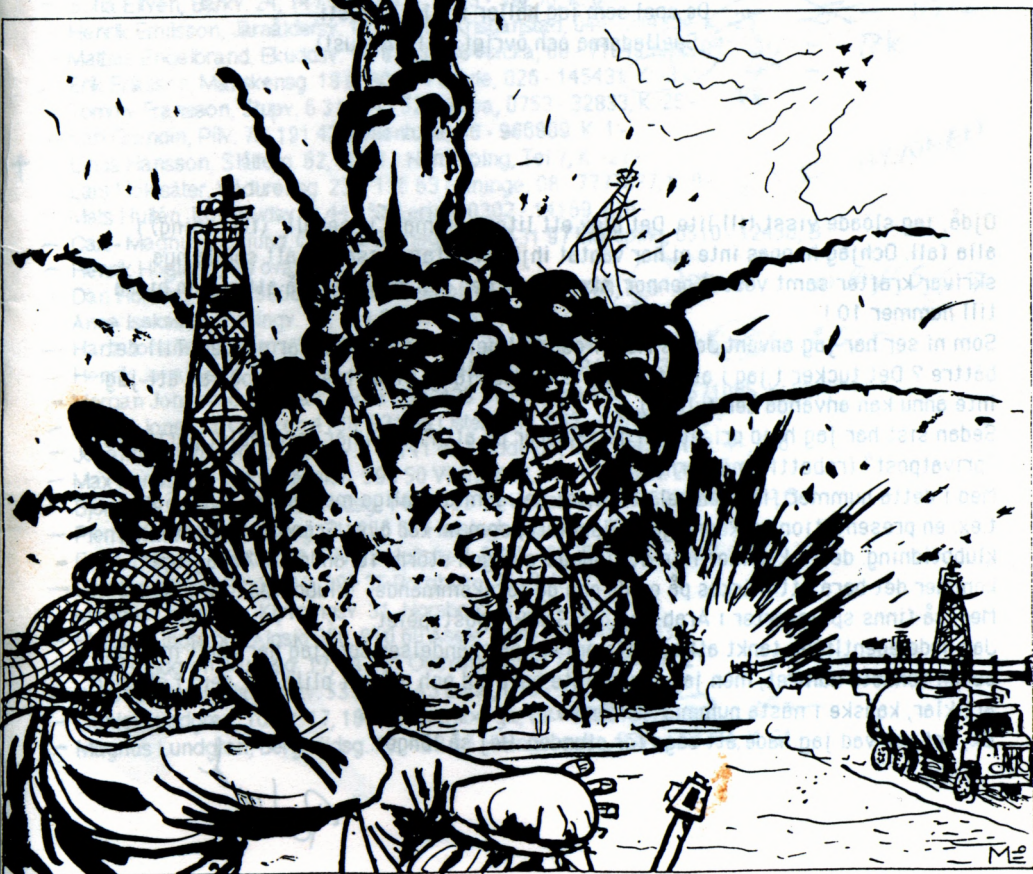




NR. 9. JULI NR. 7. 1991



**GRÄNSLANDET** är ett fansin för Postspels intresserade. Fansinet kommer ut ungefär en gång i månaden och kostar femton 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.

Framsidan är tecknad av: Magnus Lindström.

Övriga illustrationer: Erik Törnkvist, Magnus Lindström,  
Erik Lindblom och Thomas Nilsson.

DEADLINE för nästa nummer: Spel: 8 Augusti.

De spel som jag håller i: 13 Augusti.

Spelledarna och övrigt: 16 Augusti.

Ojdå, jag slöade visst till lite. Det blev ett litet sommar "uppehåll" (försening) i alla fall. Och jag hoppas inte ni har väntat ihjäl er, utan passat på att samla nya skriver krafter samt vässat pennor, skrivmaskiner och skrivare. Så att ni kan bidra till nummer 10!

Som ni ser har jag använt Jonas Macintosh till hela fansinet den här gången. Till det bättre? Det tycker jag i alla fall, trots att det långt ifrån blev bra (pga av att jag inte ännu kan använda den fult ut).

Sedan sist har jag höjd priset och detta beror på att Posten har fördubblat portot för "privatpost" (rabattfrimärkerna).

Med i detta nummer finns en hel del, mest det gamla vanliga men en del nytt. Som t.ex. en presentation av Rönninge Rollspelare, som nu tar över Gränslandet som klubbtidning. Detta kommer inte att innebära någon större förändring. Antagligen kommer det bara att märkas på en då och då förekommande "klubbsida", Bladet. Mer, så finns spelstarter i Arab-Dip och SMURF-postspelet.

Jag hade egentligen tänkt att berätta om ett par händelser som jag har varit med om sedan senaste numret, men jag tyvärr inte haft tid och ork att plita ner dem i ett par artiklar, kanske i nästa nummer, vi får se.

Ok, det var vad jag hade att säga för stunden. Hej så länge...

*Roland*



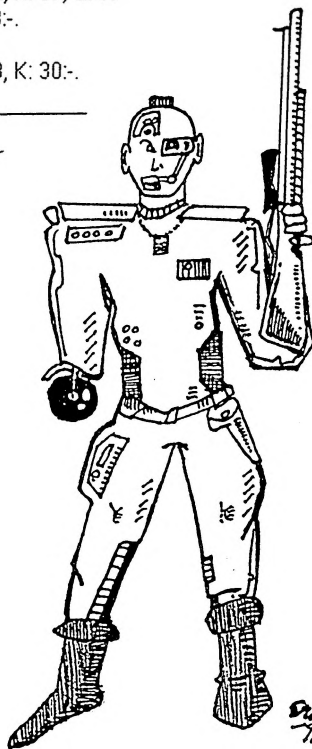
## ADRESSLISTA

K står för konto och visar hur mycket ni har kvar efter det här numret. Om konto står på minus och du inte har några gratisnummer tillgodo, skicka pengar innan nästa Deadline. G = Antal gratisnummer, B = Byte och \* = prenumererar gratis för närvarande.

- Hugo Ahlenius, Anundsv. 12, 155 00 Nykvarn, 0755 - 47057, K: 5:-
- Johan Almqvist, Runbrov. 15, 198 00 Bålsta, 0171 - 58553, K: 35:-
- Henrik Alpmsten, Forellgränd 18, 175 47 Järfälla, 0758 - 12782, K: 56:-
- Mattias Axelsson, Tulpanv. 16, 135 54 Tyresö, 08 - 7422071, K: 0-, G:1.
- Fredrik Axelzon, Berggräsv. 28, 310 44 Getinge, 035 - 58203, K: 0- 60:-
- Jan Balkeståhl, Engelbrektsg. 16 a, 781 50 Borlänge, 0243 - 835 46, K: 45:-
- Michael Berg, Regementsg. 45, 645 33 Strängnäs, 0152 - 15351, K: 13:-
- Johan Berggren, Gärdesv. 9, 191 45 Sollentuna, 08 - 964121, K: 4:-
- Emanuel Berglund, Veckov. 4 nb, 175 41 Järfälla, 0758 - 26409, K: 11- 89:-
- Jonas Bergsten, Långg. 98, 582 67 Linköping, 013 - 152294, K: 4-, G: 1.
- Jörgen Bergqvist, Ulmarksstigen 80, 871 40 Härnösand, 0641 - 14067, K: 15:-
- Håkan Bjursbröm, Ulmarksstigen 17, 871 40 Härnösand, Tel?, K: 25:- 0611-11145
- Martin Brodén, Södra Jordbrov. 33, 136 54 Haninge, 0750 - 28408, K: 9- NY ADDRESS!
- Magnus Cassersjö, S. Esplanaden 31, 343 00 Älmhult, 0476 - 10407, K: 2-, G: 1.
- Christer Carlsson, Snäppv. 64, 198 00 Bålsta, 0171 - 57534, K: 15- 48:-
- Stefan Cederberg, Nytorpsv. 9, 144 00 Rönninge, 0753 - 55124, K: 0:-
- Sofia Elfven, Barkv. 24, 147 52 Tumba, 0753 - 39256, K: 0:-
- Henrik Emilsson, Järnåldersv. 13, 291 65 Kristianstad, 044 - 244334, K: 25- ~~10:-~~
- Mattias Engelbrand, Ekuddsv. 1 4 tr, 131 38 Nacka, 08 - 7184939, K: 0- 30:- RR
- Erik Eriksson, Månskensg. 18 a, 802 74 Gävle, 026 - 145431, K: 3- 47:-
- Tommy Fransson, Stupv. 6 3 tr, 147 52 Tumba, 0753 - 32833, K: 26:- RR
- Karl Grandin, Pilv. 70, 191 42 Sollentuna, 08 - 966809, K: 1:-
- Linus Hansson, Slätterg. 62, 602 12 Norköping, Tel ?, K: -27:-
- Lars Holesäter, Vådurensq. 234, 136 63 Haninge, 08 - 7777837, K: 0:- ← JUSSI HYVÖNEN
- Mats Hultén, Kolborydsv. 6, 443 51 Lerum, 0302 - 14169, K: 0:-
- Carl - Magnus Höglund, Örslösa Bergsgården, 531 97 Lidköping, 0510 - 12450, B
- Henrik Höglund, Se ovan.
- Dan Hörning, Box 25006, 100 23 Stockholm, 08 - 6566783, K: 9- 79:- nr 2, 4, 5, 6, 7
- Anna Isaksson, Tvillingv. 13, 144 00 Rönninge, 0753 - 55316, -
- Hanz Johansson, Norra Ersmarksg. 64, 902 31 Umeå, 090 - 124318, K: 27- 28:-
- Henrik Johansson, Björkv. 45, 902 40 Umeå, 090 - 121841, K: -3:-
- Morgan Johansson, Lillkärr Södra 138, 425 31 Hisingskärra, 031 - 571095, K: 33:-
- Mikael Jonsson, Orrviken 4708, 831 94 Östersund, 063 - 40134, K: 25:-
- Johannes Jönsson, Dalhemsv. 17, 141 46 Huddinge, 08 - 7743291, K: 4-, G:6.
- Max Karlsson, Hackstadkullen, 590 50 Vikingstad, 013 - 8238, K: 21:-
- Björn von Knorring, Östra Slottsg. 14 a, 753 10 Uppsala, 018 - 692025, K: 0-, G:4.
- Pierre Kauhanen, Veckog. 71, 256 64 Helsingborg, Tel.?, K: 3:-
- Erik Lindblom, Västarhult, 577 92 Hultsfred, 0495 - 60361, K: 12-, G: 3.
- Dan Lindström, Björkv. 12, 387 35 Borgholm, Tel.?, K: -1:-
- Magnus Lindström, Klyvningsv. 31, Norsborg, 0753 - 78229, K: -
- Markus Lindström, Älgsjö 350, 910 60 Åsele, 0941 - 40041, K: 33:-
- Peter Lindgren, Kungsg. 17, 742 31 Östhammar, 0173 - 17254, K: 2:-
- Jens Lindqvist, Magistratv. 53 c, 222 43 Lund, 046 - 113285, K: -7:-
- Daniel Lundgren, Tornv. 17, 184 92 Åkersberga, 08 - 7329168, K: 5- 15:-
- Magnus Lundgren, Berghöjdsg. 12, 422 49 Hisingsbacka, 031 - 552764, K: 31:-

- 6
- Fredrik Lundström, Yästra Järnvägsg. 103, 333 00 Smålandsstenar, 0371 - 32802, K: -23- 21:-
  - Daniel Markstedt, Yaksalag. 19 5 tr, 753 31 Uppsala, Tel.?, K: 57:-
  - Jonas Nelson, Forskarbacken 7-213, 104 05 Stockholm, 08 - 156685, K: 0, G: 2.
  - Daniel Nilsson, PL 3467, 140 41 Sorunda, 0753 - 40501, K: -2- 22:-
  - Thomas Nilsson, Lundenv. 11 a, 541 39 Skövde, Tel.?, K: 100:-
  - Erik Ny, Fältv. 12, 781 34 Borlänge, 0243 - 27360, K: -3:-
  - Jesper Olsson, Aschebergsg. 1 b, 254 39 Helsingborg, 042 - 1345160, K: -9- 35:-
  - Anton Palfi, Box 25, 374 03 Trensåm, 0454 - 61494, K: -3:-
  - John Robillard, Sundsg. 26, 871 40 Härnösand, 0611 - 10951, K: -13- 7:-
  - Emil Schön, Yiskg. 38, 252 47 Helsingborg, 042 - 137356, K: -15- 85:-
  - Richard Simmons, Merkuriusv. 12, 761 64 Nontälje, 0176 - 15183, K: 4:-, G: 1.
  - Olle Sundblad, Sandstensv. 2, 141 39 Huddinge, 08 - 7468032, K: -:
  - Joakim Spångberg, c/o Johansson, Yasabergsg. 3, 502 56 Borås, 033 - 117221, K: 0:-, G: 3. - NY ADDRESS
  - Peter Svensson, c/o A. Slowinski, Norråsag. 27A, 571 35 Nässjö, 0380 - 15388, K: 0:-
  - Kristian Sörefelt, Rönningev. 115, 144 00 Rönninge, 0753 - 55526, K: 0:-
  - Fredrik Thid, Stödehus F3, 860 13 Stöde, 0691 - 10928, K: 23:-
  - Erik Törnkvist, Axtorp 4450, 260 80 Munka Ljungby, 0431 - 30822, K: 0:-, G: 1.
  - Joakim Wallbing, Rågrindsv. 31, 943 00 Öjebyn, 0911 - 65687, K: 19:-
  - Jakob Wallgren, Skömviksv. 317, 124 30 Bandhagen, 08 - 7276562, K: 0:-, G: 1.
  - Björn Westling, Yåglängdsg. 35, 502 46 Borås, 033 - 135688, K: 78:-
  - Per Westling, Rydsv. 246 c:16, 582 51 Linköping, 013 - 260495, B
  - Jesper Währner, Föllingebacken 33, 163 65 Spånga, 08 - 7616673, K: 30:-

FREDRIK SATERBY nr 1-8 280:-  
 FREDRIK APPELBERG nr 1 35:-  
 - BORGER BYÅE  
 ÅKE STORM 50:-  
 + NILLAS YTTBERG 90:-





# BEREDSDELTEN

## INKOMMANDE

HÅKAN BJURSTRÖM: "Hej jag skulle gärna vilja börja prenumerera på Gränslandet. Har tidigare läst den hos Jörgen Bergqvist men då det är Sveriges bästa fansin så vill man ju ha ett ex själv. Bra att du har börjat införa recensioner på utländska PS (i ornröstningen röstar jag på PS). Fram för fler sådana recensioner. Till Sveriges bästa PS hör Malleus Maleficarum. Om du börjar någon ny Diplomacy kampanj (variant) så skulle jag gärna vilja vara med."

- R: Du är välkommen, jag bara tackar och bockar.

ERIK LINDBLOM: "Innehållet i GL börjar bli riktigt bra nu. Utsidorna håller alltid hög klass och brevsalten blir ju intressantare ju fler som skriver dit. Något som var roligt var erbjudandet om att delta i The Keys of Medokh (jag ställer upp).

Något som jag tycker var underligt var att endast trettio deltog i DEN STORA OMRÖSTNINGEN. det borde väl vara fler som är intresserade av vilken beteckning som ska användas på hobbyn.

SMURF-postspelet kan nog bli nästa stor-succé - idén är ju genialisk; både allt det vanliga (krig, bygga, diplomati, etc) finns ju med, men också en annan sak som kan bli mycket rolig; en mer levande värld runt omkring än brukligt. dessutom är ju allt utformad på ett roligt och ovanligt sätt.

Ditt förslag Roland om att göra en egen Diplomacy-variant tycker jag verkar väldigt roligt. Tyvärr har jag själv aldrig spelat Diplomacy, men efter att ha läst JG Robillard's artikel om DIPPIE-reglerna har jag anmält mig till Arab-dip, för att få lite erfarenhet...

Lev väl och rösta på PBM!"

- R: Att det var så få som röstade förra gången tror jag berodde på många inte hade någon anledning till att skicka in något över huvudtaget, det var final omgång i Gladiatorspelet och en hel del behövde inte skicka in några drag.

CALLE HÖGLUND: "Här pratar jag om att du ska starta en Dip-variant när väntelistan för Arab-Dip är öppen! Jag tar den sista platsen (måtte den nu vara kvar!). Se bifogat papper. Smurf- postspelet var en suverän idé, synd att reglerna inte var lika charmiga (även om jag inte skulle göra om dem...)"

- R: Det var en hel drös till som tänkte ta den sista platsen i Arab-Dip.

MATTIAS AXELSSON: "Ha, ha, ha, ha. För er som inte vet, Gränslandet har blivit sågad i en recention. I det senaste numret av Argus (9) granskades 20 tidningar/affzine. Form, innehåll, illustrationer och layout granskades och betygsattes på en skala mellan 1 och 10. Gränslandet var näst sämst med 3,8 bara Lepanto 4-Ever var sämre med 3,7. Dip-sosis låg också i botten-skiktet med 4,5. Roland, vad säger du om den hårda kritiken? Jag tycker själv att Gränslandet skulle ha ett högre snitt men är den verkligen så bra?"

Gamers' Guild skall tydligen ha ett konvent i oktober Fruncon-91. äntligen något som håller till i Stockholm. Har CSS konvent? Är det någon som känner till om det blir någon äventyrspelkongress i år?

