserar sig på några större spelkonvent i Sverige.

Idén tycker jag är bra eftersom jag anser att Diplomacy är det bästa strategispelet som någonsin gjorts. Emellertid tycker jag det är lite fel att kalla det ett SM när endast ett fåtal, om någon, deltar i alla turneringar. Det blir flit som premieras istället för ren skicklighet, med detta menar jag inte att föringra någon spelares insats i mästerskapet utan endast peka på de brister som systemet ger. Själv skulle jag behöva åka 400 mil för att vara med på alla konvent.

Nu är det inte mästerskapet som sådant som jag är emot utan jag tänkte bara höra din åsikt om ett komplement. Anledningen att jag skriver till dig är att jag vet att du är en van spelare och väl insatt i Diplomacy.

Det jag tänkte föreslå är attman startar ett svenskt mästerskap i korr-diplomacy. På detta sätt kunde man se till att alla spelare fick vara med lika många gånger oberoende av ekonomi eller reseavstånd. Diplomacy är ju ett utmärkt spel att spela med postens hjälp vilket torde underlätta. Mna kunde exempelvis bestämma att alla spelare fick delta i fyra partier som alla stoppades automatiskt år 1907.

Varje spelare kunde spela två partier samtidigt för att spara tid, samtidigt kunde man börja partierna 3 och 4 år 1906 för att ytterligare spara tid. Tidsaspekten är ju alltid en källa till förbistring när det gäller pbm, givetvis skulle denna turnering behöva ta en hel del tid men om man räknar med 14 drag för parti 1 och 2, 12 drag för 3 och

4 (det första året spelas ju samtidigt som parti 1 och 2). Detta skulle göra att man behöver 26 drag för att slutföra turneringen.

För att få bästa deltagarförhållandena skulle det kanske vara bäst om man kunde spela turneringen mellan september och maj, dvs 9 månader eller ungefär 270 dagar. Detta skulle göra att man kunde tillåta 10 dagar per drag. Emellertid måste man ju ha tid till att moderera dragen samt att skriva och trycka det lilla häftet som man måste ge ut. Eftersom dragtiden blir så kort måste man ju använda något annat media än något fanzine. Förlagsvis kunde man bara skriva några A4-ark med drag samt karta. För man skall hinna göra detta borde man ha en dragtid på 7 dagar.

Turneringen skulle kunna använda Björn von Knorrings poängsystem som jag tycker verkar bra och som användsa vid UppCon. Nils Lindebergs seedningssystem kanske också skulle komma väl till pass om man skall ha någon seedning, allt enligt artikeln i Dipsosis.

Eftersom denna turnering inte kan komma att spelas i ett nu existerande fanzine måste man ju ta ut en avgift av spelarna för portokostnaderna och kopiering. Jag motsätter mig dock tanken att någon typ av vinst skall tas ut på spelandet. Eftersom denna turnering skulle vara öppen för alla tycker jag inte att man skall sätta ut något maxantal utan ta in de spelare som anmäler sig. Eftersom jag kan tänka mig att en hel del vill delta, då det är svårt att komma med i någon Diplomacy-kampanj i något fanzine, tror jag att det kan komma att behövas flera SL, men med tanke på hur många duktiga SL det finns i detta land tror jag inte det skall vara svårt att finna SL, speciellt då man kan fortfarande spela i turneringen fast man spelleder några andra partier i samma turnering.

Om man presumerar att 70 spelare skulle anmäla sitt intresse (siffran helt tagen ur luften, kanske är den helt felaktig) skulle man behöva ungefär 5 moderatorer som vardera skulle ta hand om 4 spel var. Om man vill göra enkelt för sig kan man tänka sig att varje moderator sköter sitt spel autonomt utan att man ger ut ett centralt

häfte där allas partier. Detta lilla häfte skulle då bara behöva innehålla dragen och pressen till de fyra partier som moderatorn handhar. Kanske kunde man tänka sig att ett tjockare häfte gavs ut månadsvis eller ett par gånger under året där man redovisade de olika partiernas framsteg samt kunde fungera som forum för spelarna att samtala. Resultat och tabeller skulle kanske kunna redovisas i de större fanzinen allt eftersom partierna blir färdiga.

Jag skulle själv kunna tänka mig att hjälpa till med att genomdriva ett sådant här projekt om det är möjligt. Givetvis måste det finnas ett intresse bland spelarna för att man skall kunna göra ett svenskt mästerskap i korr-diplomacy.

Av denna anledning har jag skickat detta brev till några personer som är insatt i Diplomacy. Skriv gärna till mig och berätta vad du tycker om idén som dådan, tidsaspekten, poängsystem eller några andra funderingar som du har angående denna idé."

- R: Det här med att resa gäller ju precis allt som man tävlar i, t.ex. golf, slalom, fotboll, schack e.t.c. Alla cuper, SM-deltävlingar och liknande innebär att man måste resa för att möta sina motståndare. Men det är tråkigt att det ska bero på den enskildes ekonomi om man kan ställa upp eller inte (för det är ju det som först och främst är problemet).

Svenskt mästerskap i korr-Diplomacy, bra idé! Mycket bra idé!

Jag har dock några funderingar om detta. Jag tycker inte att det räcker med att spela till år 1907. 1912 är mera acceptabelt. För att man ska hinna spela så långt och fler partier, så måste nog mästerskapet sträcka sig över två - tre år. Sedan så tycker jag att det är bättre om man får ställa upp i fem partier, men räkna (max) de tre bästa. Detta gör att man inte förstör sin statistik helt om man klanter bort något parti.

Det går nog bra att köra med tio dagars deadline men man ska nog planera in för fjorton dagar, så att det finns plats för uppehåll, semester, printerservice e.t.c., e.t.c.

Någon vinst bör inte tas ut, mer än att bekosta en liten trofé och några diplom (ingen större kostnad).

Visst finns det många duktiga spelledare här i landet, men många är tyvärr redan upptagna med att spela. Men det ska nog kunna gå bra att få fram tillräckligt många ändå.

Jag håller med om att varje SL ger ut ett eget häfte (blad) med sina partier och sedan sätter någon ihop ett stort häfte, som jag tycker bör komma fyra gånger om året.

Mitt förslag; Varje drag tar tio dagar, men planeras för fjorton. Varje parti tar alltså (12 år * 2) 24 drag = 35 veckor (planeras för 48). 3 * 48 = nästan tre år. Alltså bör mästerskapet börja i januari 92 och avslutas i december 95 (eventuellt tidigare).

På detta vis är det inte någon tidspress på någon och alla kan utan problem hinna med att spela sina tre partier och om man vill de två extra samt utomstående partier. Det vore tråkigt om mästerskapet pga tidspress, storlek och kvalitet konkurrerade ut alla andra Diplomacy partier (och varianter). Vilket lätt skulle bli fallet om de som är med i mästerskapet måste skicka in två - fyra drag varje tio dagars period hela året. Och alla som spelar Diplomacy vill ju vara med i mästerskapet!

För att det ska bli något korr-mästerskap så bör det finnas någon (några) som tar ansvaret att hålla i det, en överguru.

Det bör sammanställas regler och husregler som alla som ställer upp ska få tillgång (köpa) till.

Det finns några olika problem som måste tänkas igenom. Som t.ex. Vad händer om någon hoppar av ett parti?

Förslag: Han som hoppar av får noll poäng (eventuellt minus två) och partiet räknas som ett av de fem, men han behöver inte räkna det till de tre bästa (om det inte är ett av de bästa partierna förstås). Han som tar över landet får inga poäng (eventuellt ett) och partiet räknas inte till något av hans fem tillåtna. Men han har en chans att se till att hans konkurrenter får mindre poäng.

Detta gör förstås att vi får ett spel som påverkas av vad som händer på andra bord, men det kommer antagligen att ske

ändå.

Korr-Diplomacy mästerskap är något som vi måste diskutera mera, eller hur? Visst ska vi kunna starta ett?

NOVISPAKETET

BJÖRN VON KNORRING: ... "Per W. förslag om novispaket låter väldigt intressant, det tror jag skulle kunna öka spridningen av Diplomacy (detta underbara spel) i Sverige. Självklart hjälper jag till om du behöver hjälp med något."...

CALLE HÖGLUND: ... "Ett novispaket till postspel vore en mycket bra idé. För att göra det enkelt skulle det räcka med ett par A4-ark där det stod om hobbyn i allmänhet, de stora amatörpostspelen, proffsföretagen, fansinen och vilka spel som söker spelare just nu, alltså ett ständigt föränderligt. Jag har gjort ett sådant om Dipsois som jag skickar ut till alla intresserade."... "Ett novispaket till Diplomacy är en helt annan sak.

Jag har för övrigt skrivit till John Robillard om en riksman för postspel. Jag tror det skulle främja hobbyn rejält om det gjordes på rätt sätt. Väntan på svar just nu."

- R: En riksman, förklara gärna närmare.

WINDS OF WAR

BJÖRN VON KNORRING: ... "Debatten om Lars H. och Vasilis P. försöker att profitera på postspelshobbyn eller inte är ju vansinnigt onödig. Om de nu skulle få ihop tillräckligt med spelare som vill spela "Winds of War" och de spelarna tycker att spelet är värt priset så blir spelarna glada, de som tycker att det är för dyrt behöver inte bry sig och alla är nöjda och glada. Bra va."...

- R: Det är det som kallas för marknadsekonomi, priset styrs av tillgång och efterfrågan.

CALLE HÖGLUND: ... "Jag trodde ni skulle nöja er med 2 A4-ark per omgång, jag tackar för er förklaring men jag skulle sänkt

priset med 2 kr/drag...

Om ni är intresserade av engelska
Diplomacy-varianter kan ni köpa
PostScriptum för 6 kr av mig."

IMPERIA

BJÖRN VON KNORRING: ..."Imperia tycker jag verkar väldigt bra, det är dessutom bra att man kan följa med lite v ad som händer även om man (som jag) inte är med och spelar."...

MARKUS LINDSTRÖM: "Imperia har mycket bra skrivna regler och endast några få konstigheter. En kul grej med Imperia är att man inte vet vad som finns bortom nästa ruta.

Hur stort är Sileria egentligen? Jag har lyckats leta reda på ca. 20 länder och ännu inte funnit något slut.

Spalten Sileria Sen Sist är ett stort lyft för Imperia som PBM. Bara synd att inte riktigt alla har Gränslandet. Skulle det inte gå att ge S.S.S. en sida till i Gränslandet? Arab-Dip. har ju tre sidor borträknat kartan.

Sedan lite mindre positiva åsikter. Det är, tycker jag, lite för få allmänna order. Fast och andra sidan är det ju lika för alla. Om du sedan ska starta krig med ett annat land helst ha dubbet så stor befolkning, en stor armé och minst 10 omgångar på dig att förgöra din motståndare. Nåja, det var väl lite överdrivet men ändå. Fast även här är det lika för alla andra.

Sammanfattningsvis gillar jag Imperia och ett stort plus till Jonas som är så pass snabb på att skicka de nya dragresultaten."

ERIK LINDBLOM: ..."Imperia är kul! SSS är en stor del av känslan i spelet och jag tycker nästan att den kunde få mera plats, det kanske inspirerar fler att skriva dit. Reglerna tycker jag är bra. Visst är de lite sega, men det är ju en del av spelet och det gör ju att det skiljer sig lite från tex Abra-kadabra. Idén med att man inte känner till hela kartan, inte de andra spelarna etc är också rolig. Det verkar också lovande med att det kommer tillägsregler ju högre teknologinivåer man får. (Det ovanstående

är Sanningen...)."

JÄGERSRO

DAN HÖRNING: ..."Till Björn Westling vill jag framföra ett djupt tack för att han har gjort ett PBM av mitt absoluta favoritspel, Jägersro. Jag trodde jag var den ende som hört talas om detta spel. Synd bara att Björn har gått lite väl långt från originalreglerna, enligt mitt tycke."...

- R: Som sagt, ett mycket bra spel.

BJÖRN WESTLING: "Angående Jägersro: vill du köra det i din eminenta tidning? I skrivande stund har jag fått fyra anmälningar, och när detta publiceras har jag troligen satt igång."...

- R: Visst vill vi se Jägersro i Gränslandet även i fortsättningen. Jag är ledsen om jag inte har varit tillräckligt klar på den punkten.

FÖRFATTARBIOGRAFIER

BJÖRN WESTLING: ..."Vill du att jag ska skicka in en artikel (eller kanske flera) om Tolkien, och hans verk? Det kan förstås bli ganska mycket."...

- R: En gammal favorit som Tolkien är alltid välkommen. Du kan skicka in lite då och då.

SMURF - POSTSPELET

DAN HÖRNING: ..."SMURF kan jag bara ge beröm åt. Jag fick plats i tredje kampanjen och blev tvungen att vänta ett nummer men det kan det vara värt. Jag ser fram emot att få smurfa med er andra."...

PETER LINDGREN: "Kul att så många gillade SMURF, alltid roligt när något man gjort blir uppskattat. Nej, Björn W, det där med Göra Smurfer är ingen försummelsemiss, det är ett intelligenstest!

Mattias A: Nej då, jag saknar inte moderatorkänslan i Pax Romana. Nu när man ska börja gymnasiet vill man gärna ha någonting lite mer lättmoderat. Dessutom

är det massor med känsla i SMURF."

OMRÖSTNINGEN

JÖRGEN BERGQVIST: "Hej alla glada! Till att börja med vill jag berömma Björn von Knorring för hans strålande artiklar om Diplomacy. För mig som är en "grönis" när det gäller Diplomacy kan jag bara säga att de har varit till en mycket stor hjälp, speciellt då på MittCon. Vidare vill jag passa på att berömma dig Roland för ditt strålande arbete med Gränslandet, som absolut är sveriges bästa PBM-fanzine. Jag har dock lite negativkritik mot Gränslandet. Min kritik riktas mot den här omröstningen om PBM vs PS. Nu när vi äntligen lyckas komma till finalrötningen (som jag väntat på länge) så vinner PBM (hurra, hurra!). Men vad händer, jo du Roland bestämmer dig för att mer eller mindre ogiltigförklara omröstningen bara för att det var så jämnt och för att endast 36 personer deltog av läsarkretsen! Det var det löjligaste jag hört. Tror du att ett val i Sverige skulle bli ogiltigförklarat bara för att låt säga 1000 personer röstar. Va!? Jag vill samtidigt påpeka att man på de flesta tidningar räknar med ett svar från max 50% av läsarna vid en enkätundersökning och du gnäller för att bara 55% av läsarna deltog. Inte för att jag egentligen bryr mig särskilt mycket om den här omröstningen, men det är väl principen som gäller ändå, eller? Nu var visserligen omröstningen mycket jämn, men hursomhelst så vann PBM med en röst. Och du Roland har aldrig sagt något om att omröstningen inte skulle gälla bara för att den ena sidan vinner med en röst."...

- R: Vadå, ogiltigförklara!? Klart den är giltig, frågan är bara, som vad? Syftet med omröstningen var att försöka få oss att enas runt ett namn på hobbyn, och ge anhängarna till det vinnande alternativet stöd i sin fortsatta kamp. Som detta har omröstningen misslyckats. Men den är inte på något sätt ogiltig, den visar var Gränslandets läsare står i denna fråga, nämligen splittrade. Att jag sedan privat hade mina funderingar över hur jag skulle

tillämpa ett eventuellt resultat är en helt annan sak, som jag ännu inte har yppat för någon. Men det jag funderade på var att gå över till korrespondensspel om det vann över postspel samt att möjligen gå över till PBM om det vann övertygande. Inget av dessa fall infann sig, så jag håller alltså kvar vid postspel.