Peter L, du börjar spåra ur..... Pax var bland de roligaste PBM:en och nu håller du istället på med SMURF och tennis. skriv ett ordentligt PBM som på den gamla goda tiden. Saknar du inte moderatorkänslan? Jag vill inte klaga på GL men varför inte köra ett PBM som Sopwith (se Dip-sosis 11). Det verkar roligt och intressant."

- R: Den hårda kritiken? Jag tycker nog att den var ganska rättvis och jag är absolut inte missnöjd, därför att jag tycker att Gränslandet har blivit betydligt bättre sedan nummer tre (som var det numret som de bedömde). Så om argus skulle granska Gränslandet igen så skulle det nog se helt annorlunda ut.

Som en jämförelse så kan vi kolla in senaste Signaler från Sverok, där Jonas Schiött har recenserat åtta olika fansin. Gränslandet (nr 5) fick där betyg 3 (i en skala från ett till fem), Argus (nr 8) fick också betyg 3 (i sin egen granskning fick den 8,0 poäng) och Black Duck (nr 5) fick betyg 4 (i Argus granskning fick den 5,7). Och jag tror att Gränslandet har tagit ytterligare ett par steg uppåt. Eller?

Jag kommer inte att ta in Sopwith (eftersom det redan finns i Dipsosis) men däremot Sopwith-~~mark~~spel kan komma i fråga. Förutsatt att någon konstruerar sådana.

BJÖRN WESTLING: "SMURF-postspelet verkar helt underbart! Tack för att du publicerade det! en fråga bara: det står ingenstans att de båda smurfarna som ska göra nya smurfer, ska vara av olika kön, jag antar det bara är en försummelsemiss, eller?"

Roland, om du inte redan gjort det, så printa ut ett antal tomma Arab-dip kartor att ha när du inte längre har tillgång till Macintoshen, de kartorna är nämligen mycket tydligare. Angående Arab-dip och väntelistan, så är det lite dumt att spela ett anonymt parti då du redan meddelat namnen på sju av spelarna, fast om du får många anmälningar till, så... "... "En sak jag saknar i Gränslandet är små trevliga spel som vem som helst kan hoppa in i, typ Dipsosis Nummerkampen. Visserligen finns ERA & Gladiatorspelen, men det är inte så lätt när man inte kan reglerna (Härmed har du fått en beställning på nr 1)."...

- R: Jepp, jag ska se till att spara några Arab-Dip kartor till eftervärlden, var ej orolig.

Det där med väntelistan var bara ett misstag i samlingen (som börjar bli ganska stor nu). Jag upptäckte själv mycket tidigt efter tryckningen, vilket inte gjorde speciellt mycket nytta.

Jag funderat lite på ett hyper enkelt spel med ny omgång i varje nummer men inte kommit fram till något resultat, kanske ska jag ta upp det projektet igen.

ERIK TÖRNKVIST: "Åsikter om GL:nr 8: Mums! Super-perfe mega super jätte bra!

Det är utan tvekan bästa nr av GL hitills. Smurf PBM:et - Genialt! En given succé! Magnus Lindsröms bilder är ursnygga! Kul att läsa om Linköpings Spelkonvent.

En fråga: När man skriver artiklar ska man skriva dem på skrivmaskin om man inte har tillgång till någon dator, eller ska man skicka det handskrivna till dej så att du skriver det på din dator?

Keep up the good work!"

- R: Man tackar för alla positiva utropstecken, Tack!

Det bästa är om allt är maskinskrivet. Om det har tillräckligt hög kvalitet (bra skrivmaskin) så trycker jag det direkt annars så skriver jag om det. Men då är det ändå bra ifall det är maskinskrivet, det är lättare att läsa.

MARKUS LINDSTRÖM: "...Utsidan till nr. 8 var klart läcker.

Smurf verkar vara riktigt bra.

När du ger olika delar av brevsparterna rubriker så går det väl att göra de lite större än texten på insändarna."

- R: Det har jag redan gjort, som du ser.

PER WESTLING: "...Smurfspelet var en riktig höjare! I klass med CSS:s "My Little Pony"-rollspelet..."

..."Postspelsfeber!" var ett annorlunda inlägg. Normalt är det dem med anglofilisterna man skämtar med..."



## FAXSPEL?

**SOFIA ELFVÉN:** "Vem tyckte att jag hade lysande musiksmak i förra numret? Jag är så nyfiken! Har du tips på andra bra grupper, så skicka in dom (tipsen alltså) till Klötterplanket. Hälsn. The Hultsfredsfestivallover No 1: Sofia.

PS. Thåström, Sator, Sisters, Stry, the Wannadies och an Emotional Fish är fortfarande bäst, men Ebba Grön, Köttgrotorna, KSMB och Lädernunnan är oxå ok. ett stort hej till alla som var på Uppcon i okt-90. Vi ses i september!"

- R: Vi säger välkommen till första tjejen, efter syran, till Gränlandet.

## ERIKS SEMITJOV ARTIKEL

**HUGO AHLENIUS:** "Några få kommentarer angående Erik Lindbloms Semitjov artikel: Du har missat hans Blixt Gordon inspirerade serie Allan Kämpe (Dagstidningsserie (tror jag) under 60 - talet). Jag har inte gjort några större efterforskningar, men är han inte släkt med Isaac Asimov, eller var, för är inte han död sedan något år tillbaka (Eugen, alltså)?"

För övrigt så anser jag inte att hans populärvetenskapliga artiklar är särskilt läsvärda, då de (som du säger) är något åldersdigna (det sista han skrev, så vill jag vet, var en spalt i nu avsnornade Teknikmagasinet) och tenderar att bli lite för mycket av det populära och för lite av det vetenskapliga. Läs hellre något av Carl Sagan eller John Gribbin (tex In Search of Schrödinger's Cat)."

**PER WESTLING:** "...Min första kontakt med Eugen Semitjov varserien "Allan Kämpe", en svensk variant på Jeff Hawk och Blixt Gordon med sann 50-tals känsla. Rekommenderas..."

**HENRIK ALPSTEN:** "Har du någonsin funderat på "faxspel" eller vad det nu kan bli kallat i Sverige. Det skulle underlätta betydligt för mig om dragformulär, som detta, kunde skickas med fax istället för med brev.

Fördelen med att skicka med fax är att överföringstiden är försumbar. Ett brev tar flera dagar medan ett fax ett par sekunder.

Självklart så kan hela GL inte bli faxat, den får brevbäraren ta, men enstaka sidor kan snabbt och smidigt överföras.

Ovanstående idé fick jag i ett anfall av kreativt nytänkande för någon minut sedan. Jag vet inte om idén är genomförbar, men den skulle kunna revolutionera hobbyn, under förutsättning att många har fax och är intresserade.

En tuse-nmilamarch börjar med ett steg!"

- R: Faxspel har jag inte funderat något närmare på men jag vet att det existerar i England och andra europeiska länder.

Visst skulle man kunna börja med det, om man bara hade en fax. Jag har begränsad tillgång till en på mitt arbete, men den skulle bara kunna komma ifråga vid extrema nödfall.

## KONSTRUKTÖRSHÖRNET

**PER WESTLING:** "...Att göra en ny Diplomacyvariant är en bra idé. Vem ska börja?"

Varianter som är obalanserade är tveksamma. Men ibland får spelbalans stiga tillbaka för realism. Jag tycker dock att du ska sträva efter balans i dina varianter.

Jag har skickat iväg alla "skandinaviska" varianter (och beskrivningar i vissa fall) till NAYB så snart blir de (kanske) klassifierade. En sak som jag behöverta är vem/vilka är det som gjort "Winds of War"?...

- R: Jag tycker att alla som vill kan börja med att skicka in lite olika idéer; som t.ex. vilken karta som ska användas, antal spelare, etc.

NAYB = Nordamerikanska variantbanken. Winds of War har Lars Holesäter och Vasilis Parastatis konstruerat.

## DIPLOMACY

BJÖRN WESTLING: ... "Markus Lindström, varför klagar du inte på schack? Även där sker striderna utan tärningslag! Om du ogillar spelet så mycket så kan du väl ta och göra en egen variant. Självt har jag funderat på en variant som jag tänkt kalla "The Seven Seas", där man istället ska ta makten över haven. För få spelare till Arab-dip? Av de ca 150 varianter som finns i SVB (Svenska Variant Banken) är det endast 25 som är avsedda för fler spelare. Med tanke på att man bör skicka brev till alla spelare tycker jag att åtta är lagom. Fast, Roland skulle väl kunna starta Chaos II Diplomacy (för 34 spelare) så blir du kanske nöjd..."

MARKUS LINDSTRÖM: "Det där med att konstruera en ny Diplomacyvariant skulle kunna bli riktigt intressant.

Sedan en lustig sak jag har noterat är den att i t.ex. Björn von Knorrings insändare i förra numret.

Han skriver, "Det märks tydligt att du aldrig har spelat ett parti diplomacy eftersom du tycker att det är så segt", betyder det då att alla som inte spelar Diplomacy ska tåga och hålla trutan eller för att kunna uppskatta Diplomacy så måste man ha spelat ett parti.

om det nu visar sig vara så att Diplomacy saknar underhållningsvärde för läsare som inte är med i partiet / partierna har Dip. ingenting att göra i Gränslandet..."

BJÖRN VON KNORRING: "Efter Markus L. insändare i förra numret förstår jag bättre vad han menar och förstår halvan av ditt brev har jag inga kommentarer till (eftersom det handlar om tycke och smak). Däremot gör Markus om samma misstag igen då han kommer in på Diplomacy.

För det första så vill han ha tärningslag för varje enhet, totalt ofattbart. Detta skulle ju förstöra hela spelets idé och karaktär, eftersom det ju lägger in ett slumprmoment som inte skall existera i Diplomacy. Om man gör det så har man verkligen ett nytt fia med knuffspel.

Fel igen Markus, Diplomacyreglerna är inte alla dyra och kan köpas på svenska på Hobbyhuset i Uppsala. Om du ber snällt så kan du få köpa reglerna av mig på engelska (jag kan lätt kopiera upp) till självkostnadspris dvs kopiering och portokostnader.

Om du vill spela med flera spelare så finns det en Diplomacyvariant som utgår ifrån det vanliga brädet, men varje spelare kontrollerar endast en armé eller flotta som står på en av de 34 s.c (34 spelare från början alltså) som finns från början, det kanske skulle vara något för dig.

Angående mina diplomacyartiklar så har C-M Höglund alldeles rätt, jag glömde den tyska öppning du påpekade (man kan väl inte komma ihåg allt, ju).

Dessutom tänkte jag förekomma de som kan tänkas anmärka på min artikel om Italien, det finns en annan effektiv öppning också. Nämligen A Venice - Tyrolia och A Rome - Venice samt f Naples - Ionian Sea, denna öppning är väldigt effektiv och kan leda till att Ö-U gör en snabb hadanfärd."

PER WESTLING: ... "Kanske demonstrationsspel i Diplomacy kunde vara intressant? Alltså att ta ett färdigspelat parti som är intressant och publicera detta med kommentarer? T.ex. ett visst parti från LinCon skulle säkert vara jättebra. Inblandade var slutvinnaren Per Norman, Magnus Widqvist, John Robillard med flera. det var tal om att sammanställa partiet men jag kommer inte ihåg vem som skulle göra det..."

... "Visst är väl Diplomacy ett strategispel? Men inte ett taktikspel. För den som vill ha ett diplomatiskt spel med mycket mer taktik kan jag rekommendera "Empire in Arms".

Markus Lindström vet inte vad han talar om när han dömer ut Diplomacy, ett av de bästa spelen som finns; enkelt och modifierbart, och deterministiskt. det första gör att det lämpar sig utmärkt för postspel och gör spelet enkelt att följa och presentera. Modifierbarheten och



## DIPLOMACY PRESENTATIONERNA

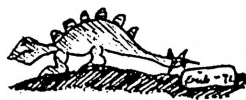
enkelheten har gett upphov till en uppsjö av varianter. Determinismen tycker jag avspeglar verkligheten då diplomatiska beslut och storskaliga slag inte styrs av slumpen.

Så Markus vill att tärningarna ska bestämma utfallet i strider? Och då vill han säkert att schack också ska ändra sina regler och införa tärningslag för att bestämma om pjäserna slår varandra? Nåväl, när det gäller Diplomacy är lösningen enkel: Gör en variant där stridssystemet bygger på tärningslag (eller spela Britannia eller Empire in Arms istället :-)

Även om Diplomacy är ett bra spel står det självfallet var och en fritt att tycka det är tråkigt (nu var jag väl frikostig :-) på samma sätt som man kan tycka att Squad Leader, Schack, Bridge och Alfapet (som alla är bra spel på sina sätt) är tråkiga.

Antalet spelare: Spel med många spelare har en tendens att förlora diplomati då det blir svårare att diplomatisera med samtliga, det blir regionalare snarare än globalt (globalt i betydelsen hela spelplanen). Så Markus vill ha komplexare spel med fler enheter och fler spelare? Prova Hyper Economic Diplomacy; regler på över 50 sidor, 60-talet spelare, kräver fansin av Gränslandets storlek för att presentera draget, osv. Det är de enkla spelen som blir klassiska och allmänt spridda, inte spel som Hyper Economic och Yira. "...

...""Omvänd Lepanto" är en felaktig term, men okej, man vet vad Björn menar. När det gäller "glömda" öppningar / strategier är det väl främst A Ven - Tyrolia jag saknade, och anti Österrikiska varianter. Nåväl, heja Björn, fortsätt din inslagna bana. "...



CALLE HÖGLUND: ... "Jag tycker inte det är något fel på presentationerna i Gränslandet, Dipsosis och Lepanto 4-Ever (i stort sett samma i alla), men de kan göras intressantare för utomstående. I Dipsosis kommer det från och med nr 13 (troligen) att skrivas kommentarer omläget i de flesta kampanjer (dock ej i vissa Gunboat då inte alla spelare var för det, Gunboat är ju anonym så deras negativa inställning var befogad). Kommentarererna kommer att skrivas dels av Nils Lindeberg (som kom på idén och är helt utomstående) och dels av mig (som är SL). mina kommentarer kommer att vara ganska enkla och ytliga pga främst två orsaker: man bör inte rota för djupt då oupptäckta planer kan komma fram och min tid räcker inte till annat.

En annan sak vore ju att, som John Robillard, att få in mer information på kartan. Med en tillräcklig avancerad dator borde man kunna få ut små (nästan mikroskopiska) symboler för ordena eller iallafall hur enheterna har flyttat.

Vad gäller press i vanliga (ej anonyma) kampanjer tycker jag inte man ska skriva mer press som behandlar diplomatin bara för att utomstående ska förstå läget, diplomatin ska ju ske internt per brev eller telefon. dock kan man skriva underhållande press istället för bara meningslöst tjat.

PS: Eriks och Björns artiklar är de klart bästa!"

## EN FRÅGA TILL LÄSARNA

PER WESTLING: ... "Finns det någon som är bra på svenska, engelska och tyska, och som är intresserad av Diplomacyvarianter, och som skulle kunna tänka sig att översätta en 50-siders (i Tyskland, väldigt populär) variant till svenska / engelska? Nä hä inte det? Anledning: jo, vid en omröstning om bästa variant i Europa vann "Gilgamesh" som ingen utanför Tyskland hade hört talas om... (Senare: Jo, jag kollade upp Gilgamesh i Tyska Variant Bankens katalog; Fantasyvariant, 170 (!) sidor, 22 DM!).

## UTLÄNDSKA POSTSPEL

"Varför spela utländska PBM? Ett svar till Mattias Axelsson, från JESPER WÄRHNER:

Naturligtvis så har du helt rätt i att man kan spela enkla spel i Sverige med större tillfredsställelse än motsvarande spel i t.ex. England. Tycker man att den här typen av spel är de roligaste så finns det ingen anledning att gå utanför landet. Olyckligtvis så finns det inget större PBM som drivs i Sverige i dag. Att driva ett större PBM är ett heltidsjobb, och det finns fortfarande inget professionellt PBM-företag i Sverige. Det närmaste jag känner till är GAD-games som har en filial i Norge och PBM-Express i Holland (!) som har rättigheterna för att driva Legends i benelux och Skandinavien. Men det finns inget rent Svenskt spel som har levtt särskilt länge (som jag har spelat i) ifall det har varit komplext att det tagit en väldigt stor del av spelarens fritid. Vill man spela sådana spel så har man inget annat val än att gå utomlands. Jag skulle glatt spela ett komplexare svenskt spel än de som erbjuds idag, om detta organiserades professionellt så det inte går omkull med detsamma.

Därför tyckte jag att det var en smula trist att så många blev så upprörda förra numret över att de som ordnade Winds of War tog betalt för sitt arbete. Även om det spelet inte verkade särskilt mycket mera komplicerat än alla andra svenska spel och det liksom de flesta andra svenska spel endast har plats för ett fåtal spelare, så tar det nog tillräckligt lång tid att moderera för att det skall vara värt att ta betalt för det. (Om 20:- / drag är dyrt eller billigt vill jag låta vara osagt.) Däremot är depositionssystemet med 150:- som inte betalas tillbaka i händelse av avhopp ett mycket slimmigt system som dessutom förmodligen är olagligt. Alla pengar som du betalar in till en spelare är dina till dess att du har fått ett drag för dem. Du är i din fulla rätt att kräva tillbaka dem när du vill. Ingen skall behöva känna sig tvingad att fortsätta spela ett dåligt spel bara för att spelaren sitter och håller på en deposition som han vägrar betala tillbaka ifall du hoppar av."

## IT'S A CRIME SPELARE:

	Spel
Henrik Emilsson: Awfully Red Imps (74)	70
WILMER (691)	73
Misery (616)	77
Peter Lindgren: (137)	77
Jakob Wallgren: Space Cadets (547)	77

## MACHIAVELLI

JAKOB WALLGREN: ..."Vidare tänkte jag bemöta Markus Lindströms kritik av Machiavellikartan, och jag ska försöka göra det så sakligt som möjligt.

Markus, den första kartan var onekligen rätt grötig (hoppas den nya är till belåtenhet) men det "ihopsmetade" området i mitten som du tydligen finner så löjlig är - som du ser - fortfarande kvar. Italien ser ju ut så! Slå upp Italienkartan i vilket atlas som helst så kommer du finna att provinserna (d.v.s. städer med omkringliggande område) ligger precis där de ligger på Machiavellikartan. Lucca t.ex. har alltid legat mellan Pisa och Modena i verkligheten också. När de här städerna uppstod någon gång i förkristlig tid tog man knappast någon hänsyn till att den framtida kartbilderna skulle bli så symmetrisk och rätlinjig som möjligt.

Vill man göra ett spel om Italien under renässansen måste man ju acceptera att Italien ser ut som det gör, eller vadå?..."

PER WESTLING: ..."Macchiavelli (hur det nu stavas... för övrigt är detta också en Diplomacy): Kartan är rörig. Ta bort områdesnamnen så blir den lättare att uttyda..."

## STEPHEN KING

PER WESTLING: ..."För den som är intresserad av Kingartiklar kan jag rekommendera senaste "Månblad Alfa". Den går att få tag i från LSFF eller hos SF-bokhandeln (tidigare Atlasg, 8 men håller på att flyta)."...

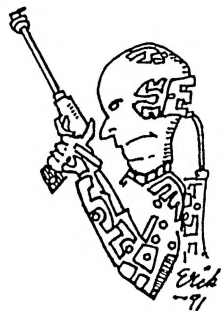
## NOVISPAKET

PER WESTLING: ..."Jag funderar på att sammanställa något sorts novispaket för postspel, eventuellt koncentrerat på Diplomacy. Det jag har att utgå från är ett novispaket jag fått från England och jag kanske kommer att skaffa något av de i USA. Dessutom har jag även "The Game of Diplomacy" och "Gamer's Guide". Novispaketet skulle kunna innehålla lite stoff om varje land (det är alltså Diplomacypaketet jag pratar om nu) och lite om sådana saker som fansin, diplomati, strategi / taktik, ... Skulle Björn von Knorring och John Robillard är kanske intresserade att hjälpa till? Men första steget blir hur som helst att ta kontakt med Avalon Hill om möjligheterna att få tillåtelse att sprida en svensk översättning av Diplomacyreglerna.

Appropå upphovsrätt: Om du publicerar någon variant i ditt fansin bör du sträva efter att skicka numret där publiceringen sker till konstruktören. Detta är god sed inom hobbyn (som jag har syndat mot ibland) som alla redaktörer bör följa. Tillåtelse till publicering är de flesta inom hobbyn överrens om att tillstånd inte behövs för, iallafall inte "icke-kommersiella" varianter. Om du behöver någon adress fråga mig så kanske jag kan hjälpa dig."...

- R: Mycket bra idé, jag kan kanske också hjälpa till med något.

Allt man ska kontakta konstruktören håller jag fullständigt med om, och ska försöka följa det.



## IMPERIA

Nu när Jonas Nelson och Imperia har tagit ett litet sommarlov, så skulle jag vilja att ni undertiden diskuterar spelet här i Gränslandet. I nästa nummer kommer jag att ha en speciell kolumn för kommentarer till Imperia.

Vad tycker ni om Imperia hittills? Vad är bra? Vad är dåligt? Hur är Imperia i jämförelse med andra spel? Är reglerna bra, eller fattas något? e.t.c. e.t.c.

Skriv nu och kommentera!

## OMRÖSTNINGEN

JAKOB WALLGREN: "Inte helt oväntat så misslyckades "korrespondensspel" att kvala in till den slutgiltiga omröstningen, och det kan väl antas att "PBM" avgick med segern till sist. Jaha, frågar jag mig, kommer jag sluta använda "korrespondensspel?" Nej jag tror knappast det. Kommer du gå över till "PBM"?"...

PER WESTLING: "PS / PBM: Jag röstar givetvis på PS. om PBM vinner lär väl dess anhängare verka för att postorder byts till SBM (Sale-By-Mail)."...

BJÖRN WESTLING: "...Till sist så vill jag säga detta angående postspel / PBM: Jag tycker att Imperia-PBM låter bättre än Imperia-postspelet, och samma gäller för nästan alla andra namn på postspel. Så härnad får vi en kompromiss, alla namn på postspel avslutas med suffixet PBM, medan det i övrigt heter postpel.

Bra idé, va..."

- R: Yisst var det en bra idé, men det hela beror ju bara på hur man vänder på orden. Jag tycker att det låter bättre med Postspelet Imperia, än PBMet Imperia.



## DEN STORA OMRÖSTNINGEN (del III)

Här kommer så det som slutliga resultatet i omröstningen, som till slut trettiosex av läsarna deltog i.

PBM	17
POSTSPEL	16
BLANKRÖSTARE	3

Ett helt otroligt resultat! Jag hade absolut inte väntat mig att det skulle bli så jämnt. Jag hoppades att postspel skulle vinna men trodde att PBM skulle göra det. Nu blev det visserligen så, men resultatet är i stort sett meningslöst eftersom det var så jämnt och för att endast (ungefär) 55% av läsarna deltog. Jag ser därför inte någon anledning till att byta från postspel till PBM.

Alltså, tillbaka där vi började med två starka sidor, för eller mot ett eget svenskt namn för hobbyn.

### ARACHNOFOBI

En kort skräckis av Björn Westling, 1991.

Spindeln närmade sig! Han såg spindeln. Han kunde känna spindelns käftar. Han såg spindeln närma sig, med blodtörstig blick! Hela hans liv passerade revy. Han stod paralyserad av skräck. Vad kunde han göra? Att fly var lönlöst! Det skulle inte hjälpa att springa! Inget skulle hjälpa! Han skulle dö! Han skulle känna spindelns käftar genomborra kroppen! Han skulle känna hur odjuret sög ur honom han innehåll! Hans kroppsvätskor! Hans själ! Hans livsandar! Han skulle dö! Han skulle lämnas upphängd, innesluten i en kokong av spindelväv! Död! Han kände hur han i ett sista desperat ögonblick erhöill mod. Modet av ett ryttande lejon med makt och möjlighet att krossa motståndaren! Utplåna denne! Slita honom i stycken...

Med en enorm kraftanstängning krossade han spindeln med sitt pekfinger.

The Slut!

It's a Crime!...  
St Valentine Day's Massacre II...

Du har hört om dem! Du kanske t.o.m. har spelat dem? Nu får de en svensk efterföljare:

### TUAW / MAFFIAKRIG

TUAW (vad förkortningen står för kan ni försöka lista ut) är ett handmoderat PBM som utspelar sig i staden New City i USA i nutid. Gansterkungen som kontrollerade allt har just dött! Allting är kaos! Du är en av den nya generationen syndikatbossar som växer upp ur förödelsen. Kan du ta över brottsligheten i New City och bli den nye gudfadern?

Uppstart och regelbok kostar ingenting. Skriv bara och anmäl dig till:  
TUAW / Maffiakrig  
Box 25006  
100 23 Stockholm

Ange om du vill ha reglema på svenska eller engelska

Varje omgång därefter kostar 10:- (körs varannan vecka) men om du nämner att du såg annonsen i **Gränslandet** så får du, en gång, köpa så många omgångar du vill (för framtida bruk) för ynka 5:-!st bara för att du har vetat nog att läsa denna fantastiska tidning!

Spelet har precis börjat. Missa inte chansen att vara med från början!

Bokrecension av Max Karlsson:

## NORMANDERNAS HÖYDING

Av Rune Pär Olofsson

Nordborna kallade honom Rolf, Gånge-Rolf. Sedemera kallad Rollo. Han skapade sig och sina män ifrån Skandinavien ett rike, Normandie, nordmännens land. Rollo och hans män svepte in i Frankrike som fruktade skövlare men kom med tiden att bli aktad, lagstiftare, riksbyggare och hertig av Normandie. Han grundade en ätt med lång och ärorik historia. I mustiga färger berättas om Rollos kamp för att skapa en fristad för sig och sina män. Om segerrika strider mot kungen och hans vasaller i landet kring Seine. Här skildras också den märkliga och passionerade kärlekshistorien mellan Rollo och den betydligt yngre Popa Berenger, den franska grevedotter som rövas bort från borgen i Bayeux när staden anfalls av Rollos män. Den tredje huvudpersonen är prästen Hirik, en vilsekommen dansk gute som blir Rollos förtrogne, biskop i Bayeux och som i hemlighet när en förtärande passion till den blodfulla Popa.

Omdöme

(nästan som en riktig skolrecension):

Om du är nybörjare inom vetenskapen vikingakryss på Seine och i eller svensk järnålder i Frankrike så är denna bok ett måste. Men denna mustiga roman som tar dig tillbaka nästan tusen år i tiden kan vara trevlig läsning i hängmattan, på stranden eller någon annan lugn plats. Ty boken är både spännande och välskriven, den är dessutom intressant för historieintresserade (pust). Alltså lättläst historia med inbakad kärlekssaga.

## VÄNTELISTA

(G) jag betyder att jag har fått namn på gladiatorn. (P) betyder att jag har fått preferenslista.

### ARAB-DIPLOMACY

7 st väntar, samtliga med pref. lista.

Reserv: Daniel Lundgren.

Skicka in preferenslista på vilket land du helst vill ha, näst helst osv. Ange om du vill spela kort eller långt, med eller utan press, anonym eller inte.

### GLADIATORSPELEN

Ni behöver inte skicka in drag ännu bara namnen på era gladiatorer. När era gladiator sedan kallas till strid, skicka in drag.

### ERA

Endast öppen för de som inte spelar något parti ännu. Skicka in ert första drag när ni anmäler er, utgå ifrån Eld.

### REGLER TILL:

Arab-Diplomacy, Galdiatorspelel och ERA finns publicerade i nummer ett (8:-).  
Hockey i nummer tre (8:-).  
Urania i nummer fem (12:-).  
Winds of War i nummer sju (12:-).  
Smurf-postspelet i nummer åtta (12:-).

# GLADIATORSPELEN

Ok, vi är nu tillbaka här igen och det är dax för första omgången i den nya turneringen, som vi hoppas ska bli den bästa hittills. Det är ju den namnkunnigaste genom tiderna med många goda kämpar på deltagarlistan. Och nu ska det hela börja, med gladiatorerna Hobbo och Zeke Bentuggaren:

	Omgång:	1	2	3	4	5	6	7	8
<b>Hobbo</b>	Anfall:	■	■	■	■				
(Mattias Axelsson)	Försvar:	I	■	■	I				

<b>Zeke Bentuggaren</b>	Anfall:	■	I	■	■				
(Jakob Wallgren)	Försvar:	I	■	■	I				

- En jämn kamp mellan två som försökte använda samma teknik, men Zeke med den lite större erfarenheten lyckades lite bättre och vann på det. Hobbo, den olycklige, kommer aldrig mer att delta i några muntra lekar igen, han är nämligen död. "Tyvärr Hobbo, det är visst game over för din del."

- Nästa kamp står mellan Torkil Mager och nykomlingen Ragnus.

<b>Torkil Mager</b>	Anfall:	I	■	I	I	I	■		
(Emil Schön)	Försvar:	■	I	I	I	■	■		

<b>Ragnus</b>	Anfall:	■	■	I	■	■	I		
(Erik Törnkvist)	Försvar:	I	■	I	■	I	I		

- Ragnus överaskar stort och kan genom några fina hugg avsluta denna kamp till sin fördel. "Hell dig o vördnadsvärde härskare."

- Och nu är det dax för Pirokles och Piff, en av de två knäppskallar som ser ut som förvuxna ekorar. Vilka är de ända av de nu aktiva gladiatorerna som frivilligt har blivit kämpar.

<b>Pirokles</b>	Anfall:	I	■	■	■	■			
(Joakim Spångberg)	Försvar:	■	■	■	■	■			

<b>Piff</b>	Anfall:	I	I	I	■	I			
(Martin Brodén)	Försvar:	I	I	I	■	I			

- En mycket jämn kamp, som kunde ha slutat med en stor sensation. Dock lyckades Pirokles ordna upp det hela och slå ihjäl Piff. "Hell dig, store Rexius! Leve Regina!"

- Törstion Drinkvan skulle nu möta Brillius Dräpius, men eftersom han och Drazur Dräparen har blivit utvalda att prova Rexius nya pryglingspålar, får han istället möta Thorgrim Yargbane.

<b>Törstion Drinkvan</b>	Anfall:	■	■	I					
(Jesper Währner)	Försvar:	I	I	■					

<b>Thorgrim Yargbane</b>	Anfall:	■	■	I					
(Jens Lindqvist)	Försvar:	I	■	I					

- Här har vi en överraskning till, Thorgrim går skrattande och segrande ur striden "HA HA HA HA HA HA ..."

- Kharz "Släggan" och Bhaldric Hydratämjare ska nu drabba samman.

	Omgång:	1	2	3	4	5	6	7	8
<b>Kharz "Släggan"</b>	Anfall:	D	I	D	I	I			
(Jesper Olsson)	Försvar:	D	I	D	D	D			

<b>Bhaldric Hydrat.</b>	Anfall:	D	D	I	I				
(Max Karlsson)	Försvar:	D	D	I	I	D			

- Båda står helt utmattade på knä och bara stirrar på varandra, ingen vann.

- Som näst sista ordinarie par har vi Harald Tveegg och Filenomelaniela.

<b>Harald Tveegg</b>	Anfall:	D	D	I	I	I	D	I	
(Tommy Fransson)	Försvar:	I	I	D	D	I	D	D	

<b>Filenomelaniela</b>	Anfall:	D	I	D	D	I	I	D	
(Henrik Alpsten)	Försvar:	I	D	I	I	D	D	D	

- Harald fixade den här kampen utan några som helst problem. Han säger lugnt: "Hell dig, store konung! Ännu ett offer lägger jag vid Era fötter!". Rexius verkar väldigt oengagerad idag, funderar han över något speciellt?

- Joe Grizzly ska idag få möta Daniel den Frukta svärde.

<b>Joe Grizzly</b>	Anfall:	I	I	D					
(Daniel Nilsson)	Försvar:	I	I	D					

<b>Daniel d. Frukta svärde</b>	Anfall:	I	I	D					
(Daniel Lundgren)	Försvar:	D	D	I					

- Daniel hade inte en ringaste chans att slå Joe som i sin allra brutalaste form. Daniel är död och Joe ropar: "Grizzly, kämpar för dig Rexius":

- Arc Asterion möter här nu Skinhob Eehn, eftersom Erik Viking och King Kong Berra båda två är utlånade till greve Claus von Kumarie av Ferien, de ska rensa hamnbassängen i Adala från allt skräp som samlats där genom åren.

<b>Arc Asterion</b>	Anfall:	D	D	I	I	D			
(Anton Palfi)	Försvar:	D	D	D	I	I			

<b>Skinhob Eehn</b>	Anfall:	D	D	I	I	I			
(Morgan Johansson)	Försvar:	D	I	I	D	I			

- Detta har visat sig vara en mycket högkvalitativ turnering, nu har ännu en kämpe gått hädan. Denna gång blev det Skinhob Eehn, tack vare ett bra jobb av Arc Asterion. "One gone and more to go".



- I den andra reservkampen får vi se Luzbel de la Tizona mot Torgrim den Brutale.

Omgång: 1 2 3 4 5 6

**Luzbel de la Tizona** Anfall: I D I D D I  
(Erik Ny) Försvar: I I D D I D

**Torgrim den Brutale** Anfall: D D D D I I  
(Maltias Engelbrand) Försvar: D D I I D I

- Och segern går till Torgrim, som säger "Hell dig O'konung och drottning".

- Pontus Pilatus mot den erfarne Cesaero "Brutix" Medragone, vad kan det bli?

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

**Cesaero Medragone** Anfall: D D I D D I D I  
(Erik Lindblom) Försvar: D D I D I I D I

- Jo, det blev slutet för "Brutix", det var jämnt men Cesaero gick på samma trick fyra gånger och då är det slut även för en sådan stor gladiator som Cesaero Medragone. Pontus Pilatus är själv så överraskad att han inte klarar att säga något, än mindre gå själv ut.

- Nu har vi Sobrius Vertia mot Fattius Poopius, som ville möta Skinhob Eehn i en utmaning men eftersom Skinhob har avböjt, så kastas han in här mot Sobrius mot sin vilja.

**Sobrius Vertia** Anfall: D D I D  
(Karl Grandin) Försvar: I I I D

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

- Den ursinniga Fattius anfaller skoningslöst och Sobrius kan med nöd och näppe klara livhanken. Fattius Poopius ser lättad ut och skriker "Jag vann!" samtidigt som han springer runt i arenan.