Visserligen tror jag att ett val till sveriges riksdag skulle underkännas om endast 1000 personer röstade, men det hör inte hit.

Att en vanlig tidning får in svar från 50% av läsarna vid en enkät och jag bara får in 55% från er tycker jag är lite konstigt, eftersom ni ändå skickar in en massa drag och annat till varje nummer, som inte läsarna till den vanliga tidningen gör.

CALLE HÖGLUND: "...Ett sista ord i PS/PBM-debatten. I många engelska fansin säger man postal game istället för PBM..."

- R: Alltså, ingen enighet ens i England.

UTLÄNDSKA SPEL

DAN HÖRNING: "...Utländska spel, ja. Jag spelar Keys of Medokh jag med och är tribe 40 i game 136. Jag har enorma problem med att hinna få in mina turns till deadline. Har ni andra också upplevt detta? Skulle Rampage göra ett treveckorsspel skulle det vara perfekt (eller fyra veckor) men som det är nu så måste jag nog hoppa av..."

- R: Jo, jag har också haft problem att hinna skicka in lagom till deadline, men nu går det ju även bra att faxa sina order, så då är det inga problem.

AVGRUNDEN

DAN HÖRNING: "...Angående mitt fansin så vet jag inte hur många av er som läst det idag eftersom jag skriver detta samma dag som jag fått Gränslandet #9 men jag hoppas ni som beställde det gillade det. Priset är jag dock lite missnöjd med och skulle vilja sänka det men det är så himla dyrt att kopiera upp tidningen (fast jag har egen maskin). Är det någon som vet något

bra tryckeri för små kvantiteter eller har någon bra lösning på problemet?

- R: Ett fansin som jag rekommenderar alla att läsa. Priset? 10:- är långt ifrån för mycket, och inte någon anledning att vara missnöjd över.

Jag har också haft funderingar på att låta ett tryckeri ta hand om tryckningen av Gränslandet, i syfte att minska arbetsbördan för mig och spara tid. Men än så länge har jag inte hittat något tryckeri som har passat in på mina önskemål.

FAXSPEL

JÖRGEN BERGQVIST: ... "För att återgå till något trevligare så skulle jag vilja säga att jag kan tänka mig att starta ett parti Diplomacy per fax. För er som betvivlar mina regelkunskaper (med all rätt) kan jag nämna att jag har Diplomacy på PC och modererar sålunda spelet på den. Jag skulle alltså kunna tänka mig att starta en kampanj per fax med en händelsefas på två dagar per drag (eller något sånt). Om det finns någon intresserad av detta kan den personen sända mig ett fax med namn tfn och framförallt faxnummer. Mitt faxnummer är 0611-18128. Avslutningsvis vill jag passa på att hylla Jakob Wallgren för hans kompetens som modderator, Magnus Lindström för hans mästerverk till teckningar och Mattias Axelsson för hans storhet som artikelförfattare. Tack för mig och lev väl."

- R: Säkert kommer det att finnas intresserade Diplomacy spelare som vill testa att spela per fax. Visst !!?

CALLE HÖGLUND: ... "Faxspel är perfekt om man bara är intresserad av spelen, men ett postspelsfansin är så mycket mera än spelen."...

- R: Och det håller vi med om.

GLADIATORSPELEN

JAKOB WALLGREN: "Roland, vad sägs om några nya speciella förmågor? Som t.ex. Extraordinär Träffsäkerhet; som tillåter en automatisk träff på det träffområde som specificerats oavsett om motståndaren parerar eller ej. Kan bara användas en gång per kamp och bör ej gå att kombinera med extra styrka.

Tja, den här specialiteten skulle kanske vara lite väl bra, men då är det här en mer balanserad variant: Extraordinär Reaktionsförmåga. Kan endast användas en gång per kamp, och tillåter gladiatorn att omdirigera sitt anfall i en viss fas till det träffområde som motståndaren inte skyddar. En "helgardering" m.a.o. Den här förmågan bör inte heller gå att kombinera med extra styrka, vilket är ganska realistiskt om man tänker efter. Eller den här: Extraordinär Koordinationsförmåga. Ger kämpen möjlighet att parera båda träffområdena under en fas i striden, och därigenom bli "osårbar". det kunde kanske tillåtas att en kämpe väljer den här förmågan mer än en gång för att kunna skydda sig ytterligare någon fas. En defensiv förmåga av det här slaget bör lämpligtvis bräcka offensiva förmågor som t.ex. "Extraordinär Träffsäkerhet" i den osannolika eventualitet att dessa två förmågor skulle stå mot varandre i en fas. kunde det här va´ något?

- R: Ja, det är alltid roligt att få förslag på tillägg och ändringar. Jag godkänner Extraordinär Reaktionsförmåga (döps om till; Fint) och Extraordinär Koordinationsförmåga (döps om till; Extra Reaktion). De börjar gälla från och med nu.

ERIK LINDBLOM: ... "Jag hoppas att du fortsätter med utbyggnadsregler till Gladiator, annars kommer det kanske att stelna till. Världskartan över Riket var mycket bra. (Måtte "Brutix" få en fin liten begravning förresten, snyft snyft.)"...

- R: Mitt problem med Gladiatorspelet är TID! Hade jag bara mer tid, så skulle det

inte vara några som helst problem. Idéer och utbyggnadsmöjligheter finns det gott om. Men Gladiatorspelen tar tyvärr alltför lång tid att moderera (trots att det är så enkelt). Kanske skulle jag lämna över det till någon hågad person?

ARGUS FANSIN RECENSION

CALLE HÖGLUND: "Att Argus fansin recensioner var egotrippade kan väl inte ens de själva neka till, och när utseende inverkar mer på medelvärdet än innehållet kan toppfansin som Black Duck få dåligt. När man inte är insatt i postspelshobbyn är det nog lite svårt att recensera dess fansin då materialet ofta är ointressant för utomstående. Detta har Tryggve Bergholm (chefsredaktör i Argus) också medgivit. Jonas Schiött på verkar dock lyckas med det, men då är han också väldigt neutral."...

NYA POSTSPEL

BJÖRN WESTLING: "... Jag efterlyser någon som är kunnig i svensk (i synnerhet) och nordisk (i allmänhet) medeltidshistoria, ekonomi och politik, eftersom jag har börjat fundera på ett postspel, där man skall försöka få sina gubbar valda till kungar. Anledningen till att jag behöver hjälp är att jag inte vet riktigt hur man ska vinna, hur landskapen får pengar, hur handeln ska fungera, etc. Tror du dig vara rätt man/kvinna för jobbet, kan du kontakta mig. Tel: 033-135688, Adress: Våglängdsg. 35, 502 46 Borås..."

- R: Hjälp honom, någon!

KONSTRUKTÖRSHÖRNEN

ERIK LINDBLUM: "... Angående en ny Diplomacy-variant: Jag skulle tycka att det vore roligare om det fanns något annorlunda mål än att bara ta s.c. från varandra, tex förhindra ett krig (!?), kanske angripare från yttre rymden eller liknande (som exempel alltså, något fantasifullare skulle det ju vara och spelarna borde få chansen att välja sida etc). Antalet spelare

tycker jag ska vara högre än i Arab-Dip, omkring ett dussin. Kartan skulle kanske innehålla lite olika terrängtyper, eller liknande?"...

PETER LINDGREN: "Hm, vad sägs om att lägga varianten i Jugoslavien? Antalet provinser är 6 om jag inte minns fel, fast de kanske inte är särskilt jämna (inte vad det gäller yta, i alla fall (stackars Montenegro...)). Kanske inte någon bra idé i övrigt heller, m i alla fall ett försök..."

DIPLOMACY PÅ UPPCON

I förra numret så presenterade Björn von Knorring sitt poängsystem som skall användas på UppCon, och han undrade vad jag tycker. Jag väntade till detta numret med mitt svar, för att koordinera det med vad andra tyckte. Men eftersom det inte kom fler synpunkter på systemet så svarar jag här själv nu.

Om poängsystemet tycker jag inte, eftersom det här med att dela ut poäng till de andra spelarna har för stor effekt, spelet innan kan bli fullständigt betydelselöst.

Några exempel: Låt säga att partiet har varit väldigt jämnt och alla slutar med tre till sju stycken supply centres, sedan skall poäng delas ut. Alla inser att de har en chans att ta bra placeringar, bara man får fler poäng än de andra (det är ju hela 14 poäng i omlopp, var av man själv kan få 12). Ligger man sist har man mycket bra chanser att avancera eftersom ingen vill ju ge poäng till de som ligger närmaste över en själv, man hoppas ju på att passera dem. Och de som ligger först kan lika gärna ge upp, eftersom ingen kommer att ge dem poäng (möjligtvis han som ligger sist). Partiet kan alltså sluta helt tvärtom, men troligtvis ännu jämnare än innan. Ex:

	S.C.'s	s:a P.	Från
England	7	8	G
Frankrike	6	8	T, G
Ryssland	5	6	T
Österrike	5	5	
Italien	4	4	
Turkiet	4	7	Ö, I
Tyskland (G)	3	8	E2, F2, I

en spelare och blivit klart dominant. I vanliga fall hade de antingen delat på segern eller hoppat på varandra i slutet. Men nu händer det något helt annat. Eftersom de andra spelarna inte tycker om dessa två så kommer de inte att få poäng av dem. Är de villiga att dela en (eventuell) seger så ger de varandra poängen, men annars så kommer de att ge poängen till någon av de med minst poäng. Ex:

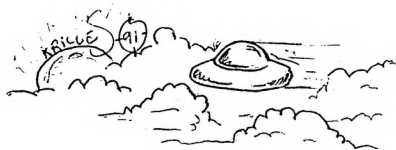
S.C.'s s:a P. Från

Ryssland	10	10	
Turkiet	9	9	
England	5	5	
Frankrike	5	11	E2,G2,I2
Tyskland (G)	3	5	F2
Italien	2	6	R2,T2

Här försökte både Ryssland och Turkiet vinna och de andra enades om att försöka få upp Frankrike till vinst, och lyckades. Hade de satt sina poäng på jumbon Italien så hade de lyckats ännu säkrare. Dessa två exempel är långt ifrån osannolika, de är (tror jag) två mycket troliga resultat av detta poängsystem.

Och det som ville undvikas var taktikspelet i slutet, detta som nu blir enda chansen för de som redan leder att samla poäng. De kommer ju inte (med största sannolikhet) att få några fler.

För att minska effekten av poängen som delas ut så kan de minskas till ett var eller så ökar man poängen man får för varje supply centre man har (till två).



VÄNTELISTA

IMPERIA

SL: Jonas Nelson, Forskarbacken 7-213,
104 05 Stockholm, 08 - 156685.

- Fullt!

GLADIATORSPELEN

SL: Roland

- Ni behöver inte skicka in drag ännu, bara namnen på era gladiatorer. När eran gladiator sedan blir kallad till strid, skicka in drag.

ERA

SL: Magnus Lindström, Klyvningsv. 31,
Norsborg, 0753 - 782 29.

- Endast öppen för de som inte spelar något parti ännu. Skicka in ert första drag när ni anmäler er, utgå från Eld. Dragen går bra att skicka till Roland.

ARAB - DIPLOMACY

SL: Roland.

- Skicka in preferenslista på vilket land du helst vill ha, näst helst o.s.v. Ange också om du vill spela kort eller långt, med eller utan press, anonym eller inte.
Reserv: Daniel Lundgren.

ISHOCKEY

SL: Richard Simmons, Merkuriusv. 12,
761 64 Norrtälje, 0176 - 15183.

- Fullt! Om du vill stå på väntelista skriv till Richard.

SMURF - POSTSPELET

SL: Peter Lindgren, Kungsg. 17,
742 31 Östhammar, 0173 - 17254.
OCH: Andreas Lytter, Prästg. 1a,
742 31 Östhammar, 0173 - 106 28.

- Fullt! Om du vill stå på vänte lista kontakta Peter.

MACHIAVELLI

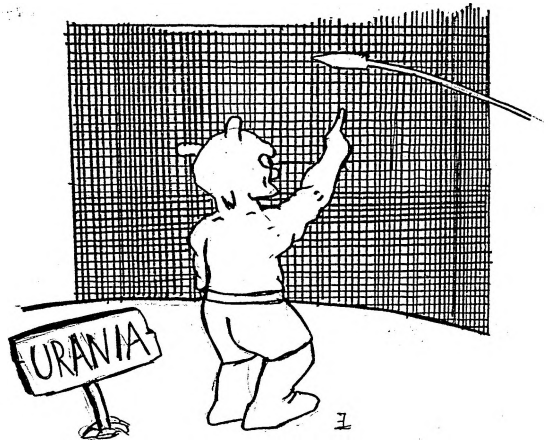
SL: Jakob Wallgren, Skönviksv. 317,
124 30 Bandhagen, 08 - 7276562.

- Ersättare sökes. Vill du vara med, skriv till Jakob.

JÄGERSRO

SL: Björn Westling, Våglängdsv. 35,
502 46 Borås, 033 - 135688.

- Skicka in namn och färg på ditt stall, samt en färdiggjord 2-åring.



GLADIATORSPELEN

Välkomna till Kungliga Institutionen för Domstol och Cirkus, och den andra omgången. Vi skall nu förhoppningsvis se sex stycken kamper och få minst fyra vidare till nästa omgång. Först ut har vi Zeke Bentuggaren och Ragnus.

Omgång: 1 2 3 4 5 6 7 8

Zeke Bentuggaren Anfall: I I D I
(Jakob Wallgren) Försvar: D I D I

Ragnus Anfall: D D I D
(Erik Törnkvist) Försvar: I D I D

- En förhållandevis mycket jämn kamp, bägge tar mycket stryk. Ragnus lyckas manövrera ut Zeke så att han får ett fint lägge mot Zekes hals, men Zeke är snabb och lyckas slå ner Ragnus innan det är försent. "Ragnus, din veke stackare, du satsade på min motståndare förra gången, och sånt tål jag bara inte. Fatta det!", skriker vinnaren innan har eskorteras ut.

- Pirokles, en av favoriterna, mot Thorgrim Vargbane. En intressant kamp kan utlovas.

Pirokles Anfall: I I D I
(Joakim Spångberg) Försvar: I I D I

Thorgrim Vargbane Anfall: D D D D
(Jens Lindqvist) Försvar: D D D D

- Storfavoriten uppfyllde alla krav, men tog några onödiga smällar i början av kampen. Thorgrim klarade inte alls av Pirokles tempo. Han var både långsammare och svagare. "Hell dig, O store konung!" säger Pirokles medans folket jublar och Rexius applåderar lite diskret.

- Ytterligare en mycket intressant kamp kommer här nu. Harald Tveegg mot Joe Grizzly, två stycken väl meriterade gladiatorer med, bägge tillhör den "gamla" stammen, de som varit med riktigt länge.

Harald Tveegg Anfall: I I I D
(Tommy Fransson) Försvar: D D I I

Joe Grizzly Anfall: I D D D
(Daniel Nilsson) Försvar: I I D I

- Som väntat mycket jämnt, men Harald kunde avgöra det hela på grund av att han tål lite mer stryk än, den nu avlidne, Joe Grizzly. Harald säger med hög röst "Äntligen en värdig motståndare, men vad hjälper det".

- Nu ska vi åtnjuta en kamp mellan Arc Asterion och Torgrim den Brutale.

Arc Asterion Anfall: I I I I I
(Anton Palfi) Försvar: D D D D D

Torgrim den Brutale Anfall: D D D I I
 (Mattias Engelbrand) Försvar: D D I I D

- Arc Asterion lämnar tyst arenan efter att ha besekrat Torgrim i en ganska tråkig kamp, utan djärva grepp och chansningar.

- I den första reservkampen skall idag Pontus Pilatus få möta Fattius Poopius, säkerligen en hård kamp mellan två ganska jämnspelta gladiatorer.

Pontus Pilatus Anfall: I I I I I
 (Henrik Emilsson) Försvar: I I I I D

Fattius Poopius Anfall: D I I D D
 (John G. Robillard) Försvar: I D I D D

- Två kämpar med helt olika taktik. Fattius körde med den hårda och brutala stilen och försökte ta död på sin motståndare, och Pontus rörde på sig mera och tröttade ut Fattius med flera små hugg, vilket visade sig vara en vinnande taktiken i dag. Rexius slänger ett Guld till segraren.

- Och nu ska vi beskåda turneringens båda riktiga outsiders, de började helt utan erfarenhet, men har nu alltså vunnit varsin kamp. Alltså, Münh Erpes mot Musculus den Store.

Münh Erpes Anfall: D I I
 (Peter Lindgren) Försvar: I D D

Musculus den Store Anfall: I D I
 (Magnus Lundgren) Försvar: I D D

- Dagens kortaste och intensivaste kamp. Segrande ur striden går Münh Erpes, som skriker "Min käft är fül, men det här är kûl!". Publiken skrattar och förbereder sig för att lämna Institutionen för idag. Men vi får oss en liten bonus. Puff (som antagligen saknar Piff) har insisterat på att få slåss mot ett lejon, vilket har beviljats av den storsinte Konungen.

Puff Anfall: A A - A A - A A - A
 (Emanuel Berglund)

Lejon Anfall: - - - - A,1 - A,2 - A,1 - A,1

- Och det klarade ju ekorren av ganska bra, men det såg farligt ut ett litet tag. Puff: "Har någon sett Piff?"

- Ja, det var allt för denna gång och jag, Pratus Giannamitis, åväntar med spänning på nästa veckas kamper. Men först ska jag lämna över till Talamus T'Muchos, för en liten presentation av några av våra gladiatorer. Varsågod!

- Hej på er gott folk, min uppgift är att hålla kontakten med gladiatorerna nere på arenan och i deras fångelsehålor. Här kommer ett några reportage:

GLADIATORSPELEN

Välkomna till Kungliga Institutionen för Domstol och Cirkus, och den andra omgången. Vi skall nu förhoppningsvis se sex stycken kamper och få minst fyra vidare till nästa omgång. Först ut har vi Zeke Bentuggaren och Ragnus.

Omgång: 1 2 3 4 5 6 7 8

Zeke Bentuggaren Anfall: I I D I
(Jakob Wallgren) Försvar: D I D I

Ragnus Anfall: D D I D
(Erik Törnkvist) Försvar: I D I D

- En förhållandevis mycket jämn kamp, bägge tar mycket stryk. Ragnus lyckas manövrera ut Zeke så att han får ett fint lägge mot Zekes hals, men Zeke är snabb och lyckas slå ner Ragnus innan det är försent. "Ragnus, din veke stackare, du satsade på min motståndare förra gången, och sånt tål jag bara inte. Fatta det!", skriker vinnaren innan har eskorteras ut.

- Pirokles, en av favoriterna, mot Thorgrim Vargbane. En intressant kamp kan utlovas.

Pirokles Anfall: I I D I
(Joakim Spångberg) Försvar: I I D I

Thorgrim Vargbane Anfall: D D D D
(Jens Lindqvist) Försvar: D D D D

- Storfavoriten uppfyllde alla krav, men tog några onödiga smällar i början av kampen. Thorgrim klarade inte alls av Pirokles tempo. Han var både långsammare och svagare. "Hell dig, O store konung!" säger Pirokles medans folket jublar och Rexius applåderar lite diskret.

- Ytterligare en mycket intressant kamp kommer här nu. Harald Tveegg mot Joe Grizzly, två stycken väl meriterade gladiatorer med, bägge tillhör den "gamla" stammen, de som varit med riktigt länge.

Harald Tveegg Anfall: I I I D
(Tommy Fransson) Försvar: D D I I

Joe Grizzly Anfall: I D D D
(Daniel Nilsson) Försvar: I I D I

- Som väntat mycket jämnt, men Harald kunde avgöra det hela på grund av att han tål lite mer stryk än, den nu avlidne, Joe Grizzly. Harald säger med hög röst "Äntligen en värdig motståndare, men vad hjälper det".

- Nu ska vi åtnjuta en kamp mellan Arc Asterion och Torgrim den Brutale.

Arc Asterion Anfall: I I I I I
(Anton Palfi) Försvar: D D D D D

Torgrim den Brutale Anfall: D D D I I
 (Mattias Engelbrand) Försvar: D D I I D

- Arc Asterion lämnar tyst arenan efter att ha besekrat Torgrim i en ganska tråkig kamp, utan djärva grepp och chansningar.

- I den första reservkampen skall idag Pontus Pilatus få möta Fattius Poopius, säkerligen en hård kamp mellan två ganska jämnspelta gladiatorer.

Pontus Pilatus Anfall: I I I I I
 (Henrik Emilsson) Försvar: I I I I D

Fattius Poopius Anfall: D I I D D
 (John G. Robillard) Försvar: I D I D D

- Två kämpar med helt olika taktik. Fattius körde med den hårda och brutala stilen och försökte ta död på sin motståndare, och Pontus rörde på sig mera och tröttade ut Fattius med flera små hugg, vilket visade sig vara en vinnande taktiken i dag. Rexius slänger ett Guld till segraren.

- Och nu ska vi beskåda turneringens båda riktiga outsiders, de började helt utan erfarenhet, men har nu alltså vunnit varsin kamp. Alltså, Münh Erpes mot Musculus den Store.

Münh Erpes Anfall: D I I
 (Peter Lindgren) Försvar: I D D

Musculus den Store Anfall: I D I
 (Magnus Lundgren) Försvar: I D D

- Dagens kortaste och intensivaste kamp. Segrande ur striden går Münh Erpes, som skriker "Min kåft är fûl, men det här är kûl!". Publiken skrattar och förbereder sig för att lämna Institutionen för idag. Men vi får oss en liten bonus. Puff (som antagligen saknar Piff) har insisterat på att få slåss mot ett lejon, vilket har beviljats av den storsinte Konungen.

Puff Anfall: A A - A A - A A - A
 (Emanuel Berglund)

Lejon Anfall: - - - - A,1 - A,2 - A,1 - A,1

- Och det klarade ju ekorren av ganska bra, men det såg farligt ut ett litet tag. Puff: "Har någon sett Piff?"

- Ja, det var allt för denna gång och jag, Pratus Giannamitis, åvntar med spänning på nästa veckas kamper. Men först ska jag lämna över till Talamus T'Muchos, för en liten presentation av några av våra gladiatorer. Varsågod!

- Hej på er gott folk, min uppgift är att hålla kontakten med gladiatorerna nere på arenan och i deras fångelsehålor. Här kommer ett några reportage:

JODUR "VRÅLET"

Jodur föddes och växte upp i ett barbariskt område vid namn Vindarnas Dal. Han blev viking som alla sina andra dumma, urstarka bröder och for över Hoiriska Havet på plundringståg. Dessa fick dock ett sorgligt slut den dag då Jodurs flotta anföll Konung Rexius' stad och besegrades. Jodur överlevde dock och blev, pga sin förmåga att gå bärsärk, gladiator. Han slapp ruttna bort som slav.

MÛNH ERPE

Mûnh föddes i en liten by i det träsk som omger Phreeflodens väldiga delta. Alla i byn hade svår sjukdom, som yttrade sig som små blåsor och sår runt munnen. Trots detta hade Mûnh en lycklig barndom, man märkte inte mycket av världen utanför träsket, dit inte ens Rexius makt räckte.

När Mûnh precis hade fyllt 17 inträffade en händelse som kom att förändra hans liv: Phreefloden svämmade över. Inte för att detta var en ovanlig händelse, översvämningar inträffade varje vår, men den här våren forsade stora mängder vatten av någon okänd anledning från flodens outforskade källor ut i träsket. Mûnh och en kamrat till honom hade varit ute och jagat, när floden kom. De båda sveptes med av de enorma vattenmassorna. De lyckades klamra sig fast i en stock, och flöt genom deltat, där de med nöd och näppe lyckades klara sig från de fasansfulla varelser som bodde, och alltjämnt bor, i deltat.

Mûnh och hans kamrat flöt ut i Hoiriska havet. De försökte ta sig mot land, men strömmarna var för starka, och så småningom sjönk de in i medvetlösheten. När Mûnh vaknade upp, var han uppsköld på en strand. Hans kamrat syntes ingenstans. Efter en kort vandring, kom han till Adonali, där han först togs för en pestsmittad. När det visade sig att hans sjukdom inte var fullt lika farlig, släpptes han in i staden. Där spred han sjukdomen till guvernörens dotter samt kammartjänarinnan, vilket inte gjorde honom populär. Guvernören sände honom till cirkusen i Deccdelion, där han förmodligen skulle bli ihjälslagen (guvernörens dotter fick sin far att lova att inte låta avrätta Mûnh).

- Denna skrivelse har jag fått av Rigmund, broder i den gyllene stenes orden. Följande "anställnings-" intervju tilldrog sig när Caligula "Musculix" Medragone, som tredje gladiator frivilligt anmälde sig hos Erskil Minimus (verställande gladiatortränare, VG):

E: Vem ä´ ni då?

C: Jag heter Caligula Medragone, men kalls ofta Musculix.

E: Medragone? Ä´ ni släkt mä´ Cesaero kanske?

C: Ja, han var min bror. När han gav sig av för att leta efter vår mor försökte jag hinna upp honom, men jag kom visst lite försent. Jag har hört att han hittade vår mor men nu fallit på arenan.

E: Ja då´ ä´ möjligt. Vafför vill ni bli gladiator då?

C: Jag ska hämnas på Pontus Pilatus!

E: På så sätt. Jag antar att du vet att enne sättet å bli frigiven ä´ att kejsaren själv benådar dej?

C: Javisst.

E: Bra. Du ä´ allså Cesaeros bror å vill bli gladiator för att hämnas på Pilatus å seden bli frigiven för att befrie din mor från Cloudius Rexius hov?

C: Ja, det svår jag på!

E: (Hähä, dum jäkel.) Bra, vilket är ditt vapen förresten.

C: Svärd och knytnävar, liksom min bror.

E: (Trachier ha´ allti vart dumma.) Utmärkt, du ä´ anställd!

- När jag försökte få kontakt med den "gröne" gladiatorn Sobrius Vertia, så ropade han bara ">> Volente Deo - Ergo bibamus!"
 ((Den som vet vad detta betyder bör inom kort höra av sig till Karl Grandin med sitt svar, ty är detta korrekt står ett exemplar av *ΕΡΓΕΡ ΤΗΛΕ* att vinna.))
 - Och nu var det slut för idag, nästa vecka blir det den tredje omgångens tur.

LEVANDE GLADIATORER,

ERF. GULD VECK. VUN. FÖR. DÖD.

1. Zeke Bentuggaren	(Jakob Wallgren)	3	0	9	6	2	4	†
2. Torkil Mager	(Emil Schön)	3	1	9	1	②	-	
3. Törstion Drinkvan	(Jesper Währner)	3	2	9	1	②	1	
4. Pirokles	(Joakim Spångberg)	1	10	9	⑧	1	④	
5. Harald Tveegg	(Tommy Fransson)	2	9	9	6	1	3	†
6. Kharz "Släggan"	(Jesper Olsson)	4	0	7	1	3	-	
7. Brillius Dräpius	(Joakim Wallbing)	3	1	7	1	1	-	
8. Drazur Dräparen	(Johannes Jönsson)	0	1	0	0	0	-	
9. Jodur "Vrålet"	(Mikael Jonsson)	2	0	6	0	2	-	
10. Arc Asterion	(Anton Palfi)	3	1	6	X2	1	1	†
11. Torgrim den Brutale	(Mattias Engelbrand)	2	1	2	1	1	-	
12. Thorgrim Vargbane	(Jens Lindqvist)	3	1	4	1	2	-	†
13. Pontus Pilatus	(Henrik Emilsson)	3	2	4	②	1	1	
14. Luzbel de la Tizona	(Erik Ny)	2	1	4	0	2	-	
15. Fattius Poopius	(John G. Robillard)	4	①	4	2	1	-	Pö Ragnus
16. Filenomelaniela	(Henrik Alpsten)	2	1	4	0	2	-	
17. Musculus den Store	(Magnus Lundgren)	2	1	2	1	1	-	
18. Sobrius Vertia	(Karl Grandin)	1	1	2	0	1	-	
19. Ragnus	(Erik Tömkvist)	2	0	2	①	X1	-	
20. Mûnh Erpes	(Peter Lindgren)	2	2	2	2	0	-	†
21. Puff	(Emanuel Berglund)	2	1	2	①	1	-	
22. Maximus Fighticus	(Thomas Nilsson)	0	1	0	0	0	-	
23. Talho Conduzir	(Jan Balkeståhl)	0	1	0	0	0	-	
24. Dalan Dzodagad	(Dan Hörning)	0	0	0	0	0	-	
25. Omegaman	(Oskar Wallgren)	0	1	0	0	0	-	
26. Caligula Medragone	(Erik Lindblom)	0	1	0	0	0	-	
27. Mad Martigan	(Martin Brodén)	0	1	0	0	0	-	
28. Fegear Waahr	(Morgan Johansson)	0	1	0	0	0	-	
29. Probus den Tyste	(Björn Westling)	0	1	0	0	0	-	
30. Eddie	(Fredric Lundström)	0	1	0	0	0	-	
31. Åke Ångvält	(Markus Lindström)	①	1	0	0	0	-	
32. Palle Puckskott	(Niklas Strand)	0	1	0	0	0	-	
33. Joe Jihad Twisted N.	(Johan Lindström)	0	1	0	0	0	-	
34. ?	(Per Almroth)	0	1	0	0	0	-	
35. Kampfbereit	(Mattias Axelsson)	0	1	0	0	0	-	
36. Biggus Dickus	(Daniel Lundgren)	0	1	0	0	0	-	

SPEC.

1. Zeke Bentuggaren: Extra Snabb. 3. Törstion Drinkvan: -1G på Torgrim, +1G på Zeke.
 4. Pirokles: Extra Tålig, Extra Snabb. 5. Harald Tveegg: Extra Tålig.
 24. Dalan Dzodagad: -1G på Joe Grizzly.

Dessa ska möta varandra i tredje omgången:

ORDINARIE

RESERVGRUPPEN

1 - 4

13 - 20

5 - 10

UTMANINGAR

Zeke Bentuggaren utmanar Puff

Zeke Bentuggaren utmanar Torkil Mager

Caligula "Musculix" Medragone utmanar Pontus Pilatus

Törstion Drinkvan söker motståndare för en match på liv och död

i all vänskaplighet nästa gång det inte är någon aktivitet

för de som inte är med i huvudturneringen. Högst en utmaning antas.



Keys of Medokh

Vårt parti har äntligen kommit igång. (Mitt under semestertider så jag slår vad om att en hel del av er har missat det första draget - som egentligen verkar vara det andra draget. Det verkar som om datorn har gjort våra första drag. Fråga mig inte varför.) Det känns lite tidigt att göra mer än några allmänna reflektioner nämligen:

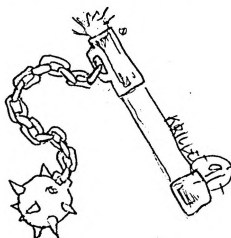
1. Så här långt verkar det inte som om vi har hamnat i ett speciellt parti för färdiga allianser. Detta kan innebära att det kan vara ojuste av oss att använda en färdig allians - särskilt som den består av nästan en fjärdedel av alla spelare. Dessutom verkar det inte finnas några regler för allianssegrar vilket jag hade väntat mig. Vi får diskutera formerna för alliansen när vi vet mer om hur folk ligger i förhållande till varandra.