- Den här kampen som nu skall komma blir dagens näst sista. Jodur "Yrålet" Jonssons möter Münh Erpes, en flitig gäst hos arenans bödel, övertorterare och tandhygienist Efraim Tongh.

**Jodur "Yrålet"** Anfall: D I D D I D  
(Mikael Jonsson) Försvar: I I D I D D

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

- Münh Erpes är en segrare idag, till Jodurs stora besvikelse. Münh uttrycker då, mycket poetiskt; Oh konung, för dig min motståndare jag tukta - ty han hade på drottningen syndigt börjat flukta! Rexius ler lite grand, kastar till honom ett guld och återgår till sina (till synes) dystra funderingar.

- Nu ska dagens sista reserver visa vad de går för. Puff mot Musculus den Store.

**Puff**                      Anfall:    1 2 3  
(Emanuel Berglund)    Försvär:    D D I  
    I I D

**Musculus den Store**    Anfall:    D D I  
(Magnus Lundgren)    Försvär:    D I I

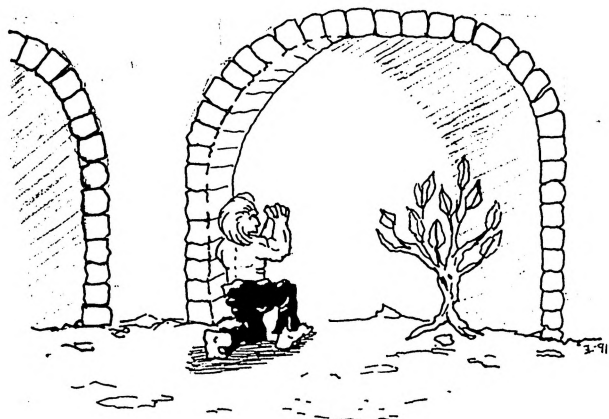
- Puff var totalt chanslös, men han klarade att stanna kvar i livet, i motsats till polaren Piff.  
Musculus skriker: "Hell dig, O store konung!" enligt klassiskt mönster.

- Nu över till något helt annat; utmaningar. Skinhob Eehn avböjde Fattius Poopius utmaning (tunnisl). Så mellan dem blir det ingen kamp... idag. Angående Sobrius Vertias utmaning av Torkil Mager, Torkil vågar inte anta utmaningen eftersom han är den fegaste av Thyranus gladiatorer. (Han har lyckats slippa 2 matcher genom att spela sjuk och galen). Men utmaning kommer i alla fall till stånd, nämligen Bhaldric Hydratämjare mot Zeke Bentuggare.

**Bhaldric Hydrat**    Anfall:    D  
(Max Karlsson)    Försvär:    I

**Zeke Bentuggare**    Anfall:    D  
(Jakob Wallgren)    Försvär:    D

- Båda två var väldigt skadade efter sina respektive turneringskamper, vilket ledde till döden för den hetlevrade Bhaldric som tog en förskräcklig chansning.



Dessa ska möta varandra i andra omgången:

ORDINARIE

RESERYGRUPPEN

① 22  
⑤ 14  
⑥ 3 †  
⑫ 13

+16  
⑬ 17  
⑳ 20

LEYANDE GLADIATORER,

ERF. GULD VECK. YUN. FÖR. DÖD. SPEC.

1. Zeke Bentuggaren	(Jakob Wallgren)	2	0	8	5	2	4	X-Snabb.
2. Torkil Mager	(Emil Schön)	3	1	8	1	2	-	
3. Joe Grizzly	(Daniel Nilsson)	5	0	8	2	2	1	Välj Spec. förm.!
4. Törstion Drinkvan	(Jesper Wåhmer)	3	2	8	1	2	1	+1 Guld på Zeke.
5. Pirokles	(Joakim Spångberg)	0	10	8	7	1	4	X-Tålig, X-Snabb.
6. Harald Tveegg	(Tommy Fransson)	1	9	8	5	1	2	X-Tålig.
7. Kharz "Släggan"	(Jesper Olsson)	4	0	6	1	3	-	Välj Spec. förm.!
8. Brillius Dräpius	(Joakim Wallbing)	3	1	6	1	1	-	-1 Tål i en vecka.
9. Drazur Dräparen	(Johannes Jönsson)	0	1	0	0	0	-	-1 Tål i en vecka.
10. Jodur "Yrålet"	(Mikael Jonsson)	2	0	5	0	2	-	
11. Erik Viking	(Freddie Göransson)	2	0	5	0	1	-	-1 Tål i en vecka.
12. Arc Asterion	(Anton Palfi)	2	1	5	0	1	1	
13. Torgrim den Brutale	(Maltias Engelbrand)	1	1	1	1	0	-	
14. Thorgrim Yargbane	(Jens Lindqvist)	2	1	3	1	1	-	
15. Pontus Pilatus	(Henrik Emilsson)	2	1	3	1	1	1	
16. Luzbel de la Tizona	(Erik Ny)	2	1	3	0	2	-	
17. Fattius Poopius	(John G. Robillard)	3	1	3	2	0	-	
18. Filenomelaniela	(Henrik Alpten)	2	1	3	0	2	-	
19. King Kong Berra	(Christian Göransson)	1	1	3	0	1	-	-1 Tål i en vecka.
20. Musculus den Store	(Magnus Lundgren)	1	1	1	1	0	-	
21. Sobrius Vertia	(Karl Grandin)	1	1	1	0	1	-	
22. Ragnus	(Erik Tömkvist)	1	0	1	1	0	-	-1 Guld på Hobbo.
23. Münh Erpes	(Peter Lindgren)	1	2	1	1	0	-	
24. Puff	(Emanuel Berglund)	1	1	0	0	1	-	
25. Maximus Fighticus	(Thomas Nilsson)	0	1	0	0	0	-	
26. Talho Conduzir	(Jan Balkeståhl)	0	1	0	0	0	-	
27. Dalan Dzodagad	(Dan Höming)	0	1	0	0	0	-	



KETTMERION

MARE-AQUARIUM

ELDKLIPPAN

MARONION

GRÖNA ÖARNA

LONIUM

MARE

ERH-FARGO

BLÅ HAVET

NELATTA

FUNITA  
LILKANFANTIMIS

TRACHIA

BAAR

MARG ÖN

RINNAFLUDET

EGONE

FIRGANE

IONOPPI

DACCETHA

DECCDELION

OLPARINA

LARONIS

AYAZ

GOLEFANTIS

ADONALI

GENERALION

PARION

ADALA

PALETTINAS

HOIRSKA HAVET

PARIONI

VERIA

FER-IEN

VINDARNAS DAL

BERGADA

RIKETI

MAGNUS LINDSRÖH

AKAVOJOTTUR  
(GUDARNAS BÖNING)

ME



# TELEFONSPEL

EN DJUPDYKNING I TELEFONSPELENS VÄRLD AV MATTIAS AXELSSON

Det är väl inte många som har undgått att lägga märke till alla 071-nummer som börjat dyka upp i Sverige. 071-nummren säljs av televerket till företag som lägger in olika tjänster på dem som man kan utnyttja mot en viss betalning. Betalningen går in direkt på telefonräkningen och den kan bli rätt hög om man ägnar sig åt telefonspel. 0712 är det billigaste nummret, det kostar "endast" 4.55/minut inkl moms. Sedan blir det dyrare och dyrare ju högre den fjärde siffran är. 0713-0717 kan endast nås av PLUS-anslutna telefoner, det är även omöjligt att ringa från utlandet.

Den roligaste tjänsten är kanske spel, telefonspel. Det finns redan en hel del i Sverige men hur bra är de egentligen? Jag har spelat några stycken och här följer en färsk recension.

## På hemligt uppdrag

Telefonnummer: 071-285151  
Pris: 4.55 kr/min inkl. Moms  
Företag: TeleGames Sverige

Du är agent Briger M Rosenkrantz, en svensk version av James Bond blandat med Carl Hamilton och Mike Hammer. Man verkar inte vara någon speciellt seriös agent, man har högar av ölburkar, fimpar och spritflaskor i lägenheten i centrala Stockholm. Du vaknar upp en morgon och spelet är igång. Jag gillar "På hemligt uppdrag", spelet har en härlig atmosfär. Man känner igen Sverige och det är många roliga saker som inträffar. Man har t ex böcker i bokhyllan och vid en närmare kontroll är de skrivna av Jan Guillou, Hans Holmer, Ian Flemming, etc.

När jag själv spelade spelet blev jag nermejad av några terrorister i en svart volvo 740. Tyvärr Birger, du är död. Detta spel är min personliga favorit.

**OVERALL: 80%**

## SOS Thailand

Telefonnummer: 071-285100  
Pris: 4.55/min inkl. moms  
Företag: TeleGames Sverige

Lockande namn? Vad kan detta spel handla om? Du är soldat och skall göra ett specialuppdrag. Du färdas i en helikopter men den störtar. På ett mirakulöst sätt klarar du dig och du måste ta dig ur knipen, dvs thailands djungel. Det är bra känsla i SOS Thailand och man kan väl säga att det är rätt normalt. Det är relativt avancerat, du har nämligen en massa utrustning att hålla reda på. Massa och massa, det är bl a en radiosändare.

När jag spelade SOS Thailand blev jag fångad av guerillan inkastad i mentalsjukhus där de tränade lobotomi på mig.

**OVERALL: 50%**

## Shoot out

Telefon nummer: 071-533305  
Pris: 12.35 kr/min inkl. Moms  
Företag: Teleaudio

Detta telespel är speciellt på det sättet att det är röststyrt. Du tar dig fram genom

komandon som "JA" och "SKJUT". Men är denna lilla extrakrydda värd det dyra pris spelet kostar. Svar: Nej. Du är sheriff i en westernstad och "the bad guys" har kommit dit, du skall rensa ut dem. Det du göra är i princip att skrika "SKJUT" så fort du hör någon varning. Du kan ha oturen att skjuta dina egna vicesheriffer som skall hjälpa dig.

Nåväl, Shoot out är inget avancerat telespel och det är knappast värt att ringa upp.

**OVERALL: 20%**

## Bertram Upptäckaren

Telefon nummer: 071-230030

Pris: 4.55/min inkl. moms

Företag: Big Bang

Ett försök till ett komedi spel. Du är en kille som heter Bertram och du skall upptäcka världen. Klarar du spelet vinner du ett rollspel ifrån "sveriges bästa rollspels-företag" Äventyrsspel (säger de i inledningen). Spelet börjar på en mörk hed, en bil kommer åkande och ut kommer Robocop. I den situationen börjar jag att sortera posten och efter ett hot ifrån Robo ger jag honom ett finger och härmar Arnold i den kända repliken vilken jag censurerar här. Jag och Robocop gick på en pub tillsammans, jag blev piskad av Madonna, åt upp en talande gris, etc. Detta spel är roligt men det är svårt att ha en verkligt rolig humor via en telefon.

**OVERALL: 40%**

## Mordet på den nakna kvinnan

Telefon nummer: 071-230031

Pris: 4.55 kr/min inkl. Moms

Företag: Big Bang

Åhh, vilken baksmälla och oj, vilken helkväll du måste haft. Du vaknar i en säng och allt du kan se är en använd kondom (vid närmare kontroll av märket profil). Dessutom ligger en död kvinna på golvet med en kniv i ryggen. Jag kom inte särskilt långt när jag spelade spelet. Jag hittade lite kläder innan jag ramlade ut genom fönstret.

Mordet på den nakna kvinnan är ändå ett rätt skojigt spel om man jämför med t ex Bertram Upptäckaren. Du kanske inte vinner något rollspel men ändå, du kan ha en rolig stund. Jag gillar det här spelet, men det finns endel som står klart högre.

**OVERALL: 60%**

## Drakdödaren

Telefon nummer: 071-230032

Pris: 4.55 kr/min inkl. Moms

Företag: Big Bang

Det nya sättet att spela rollspel ? Så sägs det i reklamen, men är det verkligen så ? Drakar & Demoner Drakdödaren är det mest välgjorda telefonspel jag spelat. Planerat och mycket skickligt utfört. Det är olika röster, bra ljudeffekter och trevlig musik. Det är gjort så att man kan uppfatta flera saker samtidigt t ex när man är på värdshuset.

Spelet startar med att några äventyrare (en av dem är du ? Tror jag) blir slaktade och ihjälbrända av en drake. Sedan vaknar du. Mardrömmen har plågat dig urlänge och du bestämmer dig för att göra slut på olyckan och söka upp draken. Du går ner i värdshuset och där börjar äventyret som är i två delar.

Drakdödaren är ett av de verkligt bästa telefonspelen och det ger en faktiskt en riktigt trevlig stund.

**OVERALL: 90%**

## Atlantic City

Telefonnummer: 071-225000  
Pris: 4.55 kr/min inkl. moms  
Företag: Nöjes fältet

Du ringer upp och får svara på 8 frågor med 3 alternativ. Svarar du rätt på alla vinner du ett par biobiljetter. Idén är inte alls dum, men det är frågorna och det sätt spelet är konstruerat som. Frågorna, till att börja med: "Vad heter Stickan Anderssons svärson?". Va ? Vem har någon aning om det trots de tre alternativen. De skulle ha lite mer "Trivial pursuit" liknande frågor.

Man har också känslan av att det är omöjligt att få de där biljetterna för man får inte välja alternativ b och c. Hmmm. Nåväl, skulle det vara ett korrekt spel som fungerade ordentligt skulle det antagligen vara mycket trevligt.

**OVERALL: 40%**

## Spökhuset

Telefonnummer: 071-285151  
Pris: 4.55 kr/min inkl. Moms  
Företag: TeleGames Sverige

Är det Grönans nya attraktion eller ? Nej, det är Sveriges första telefonspel. Vågar du gå in i den hemska herrgården ? Många äventyrare har gått in före dig men ingen har kommit ut. Den största orsaken till att du går in kanske är att din katt finns där inne. TeleGames telefonspel är rätt roliga men Spökhuset är ingen höjdare. Det är klart att det är i en gener för sig. Det är det enda skräckspelet på den svenska marknaden och det är inte alls dåligt men hyfsat svårt. Man får kämpa bara för att komma in i den där förbannade herrgården.

Spökhuset är ett trevligt spel men en aning tamt. Det är inte på något sätt speciellt men roligt om man gillar skräckspel som t ex chock eller Call of Cthulu. En varning: Rista inte med fingret på det gyllene pentagramet på skrinet

**OVERALL: 45%**

## Code Breaker

Telefonnummer: 071-233308  
Pris: 4.55 kr/min inkl. moms  
Företag: Teleaudio

Du skall knäcka en kod bestående av 4 delar som kan ha 6 olika färger. Du trycker in ett val av färg på varje del (1-röd, 2-blå, 3-svart, 4-vit, 5-gul, 6-grön) och får sedan reda på vilka färger som var rätt och hur många delar färgerna var rätt placerade i. Om du är snabbast av alla att knäcka koden en vecka, vinner du 400 kronor.

Spelet är inte speciellt roligt och jag tror att man inte kommer se skymten av pengarna, men man vet ju aldrig.

**OVERALL: 25%**

## Station five

Telefonnummer: 071-220100  
Pris: 4.55 kr/min inkl.moms  
Företag: Ingen uppgift

Du är polis i New York och skall utföra ditt uppdrag. Man sover sig igenom spelet och det är inte speciellt roligt att sitta och chansa på gator i New York man inte alls känner till. I början av spelet säger de nämligen: "Det är en fördel om ni har tillgång till en karta över New York". Nej, Station five var inte alls i min smak, men det är det enda polispelet som finns.

**OVERALL: 30%**

## Avrundning

Allt som krävs för att spela telefonspel är en tonvalstelefon, tid och gott om pengar. Det är faktiskt dyrt att spela telefonspel och på det billigaste spelet kostar det 136:50 att spela i en halvtimme. Då kan man lika gärna köpa ett soloäventyr eller sätta sig ner och spela rollspel (eller spela PBM).

Det är klart att det är roligt och det skadar kanske inte att testspela någon gång men i längden är det en omöjlig hobby. Om priset skulle ligga på någon krona per minut kanske man skulle kunna spela ett spel då och då.

Men om man bortser från priset är telefonspel väldigt roligt, det skulle vara väldigt intressant om det kom någon slags PD-tespel, om det skulle fungera.

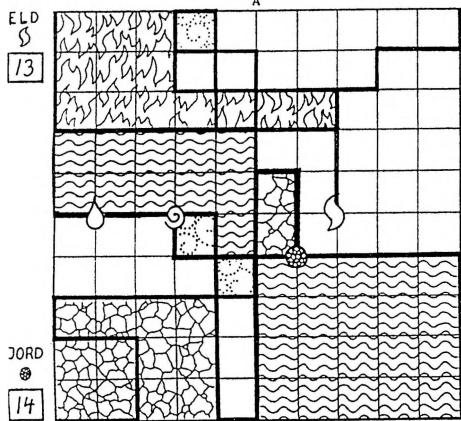
Namn	Poäng	Kategori	Kommentar
På hemligt uppdrag	80	Agent	Wow, häftigt lir
SOS Thailand	50	Krig	Läderremar, lobotomi
Bertram upptäckaren	40	Komedi	Robocop, nej
Shoot Out	20	Western	Pang, spelet dog
Mordet på den nakna kvinnan	60	Agent/Komedi	Vad låg på bordet ?
Drakdödaren	90	Fantasy	HA, HA SCHWICHT
Atlantic City	40	Frågor	Stickans svärson ?
Spökhuset	45	Skräck	Hjälp, ett spöke
Code Breaker	25	Frågor	Grön, nej, fel siffra
Station Five	30	Polis	Går du 8 eller 3 gatan



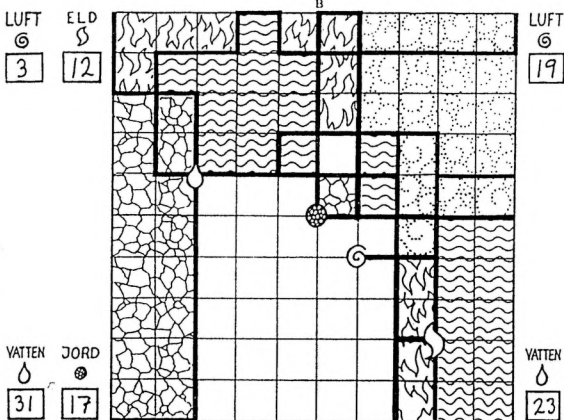




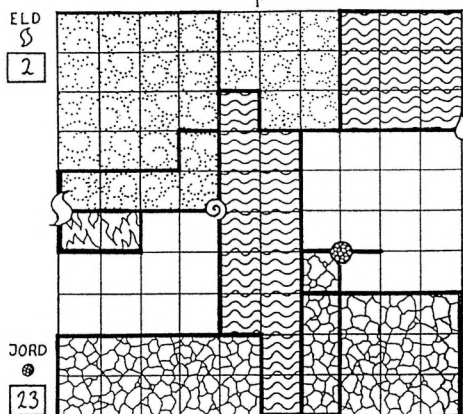
PARTI ALPHA DRAG 8  
A



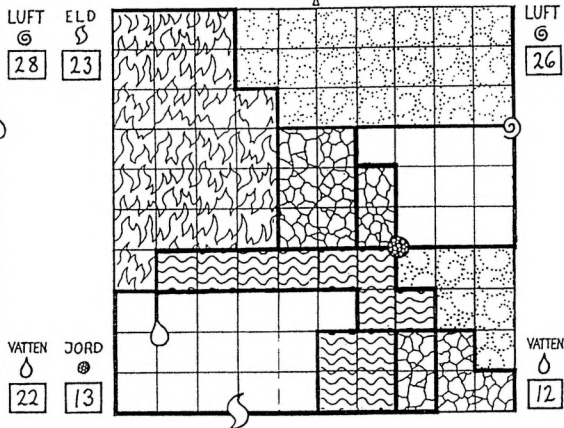
PARTI BETA DRAG 8  
B



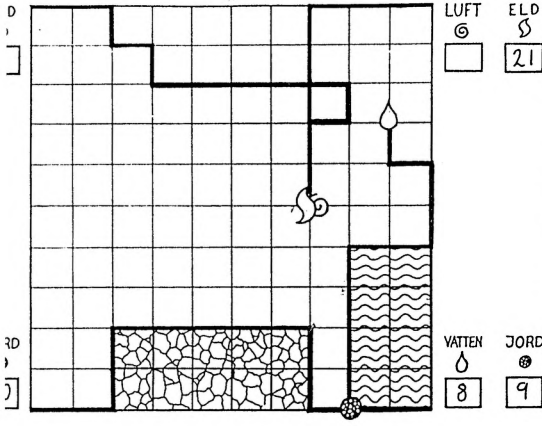
PARTI GAMMA DRAG 7  
Γ



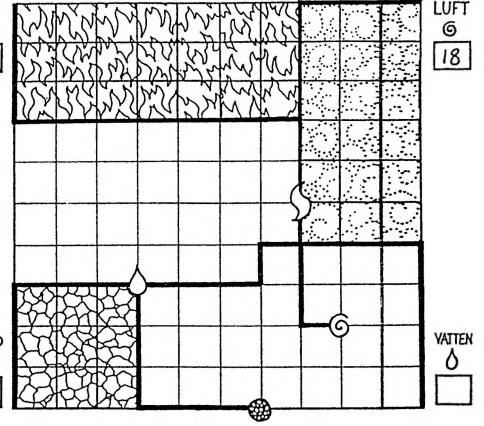
PARTI DELTA DRAG 7  
Δ



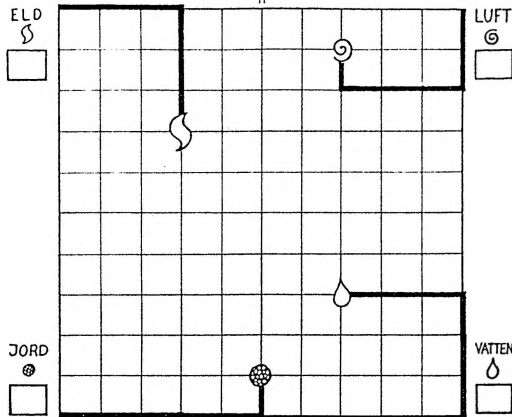
PARTI EPSILON  
E  
DRAG 4



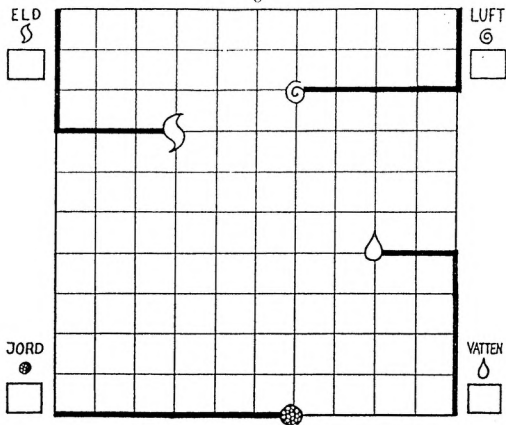
PARTI ZETA  
Z  
DRAG 4



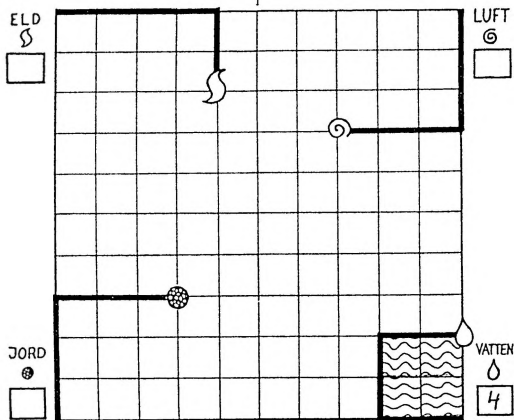
PARTI ETA II DRAG 2



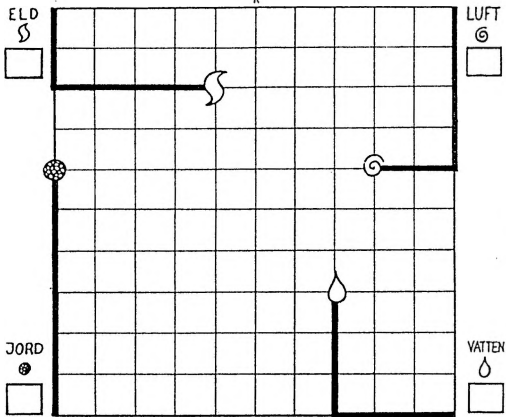
PARTI THETA Θ DRAG 2



PARTI IOTA I DRAG 2



PARTI KAPPA Κ DRAG 2



# ARAB-DIPLOMACY

"WORLD  
IN MY  
EYES"

DAG 20 (7 September 1990)

## IRAK FULLSTÄNDIGT KROSSAT, USA GASAR JEMEN

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

A Rut - Amm (Gick inte), A Gaz S (F Sai - Ela) (Bruten, rebrätt: - Sai (SL)),  
F Sai - Ela, F Aqa S (A Sai - Ela), F BAB - Dji

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

A Erz - Diy, A Bag S (A Keh - Bas), A Keh - Bas (Gick inte),  
A Kuw S (A Keh - Bas) (Bruten, rebrätt: - Riy (SL), Rivs!)

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

A Kir - Bag (Gick inte), F BUB S (USA A Bur - Kuw), A Teh - Keh, A Tab S (A Teh - Keh),  
A Aba S (A Bas), A Bas S (A Teh - Keh)

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

A Jer S (A Ela - Gaz), A Ela - Gaz, A Amm - Aqa (Gick inte)

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

A San Hold, A Uae - Uba (Gick inte, rebrätt: - Riy (SL), Rivs!), A Mua Hold  
(Bliir Gasad!)

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

F Ham - Ale (Gick inte), A Has S (F Ham - Ale), A Dam - Rut (Gick inte),  
A Hef - Leb

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

A Ale - Ham (Gick inte), F Eas S (A Ale - Ham), A Ada Hold, A Arm - Erz

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

F SHO - Bah, A Bur - Kuw, A Oma - Uae, A Uba - S (A Oma - Uae)  
CHE - Mua

### CNN RAPPORTERAR

EGYPTEN - CNN: Jag såg's med koranen det är sant (underbart dasspaper) men det ni  
tolka som böner till Allah var gaser som slap ut. (medger att det låter som Allah's namn)

EGYPTEN - Israel: He

EGYPTEN - Syrien: He, He

FN - Alla: Vi fördömer irak's använing av stritsgaser och upmanar till fred i området.

INDIEN - Iran: Tack för mat, kläder och medicin ni sålde till oss, men varför ville ledaren  
av parlamentet ha pengarna på sitt privata konto?

IRAN - Alla: Det iranska revolutionsrådet har beslutat att stödja FN:s resolution till fullo,  
Varför vi hjälper USA:s soldater att befria Kuwait. Dock, vill vi också varna USA,  
om ni inte lämnar tillbaka Kuwait till exilregeringen så kommer vi att vidta åtgärder.

IRAN - Egypten: De förnödenheter ni sände till oss har vi vidarebefodrat till kurdistan folk som lider efter gasatacken. Givetvis sorterade vi bort de 20% av kläderna och medicinerna som var i värdelöst skick och inte gick att använda.

IRAN - Alla: Den irakiska regeringen har återigen gasat oskyldiga människor i kurdistan, våra soldater drabbades inte, offensiven blev endast försenad ett par dar. Däremot lider det kurdiska folket svårt efter iraks gasattack. Vi kommer inte låta en regering som inte tvekar till att gasa sitt eget folk att komma undan.

IRAN - J. Emir: Vi kan bekräfta att 19 miljoner ex har sålts av skivan, däremot har vi inte funnit någon som har köpt den. Vi har dock observerat karavaner av lastbilar från skivbolaget åka fram och tillbaka till Jemens ambassad. Vi misstänker att Jemens regering har köpt hela upplagan på 19 miljoner ex för att kunna göra en pr-kupp. Köp mat åt ert folk istället för att slösa bort dem.

BBC - Egypten: När kommer ditt nästa dumma genomsådliga föräderi?

ISRAEL - Egypten: Prova om din taktik när du försöker lura folk det låter mycket tillgjort.

ISRAEL - Arabländerna: Jag har kärnvapen och är inte rädd för att använda dem.

JEMENS FOLKBLAD: Stora kravaller i huvudstaden när det blev känt att förste skrivare Ali Mezna inte kunde stäva till Jihad. Fokhopen krävde att han skulle torteras och sedan arkibuseras. Emiren förbarmade folket dom eftersom han är en ödmjuk och barmhärtig härskare och lindrade domen till livstid hängning som senare ändrades till stening.  
Arbetsmarknaden: Ambassadvikarier sökes till Iran. Hela personalen har skrivkramp. Ny skrivare sökes till parlamentet. Extra högt risktillägg. Den senaste gick i pension.

J. EMIR - Iran: Varför slösa kraft på era med-människor när djävulens söner vanhelgar Allahs heliga platser. Jihad mot U.S.A. och Saudi-Arabien åter till makten.

R - J. Emir: Jihad?

J. EMIR - Oman: Ge inte upp även om dystra tider nalkas.

J. EMIR - Roland: Visst fan heter de det men det kommer inte att skrivas fel av den samme igen.

HOLLYWOOD NEWS: Vem har sagt att inte politikere kunde roa? Många! Nu är motsatsen bevisad. Iran diplo är den nya innegruppen i Iran. Denna grupp från Jemen, just det, Jemen är ett gäng från Jemens ambassad i Iran har där sålt 15.392.003, 15.392.004. Som ni ser, massor av skivor. Skivan väntas även bli en storsäljare här i USA nu när den släpps om nu regeringen tillåter det.

TURKIET - Irak: Dina trupper tycks ha fått fel på kompasserna eller så håller dom kartorna upp och ner. Irak ligger åt andra hållet. Du tycks fortfarande gå i Syriens ledband hur kan man annars förklara att du skickar trupp långt hemifrån när ens hemland håller på att gå under. Dina trupper behövs bäst hemma så vänd åter hem innan det är för sent. Drag dej ut nu så kanske vi kan inleda ett samarbete. Annars kommer jag att

med glädje se på när du krossas och jag skall med glädje steppa på din grav.

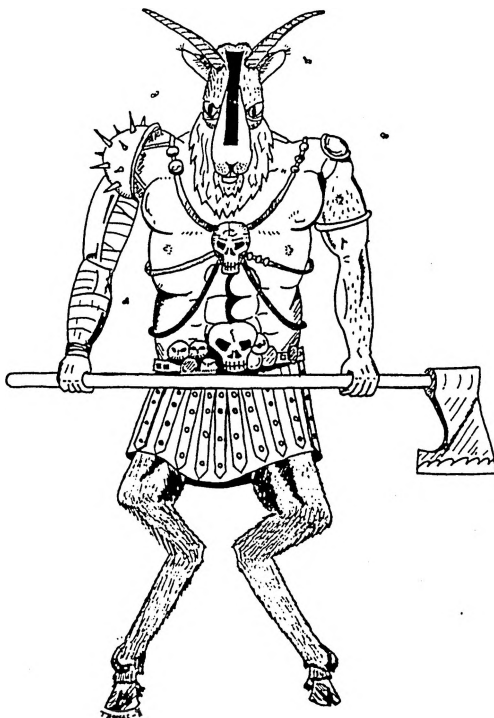
USA - Alla: Nu är äntligen det vackra Kuwait befriat från allt vad Irakier heter. Jag får tacka Irans Gummi-ankor, de gjorde ett fint jobb.

FN - J. Emir: I enlighet med resolution 866 måste du lämna all mark utanför dina gränser. Om så mycket som en tå sticker ut över gränsen ger vi USA rätten att blåsa bort hela "Den stinkande oasen" med ett par 20 Megatonnare!

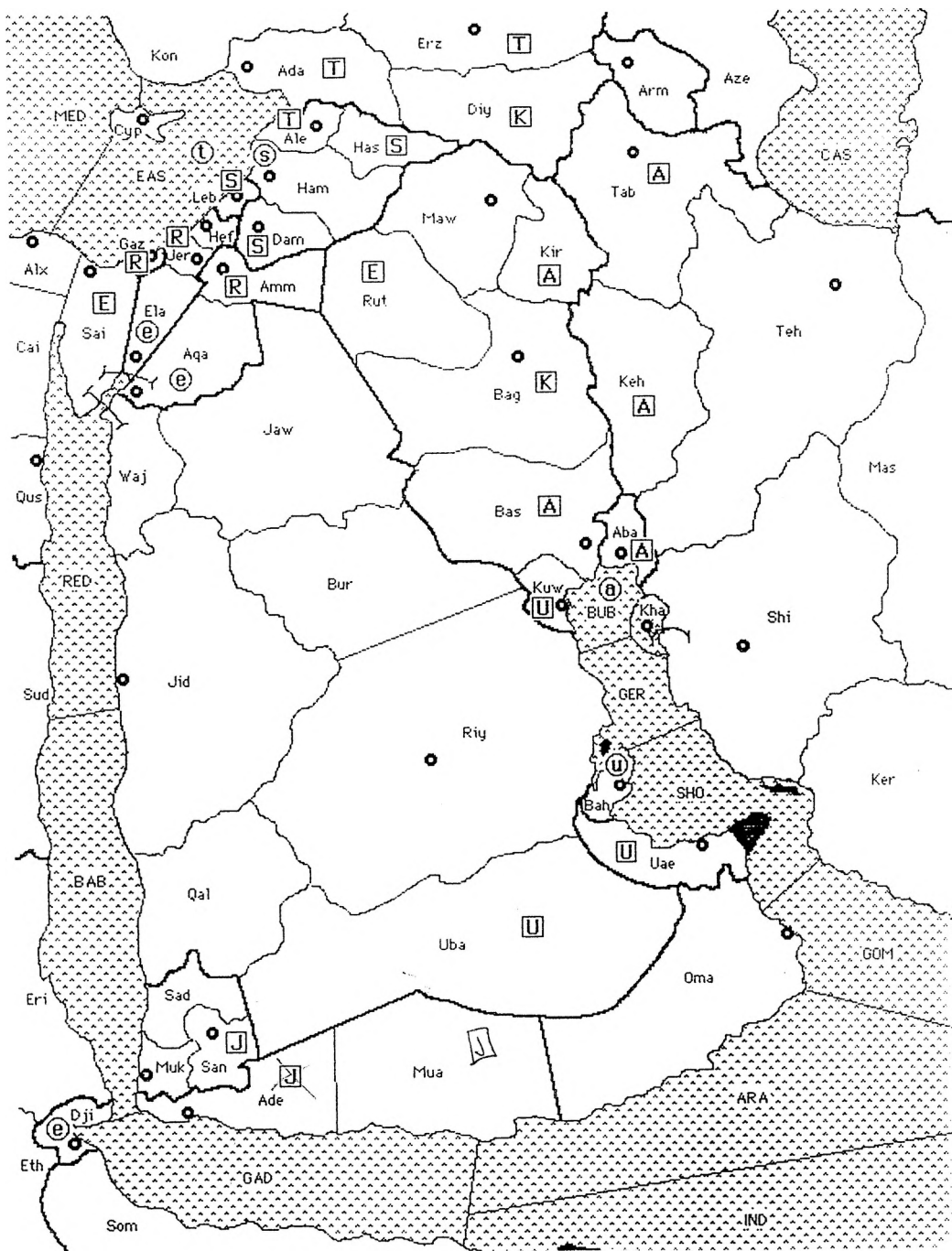
USA - Turkiet: Jag skickar över två dussin B-52:or med laserstyrda bomber, håll till godo.