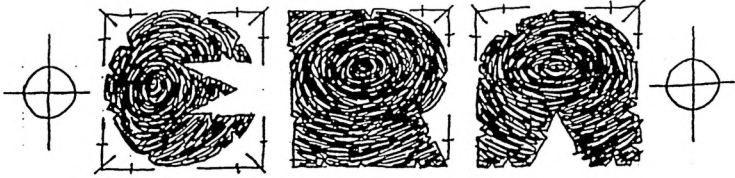
2. Jag vill be alla som jag sagt att spelet kostade £1.50 plus utländskt porto till om ursäkt. Jag misstolkade deras annons som vid närmare beskådan inte alls påstår detta. Den maximala kostnaden för ett drag är i själva verket £2.15 plus 1 penny för varje arme och "settlement" samt 5 pence för varje battle. Men detta har ni väl märkt själva. Det är fortfarande inte särskilt dyrt men det är dyrare än vad jag sa till de som frågade. Orsakar det några problem?

3. Angående växlingshjälpen. Efter moget övervägande har jag beslutat att gå till väga så här: Beställ engelska pund genom att skicka pengar till mig. Antingen kontanter eller till mitt postgirokonto 475 20 59 - 8 Jesper Währner. Räkna med att 1 pund kostar 11 kr (Sist jag växlade kostade de 10.91). Jag kommer att hålla reda på om det blir några pengar över (eller under). Gör alla beställningar i multiplar av 5 pund eftersom detta är de minsta sedlar de har. Glöm inte att skicka med namn och adress med varje beställning.

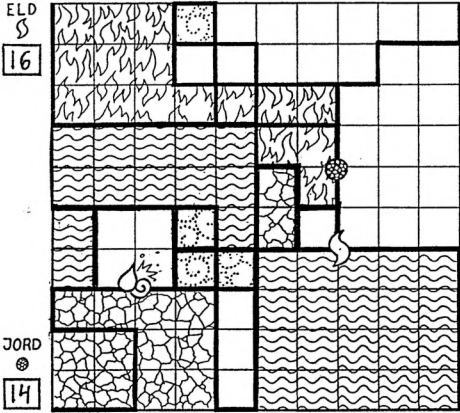
4. Det här har varit rätt esoteriskt och ointresant för utomstående märker jag. Jag hoppas att till nästa nummer skriva mer om själva spelet. Då bör folk ha börjat göra saker och ting ordentligt och det skall vara möjligt att skriva något som är intressant även för icke spelare. Kan alla som är intresserade skriva något om sina stammar/riken/klaner och skicka det till mig. Jag kommer att efter bästa förmåga försöka sammanställa det till något läsvärt.

Jesper Währner

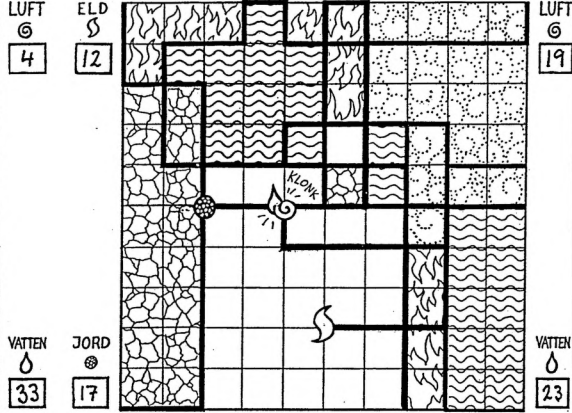




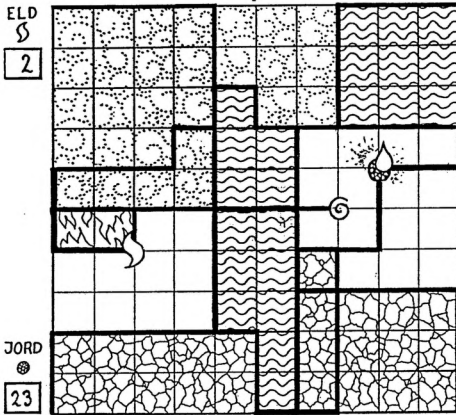
PARTI ALPHA DRAG 9



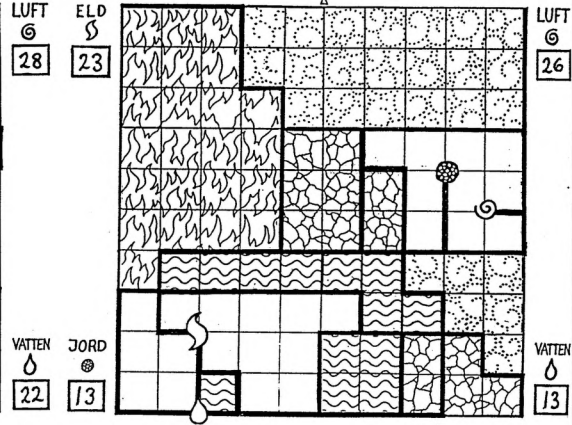
PARTI BETA DRAG 9



PARTI GAMMA DRAG 8



PARTI DELTA DRAG 8

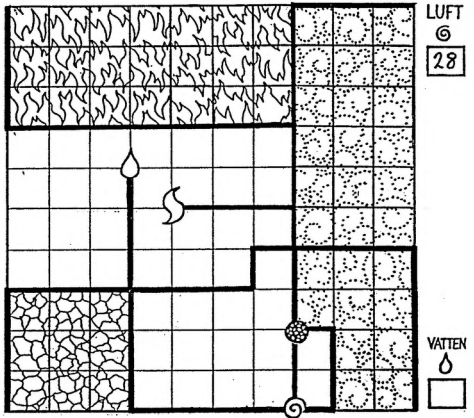
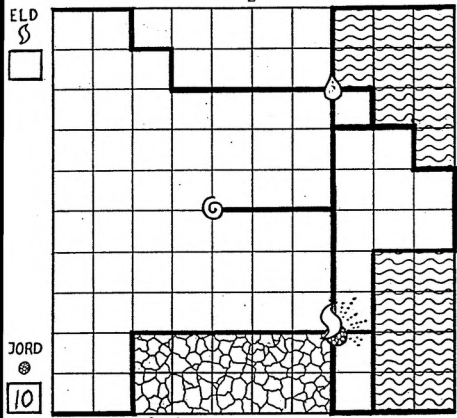


PARTI EPSILON
E

DRAG 5

PARTI ZETA
Z

DRAG 5



"EN STUDIE I BROTTSLIGHET..."

Den största detektiven av dem alla är ju, som ni vet, Sherlock Holmes vars olika fall nedtecknats av sir Arthur Conan Doyle, alias dr John Watson.

Holmes och Watson var verksamma i London under slutet av 1800-talet. Själv bodde Holmes på Baker Street 221B tillsammans med Watson, men när doktorn väl gift sig med Mary Morstan flyttade han ifrån Baker Street, även om han ofta hälsade på sin vän.

Mycket lite är känt om Sherlocks tidiga liv, men han tros ha fötts 1854. Det enda som är bekräftat om hans familj är att han har en, om möjligt, ännu mer excentrisk bror, Mycroft Holmes, som oftast syns på Diogenesklubben. I övrigt är inget känt, Holmes själv säger bara att han inte har någon släkt.

Lite mer är dock känt om John Watson. 1878 blev han doctor of medicine efter studier på University of London och gick så in i armén och reste till Afghanistan. Tyvärr hade det andra afghankriget brutit ut då och sorgligt nog skadades Watson av en kula i benet. Han skickades snart hem till London och det var när han försökte finna någon att dela lägenhetshyran med han mötte Sherlock.

De presenterades för varandra i ett kemilaboratorium och Holmes imponerade genast Watson med ett antal logiska, men fullkomligt överraskande och fantastiska slutsatser. Säkklart.

Det var alltså så Sherlock Holmes mötte dr John Watson som senare följde honom på nästan alla hans efterforskningar. Det första fallet som Watson nedpräntade var "En studie i rött" och det blev snart många fler.

Holmes levde i stort sett för de olika problem han kom i kontakt med och när han inte fick några mysterier att sätta klorna i var han tvungen att stimulera hjärnan med kokain, en last Watson kritiserade hårt. Ett annat sätt Holmes hade för att koppla av var att improvisera på sin stradivariusfiol, något han var erkänt skicklig på. När han skulle koncentrera sig extra mycket hände det ofta att han satte sig och rökte pipa en eftermiddag eller så.

Holmes arbetade bara med fall som utmanade hans intellekt, pengar brydde han sig inte om. Han fick sina fall både genom privatpersoner som bad om hjälp och av Scotland Yard när de fick problem.

Under många år fick Watson följa Holmes i dennes arbete och nästan alltid gav det Sherlock en extra kick om han anade att den skugglike professor Moriarty låg bakom brotten. Holmes var fast övertygad om att han var den undre världens konung men det gick aldrig att sätta fast honom, men trots allt så gjorde de upp 1891. Holmes och Moriarty jagade varandra genom Europa och vid Meiringen (ett vatten i Schweiz) möttes de. Watson kom lite försent och han aldrig se när de båda kombatanterna möttes. När han kom dit var allt öde och Holmes testamente låg där. Var de båda döda???

Nej, Holmes hade klarat sig, men pga fruktan för Moriartys hejdukar hade Holmes arrangerat allt för att det skulle se ut som även han fallit ner i vattenfallet i Schweiz. 1894 återvände han till London och Watson och berättade att han under tiden bla rest omkring i Himalaya under namnet Siegerson.

Samanlagt gav dr John Watson (under pseudonymen A.C. Doyle) ut fyra romaner (En studie i rött, De fyras tecken, Baskervilles hund och Fasans dal) och 56 noveller Alla rekommenderas!

De noveller jag tycker bäst om är "Blodbokarna", "Den grekiske tolken", "Det sista problemet", "En skandal i Böhmen", "Det mystiska mordet vid skogssjön", "De fem apelsinkärnorna", "Det spräckliga bandet" och "Vampyren i Sussex". De olika novellerna kan ha olika titlar på svenska beroende på vilken översättning det är.

Rekommenderas också; Sherlock Holmes - spelet från Äventyrsspel och Holmes-muséet på 221 B Baker Street i London (dyrt, men om man läst alla de olika fallen så kan det kanske vara värt pengarna). Förutom alla originalfall av Doyle finns också ett antal böcker utgivna av andra författare som också är bra.

Presentation av

D E D A N S A N D E F I G U R E R N A

Mr Hilton Cubitt från Ridling Thorpe Manor i Norfolk kontaktade Sherlock Holmes och bad honom lösa ett problem. Problemet bestod i en papperslapp nedklottrad med streck-gubbar i olika ställningar, varav en del höll i flaggor. Anledningen till att han önskade klarhet i detta var att de gjorde hans fru dödsförskräckt.

Holmes diskuterade fallet med Cubitt och det kom snart fram att han gift sig med sin fru för cirka ett år sedan, utan att veta något om hennes bakgrund. Hon varnade honom för att hon hade en del tråkiga minnen som han var tvungen att lova att inte fråga om.

Några veckor innan Hilton Cubitt gick till Holmes fick hans fru, Elsie, ett brev från USA som skrämde henne och som hon brände så fort hon läst det. Ett par veckor senare upptäckte Cubitt en rad av de dansande figurerna klottrade på ett fönsterbräde. Han lät tvätta bort dem. När han berättade om saken för sin fru blev hon rädd. När sedan den papperslapp Holmes fick se, hittades på mr Cubitts solur svimmade Elsie. Det var då han kontaktade Holmes.

Bekymren fortsätter för mr och mrs Cubitt. Fler och fler meddelanden dyker upp på dörrar och fönsterkarmar. Hilton sätter sig en natt för att vakta på den nattlige klottraren och när han får syn på honom och ska rusa ut med pistolen i hand kommer hans fru och hindrar honom.

Ett par dagar senare kommer Holmes till Ridling Thorpe Manor. Just innan han kommer fram till gården får han höra att Elsie skjutit först sin man och sedan sig själv..?

IRAK HAR FÖRLORAT KRIGET**STORMAKTEN IRAN LETAR NYTT OFFER**

Egypten: Johan Almqvist, Runbrov. 15, 198 00 Bålsta, 0171-58553.

A Rut - Jaw, A Sai - Ela*, F Ela - Sai*, F Aqa S (A Sai - Ela),

F Dji Hold. * = Gick inte! Två enheter kan tyvärr inte byta plats.

Irak: Jesper Olsson, Aschebergsg. 1b, 254 39 Helsingborg, 042-134160.

A Diy Hold (Blir Gasad!), A Bag S (A Diy - Maw) (Hände inte!) (reträtt: Rivs!)

Iran: Björn von Knorring, Övre Slottsg. 14a, 753 10 Uppsala, 018-692025.

A Tab Hold, A Kir - Maw, A Bas - Bag, A Keh S (A Bas - Bag), A Aba - Bas,

F BUB S (A Aba - Bas), CHE - Diy

Israel: Emanuel Berglund, Veckov. 4 nb, 175 41 Järfälla, 0758-26409.

A Gaz Hold, A Amm Hold, A Jer - Hef

Jemen: Joakim Wallbing, Rågrindsv. 31, 941 00 Öjebyn, 0911-65687.

A San Hold, A Mua - Ade

Syrien: John Robillard, Sundsg. 26, 871 40 Härnösand, 0611-10951.

A Has - Ham (Gick inte!), F Ham - Eas (Gick inte!), A Leb S (A Has - Ham),

A Dam S (A Has - Ham)

Turkiet & Väst: Tommy Fransson, Stupv. 6 3 tr, 147 52 Tumba, 0753-32833.

A Ada - Has (Gick inte!), F Eas - Ham (Gick inte!), A Ale S (F Eas - Ham),

A Erz Hold

USA & Saudi: Daniel Nilsson, PL 3467, 140 41 Sorunda, 0753 40501.

A Kuw S (Iransk A Bas), A Uae - Oma, A Uba S (A Uae - Oma), F Bah - SHO

DAG 26 (byggningar)

Supply centres

Bygger:

Egypten: Alx, Sai, Qus, Aqa, +Ela, -Gaz, +Dji	6 (+1)	- (en för lite!)
Irak: -Maw, -Bag, -Kuw, -Erz	0 (-4)	UTSLAGEN!
Iran: Tab, Teh, Shi, Aba, Kha, Bas, +Bag, +Maw	8 (+2)	A Teh, A Shi
Israel: Jer, -Ela, +Gaz, Amm, +Hef	4 (+1)	F Jer
Jemen: Muk, San, Uae, +Ade	4 (+1)	- (två för lite!)
Syrien: Ham, Dam, Leb, -Hef	3 (-1)	River: A Leb
Turk. & V.: Cyp, Ada, +Erz, Ale, Arm	5 (+1)	- (en för lite!)
USA & S.: Jid, Riy, Bah, Oma, +Kuw	5 (+1)	F Jid

CNN RAPPORTERAR

EGYPTEN - Turkiet: Sorry.

EGYPTEN - BBC: Jag trodde att en nyhetskanal ska formulera sig anulunda.

EGYPTEN - Israel: Egypten sa vid förhandlingarna att han skulle anfalla Amm så skede även. Var är lögnen?

EGYPTEN - Syrien: Behöver du hjälp?

IRAN - Indien: ??????????????????

IRAN - Alla: Den Irakiska krigsmakten har redan fått känna av styrkan hos Allahs armer, de som vill undgå samma öde som Irak uppmanas att underkasta sig Allahs vilja.

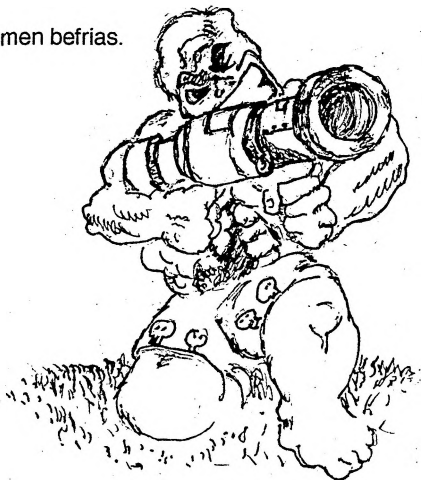
SVERIGE - FN: Vi har gett Pierre Schori i uppdrag att utöva lite tyst diplomati på de stridande parterna.

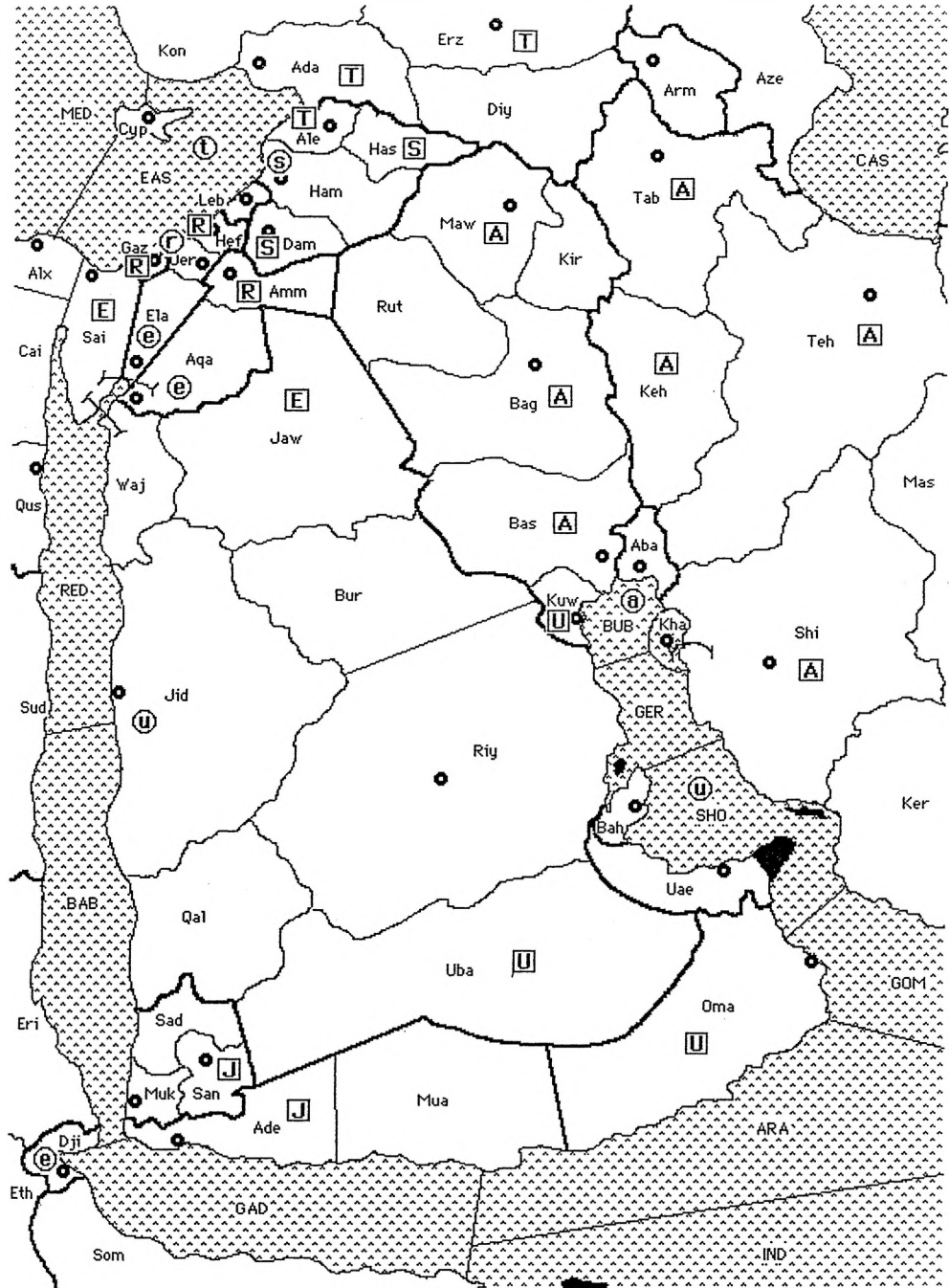
ISRAEL - FN: Vi begär en flotta för att köra ut Egypten.

NORGE - Sverige Skicka ett fältsjukhus till de starckars sårade fundamentalisterna.

OMA - Alla: Vi Omans folks företrädare vill tacka de allierades ledare som räddade oss Omans barn från slaveri och fattigdom under en Sovjetstödd regering. Se bara hur de Baltiska staterna på ett brutalt sett har brytits ned och hindrats med vapen-makt under sin envetna strävan mot frihet och självständighet. Oman blir nu det andra land i världen som erkänner Estland, Lettland och Litauen som självständiga stater. Vi vill ännu en gång tacka de storslagna styrkorna från det förut så hatade landet i väst.

USA - Alla: Kriget fortsätter, nu ska syd-Jemen befrias.





DAG 0 (18 Augusti 1990)

- TOLD YOU SO -

OROLIGHETER I MELLANÖSTERN

IRAK ANFALLER IRAN

Egypten: Mattis Engelbrand, Ekuddsv. 13 4 tr, 131 38 Nacka, 08 - 7184939.
A Sai - Aqa, A Alx - Sai (Gick inte!), F Qus - RED

Irak: Daniel Nilsson, PL 3467, 140 41 Sorunda, 0753 - 405501.
A Maw - Kir, A Bag S (A Bas - Keh), A Bas - Keh, A Kuw - Bas

Iran: Magnus Lundgren, Berghöjdsg. 12, 422 49 Hisingsbacka, 031 - 552764.
A Teh - Aba, F Shi S (A Teh - Aba), A Tab Hold

Israel: Mattias Axelsson, Tulpanv. 16, 135 54 Tyresö, 08 - 7422071.
A Hef S (A Jer - Amm), A Jer - Amm, A Ela - Sai (Gick inte!)

Jemen: Emil Schön, Viskg. 38, 252 47 Helsingborg, 042 - 137356.
A Muk - Ade, A San - Sad

Syrien: Daniel Lundgren, Tornv. 17, 184 92 Åkersberga, 08 - 7329168.
A Ham - Leb, A Dam S (A Ham - Leb), A Ale Hold

Turkiet & Väst: Johan Almqvist, Runbrov. 15, 198 00 Bålsta, 0171 - 58553.
A Erz - Arm, A Ada Hold, F Cyp - Eas

Usa & Saudi: Hanz Johansson, Norra Ersmarksg. 64, 902 31 Umeå, 090 - 124318.
F SHO - Bah, A Riy -Uba, A Jid - Riy

CNN RAPPORTERAR

IRAK - Alla: Jag Saddam Hussein, har tyvärr helt tappat kontrollen över mina trupper. De lämnar Kuwait och stormar över gränsen till Iran: Ni frågar efter Orsaker eller hur? Jo nu är det så här att efter som den dumma Iranska ledningen har gett Paula Abdul möjligheten att sätta upp sin konsert i teheran har nu de irakiska männen tappat fattningen. De hoppas få en av de 23000 biljetter till konserten. Jag lovar att om Iran låter göra tio spelningar för 4 mina män är dom tillbaka på sina platser innan nästa veckas slut, och det vore ju bäst för alla.

TURKIET - Alla: Hej, vad gör vi nu?

SYRIEN - Alla: Äntligen har Libanon befriat från den israeliska ockupationen. De stolta syriska trupperna har även fått de styrande fraktionerna i Libanon att sluta fred. Demokratiska val har utlysts.

FN - Israel: Ockupationen av Gazaremsan, Golanhöjderna, södra Libanon och östra Jerusalem är olaglig. Samma resolutioner som har gett FN rätt att befria Kuwait ger också FN rätt att befria Gazaremsan, Golanhöjderna, södra Libanon och östar Jerusalem. Om Israel inte lämnat tillbaka Gazaremsan till Egypten, Golan höjderna till Syrien, östra Libanon till Libanons folk och östra Jerusalem till Jordanien inom två dagar, kommer en FN ledd militärstyrka från hela världen att befria områdena.

SPELSTART !! Nästa drag är Dag 0. All press är tillåten men uppmanas vara lite begränsat. Landsnamn och namn på supplycentres är reserverade för ägaren. Observera att extra reglerna 7.1 och 7.2 kommer att användas.

- THE LANDSCAPE IS CHANGING -

PREFERENSLISTORNA

Björn Westling: **IRAK**, Israel, Usa&Saudi, Egypten, Turkiet&Väst, Iran, Syrien, Jemen
Markus Lindström:**IRAN**, Irak, Turkiet&Väst, Usa&Saudi, Jemen, Israel, Syrien, Egypten
Dan Hörning: **USA&SAUDI**, Irak, Turkiet&Väst, Israel, Egypten, Iran, Syrien, Jemen
Erik Ny: Iran, **EGYPTEN**, Jemen, Turkiet & Väst
Joakim Wallbing: Iran, **TURKIET&VÄST**, Egypten, Irak, Jemen, Syrien, Usa&Saudi, Israel
Dan Lindström: Usa&Saudi, Iran, Turkiet&Väst, **SYRIEN**, Irak, Jemen, Egypten, Israel
Joakim Spångberg:Irak, Egypten, Irak, Syrien, Usa&Saudi, Turkiet&Väst, **ISRAEL**, Jemen
Calle Höglund: Usa&Saudi, Turkiet&Väst, Egypten, Irak, Iran, Syrien, Israel, **JEMEN**

Egypten: Erik Ny, Fältv. 12, 781 34 Borlänge, 0243 -27360.
A Alx, A Sai, F Qus

Irak: Björn Westling, Våglängdsg. 35, 502 46 Borås, 033 - 135688.
A Maw, A Bag, A Bas, A Kuw

Iran: Markus Lindström, Älgsjö 350, 910 60 Åsele, 0941 - 40041.
A Tab, A Teh, F Shi

Israel:Joakim Spångberg, Torgilsg. 16c 1tr, 502 40 Borås, 033 - 117221.
A Hef, A Jer, A Ela

Jemen: Calle Höglund, Örslösa Bergsgården, 531 97 Lidköping, 0510 - 12450.
A Mua, A San

Syrien: Dan Lindström, Björkv. 12, 387 35 Borgholm.
A Ale, A Ham, A Dam

Turkiet & Väst: Joakim Wallbing, Rågrindsv. 31, 943 00 Öjebyn, 0911 - 65687.
A Ada, A Erz, F Cyp

Usa & Saudi: Dan Hörning, Box 25006, 100 23 Stockholm, 08 - 6566783.
A Jid, A Riy, F SHO

OBS! Kom ihåg att hela tiden skicka in eventuella reträtter, annars retererar jag om det inte finns några speciella önskemål från spelaren.

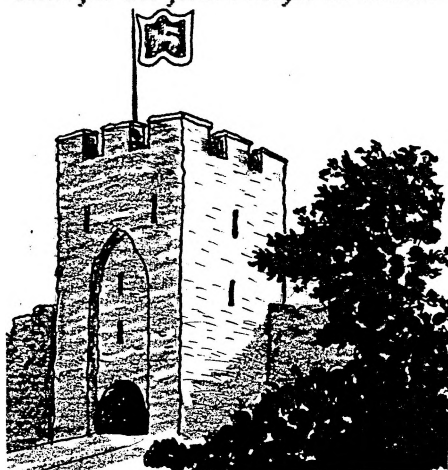
Medeltidsveckan i Visby

Varje år vecka 32 återuppstår medeltiden på Gotland. Under en hel vecka blir Visby åter en hansestad från 1361, fylld med lortiga tiggare, muntra gycklare i färgsprakande dräkter, månglare, hantverkare, munkar och naturligtvis riddare.

Hundratals gotlänningar och flera föreningar gör sitt yttersta för att sätta medeltidsprägel på Visby, och visst lyckas del! Jag tog en tripp till Visby för att delta i festligheterna, och kom hem en erfarenhet rikare.

Veckan inleds och avslutas med en marknadsdag, då Strandgatan i Visby fylls med torgstånd, vagnar och kärror, och där allehanda medeltida varor bjuds ut till försäljning. Silverstycken och örtugar byter ägare, kommersen är livlig, ty det här är den sista stora turistveckan på Gotland. Tyvärr finns det en hel del månglare som verkar ha hämtat sin kollektion direkt från Drottninggatan i Stockholm, och smyckeförsäljarna är klart över-representerade. Jag skulle hellre ha sett ett större utbud av fisk,

grönsaker, bröd och kläder, som det nu var fick man verkligen söka för att finna något av detta.



Framåt kvällen börjar så ett rykte spridas i staden - den danske konungen Valdemar Atterdag har landstigit med sin här söder om Visby, och marscherar nu mot staden. Och ryktet talar sant, snart står han där utanför Söderport, och den raskt ihopsamlade bondehären kan inte bjuda mycket motstånd. Försvararna faller i drivor, porten öppnas och Valdemar tågar in i staden. Han befäller sedan att Visby skall brandskattas, och under ljudliga protester tvingas borgarna fylla tre stora tunnor med sina värdesaker. Här minns

Medeltidsveckan i Visby

jag särskilt byfånen, som förklarade att han inte ägde några dyrbarheter, men var villig att offra sin son, skatten i hans liv. Denne byfåne spelades suveränt bra, och var mycket aktiv hela veckan. Jag kunde bland annat se honom såväl i "stocken" som i karet hos baderskorna, där han också gjorde en strålande insats.

När Valdemar tågat ut ur staden vidtar rättegången (lynchning vore ett bättre ord) mot den ungmö som påstods ha förrått Visby. Hon förs till Jungfrutornet för att muras in, och sålunda bli levande begravd. Synd på så rara ärtor...

Mellan marknadsdagarna som inleder och avslutar medeltidsveckan, förflyter tiden med en aldrig sinande ström av medletida inslag. Ett måste är naturligtvis tornerspelen, som hålls vid Nordergravar utanför ringmuren. Är man medeltidsklädd kommer man in gratis, annars kostar det 50 silverstycken. Som tur var hade jag min mantel på mig, så där tjänade man in en del slantar.

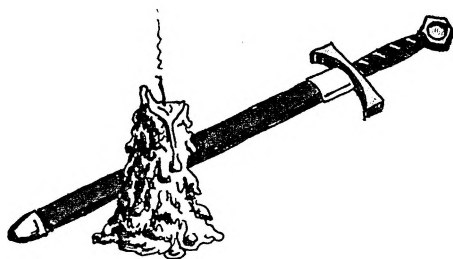


På tornerspelen fick man beskåda riddarnas kamp i olika grenar, men även gycklare och bågskyttar, som faktiskt använde sig av träbågar, fanns på plats för att visa upp sina konster.