USA - Gang bang (Egypten, Turkiet): 'Keep on fighting'

SVERIGE - Norge: Vad är det de håller på med där nere?







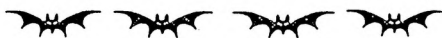
## STEPHEN KINGS LIV FRAM TILL GENOMBROTET

Stephen, Edvin King föddes den 21 september 1947 i Portland, Maine. Modern var strängt frireligös och uppfostrade Stephen och hans äldre bror mycket konservativt, trots det så hade även hon en böjelse för skräckberättelser. Stephen King brukar säga att modern uppfostrade honom med bibeln i ena handen och skräckberättelser i den andra.

När Stephen var två år gick hans far ut för att köpa ett paket cigarettor och kom aldrig tillbaka. Efter det flyttade familjen två gånger, först till Fort Wayne, Indiana och senare till Stratford, Connecticut.

Som liten var Stephen tjock, hade finnar och var ofta sjuk. Vid 7 års ålder var han ledig från skolan i ett år på grund av sjukdom och det var då han bestämde sig för att bli skräckförfattare. Det var främst två händelser som påverkade honom i den riktningen. Den första var när Stephen och hans bror i smyg letade i de saker som deras far hade lämnat efter sig. Där fann de skräckromaner, tidningsurklipp om UFO fenomen och påbörjade skräckromaner. Den andra händelsen skedde när Stephen var 8 år och fick en dröm. Han såg liket av en man hänga på en galge rest på toppen av en kulle. Flaxande kråkor satt på den hängandes axlar och bortom galgen skiftade himlen i grönt. När vinden svängde runt kroppen, upptäckte åttaåringen att ansiktet - det förfärliga vanställda ansiktet - var hans eget. Så öppnade den hängande ögonen och såg på honom och han vaknade av att han skrek. Stephen har själv sagt att han tog innebörden i sin dröm som en kallelse (artikel i Time 6 okt. 1986).

1958 flyttar familjen till Durham, Maine där han vid 12 års ålder fick en skrivmaskin som satte fart på hans författarambitioner. Han skickade in sina alster till olika tidningar, men blev alltid refuserad. Då började han kopiera dem och sälja sina historier till sina klasskamrater, men rektorn satte stopp för detta. 1962 till 1966 gick Stephen på Lisbon Falls highschool och det var under slutet av denna perioden som han fick sin första berättelse publicerad i en tidskrift. Det var 1965 och titeln var "Jag var en tonårig gravskändare". Stephen fortsatte skriva under sin utbildning till lärare vid universitetet i Orono, Maine och hans skräcknoveller publicerades flitigt i olika skoltidningar. Det var vid universitetet han också träffade sin blivande fru Tabitha Spurge, senare King och de gifte sig 1971. 1970 tog han examen och samma år fick han för första gången en novell publicerad i en större tidskrift. Det blev startskottet för honom, för efter det blev han regelbundet antagen av olika tidningar, främst herrtidningar. Men han fick ingen tjänst som motsvarade examen och under några magra år jobbade Stephen på en tvättinrättning 55 timmar i veckan för \$1.75 i timmen, bodde i en husvagn där telefonen var bortkopplad på grund av obetalda räkningar och hans barn gick i avlagda kläder skänkta av släktingar. Men karriären svängde, som jag senare skall berätta om.



ETT KAPITEL UR  
HENRIK EMILSSONS  
SPECIALARBETE OM  
STEPHEN KING.

# ARAB-DIPLOMACY

.. TOLD.  
You so ..

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.

## PREFERENSLISTORNA

Mattias Engelbrand: **EGYPTEN** Israel, Syrien, Usa & Saudi, Iran, Irak, Turkiet & Väst, Jemen  
Magnus Lundgren: **IRAN** Egypten, Irak, Israel, Turkiet & Väst, Syrien, Usa & Saudi, Jemen  
Daniel Nilsson: **IRAK**, Iran, Usa & Saudi, Turkiet & Väst, Egypten, Israel, Syrien, Jemen  
Johan Almqvist: Iran, **TURKIET & VÄST**, Irak, Egypten, Israel, Usa & Saudi, Jemen, Syrien  
Emil Schön: Egypten, **JEMEN** Iran, Turkiet & Väst, Irak, Syrien, Israel, Usa & Saudi  
Hanz Johansson: Iran, **USA & SAUDI** Egypten, Jemen, Syrien, Turkiet & Väst, Irak, Israel  
Daniel Lundgren: Iran, Usa & Saudi, Irak, Egypten, Turkiet & Väst, **SYRIEN** Israel, Jemen  
Mattis Axelsson: Iran, Egypten, Irak, Turkiet & Väst, Jemen, Usa & Saudi, **ISRAEL**, Syrien

Egypten: Mattis Engelbrand, Ekuddsv. 13 4 tr, 131 38 Nacka, 08 - 7184939.  
A Alx, A Sai, F Qus

Irak: Daniel Nilsson, PL 3467, 140 41 Sorunda, 0753 - 405501.  
A Maw, A Bag, A Bas, A Kuw

Iran: Magnus Lundgren, Berghöjdsg. 12, 422 49 Hisingsbacka, 031 - 552764.  
A Tab, A Teh, F Shi

Israel: Mattis Axelsson, Tulpanv. 16, 135 54 Tyresö, 08 - 7422071.  
A Hef, A Jer, A Ela

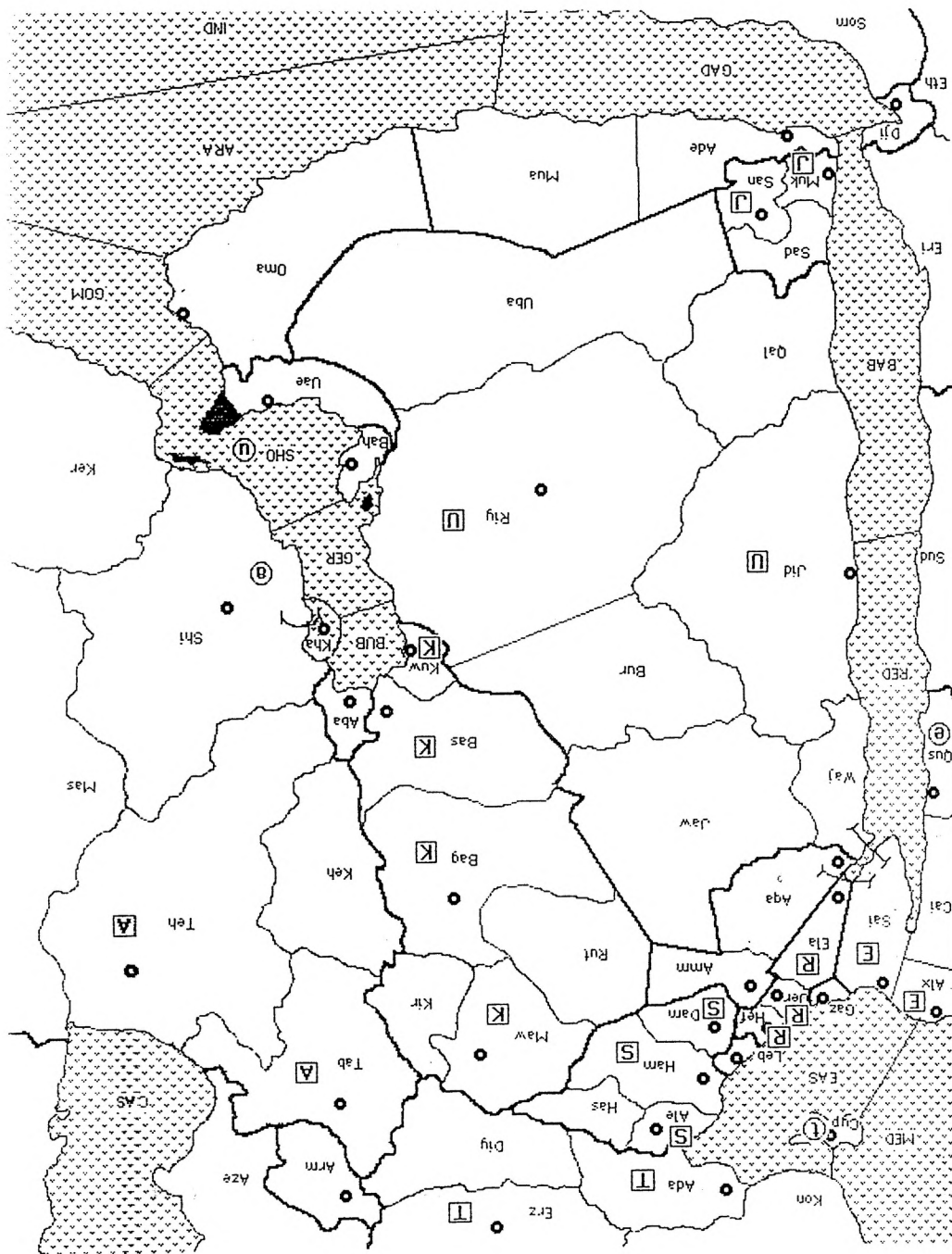
Jemen: Emil Schön, Viskg. 38, 252 47 Helsingborg, 042 - 137356.  
A Mua, A San

Syrien: Daniel Lundgren, Tornv. 17, 184 92 Åkersberga, 08 - 7329168.  
A Ale, A Ham, A Dam

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

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

OBS! Kom ihåg att hela tiden skicka in eventuella rebrätter, annars retererar jag om det inte finns några speciella önskemål från spelaren. Detta gäller även er i det redan startade partiet.  
Svar på fråga: Det är ni själva som väljer vad som byggs och var, ange det när ni skickar in "Dag 5" draget. Ange olika alternativ, det kanske inte blir som du tänkt dig (hemska tanke!).



## RÖNNINGE ROLLSPELARE

Rönninge Rollspelare, vilka är det? Föreningen startades sommaren 1987 av undertecknad, Roland Isaksson och några andra rollspelstokiga killar. Vi gick till kommunen och bad om bidrag och lokal. Några bidrag blev det ju inte (vi har fortfarande inte fått något med undantag av ett skumt bidrag på ett par hundra som sattes in på vårat postgiro utan förklaring) men vi fick i alla fall en lokal. Två stycken klassrum i Bergaskolan i Rönninge fick vi disponera mellan 12 och 18 på lördagar under skolterminen. Vi satte genast upp anslag över hela Salems kommun (där Rönninge ligger) och hoppades på massor med medlemmar. Första lördagen kom förutom vi själva en av Rolands klasskompisar vid namn Olle Sundblad, vi spelade Diplomacy om jag minns rätt.

Jaja, det kanske inte var någon succe första gången men man fick väl ha lite tålamod. Så helgerna gick och efter ett tag var vi faktiskt uppe i ungefär 20 medlemmar (ja, alla var ju inte där samtidigt, men ändå). Allting vi spelade var väl inte så där jätteseriöst men vi hade iallafall kul (jag minns speciellt en gång när vi skulle spela Rolemaster och karaktärerna inte räckte till, två killar fick dela på en karaktär, en spelade underkroppen och den andra överkroppen).

Så småningom tappade en del i foreningen intresset för rollspel, det och en del inre stridigheter gjorde att föreningen tappade en del medlemmar och till slut fann vi det inte lönt att fortsätta med lördagsmötena på regelbundna tider utan vi övergick till oregelbundna spelmöten i "Huddinge-lokalen" när vi hade lust. Den här "Huddinge-lokalen" som den allmänt kallas är Vi Unga i Huddinges lokaler i

centrala Huddinge, perfekt med grill, pizzeria och Clock i närheten. Numera har vi i föreningen inte så mycket tid längre och har därför övergått till fasta spelmöten den första torsdagen i varje månad, klockan 18.15 i den nya "Huddinge-lokalen", Vi Unga i Huddinge har nämligen flyttat till nya lokaler. Idag ser styrelsen och medlemslistan ut som följande:

Ordförande: Roland Isaksson  
Rönninge  
Tel 0753/55316

Sekreterare: Olle Sundblad  
Huddinge  
Tel 08/7468032

Kassör: Henrik Vrenning  
Huddinge  
Tel 08/7467682

Ledamöter: Jacob Gårder  
Huddinge  
Tel 08/7116857

Magnus Lindström  
Norsborg  
Tel 0753/78229

Christian Holst  
Huddinge  
Tel 08/7116687

Revisorer: Jonas Rydh  
Huddinge

Mattias Leidebjer  
Rönninge

Suppleant: Helena Börjehag

Övriga medlemmar:

Mattias Engelbrand  
Tommy Fransson

Om du vill bli medlem i föreningen (som kommer att bli mer aktiv framöver) så kan du betala in 50 svenska reksdaler på

PG 4622851-6

Henrik Vrenning

Björn von Knorring

### DIPLOMACY på Uppcon

När jag fick klart för mig att jag skulle arrangera Diplomacy på Uppcon, så hade jag målsättningen att göra en annorlunda Diplomacyturnering.

Resultatet blev ett nytt poängsystem samt ett system för seedning (seedningssystemet kom för övrigt Nils Lindeberg på).

Diplomacyturneringen på Uppcon kommer att spelas i 5 pass, varje spelare får delta i så många pass han/hon vill, de två bästa passen räknas samman och den som får mest poäng vinner.

Poäng ges enligt följande schema:

Varje parti slutar automatiskt efter 1908 och varje spelare som överlevt får 1 poäng för varje s.c han håller, dessutom får varje överlevande 2 poäng som skall delas ut till de andra spelarna. Detta får ske till vem som helst och i vilken kombination som helst, så länge 2 poäng delas ut. Förslagsvis ger man då poäng till någon bra allierad eller till någon som lovat ge poäng till dig. Sådana löften är givetvis inte bindande utan man får ge ut poäng hur han vill, denna utdelning sker hemligt och spelaren får efter passet bara veta sin egen totala poäng inte hur mycket de andra spelarna fick (de vet givetvis hur mycket de minst fick d v s antal s.c), detta gör att man slipper taktikspel i de sista omgångarna.

Om någon får ensam seger får han lika många poäng som antalet s.c, plus alla extrapoäng från de spelare som överlevt. De andra får inga poäng (inte ens från s.c).

För att "seeda" spelarna delar man in dem i 4 klasser. Klasserna är:  
Klass 1. Denna klass är för de erkänt duktiga spelarna, som har gjort bra resultat på flera konvent under lång tid (i Sverige återfinns John Robillard, Ulf Jiretorn, Roland Isaksson och Per Westling i denna klass)

Klass 2. Denna klass är för de som presterat ett par bra resultat på några konvent och som är erfaren, men inte når upp till första klassen.

Klass 3. Denna är för den ordinära Diplomacyspelaren. För att ta en plats i denna grupp räcker det med att man anmäler till arrangören att man vill tillhöra denna klass.

Klass 4. Denna klass är för nybörjaren som endast har spelat ett par partier.

För att kunna dela in spelarna i olika klasser så måste spelarna givetvis tänka igenom vilken klass han vill tillhöra och sedan meddela arrangören det. Detta är speciellt viktigt i de två högsta klasserna.

När jag har diskuterat detta "seedningssystem" med andra Diplomacyspelare så har flera sagt, "men kommer inte bra spelare att bluffa om sin klass".



Nej, och detta kan jag illustrera med ett exempel. Säg att man har ett bord med en spelare som tillhör klass 1, en spelare i klass 2, tre spelare i klass 3 och två spelare i klass 4. Då är det givetvis bättre för den som tillhör klass 1 att ta upp den platsen själv än att han får en annan klass 1:a vid sitt bord, vilket kan hända om han bluffar.

Hela meningen med detta "seedningsystem" är givetvis att skapa så jämna bord som möjligt så att risken för kommentarer typ "jag hade vunnit om jag inte hade fått en sån svår lotting" minskar.

Till sist vill jag poängtera att en stor anledning till att jag skrev ovanstående artikel är att skapa debatt om hur poängsystem o dyl i Diplomacyturneringar ska vara. För Uppcon spelar det ingen roll, vi kommer att följa ovanstående linjer istort, men jag tycker att det är viktigt med en debatt om poängsystem, annars stelnar hobbyn till och blir för konservativ.

Det vore roligt att se så många av Gränslandets läsare som möjligt på Uppcon så vi får en rolig och spännande Diplomacyturnering.



# SKANDAL I ELITSERIEN

Expressen Måndagen den 10 juni 1991 Pris 4 kr

Extra SKANDAL-BILAGA \*\*\* Läs allt om SKANDALERNA I ELITSERIEN

DETTA AR, 1991, kommer att bli ihågkommet som ett svart år i ishockeyns historia. Trots att endast tre omgångar spelats i årets ELITSERIE har vi ändå sett ett otal skandaler!

## DOPING

För det första är det ju doping, det som mördat idrotten, som skakat den svenska hockey-världen. Redan i första omgången visade ju sig två Sorunda-spelare vara dopade. Sedan har också Sjöges spelare avslöjats som dopade.

## VALD

Även om vi sluppit läktarvåld har ju våldet på planen varit brutalt. Jag tänker då på när Meatballs lät två busar misshandla Sjöges målvakt (även om polisen hann ingripa).

## MUTOR

Det värsta är dock när dopade spelare undkommer sitt straff, vilket nu riskerar att inträffa. Redan tidigt kom jag en mutskandal på spåret i matchen Tågafors - SHC. Dopingkommissionen var dopad. Först trodde jag att det var SHC som låtit muta dem, men nu har vi lyckats framkalla bildbevis! Tågafors "anonyme" tränare mutade doping-kommissionen!

## "Flera tusen..."

Vi har faktiskt lyckats få en kort intervju med en av de mutade kontrollanterna (kallad X);

Expressen: Stämmer det att Tågafors mutade er i första omgången av elitserien?

X: ...Ja.

Expressen: Vad mutade de er med?

X: Jo, vi fick...en del pengar...

Expressen: Hur mycket då?

X: Det vill jag inte säga. (Lång tystnad) Men det var flera tusen.

Expressen: Vad skulle ni göra i gengäld?

X: Vi skulle intyga att inga Tågafors-spelare var dopade.

Expressen: Var de det?

X: Dopade? Det vill jag inte kommentera.

## DOMMARISSAR

Det allra senaste, om än inte så grovt, var nu när Vene HC fick ett mål bortdömt och därmed dömdes ut ur matchen och förlorade.

## SLUTLIGEN

Denna säsong av Elitserien borde glömmas snarast. Ledningen borde ta krafttag mot doping - bla kolla Tågafors.

Jag hopas att SPORTEN kommer med en uppföljare till denna extrabilaga och klagör vad de vet i ovanstående frågor!

Bo Strömstedt, chefred.

## SPORTEN

Som vi förutspådde förra omgången så var det inte slut på alla ligist fassoner. Meatballs spelare Mr Krulltot slog brutalt ner målvakten i den uppenbara avsikten att skada i matchen mot Delaware. Guy Borque har blivit så allvarligt skadad att han nog aldrig mer kommer att kunna gå och än mindre spela ishockey. Hockey förbundet har bestämt att Meatballs förlorade matchen mot Delaware, dom blir avstängda under nästa omgång och ska betala 200000 kronor till Guys familj i skadestånd (bestämdes i en civil domstol). Meatballs ledning tar dock avstånd från Krulltottens agerande och kommer att hjälpa till med polisens utredning. Tyvärr har också den ökända Tokey flugan slagit till även i sportens värd och har tvingat 3 matcher att ställas in pga sjukdom.

### Anderssons grupp

Abrupt - Bandhagen : 4 - 4

\* Målgörare : T. King, B. Jones, S. Verendrye, A. Duffie.  
Didrik Lymmel, Arthur Dung 2, Snake Blubbers.  
\* Publik : 10920  
\* Utvisningar : 5x2 , 7x2  
\* Omdöme :

Nästan 11000 människor kom till denna match med högt ställda förväntningar och dom båda lagen svek dom inte. Ett hårt tufft och chansartat spela från Bandhagens sida gjorde att dom tog ledningen med 4 - 3 fram till slutet av sista perrioden då Abrupt tog ut sin målvakt och lyckades få en pucken ca 20 sekunder före slutet. En bra och jämn match som slutade rättvist enligt dom flesta i publiken.

Rangers - linköping : 1 - 4

\* Målgörare : Niels Bohr. Janis Smakovski, Kevin Fitzgerald, Bot Pike, Mike North.  
\* Publik : 6781  
\* Utvisningar : 12x2 , 4x2  
\* Omdöme :  
Rangers drog på sig aldeles för många utvisningar för att kunna vinna denna matchen. Trots det hade dom emellanåt ett riktigt bra spel otur på alla utvisningar.  
Pettersons grupp

SHC - Tågafors : 3 - 4

\* Målgörare : Håkan Loop, Passpå K. Luuban, Mela N. Benee.  
Jerry Persson, Philip Koks, Maximilian Kemp, Litsko Rubat.  
\* Publik : 7100  
\* Utvisningar 3x2 , 2x2  
\* Omdöme :  
En bra och spännande match mellan två lika bra lag. Tågafors vann därför att dom gjorde lite mindre missar och däreför att dom hade den bättre målvakten.

VHC - Werevolfs : 5 - 7

\* Målgörare : Babanov Gorgij, Matti Engström 2, Ralf Eldros, Johnny Goal.  
Vigo Vitold 3, Breg Kruez, Zvoko Dodas, Thomas Thell.  
Publik : 14812  
\* Utvisningare : 3x2 , 0x2  
\* Omdöme :  
VHC nya suporterklubb Red Army hade samlats för att se VHC krossa jumbon Werevolfs. Werevolfs spelare dock inte alls samma spel som dom gjorde i början av sesången utan dom spelare ett bra och genomtänkt spel. När dom nu också har fått profiler som Vigo Vitold och Thomas Thell så är dom faktiskt ett mycket bra lag.

### Lundqvists grupp

HCF - UHC : 1 - 1

\* Målgörare : Ove Blixt.

Freddie Axelson

\* Publik : 10002

\* Utvisningar : 3x2 , 4x2

\* Omdöme :

Slö och tråkig pojkhockey.  
Kunde verkligen inte två så  
fina lag spela lite bättre än  
så här. Mycket dåligt vad  
tänkte tränarna på ?

Tigers - Lund

Båda lagen tvingades lämna  
återbud pga sjukdom.

### Andersons grupp

Linköping	4	19	16	+3	6
Bandhagen	4	21	19	+2	5
Abrupt	4	20	20	0	4
Rangers	4	13	18	-5	1

### Pettersons grupp

UHC	4	19	19	0	5
HCF	4	20	18	+2	4
Tigers	4	15	14	+1	3
Lund	4	19	24	-5	2

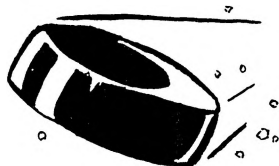
### Simmons grupp

Delaware - Meatballs : 5 - 0

Meatball dömdes att förlora  
matchen pga Mr Krulltots  
agerande.

Sorunda - Sjöge : 5 - 0

Sjöge tvingades lämna återbud  
pga sjukdom.



### Lundqvists grupp

Tågafors	4	20	16	+4	6
SHC	4	17	15	+2	5
Werevolfs	4	18	18	0	3
VHC	4	17	23	-6	2

### Simmons grupp

Delaware	4	23	14	+7	6
Meatballs	4	17	14	+3	6
Sorunda	4	17	16	+1	4
Sjöge	4	6	19	-13	2

### SHC kommentar till skandalen om Porky.

Skandalen är ett faktum. Efter diverse på hopp från Bo Strömstedt och Tågafors om att SHC skulle dopa sina spelare så råkar då SHC ut för detta. Att avundsjuka blickar skulle riktas mot SHC tabell placering skulle uppstå har vi räknat med, men att vi skulle utsättas för ett sådant fult knep som att sälja en dopad spelare till oss var mer än vad vi räknat med. Att säljaren sedan är Meatballs - ligans mest framgångsrika lag - skulle sjunka så lågt trodde vi aldrig. Inför den tredje matchen så köpte SHC backen Porky från Meatballs. På första träningen blev tränaren misstänksam över Porkys förvånansvärt höga kapacitet och beslutade att Porky skulle testas. Resultatet var positivt och Porky avstängdes på obestämd tid av SHCs ledning. SHC kräver nu att Meatballs köper tillbaka Porky och dessutom betalar ett skadestånd för osportsligt uppträdande.

undertecknat SHCs ledning

## S M U R F - postspelet

Smurf på er! 26 personer har smurfat in anmälningar till mig. Tre kampanjer kommer därför att smurfas igång. 23 lyckliga kommer alltså att få vara med till en början (vi får se om det blir fler kampanjer så småningom).

Först något allvarligt:

DIMar (grrr). Följande system kommer att användas: DIM första draget, två DIM i rad eller totalt 3 DIM leder till att spelaren får se sig om efter en annan kampanj (det finns gott om reserver). Om någon DIMar första draget sätts en helt ny by in.

Så över till lite förtydliganden:

Träning: Det går inte att utbilda 0-smurfer direkt till ledarsmurfer, utan de måste först bli stridsmurfer. Det är bara stridsmurfer som kan tränas till ledarsmurfer.

Man kan inte träna någon till att bli smurfina (det skulle bara bli en transvestit), men en viss del av alla smurfer som föds är smurfinor.

Storcken: Kan nedast användas för tre uppdrag varje drag.

Skador och svält: En skadad/svältande smurf har alla sina värden halverade.

U-ordern kan även användas för att undersöka en plats.

Ö-ordern kan användas för att göra sig av med saker man inte vill ha.

Varje smurf kan alltså flytta och göra en sak till varje drag.

Priste? Inget utöver ett FAK varje drag.

Så över till ett par order som inte kom med förra numret:

C (smurf) Bygga belägringsmaskin

Ordern gör att man bygger en slunga som går att använda mot t ex utposter. För att bygga den krävs 1 snickarsmurf, 1 arbetarsmurf och en pionjärsmurf, och det går åt 3 timmer.

Å (riktning) (smurf) (vad) Avfyra belägringsmaskin

Med denna order skjuter man med sin kastmaskin. Problemet är att den inte är särskilt pricksäker, så man skjuter 1-3 rutor i den riktning man valt ut.

För att använda maskinen krävs 2 arbetare och en pionjär. För att flytta den krävs 3 smurfer (som då har 3 ffp). Vad är då naturligtvis vad man skjuter iväg.

Fa (smurf) (var) Fallskärmshopp

Storcken bär 5 smurfer till platsen, där de hoppar fallskärm. Chansen att de fastnar i ett träd, fallskärmen låter bli att veckla ut sig finns naturligtvis.

I alla order kan man byta ut 1 arbetarsmurf mot 2 0-smurfer.

Kartan:

På kartan har varje by ett nummer. Smurfer från denna by markeras även de av detta nummer. ISP markeras av första bokstaven i deras namn.

På kartsymbolerna syns det att konstnären saknar all talang, eller är moderator för SMURF -postspelet. Nu stämmer båda påståendena.

De trekantiga sakerna är berg, de små runda sakerna med skaft är bush, de trekantiga sakerna med stam är skog och vad som finns i t ex (18, 1) är träsk. (Den övre raden (x) anges alltid först).

Okända objekt som dyker upp på kartan markeras med ett X.

Resultatformuläret:

Spelare: Det är du, om du inte smurfat det. Smurfby och gammelsmurf är också ganska klart.

Smurfer: ....st är hur många du har, vid de olika smurfsorterna står vilket nummer dessa smurfer dessa har.

Vistelseorter är vart dina smurfer finns, inom parentes efter varje smurfnummer står om smurfen bär något.

Formler är de formler din gammelsmurf kan (inom parentes finns de ingredienser som krävs, står en siffra efter är det hur många doser du har, annars är tillgången obegränsad).

Utposter är vart du har utposter (även smurfbyn står). Efter dessa står vad som finns lagrat i byn.

Resten bör vara helt klart.

Smurfslogantävling:

Jag har visst smurfat mig vatten över huvudet. Många smurfiga förslag har kommit in, och det var verkligen svårt att ta ut det bästa. Slutligen bestämdes jag

mig för att de två originellaste skulle få dela på förstapriset, 4 0-smurfer

(oooh!). Här är vinnarna:

"Lyckan som jag snart förstod,  
är att få sprida smurfers blod" (Jesper Währner)

"Jag avskyr smurfer" (Magnus Lindström)  
Grattis, grattis.

Så över till kampanjerna. Nr 3 kommer att skötas av Andreas Lytter. Eftersom han är bortrest i Juli kommer spelstarten för den att förskjutas ett nummer. Lång deadline, alltså.

Kampanj #1: "It's a Smurf!"

Nr.	Smurfby	Gammelsmurf	Spelare (tel)
1	Smurfistan	Imperius Smart	Anton Palfi (0454/61494)
2	Svamphult	Gammelsmurf	Jesper Währner (08/7616673)
3	Impoby	Impo Tent	Magnus Lundgren (031/552764)
4	Smurfsala	Storsmurf	Magnus Cassersjö (0476/10407)
5	Blåkulla	Blåskägg Smurfdrauper	Thomas Nilsson (0500/88920)
6	Svampeby	Tovald Rödmossa	Morgan Johansson (031/571095)
7	Smurftown	Elvis	Erik Törnkvist (0431/30822)

Kampanj #2: "Smurfarna i paradiset"

Nr.	Smurfby	Gammelsmurf	Spelare (tel)
1	Massormedmatochvinby	Gar	Magnus Lindström (0753/78229)
2	Hallonsala	Bob	Max Karlsson (013/82308)
3	Smurfelbyn	Holger Dunder Smurf	Fredrik Axelzon (035/58203)
4	Lemagrag	Bengt	Henrik Johansson (090/121841)
5	Hallonträsk	Alice Cooper	Markus Lindström (0941/40041)
6	Smurfstorp	Mystiske Hummel	Emil Schön (042/137356)
7	Besteby	Bestesmurf	Björnwestling (033/135688)

Kampanj #3: "A Smurf's gotta do what a Smurf's gotta do"

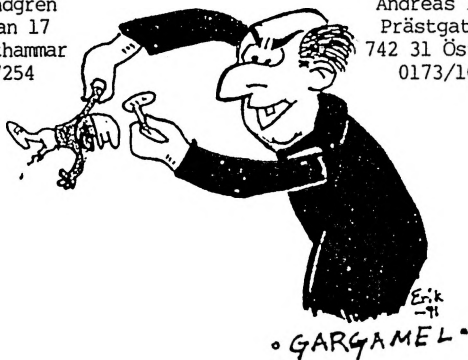
Nr.	Smurfby	Gammelsmurf	Spelare (tel)
1	Old Smurf Town	Martin Luther Smurf	Tommy Fransson (0753/32833)
2	Sarsaparillbyn	Gammelsmurf Elzog	Daniel Lundgren (08/7329168)
3	Berlin	Adolf Smurf	Emanuel Berglund (0758/26409)
4	Schmurfenburg	Der GrosseVater	Björn Helgesson (042/146496)
5	Smurfby	Smurfrik II	Dan Hörning (08/566783)
6	Fortress of Smurf	Överstesmurf Smurfkopf	Joakim Spångberg (011/185598)
7	Kantarellbacken	enöga	Axel Schön (042/137356)

Nu har ni alltså bara att smurfa varandra för att planera, och sedan smurfa in dragen till mig eller Ante. De som inte reda har gjort det ska välja formel åt sin gammelsmurf.

Till nästa gång: Smurf, och lycka till!

Peter Lindgren  
Kungsgatan 17  
742 31 Östhammar  
0173/17254

Andreas Lytter  
Prästgatan 1A  
742 31 Östhammar  
0173/10628





	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																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
16																			
17																			
18																			
19																			
20																			
21																			
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			

Hur gör man ett bra resultat i Diplomacy? Del 3

**ÖSTERRIKE-UNGERN:**

Allaänt omdöme:ö-U ligger, precis som Tyskland, väldigt ihopträngt och är totalt omringat.En stor fördel har ö-U dock, ö-U ligger väldigt bra till för att försöka erövra de 7 supplycenters som ligger på balkan, visserligen drar det även till sig många medtävlare som också vill lägga beslag på dem, vilket ju är en nackdel.Oet som dock är ö-U första och största hot är en rysk-turkiskpakt, den är en av brädets starkaste allianser och deras första mål är ö-U, följaktligen måste ö-U först försäkra sig om att ingen sådan pakt bildas,ö-U har inga bra möjligheter att skaffa sig en stor flotta, ö-U är en utpräglad armbeyggare.Värt att notera är att ö-U som regel blir eimineradeller vinner (iallafall en andraplats), något mellanting finns sällan (även om det givetvis händer)

**Tänkbara allianser:**

ö-U - Italien:ö-U:n måste försäkra sig om att italienaren är fredlig och inte har några anfallsplaner gentemot honom.Om ö-U planerar att attackera Turkiet så skall italien uppmantras till att göra en lepantoöppning (se italien).Till att börja med är en neutral zon i området Venice-Trieste fruktsam för bägge parter, även om ö-U tjänar mer på det då han därigenom kan använda sin flotta till att försöka ta Grekland.

ö-U - Ryssland:En väldigt bra allians, som kan göra väldigt mycket konstruktivt, till att börja med kan de t ex slå ut Turkiet och sedan vända sig mot de centrala delarna av brädet.Problem kan uppstå då det gäller att fördela balkans och Turkiets supplycenters jämnt, vilket försvåras ytterligare om Italien har varit med och hjälpt till också.