Medeltidsveckan i Visby

Inne i själva Visby fanns också mycket att göra - besök i ruinerna, myntslagning, medeltida dramer, sånger och visor var bara några av alla aktiviteter. Till och med biograferna hade anammat temat och visade filmer som "Rosens namn" och "Henrik V". Blev man hungrig var ett besök på medeltidskrogen Clematis ett måste. Jag gick dit med Nils Hedstrand, som veckan till ära bar sitt stora svärd i bältet. Det är en särskild känsla med att lägga upp svärdet på bordet och beordra in en tallrik med fårfiol, rökt korv, bröd, ost, äpple och nötter. Maten serveras på träfat och den äts med fingrarna. Belysningen på Clematis består av stearinljus som runnit riktigt rejält, och i det skumma skenet kan man urskilja såväl tiggare som riddare. Har man tur sitter det en musikant vid något bord och spelar visor.



Efter en medeltida festkväll med uppträdande av gycklare, magdansöser och eldslukare, begav jag mig av med Nils och Gustav Jonsson för att bevista en improviserad häxsabbat vid Visbys galgbacke. Vägen dit var mycket mörk, och syrsorna spelade frenetiskt i det höga gräset brevid vägen. Gruset knastrade under våra fötter och när vi svängde in mot stenpelarna slog kyrkklockorna tolv dova slag i fjärran. Just då föll en stjärna över det klara himlavalvet. Det var en stämning som är svår att beskriva i ord, men jag hoppas att du, om du åker till Medeltidsveckan nästa år, får uppleva någonting liknande.

Jonas Nelson

Tack till:

Sven V.

Nils H.

Gustav J. + flickvän och syster

Lars T.

Olle S. och hans iller

Och alla andra som gjorde veckan till ett minne för livet.

SPORTEN

Så har vi då kommit till den näst sista omgången och skandalerna ökar i omfattning medan vi närmar oss uppdelningen till A och B slutspel. HCF har blivit upptäckta med att muta domare och blivit dömda att förlora sin match med 8 - 0 samt betala skadestånd på 2miljoner kronor, vissa uppgifter tyder på att någon har orsakat den fruktade DIM sjukan som gör att flera lag har blivit tvingade att lämna återbud, en statlig undersökning visar att ca 50% av Elitserielagen dopar sina spelare och att ca 30% jämnt är dopade, undersökningen har förslagit att den statliga dopingkommisionen ska ta prover vid varje match men då det skulle kosta ca 1 miljon kronor varje omgång tvekar regeringen att ge anslag, detta är bara några av dom mängder skandaler som finns i hockey Sverige, vi hoppas att lagledarna tar sitt ansvar och städar upp i träsket.

ANDERSSONS GRUPP

Rangers - Bandhagen: 5 - 6

- Målgörare: Janis Smakovski 2, Bengt Inge Karlsson, Bot Pike 2.
- Moses Dunder 2, Didrik Lymmel, Snake Bludders 2, Bobban Flis.
- Publik: 4810
- Utvisningar: 3*2, 6*2 - 2*4
- Omdöme:

Bandhagen spelade ett otroligt hårt och fullt spel och Rangers som försökte åka ifrån dom, blev rent ut sagt mosade. Men eftersom Bandhagen inte är ett av dom elakare lagen i ligan så blev dom ibland ifrånsåta. Det var en ganska underhållande match mellan två helt olika speltyper.

Linköping - Abrupt: 9 - 5

- Målgörare: Sten Sture dy, Sten Sture dä, Röde Orm 2, Snorre Sturlasson 2, Nils Dacke 2, Niels Bohr.
- G. Carpenter 2, T. King 2, M. Graffety.

- Publik: 17500
- Utvisningar: 2*2, 1*2
- Omdöme:

En snäll match med få avblåsningar som avbröt spelet. En massa skiftande taktiker under där Linköping använde dom bättre. Bra match.

PETTERSONS GRUPP

Tågafors - VHC: 4 - 7

- Målgörare: Jerry Persson 2, Jon Timmer, Tommy Stengolv.
- Godzilla, Ledamitskij Nitov, Matti Engström, Mr Meat 2, Gösta Turesson, Johnny Gool.
- Publik: 6540
- Utvisningar: 2*2, 4*2
- Omdöme:

VHC hade köpt in alla toppspelare från det avstängda Meatball och hade därför Elitseriens mest stjärnspäckade lag. Deras samspel briste lite men med sådana stjärnor vinner man.

Werevolfs - SHC: 0 - 5

Det senaste offret för den fruktade DIM sjukan.

Domarkommisionen har upptäckt oklarheter i matchen Werevolfs - VHC och har bestämt att den ska spelas om. Dom började utreda saken efter en protest från VHC omatt domaren var mutad. Inga bevis har hittats men domarkommisionen anser ändå att matchen ska spelas om, (båda lagen ska skicka in ett extra matchformulär).

LUNDQVIST GRUPP

UHC - LUND: 5 - 0

Lund lider fortfarande av den fruktade DIM sjukan och deras flesta spelare ligger för döden.

SPORTEN

HCF - Tigers: 0 - 8

HCF försökte muta domaren men blev tagna på bar gärning och dömdes att förlora matchen med 8 - 0.

SIMMONS GRUPP

Sorunda - Meatballs: 5 - 0

Meatballs är avstängda.

Delaware - Sjöge: 5 - 0

Ännu ett offer för DIM sjukan, Sjöges spelare har inte långt kvar.

ANDERSSONS GRUPP

Linköping	5	28	21	+7	8
Bandhagen	5	27	24	+3	7
Åbrupt	5	24	29	-5	4
Rangers	5	18	24	-6	1

PETTERSONS GRUPP

UHC	5	24	19	+5	7
Tigers	5	23	19	+4	7
HCF	5	20	26	-6	4
Lund	5	19	28	-9	2

Tigers kom till förra matchen mot Lund vår reporter åkte för tidigt, beklagar missen.

LUNDQVISTS GRUPP

SHC	5	22	15	+7	7
Tågafors	5	24	23	+1	6
VHC	5	24	27	-3	4
Werevolfs	5	18	23	-5	3

SIMMONS GRUPP

Delaware	5	23	19	+4	8
Sorunda	5	22	16	+6	6
Meatballs	5	17	19	-2	6
Sjöge	5	6	24	-18	2

Sista Okmgången:

Delaware - Sorunda Sjöge - Meatballs
Tigers - UHC HCF - Lund
VHC - SHC Werevolfs - Tågafors
Linköping - Bandhagen Rangers - Åbrupt

MODERATORNYTT

Jag måste tyvärr börja vara behård på att alla skickar ett FAK till mig då jag inte längre har tillgång till kuvert.

Det är redan många ligor som är klara men skulle ni kunna skicka in draget ändå skulle jag vara tacksam.

Ni som inte klarade er till A slutspel, misströsta inte, det finns priser i B slutspelet också.

Richard Simmons



EAT BAT!

S M U R F - postspelet

Smurf och välkomna till Smurf igen! Vi går direkt in på de allavrliga sakerna:

DIM: Två spelare DIMade, båda i kampanj #2. Sorgligt, tycker jag. Eftersom det var DIM första draget för dessa, byts de ut. Vi säger alltså adjö till Magnus Lindström och Max Karlsson. Nya spelare blir:

Nr.	Smurfby	Gammelsmurf	Spelarē (tel)
1	Pontesmurfo	Smurf af Smurfo	Niklas Ytterberg (0152/11297)
2	Grebelbyn	Grebler	Håkan Bjurström (0611/11145)

Inga fler DIM nu, tack.

Jag vore tacksam om ni kunde skriva ordena på baksidan av, eller i alla fall skicka med, resultatformulären. Det underlättar för mig! Första draget har det inte spelat någon roll, men i fortsättningen vill jag gärna att ni skickar med det...

Press:

Kampanj #2:

Besteby-Alla: Vi önskar smurfiga förbindelser mellan oss och er.

Peter-Fredrik: Smurfig idé, ska se vad jag kan göra...

Peter-Alla: Vad är det här för någonting? ETT pressmeddelande utöver mina? Smurfa press för tusan!

Eftersom det var så grymt lite press det här draget, så blir det här istället Farbror Peters frågestund:

F: Är byn redan färdigbebyggd?

S: Jajamen.

F: Blir kvinnliga 0-smurfer automatiskt smurfinor eller måste man träna dem?

S: De behöver inte tränas, de blir smurfinor andra omgången de existerar.

F: Är det någon speciell turordning under draget:

S: Ordena utförs i den ordning man skriver dem. Smurferna åter i slutet på rondan.

F: Deltar alla smurfer i Zupafesten, eller bara de som är i byn:

S: Bara de som är i byn, alltså är det smart att ha så många smurfer i byn som möjligt när man zuper till.

F:Måste man ange vilka smurfer som ska smurfa?

S: Nej, smurferna smurfar på sin fritid, så alla som kan hänger med.

F: Kan smurfarna förflytta sig diagonalt?

S: Ja (jag vet att de flyttar sig längre än om man går rakt då, men sådan är den smurfiska naturen.

F: Går det att hitta på egna order?

S: Njet.

F: Kan man skicka in artiklar till dig angående Smurf som publiceras i Gränslandet?

S: Visst går det, men det är smartare att skicka dem direkt till Roland, eftersom det är han som avgör om de ska publiceras eller inte.

No further questions.

Det ska i ärlighetens namn sägas att idén om att göra ett SMUR-postspel var Andreas Lytters

Ny varelse:

Kraxelikrax:

Kraxelikrax är något så hemskt som en fågel. Han är alltså betydligt mobilare än andra ISP, och kan lätt snappa upp en smurf på sin färd. Vad värre är: Han hatar storkar värre än vad Gargamel hatar smurfer. Det är alltså farligt att använda storken när han är i närheten!

Ja det var väl allt för den här gången det, se nu till att ni skickar in era drag i tid, osv. Smurf på er!

Peter Lindgren
Kungsgatan 17
742 31 Östhammar

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																1			
7																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
16																			
17																			
18										5		7							
19																			
20																			
21																			
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			

It's a Smurf!

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
7									3									
8												3						
9																		
10					4													
11																		
12																		
13							5											
14																		
15																		
16																		
17						6								5				
18																		
19																		
20																		
21																		
22																		
23																		
24																		
25																		
26																		

Smurfarna i paradiset

Björn von Knorring:

Hur gör man ett bra resultat i Diplomacy? Del 5

Ryssland:

Allmänt omdöme: Ryssland är ett väldigt speciellt land i Diplomacy. Dels börjar Ryssland med 4 enheter istället för med 3 som alla andra, dels så är Ryssland så stort att hon kan blanda sig i konflikter nästan överallt redan från början av spelet. Dock har Ryssland en del svagheter, t ex så är en flotta som byggs i Sevastopol värdelös för strider i norr och vice versa.

Ryssland brukar (rätt) ofta drabbas av fenomenet "upp som en sol och ner som en pannkaka", då Ryssland ofta växer kraftigt i början men sedan sjunker ihop då någon/några fientliga enheter bryter igenom den ryska fronten. Om Ryssland lyckas undvika detta blir hon mycket farlig, och brukar tillsammans med Ö-U klassas som en "vinna eller förlorare-nation".

Tänkbara allianser:

Ryssland - Turkiet: En av brädets starkaste allianser, om dessa lyckas etablera en stark pakt är risken stor att de sveper hem hela partiet. Deras första mål är att utplåna Ö-U. Dock brukar det ofta gnissla i maskineriet mellan dessa båda efter ett par år och trots att den är väldigt kraftfull så är det förvånansvärt sällan den håller ett helt parti.

Ryssland - Ö-U: Detta är också en mycket bra allians, men här är det Turkiet som står på önskelistan. Detta tar som regel tid och kan innebära påfrestningar på samarbetet.

Ryssland - England: Om Ryssland vill gå norrut så blir England en viktig allierad/fiende. Om Ryssland väljer att gå söderut så måste hon se till att England inte tänker slåss om skandinavien utan att man bara delar upp det mellan sig och låter det vara så. Uppmuntra alltid England att gå söderut, mot kontinenten istället för mot Ryssland.

Ryssland - Tyskland: Till att börja med så är kan det vara en bra ide att Ryssland får Sverige utan tyska protester mot att Ryssland inte går in i Silesia. Detta kan sedan utvecklas till en stark landallians.

Öppningsdrag:

Det finns bara ett drag för flottan i St. Petersburg (sc) och det är att gå till bottenviken, att gå till Finland eller Livonia ger ingenting. Här nedan tar jag därför bara upp dragen för de andra enheterna

Nordlig öppning:

A Moscow - St. Petersburg
A Warsaw - Livonia
F Sevastopol - Rumania

Armen i Moskva går sedan till Finland medan armen i Livonia konvojerar till Sverige, sedan byggs en flotta i St. Petersburg (nc).

Central öppning:

A Moscow - Warsaw
A Warsaw - Silesia

Gränslandet granskar

Quest - ett engelskt postspel

Quest är ett helt datormoderat postspel som drivs av det professionella engelska företaget KJC Games, kända för bland annat "It's a Grime". Quest är ett spel utan slut, dvs. man spelar inte tills någon vinner, utan så länge man tycker det är roligt. Och nog är det roligt alltid, faktiskt det bästa postspel jag har spelat!

I Quest sköter man en liten äventyrargrupp i fantasyvärlden Khame. Man börjar med att välja 6 karaktärer, men sedan kan man leja fler om man så önskar. Det finns 4 olika raser (människa, alv, dvärg och halvblod) och 4 yrken (magiker, präst, tjuv och krigare). En väl sammansatt grupp bör innehålla representanter från alla de olika yrkena, däremot bör man se upp med rasfördelningen, vissa raser trivs inte ihop.

Vad kan man då göra i Quest? Tja, dels snubblar man över en hel del uppdrag som man kan utföra för att få pengar och erfarenhet, men det finns faktiskt mycket mer att hitta på; utforska världen, slakta monster, be till någon av de åtta olika gudarna, som alla kan ge dina präster olika förmågor, lära sig magi (det finns 999 olika sätt att blanda ihop de olika magiska komponenterna på, varav en del ger resultat). Tycker man inte att detta verkar intressant kan man söka efter ingångar till de underjordiska grottkomplexen, som myllrar av monster, fällor och skatter. Man kan även bli en riktig onding och anfälla de mesigt snälla spelarna, eller råna butikerna. Vilket mål du har i Quest väljer du helt enkelt själv!

Quest är inte särskilt dyrt att spela, ett drag kostar ungefär £ 1.50 (ca 15:-) plus porto, vilket för närvarande ligger på 4:-. Det går dock att få det billigare, betalar man en större summa på en gång får man 10 % rabatt. Man kan också betala £ 150 så får man spela Quest på livtid. Skulle hela din grupp råka dö ihjäl så får du då en ny att leka med. Två drag i månaden hinner man med, så den som vill spela Quest får tänka sig att punga ut med ca 40 kronor i månaden, vilket motsvarar ungefär en kopp kaffe på ett fik en gång i veckan. För dessa sköna slantar får man ca fyra sidor med resultat av dina order förra draget, möten, strider och annat du snavat över sedan sist. Du får också en liten karta över din närmaste omgivning så att du ser vart du skall stövla iväg hämäst. Befinner du dig i en stad får du en lista över de affärer mm som finns i staden. Sedan följer en beskrivning av dina gruppmedlemmars färdigheter, hälsotillstånd och utrustning samt lite annat smått och gott.

Om du ännu inte har blivit övertygad om Quests förträfflighet, så läs vidare om Gryningsdolkarnas äventyr här intill. Sedan räknar jag med att vi ses i Khame. Be att få komma till Quest nr 6, så stöter du kanske på min eller Rolands grupp. För att beställa ett **gratis** regelhäfte och startomgång, skriv till:

KJC Games, Freepost

Cleveleys
Blackpool
Lancashire, United Kingdom
FY5 3BR

Krönika från Kharne

Detta har hänt:

Den lilla sömniga staden New Qyl hade alltid levt i fred, något som inte många städer på Kharne kunde skryta med. Men säg det lugn som består. En dag stapplade tre mycket medtagna alviska jägare in i staden och blotta anblicken av dem sade att onda makter nu trängt ända fram till New Qyl. Alvorna hade kommit från öster, ur den stora skogen. De hade varit på väg till Scarousil långt uppe i norr, men stött på motstånd och tvingats ta sig till New Qyl. Nu var de mycket illa däran, och det stod fullt klart att de inte skulle kunna ge sig av igen på de närmaste månaderna. Då steg Vilvorin, en ung bybo av alvisk börd fram och sade:

- Jag åtar mig att slutföra ert uppdrag. Sedan vände han sig om och frågade:

- Vilka följer med mig?

För en kort stund blev det dödstyst, sedan tog hans äldre bror Tanaquil, alvmagikern, ett kliv framåt och stod vid sin broders sida.

- Jag, konstaterade han kort och log.

Snart hade ytterligare fyra personer anslutit sig. Dessa var Tanaquil's kamrat Visselvind från magiskolan, ficktjuven Fayal, som inte kände sig riktigt välkommen i New Qyl längre, Tessinia B'Sai, en ung Baldor-prästinna som i hemlighet var förälskad i Tanaquil, något som han inte visste om, och slutligen den gamle dvärgen Dunkar Grabbnäve. För som han själv sade:

- Det är bäst att någon som kan hantera ett vapen följer med och ser efter de här ungdomarna! Orden fick avsedd effekt, för morgonen därpå anslöt sig även krigaren Graymont till gruppen.

Eftersom vägen norrut uppenbarligen var farlig att färdas på, bestämde man sig för att göra en kringgående rörelse. Därför föll det sig så att gruppen, som nu tagit sig namnet "Gryningsdolkarna" fem dagar senare befann sig i byn Roundout, som ligger sydväst om New Qyl. Inte heller den här vägen hade varit riskfri, först hade man varit dumdristiga nog att slå läger på landsvägen, och ett ondsint följande hade gjort ett överraskande anfall på natten. Gryningsdolkarna lyckades retirera in i Aromuhe-skogen utan att förlora några liv eller ägodelar,

men Vilvorin var svårt skadad. Tack vare Tanaquils helande magi och Tessinias böner till Baldor var han dock snart på benen igen. När man senare smög genom skogen mot Roundout stod Gryningsdolkarna öga mot öga mot en drake, en representant för Kharnes allra äldsta och dödligaste varelser. Turligt nog brydde den sig inte om den förskräckta gruppen, troligen ansåg den att det inte var ärorikt nog att inlåta sig i strid med noviser. Det var sålunde en ganska tård grupp som anlände till Roundout. Här fick man även sällskap av en alvisk prästinna, Sihryana, som var vandringslysten men inte vågat ge sig av ensam.

Man påbörjade nu färden norrut över de öppna slätterna, och tidvis skymtade man öknen i väster. Det enda motstånd Gryningsdolkarna mötte var några jätterättor, som snabbt nedgjordes och fläddes. Efter ytterligare fem dagar siktade man så den stora staden Biskot, som man nådde i skynningen. Tessinia bara gapade. Aldrig hade hon sett en så stor stad, här fanns bibliotek och till och med tempel åt gudarna. I tre dagar stannade man i Biskot och gjorde små utfärder för att jaga. Råttskinnen sålde man och för pengarna utrustade man sig med fler vapen. Graymont köpte även en vadderad tygrustning, en ryggsäck och en spade.

- Kan var bra att ha när det blir dags att gräva efter skatter, sade han. Alla skaffade sig också en fackla, vilket skulle bli nödvändigt om man hittade någon grotta. Visselvind fann en affär som sålde magiska örter och komponenter, och köpte ett knippe med fem Dyingbreath. Glad i hågen satte han sig att experimentera, och snart hade han lyckats lära sig en ny formel; Magisk Pil.

I Biskot träffade man även på andra äventyrare, som varnade för ondsinta grupper längs vägarna norr om Biskot. Av en grupp fick man också en karta, så nu skulle det inte bli några problem att ta sig till Scarousil, trodde man. Det är nu vi kommer in i berättelsen...

Medan vi stod i vapensmedjan och studerade dolkarna, kom smeden Ebaus fram till oss och undrade om vi möjligen skulle kunna tänka oss att utföra ett litet uppdrag. Vi svarade att vi för tillfället var på resa norröver, men han envisades och snart hade vi lovat att ta vägen förbi byn Aldaran för att skaffa ett par extra bra pilbågar åt Ebaus. Problemet var bara att vi inte visste var Aldaran låg!

- Det får bli ett senare problem, vi börjar med att ta oss till Scarousil så får vi se vad som händer, menade Vilvorin, som såg sig själv som Gryningsdolkarnas ledare.

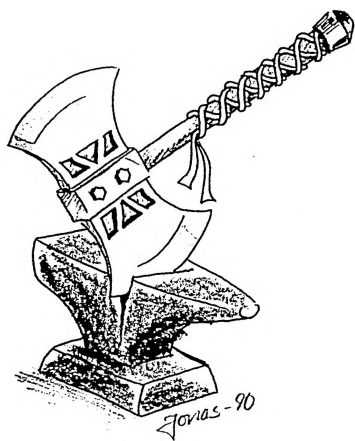
Dagen därpå gick vi till den konkurrerande vapensmeden Asalin för att se på hans dolkar, och den om vår förvåning när även han erbjöd oss ett uppdrag. Till och med Dunkar hade svårt att låta bli att dra på munnen när det framgick att Asalin bad oss resa till byn Aldaran för att skaffa ett par extra bra yxor, som tillverkades där. Tänk vad två smeder kan tänka lika ändå! Vi accepterade naturligtvis uppdraget, då

det ju inte blev någon extra resa för oss.

Vi lämnade till slut Biskot bakom oss och tog oss raskt fram längs vägen mot Jolesville. Vis av tidigare misstag slog vi läger i Jhulas-skogen, och Fayal fann några spår efter en gnoll, som är ett slags hundliknande humanoider. Det var emellertid gammalt, så vi brydde oss inte om det utan sov lugnt hela natten efter det att Tessinia och Silryana lett aftonbönen till gudarna.

En ny morgon grydde, den fjortonde sedan vi lämnade New Qyl. Dagen började bra för Tanaquil, som fann en magisk ört i skogsbrynet. Han sparade den för att undersöka den senare. Vi lyckades också snara några smådjur, och fick en rejäl frukost. I vanliga fall jagar vi all mat, men man kan också köpa mat i städerna. Dessutom kan Tessinia ibland bli bönhörd och få matna från himlen, något som Silryana inte lärt sig än, men det dröjer nog inte så länge till nu.

Vi bröt upp och fortsatte längs vägen mot Jolesville. Fayal såg några spår efter en goblin, men annars hände inte mycket. På kvällen slog vi läger och lyckades fånga två kaniner, som fick äran att delta i vår middag. Vi tackade gudarna och törnade in. Imorgon skall vi nå fram till Jolesville...



LEJONET OCH RÄVEN

Ta en trip till Italien med Jakob Wallgren.

Hej, alla G.L.-läsare. Som alltid är det ett odelat nöje att få presentera månadens Machiavellikommentar. Klagokören över den plottriga kartan har vuxit sig allt starkare på senare tid och därför har jag beslutat hörsamma Per Westlings rekommendationer och avlägsna samtliga provinsnamn från kartan. Suck, stön. Det här krånglet med kartan är ett riktigt aber, så jag hoppas alla är nöjda och glada nu för så mycket tydligare än så här kan det inte bli.

Nu under sommaren har jag tagit det lite lugnt och sedan förra numret har vi alltså bara spelat ett drag, men det har hänt en hel del under detta drag; Sommaren 1456. Som ni antagligen redan lagt märke till så finns inga av Milanos enheter kvar på kartan, och det beror alltså på att den gode milanesen förlorat sin sista stad i hemlandet och därmed blivit utslagen. Aj, aj, aj, Milano. Men en sådan smäll får man ju ta, ellr hur?

Sedan tänkte jag passa på och rätta mig själv på en punkt: I förra numret påstod jag att Neapel hade en viss press på sig att konfrontera Frankrike & Venedig, men det är väl snarare tvärt om, för även om det är oerhört jämnt mellan de tre nu när Milano är ute ur bilden så har Neapel fortfarande större möjligheter att expandera. Om man t.ex. ser till napolitanarens offensiv mot Florens förefaller det som om det hela utvecklats till en promenadseger för Neapels styrkor. Luften har tydligen helt gått ur florentinaren för hans enheter förblir stillastående, vilket hittills lett till förintelsen av hans flotta och förlusten av Sienna.

Men innan jag tittar närmare på läget just nu kunde det kanske vara intressant för er om jag redogjorde för segervillkoren i den här kampanjen. Följande gäller: Den vinner som kontrollerar 15 städer. Om man då räknar efter finner man att Frankrike och Venedig håller 10 st. var, och att Neapel kontrollerar 11 st. Konkurrenten är m.a.o. knivskarp, och ur den synvinkeln får Florens håglöshet en helt annan tyngd. Kan Neapel ösa på i samma takt som nu - utan något effektivt motstånd - ligger han alltså bra till för en seger. Men han skulle ligga ännu bättre till om inte Turkiet bjöd ett sådant hårdnackat motstånd. Den lille men heroiske turken har kämpat tappert och hans kämparglöd kan faktiskt bli den faktor som kväser Neapels segerchanser.

Stormakten Frankrike, däremot, brottas med helt andra problem än sin motsvarighet i söder. Utan Milano kommer de franska trupperna att få svårigheter att hitta lätta mål för sina erövringsförsök. Givetvis utgör Österrike fortfarande ett möjligt byte, men det "kadavret" skulle fransmannen tvingas dela med Venedig (som f.ö. skulle hinna roffa åt sig de bästa bitarna), och en attack mot Vatikanstaten skulle också visa sig svår att genomföra eftersom det stöddiga Venedig återigen befinner sig i vägen. För att ytterligare förvärra fransmannens huvudvärk kan sägas att hans västra kust ligger så gott som helt oskyddad för en attack av Neapels mångtaliga flottor. I och för sig hinner Frankrike rusta upp innan de skeppen når fram, men för att ha råd med det måste han antagligen dra tillbaka några av sina frontarméer.

Hos grannen Venedig lever man dock livets glada dagar. Venetianska trupper har som sagt just besatt Milano och därmed utrotat det sista nästet för dennes motstånd. På så vis får man även fri ytterligare resurser att bekämpa den lede Habs-

(forts.)

burgaren med. Men räcker det för en seger? Österrikarens städer sitter långt inne och han kan säkerligen räkna med benäget stöd av Neapels trupper på Balkan. Så för att ha en chans till vinst krävs det nog att Venedig öppnar en ny front mot Vatikanen, och en sådan offensiv kan visa sig vara svärgenomförd. Redan nu har Hans Helighets flotta effektivt blockerat Venedigs enheter från att ta sig ut på Adriatiska havet, och Vatikanens styrkor är inte precis Italiens klenaste så de kan säkerligen hålla stånd i åtskilliga rundor.

Då återstår en, hittills outforskad, möjlighet för Venedig. Som det lögnaktiga, förrådiska kryp han är (liksom alla andra som deltar i en Machiavelliskampanj) kan han anfälla sin allierade i väst; Frankrike. Nu när fransosen tvingas omdirigera enheter för att försvara sin kust öppnar sig ett ypperligt läge att ta Pavia, eller kanske t.o.m. Turin?

Dags nu att återgå till Österrike i den nordvästra periferin. Hans försvar av faderlandet har på senare tid börjat svikta med förlusten av Carniola, och nu efter Milanos fall kan han väl knappast vänta sig en mildare behandling av Venedig (och det är väl ingen som på allvar tror att Frankrike kommer hålla fredsoverkommelsen). Men allt hopp är inte ute för Österrikes kejsare. Hans arméer kan stå emot Venedig ännu någon runda utan att göra eftergifter och under den tiden kommer det sannolikt inte bli något problem för honom att förhandla sig till ett givande samarbete med Neapel. Det ligger ju trots allt i dennes egna intresse att Österrike håller sig kvar i spelet. Ja, med napolitanskt stöd kan det t.o.m. bli möjligt för kejsaren att gå på offensiven.

Så slutligen över till Vatikanstaten; kampanjens verkliga vågmästare. Påven leder alltså den nation som främst kan påverka utgången av den kommande maktkampen. Hans sympatier har hittills legat hos Neapel, men Vatikanen är så pass starkt att en plötslig vändning i lojaliteterna med största sannolikhet skulle innebära slutet för Neapels imperiedrömmar. Men eftersom Påven kan räkna med en offensiv norrifrån är det inte troligt att han överger sin allierade, trots att denne slukar Florens framför näsan på honom.

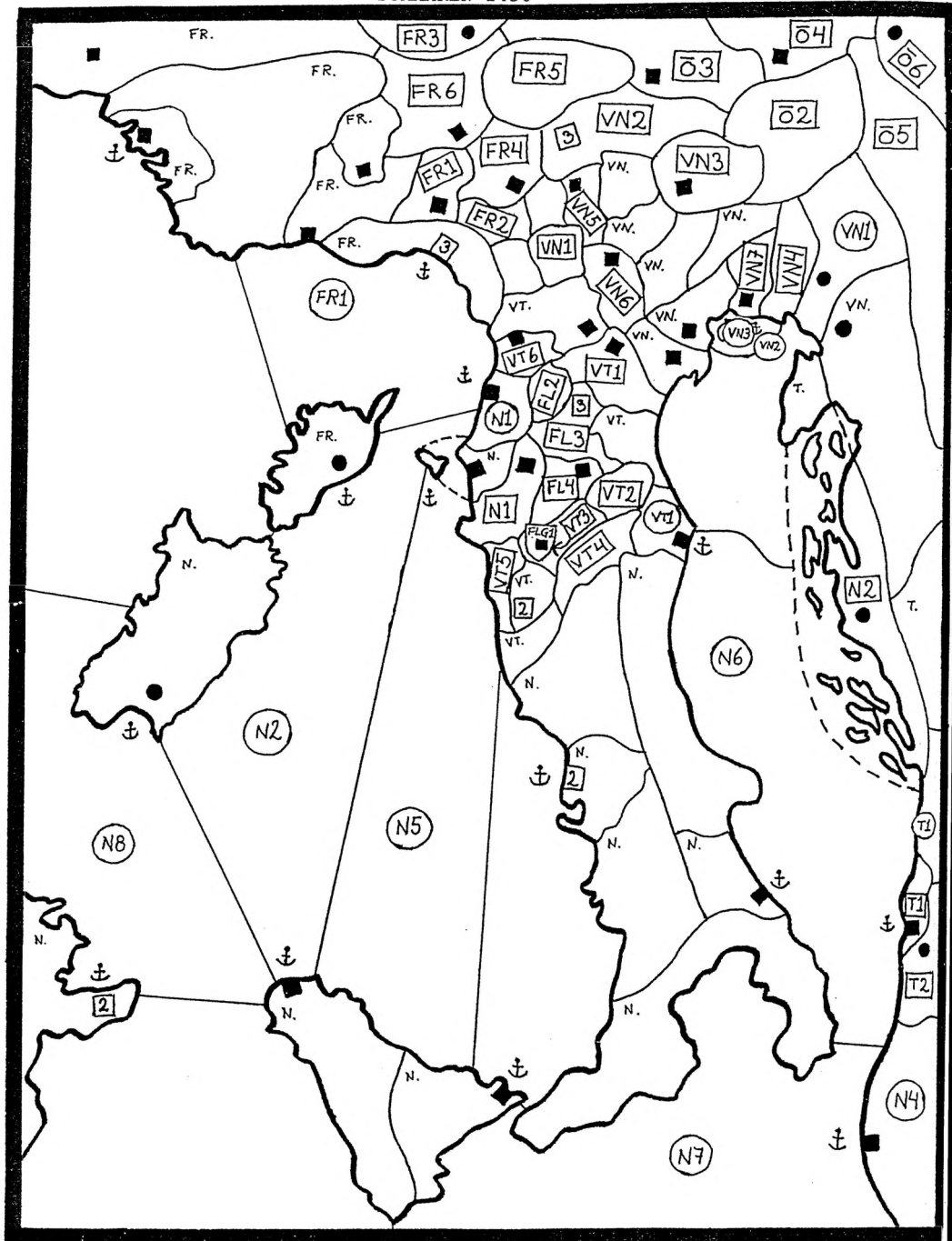
Det drar alltså ihop sig till slutspurt mellan de tre giganterna, men avgörandet kan mycket väl ligga i småstaternas händer. Deras ställningstagande i det förestående storkriget kan få oanade följder...

Sommarens enda press kommer från Frankrike:

Frankrike-Neapel: För att stärka våra relationer (som i och för sig redan är bra) skulle jag vilja föreslå att vi gör en neutral zon utav WTS. Detta eftersom både Korsika och Sardinien gränsar till havet ifråga. Om vi kan genomföra en sådan neutral zon skulle det innebära en stor trygghet (åtminstone för mig). Nå vad säger du om mitt fredliga förslag?

Frankrike-Österrike: Jag vill bara säga till dig att jag är glad (för din skull) att du hittills har hållit vårt avtal. Fortsätt med det så händer ingenting. Det lovar jag.

Frankrike-Vatikanen: Jag hoppas att du förstått innebörden av min förra press. Trots den allvarliga tonen i den pressen hoppas jag för bådas skull att våra relationer kan vara normala. Jag har inga offensiva planer mot Vatikanen så länge Vatikanen håller sig borta från Frankrikes territorium och inte heller anfaller Frankrikes allierade och bundsförvanter; Neapel och Venedig. Om du håller detta avtal så lovar jag att hålla min del av det hela.



KLOTTER !

HP LOVECRAFT ÄR BÄST

TORKIL-DIN LIKE
SIMULANT - VISA ATT DU
ÄR EN MAN OCH MÖT MIG
I EN ÄRLIG KAMP. OCH
DU: PUFF!
SÅ DUM
FRIVILLIGT ATT
DÄR GADIA TOR
MÄN ATT TJÄNAR
REBE

Pontus Pilatus, du
dröpte min bror och
tilldömdes seger fast du
var för liten för att stå
upp själv. Uppgörelsens tid
närmar sig. Jag är redo
när du är det ...

JAG HAR STÖRRE
FRUKTAN FÖR TRE
TIDNINGAR, ÄN FÖR
HUNDRATUSEN BASONETTER

LANDSSORG!

Må rikets folk förmäktas av
sorg. Må hyrketornens
klockor klinga i dagar två.
Cesaero Medragone är
död, den störste av
kämpar.

Må vi alla minnas hans
störste bragd i Medverkan
i slaktandet av Saral!
Med smärtande
smärte
Pirolles

1. UZ
 2. SIMPLE MINDS
- THE
UZ-LOVER
CHANGED
HIS
MIND

70'S!

- DU GJÖMDE:
1. THIN LIZZY
 2. RAINBOW
 3. UFO
- FY SUÄMS
PÅ SIG!

RING ISRFALL
0431-50822
ERIK TORILMUSTI

SERIÖST KLOTTER:

- I. Vill någon köpa Middle Earth Role Playing game - grundboken för 100kr? (den är i helt nyskick, nästan oläst) Prutning för förelomma. Kan även bytas bort mot något konfliktspel.
- II. Vill någon sälja "The awful green things from outer space" från Steve Jackson Games?

Caligula

"Musculix"

Medragone

Middle Earth

kämpar.

Må vi alla minnas hans
störste bragd i Medverkan
i slaktandet av Saral!
Med smärtande
smärte
Pirolles

TÄGAFORS FICU
SIG NOG EN LITEN
ÖVERRASKNING
(HI HI)...

RED ARMY

BRUX,
DU VAR EN
AV DE STÖRSTA.
VILA I FRID
ZEKE

Det ryktas att Ragnar
skulle vara Spigzel'son?

Lyss allen spelare!

Finnes någon idett a land, av vissa kallat Svearnas Rike, av andra kallat Svithiod (i Thule tid), som fattat ett intresse för faxspel? Hören då av Eder till Karl Grandin snarast! Alla som visar ett intresse nu kommer få rabatt på de kommande spelen !! Nå, fatta fjäderpennan och skriv till Karl Grandin, Pilv. 70, 191 42 Sollentuna, ring 08/06 68 09 eller faxxxxa (maxxxat!!!) 08/702 93 05. Gör det i det snaraste, ty domens dag kan vara nära...

MVH

Karl Grandin

DU SOVER
KOMMER SAG
OCH STJÄN
DINA NÖTTER

P.S. Vada "Hellsmut"?
De ska vara >> Hell calzone <<!
P.S.

PIROULES NÄR

PUFF THE TERMINATOR

NYHETER FRÅN GRÄNSLANDET

UPPCON

Spelkonventet i Uppsala som arrangeras av Atlantis, G&B och The African Dominoe Guild, kommer att hållas i september, närmare bestämt 27 -29:e.

För ytterligare information kan ni vända er till:

Eva Örndahl	Björn von Knorring
Frodegatan 10 a	Övre Slottsg. 14a
753 27 Uppsala	753 10 Uppsala
018 - 127220	018 - 692025

OBS! Senaste anmälningdag: 13:e september!

THE BACKSTABBER

Ett norskt Diplomacyfansin som hittills har kommit ut med sex nummer. Sexan var på 35 sidor (A4) och innehöll åtta stycken (inkl. varianter) partierDip., Regler för Tennis, artikel om hur man vinner med Italien och en rapport från ArCon 7. Ett mycket bra fansin om man gillar Diplomacy och inte har något emot att det är på "norsk".

Adress: Borger Borgersen,
Bølserkrenten 24,
0691 Oslo 6.

AVGRUNDEN

Det nya postspelsfansinet Rösten från Avgrunden har nu kommit med sitt första nummer. Fansinet innehåller de tidigare utlovade spelen samt presentationer av de som håller i dem och tidningen.

Avgrunden är lite inte riktigt som de andra svenska fansinen. Avgrunden är "pratigare" vilket ger den en egen stil och charm. Ett fansin som jag hoppas mycket på.

Adress:

Avgrunden
c/o Dan Hörning
Box 25006
100 23 Stockholm

FANTASTIKA 92

En kongress för science-fiction, fantasy och horror som kommer att hållas i Kungliga Tekniska Högskolan i Stockholm, den 14-16:e Augusti 1992.

Kongressen ska innehålla debatter, seminarier, föreläsningar, film och video visningar, röllspelturneringar, hedersgäster, konstutställning, bankett, barer, musik, försäljning, auktion, m.m., m.m. En kongress som verkar bli en höjdare. Skaffa mer information redan nu, det kan löna sig! Kontaktman:

Johan Anglemark, Tel:
08-702 03 50 (arb), 018-55 39 82 (hem).

SPELKONGRESS 91

Äventyrsspels spelkongress kommer i år att hållas på Solvalla konferenscenter utanför Stockholm, den 5-6:e oktober. En hel drös med turneringar finns att delta i. För mer information kontakta Target Games på adressen nedan; Spelkongress 91, Åsögatan 115, 116 24 Stockholm.

DRF-CON '91

Den 23 -25 Augusti har det varit konvent i Danmark, närmare bestämt i Sorø.
Bara så att ni vet det!

GAMESMAN

Är en ny speltidning från England. Gamesman är ungefär som GamesMaster International, dvs innehåller alla sorters spel. Lika delar postspel, dataspel, röllspel (levande och andra) och brädspel, men också lite böcker, filmer, tennfigurer och allt annat som ibland kopplas ihop med hobbyn. Att prenumerera kostar (oss) £28 och adressen är: Pegasus Publishing Ltd, Bradford Court, Bradford Street, Birmingham, B12 0NS, U.K.

NYHETER FRÅN GRÄNSLANDET

BATTLE CRAB

"About Battle Crab: this game is set in a city with a size of 40*111 blocks with two levels. The city is owned by the unlawful Zarq and players are supplied with battle vehicles (the famed Battle Crabs) by the GSP (Global Starleague of Planets). Players (one pilot with two vehicles each) are zoned into the game on the east side of the city and of course the GSP wants them to conquer the city. On the other hand, some of this soldier of fortune scum have been known to change sides and fight for Zarq (Imagine that!). Then there are some who want control of their own subcity (usually an alliance) and don't fight except for some fun.

The cost is (at the moment) DM 17, -- for startup (manual, map and set-up turn) and DM 7,50 per turn; there is also a software for players with some information on the game (commands and equipment) and a database for the addresses of up to 50 (at the moment) players - the software costs DM 30,-, but is not needed for playing the game, because the descriptions of commands and equipment can be obtained with an extra command. The game was programmed in England and is offered there (at the moment by the programmer, Robert Fortune) for a lower price - but the DM price includes everything, in England there is an extra charge for some commands and the English price is subject to change, because the licence is just being sold."...

..."Battle Crab can be played either in English or in German, players can choose the language from turn to turn. There are two games at the moment, game 2 with a 10-day turnaround (for fast players) and game 3 with a 20-day turnaround (suited for all Europeans)."...

Om du vill spela, kontakta:
Dag Weber, P.O.B. 61 31, D-6370
Oberursel 6, Germany. Tel: 0049 -
617157443.

INTERNATIONAL CON

Internationellt konvent i Frankfurt/Main
14/15 sept.91. Fråga: Dag Weber, se ovan.

DALCON

Konventet äger rum 4 - 6 januari 1992 i Borlänge, Forssa Klackskolan. Huvudarrangör är AVAM. Och kommer att innehålla tre tävlingar (AD&D, Cthulhu och Cyberpunk), mängder av arrangemang såsom övriga rollspel, brädspel, filmvisning, föredrag, seminarier, debatter, auktion m.m. Konventet kommer också att besökas av rollspelskonstruktörer och affärer från hela Sverige. Kontaktman är:

Patrik Persson, Musikanten 5a,
781 54 Borlänge, Tel: 0243 - 28917

DEN GERMANSKA ÅTERHÄMTNINGEN

Ett nytt postspel, som har vissa likheter med det (för vissa) kända Ultima Thule.

Spelet har plats för 19 spelare och det gäller att bygga upp sitt lilla feudalrike utan att komma i konflikt med bl.a. stormakterna (som sköts av spelledaren).

Priset ligger på 10:- för uppstart och 5:- / drag i fortsättningen.

Niklas Hjalmarsson, Norra Kolaröstigen 24,
542 45 Mariestad, Tel: 0501 - 17545.

COLONY

Människan levde i fred med sin omgivning och med sig själv. Det var det 201 året på det lyckliga årtusendet och över hela det mänskliga universumet härskade välståndet. Människan hade återvänt till Eden. Alla utom några vilda råa själar som längtade efter äventyr. Dessa personer utsågs att kolonisera dom nya världar som behövs. Det är som ledare för en sådan här expedition som du kommer in. Anmäl er nu, endast ett fåtal platser kvar. Richard Simmons, Mercuriusv. 12, 761 64 Norrtälje.

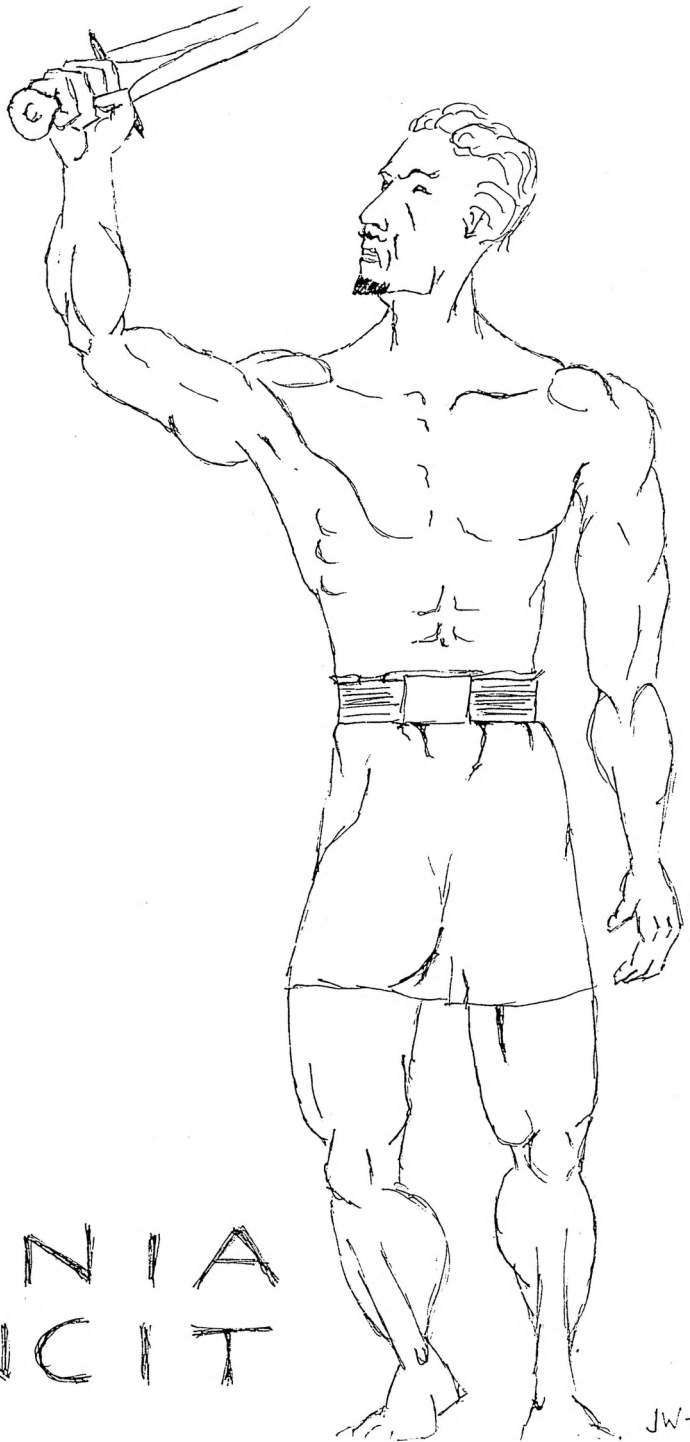
Z

E

K

E

OMNIA
VINCIT



Inskannat av Tjarks Metzmaa, en väktare av Kunskap.
Kunskapens Väktare är en ideell arbetsgrupp
inom Sverok - Spelhobbyförbundet.

Materialet skannades för att publiceras på
museum.sverok.se och det fysiska originalet
skickades sedan till Kungliga Biblioteket för förvaring.

Detta exemplar är en del av en samling som skänktes av
Roland Isaksson.



Om du är upphovsrättsinnehavare till något material och önskar
att det avpubliceras, maila info@sverok.se