ö-U - Turkiet:Väldigt instabil allians, Turkiets naturliga expansion går rakt igenom ö-U, det enda sättet för dessa att kunna samarbeta är om Turkiet kan gå med på att endast gå norrut, (genom ryssland) eller bara bygga flottor och försöka ta sig ut ur medelhavet, om ö-U låter Turkiet bygga både flottor och armeer bildas en turkisk rävsax som för eller senare slår igen om ö-U.Den kan dock vara effektiv eftersom folk inte förväntar sig en sådan allians, och därför blir tagna på sägnen.

ö-U - Tyskland:Som redan konstaterats är en anti-angreppspakt det bästa de kan komma överrens om i början, om bägge överlever och expanderar kommer de att hålla en stor del av de centrala supplycentrarna och kan då bli en stark pakt.

**öppningsdrag:**

- A Budapest - Serbia
- A Vienna Hold
- A Trieste - Albania

En mycket bra öppning som kan ge ö-U två supplycenters, Grekland tas i höstomgången med stöd av Serbia.Om Ryssland gått A Warsava- Galicia kan ö-U gå A Vienna - Budapest och A Serbia - Budapest för att uppnå en studs och förhindra att ryssian tar Vienna eller Budapest, om inte Ryssland gör A Galicia support A Serbia - Budapest, isåfall får ö-U inte Serbena.

- A Budapest - Rumania
- A Vienna - Galicia
- A Trieste Hold (eller till albanien om han har en pakt med Italien)

Denna öppning är utpräglad anti-rysk och har som syfte att förvägra Ryssland Rumänien och själv ta den i höstomgången, om Ryssland gått A Warsava - Galicia och F Sevastopol - Rumania kan ö-U ändå ta serbien i höstomgången, om inte Turkiet går till serbien också för att förhindra att ö-U tar den, som synes en osäker öppning men bör ge ett bygge, serbien eller Grekland (Turkiets A i Bulgarien kan ju bara studsas med en av dem om ö-U försöker ta både Grekland och Bulgarien.

Hoppas att det inte blev för rörigt den här gången, risken finns eftersom ö-U är så otroligt beroende av hur Ryssland öppnar att det är svårt att sätta upp några hållpunkter för ö-U.s agerande.

Björn von Knorring:

### MITTCON -91

Istället för att fara söderut till varmare trakter som andra gör så valde jag istället att resa norrut för att besöka Mittcon som gick av stapeln i Sundsvall den 13-16 juni.

När jag kom till Sundsvall vid 16-tiden på torsdagen efter ett par timmars tågresa så uppsökte jag konventslokalen. Det som mötte mig där var en stor röra av arrangörer som sprang runt som skällade råttor.

Detta gjorde mig bedrövad då jag insåg att organisationen var obefintlig.

Så småningom lyckades jag bli av med min packning i en sovsal (som låg i en annan skola än själva konvent).

Det bestående minnet av Mittcon var den katastrofala organisationen, det var inget fel på spelarna men det var svårt att få ihop något organiserat spel.

Det var dessutom dåligt att sovsalar och spellokaler var i skilda skolor, det var en onödigt lång sträcka att gå.

Däremot var det humana priser på frukosten och lunchen, samt sakerna i kafeterian.

På fredagsmorgonen spelade jag asien och det gick rätt hyfsat men det var hård konkurrens och jag blev därför bara 4.

Min huvudaktivitet på Mittcon var Diplomacyturneringen, där vi spelare drev igenom att använda samma poängsystem som det som fanns på Lincon då det som arrangören ville ha var både dåligt och väldigt ogenomtänkt.

I det första partiet spelade jag Ryssland och slog på Ö-U tillsammans med Turkiet, ända tills Frankrike erbjöd mig halva Tyskland då jag gick mot Tyskland istället (Frankrike höll dock inte löftet utan dock hela Tyskland själv), nu var jag illa ute, Frankrike skulle antagligen fortsätta att gå mot mig om jag inte kunde övertala honom att låta bli, jag lovade honom då att jag skulle gå mot Turkiet om han lämnade mig ifred.

Detta accepterade han och redan bästa år så fick vi igenom en remi. Detta gav mig 18 poäng.

På lördagsmorgonen skulle jag spela Diplomacy igen detta blev ett märkligt parti, jag fick Turkiet och inledde ett samarbete med Ö-U och gick mot Ryssland ( som spelades av Fredrik Thid, synd Fredrik)

1903 försökte Ö-U stabba mig med hjälp av Ryssland, men jag lyckades övertala Ryssland att låta bli (tack för det, Fredrik).

Nu var det krig mot Ö-U, och tillsammans med Italien (som Ö-U också försökt anfalla), drev jag, Italien och Ryssland tillbaka Ö-U. Samtidigt kom England in i Rysland norrifrån vilket fick Ryssland att kollapsa och jag fick Sevastopol av honom innan han dog ut.

Nu var England jättestor och avancerade mot Frankrike, här hade han chans på ensam seger vilket fick alla att gå mot honom.

Jag lyckades föra in arméer till Sevastopol och Ukraina, samtidigt som fransmannen effektivt blockerade England på västfronten.

I detta läge accepterade England en trevägsremi mellan mig (8 s.c), Frankrike (7 s.c) och England (13 s.c).

Nu hade jag 36 poäng och jag insåg att en bra placering var säkrad.

Det tredje passet var inte lika roligt, jag drog Tyskland och fick aldrig in någon rytm i spelet vilket ledde till att jag blev minskad ner till 2 arméer (som stod i Vienna och Budapest).

Helt plötsligt började det hända konstiga saker, England lämnade en massa s.c till Frankrike och ville att Italien (som hade 7 s.c) skulle få ensam seger, jag vägrade och försökte övertala dem till att gå med på en femvägsremi (utan mig) vilket var rätt rättvist eftersom alla (utom jag och Ö-U) låg mellan 5 och 10 s.c.

Detta accepterades 1908 och jag ledde fortfarande, med endast ett pass kvar att spela.

I sista partiet drog jag Italien, vilket gjorde mig nedstämd, Italien är svårt att spela. Efter ett misslyckat försök att gå på Ö-U så anföll jag istället Frankrike, med stor framgång. Ö-U gick mot Turkiet tillsammans med Ryssland, och Turkiet föll samman. Detta gynnade Ö-U, men jag fortsatte att lita på honom och fortsatte emot Frankrike. Vid 1904 var Frankrike besekrat och jag vände mig då mot Tyskland (medan Ö-U gick mot Ryssland), detta var kanske dumt eftersom Ö-U fick en massa s.c, men jag saknade möjligheter att anfälla honom förrän vid 1906 ungefär och då var han så stor att jag nog ändå hade misslyckats (plus att jag hade haft England och Tyskland i ryggen), därför röstade jag för ett förslag där Ö-U blev ensam segrare.

Detta gav turneringen följande tätpositioner:

1. Lars Rocksen, 65 poäng
2. Björn von Knorring, 36 poäng
3. Tomas Petterson, 30 poäng
4. Mikael Lundgren, 29 poäng
5. Henrik Johansson, 24 poäng
6. Jörgen Bergkvist, 23 poäng (bättre bästa resultat)
7. Love Amcoft, 23 poäng

Tyvärr var turneringen inte så stor, endast 5 bord sammanlagt och ca 16 deltagare. Om det blir lite fler deltagare nästa år så får Diplomacy säkert en bättre ställning också.

Förutom Diplomacy och Civilization så spelade jag också ett parti Junta (det enda tävlingspartiet som spelades för övrigt) som jag vann, vid det bordet spelade också Fredrik Thid och Henrik Johansson (hej på er, kul att spela med er). På torsdagskvällen

spelade jag också Illuminati (utanför tävlan) som vanns av Fredrik Thid (grattis, Fredrik) samt ett parti på lördagseftermiddagen som vi fick avbryta, men annars låg nog Henrik Johansson bäst till för seger, efter att de andra saboterat min vinstchans genom att klippa av en av mina Illuminatiarmar (taskigt, tycker jag)

Överlag tycker jag att Mittcon var ett kul konvent, det var också roligt att träffa (och spela med) några av Gränslandets prenumeranter, den stora missen var alltså den dåliga organiseringen (nästan ingen arrangör visste någonting överhuvudtaget).

Dock övervägde nog de positiva delarna och om de får igång en bättre organisation så far jag nog dit nästa år också

## BELITIEN

Belitien är en värld som i århundraden har präglats av en tradition som innebär att länderna sköter sig själva utan att bry sig om vad som händer i omvärlden. På grund av denna tradition har länderna isolerat sig från omvärlden utan kontakt med de andra länderna. Nu har du dock med hjälp av befolkningen, som också tröttnat på det konservativa styret, störtat den gamla kungen och tagit över makten för att genom handel och krig skapa ett rikt och mäktigt land och kanske hitta de klenoder som behövs för att kunna utropa sig till härskare över Belitien.

Du kommer att vara en av de 21 härskarna som genom diplomati, krig, handel, svek och intriger slåss om makten i Belitien. För att vara med i detta fantasy PBM behöver du bara skicka med ett frankerat (5 kr) och adresserat svarskuvert till:

Stefan Pleiner  
Libbyvägen 3  
184 92 Åkersberga

Kostnaden kommer att vara 20 kronor för reglerna + det första draget och sedan 5 kr + frankerat svarskuvert per drag.

Hej Roland och övriga PBM-fantaster !

Tydligen är det dags att svara på några frågor angående Winds of War. För det första bör det klargöras att avsikten primärt, inte var att annonsera i Gränlandet efter spelare. Roland bad om reglerna vid ett tidigare tillfälle, och vi tänkte att intresserade kunde ringa upp och få veta vad man får för pengarna. Men efter en viss undran (i vissa fall en förundran) över det tydligen gastronomiska priset, är en innehålls-deklaration på sin plats (utöver ett uppdaterat regelhäfte och karta).

VARJE DRAG (VÅR, SOMMAR OCH HÖST)

- 1 x A3-Karta med de enheter man själv ser (dolda enheter).
  - 1 x A3-Karta för kladd.
  - 1 x A4 med information personlig information (alliansbrott, SP osv).
- Kostnad (ink. kyvert samt porto) ca: 11 kr

EN GÅNG PER SPELÅR (MED VINTERDRAGET)

- 1 x A3-Karta med förra Vinterns kompletta uppställning.
  - 1 x A5-Häfte med riktiga rykten, insända rykten och propaganda.  
Häftet kommer att vara ca: 10 sidor.
- Kostnad (ink. kyvert samt porto) ca: 21 kr

UTMÄRKELSER

- 1 x 1:a pris på 500 kr.
- 1 x 2:a pris på 250 kr.
- 1 x 3:e pris på 125 Kr.
- 6 x Diplom (1:a till 6:e plats).

VÅR "PROFIT"

Inkomst per spelår per spelare : 80 kr  
Utgifter per spelår per spelare : 54 kr  
Fasta utgifter ca: 1 000 kr (ink. priser, diplom samt diverse småutgifter).

Ex1 Alla 12 spelare klarar sig alla 11 spelår.  
 $10\ 560\ (\text{In}) - 7\ 128\ (\text{Ut}) - 1\ 000\ (\text{FU}) = 2\ 432\ \text{kr}.$   
Det blir 1 216 kr var, eller 27.64 kr var per drag.

Ex2 Vinst på SP (ca: 8 spelår). En spelare slås ut varannat spelår.  
 $6\ 400\ (\text{In}) - 4\ 320\ (\text{Ut}) - 1\ 000\ (\text{FU}) = 1\ 080\ \text{kr}.$   
Det blir 540 kr var, eller 16.88 kr var per drag.

Om varje drag endast tar 2 timmar, blir vår timlön mellan 8 -14 kr.  
Det vill säga att om vi endast tog betalt för utgifterna skulle det göra varje drag som mest 2.30 kr billigare.



DEPOSITIONEN

Varför deposition? Frågan har sitt svar i antalet avhopp när det går mindre bra. Att offra ett halvår av sitt liv på ett spel, som avbryts när mindre seriösa spelare hoppar av, är ingen höjdare.

Depositionen återlämnas när:

- 1 Spelet är slut.
- 2 Vid avhopp när ersättare finnes (till avhopparen).
- 3 Vid avhopp när ersättare saknas (till alla utom avhopparen).  
Prispengarna fördelas jämnt (till alla utom avhopparen).

När det går mindre bra så lägger många av, andra kämpar vidare. Roland är en av de som kämpar vidare. Under NAOCON III låg Roland mindre bra till (endast 2 supply centers, spelet var diplomacy och Roland var Turkiet), men hans slutposition i semifinalen var en andraplats. I finalen fick Roland även denna gång Turkiet, och snart låg han precis lika bra till som i semifinalen. Roland blev än en gång 2:a. Nu tänker vissa att sånt händer bara en gång per livstid, men det kommer aldrig att hända om man lägger av.

Och så lite svar:

Roland, kartan du fick var från NAOCON III (diplomatikartan) med ändringar gjorda i all hast. Med det vill vi säga att den nya kartan till spelet är korrekt, men tyvärr i A3.

C-M Höglund, den förklaring du bad om har du antagligen redan läst. Innan du nästa gång anklagar någon för något, ta då reda på alla fakta. Att gissa fakta är tyvärr alltför vanligt.

Henrik Emilsson, angående att gissa fakta... "Blekt Diplomacy inspirerat spel" är också vad man kan kalla en åsikt, givetvis baserad på gissade fakta. Vi låter det vara, men innan nästa attack glöm inte att sikta först (dvs spela spelet först, ha en åsikt sen), då kanske du träffar. Och så var det där med hundratals bättre Engelska diplomacy spel, ge oss några exempel, då vi gärna vill vara med.

Mattias Axelsson, att du missförstod oss är nog vårt eget fel. Vi skulle ha skrivit en tydligare text. De andra frågorna har redan besvarats.

Under Sommaren kommer vi att spela WoW (vissa helger), alla som vill vara med är välkomna. Det är givetvis gratis.

Ring Lars Holesäter 08/777 78 37 el. Vasilis Parastatis 08/745 09 58.  
Telefontid: 16.00-23.00.

## LEJONET OCH RÄVEN

En Machiavellikampanj synad i sömmarna av Jakob Wallgren

Hej igen! Det finns de som tycker att min karta här bredvid är lite grötig, och till deras stora förtret kan jag meddela att månadens karta är, om möjligt, ännu grötigare än den förra. Tyvärr blir det gärna så i takt med att spelarna skaffar sig fler arméer, och därför hade jag tänkt förklara en del enheters positioner lite närmare allt efter som jag redogör för den rådande situationen nu på våren 1456.

Som ni kanske minns höll napolitanska kungens krig mot Turkiet på att urarta till ett regelrätt folk mord. Nu blev det inte riktigt så. Även om Neapel till slut lyckades svälta ut garnisonen i Tunis så har turkarna i öst lyckats bita ifrån sig rejält. Det fick bl.a. Neapels tredje flotta i Herzegovina erfara när turkiska flottan kom seglande och (med stöd från arméerna i Ragusa och Albanien) malde de napolitanska skeppen till kaffeved. Massakern i Herzegovina har tydligen haft viss effekt på stridsmoralen i de napolitanska leden för de senare manövrarna mot Turkiet har varit rätt tama. Ingenting tyder dock på att själve kungen skulle vara särdeles skakad. Snarare tvärtom, eftersom han det här draget också beordrat sina styrkor att landstiga på florentinskt territorium. Uppspelet till den situationen kom på hösten när Florens bestämde sig för att anfalla Vatikanstaten. Pávens styrkor som var dåligt förberedda kunde inte stå emot de florentinska stormtrupperna som snabbt lade beslag på Perugia. Men sedan tog det stopp. Florens utfärdade inga order alls under våren, medan Páven rustade upp kraftigt och därefter gick till motanfall. Hans Helighets första armé kunde ta Lucca i besittning med benägen hjälp från den autonoma garnisonen där, som köptes över för detta ändamål. Därefter återtogs Perugia av tredje armén och den besegrade florentinska enheten visste ingen annan råd än att stänga in sig i staden där. Om det är under förutsättningen att hjälpa Vatikanen som Neapel gått in i Pisa och Piombino återstår däremot att se. Man frågar sig onekligen varför fursten i Florens blottar sig på det här viset genom att anfalla Vatikanstaten när han inte tänker slutföra offensiven. Det är möjligt att han gjort en felbedömning, men att drabbas av handlingsförlamning i det här läget kan visa sig ödesdigert.

I norr har Frankrike just avklarat belägringen av Genoa och kan därmed se fram mot ett duktigt tillskott i statskassan framöver. I och med detta kan Frankrike även öka trycket på Milano och det är inte troligt att Milano kan stå emot anstormningen särskilt länge till, trots hårdnackat motstånd, eftersom Österrike beslutat sig för att sluta fred med Frankrike och knappast kommer bryta upp den överenskommelsen för stackars Milanos skull. Snyggt spelat av Frankrike. Ett klassiskt exempel på "söndra och härska" metoden vill jag påstå. Sedan hör det naturligtvis till saken att Österrike redan sviktar under trycket från Venedig och inte riktigt kan uppbringa de resurser som krävs för att undsätta Milano. Venedig var det, ja. Det verkar som venezianaren strävat efter att slå två flugor i en smäll de senaste dragen. För det första har han krigat ihärdigt med Österrike och samtidigt har han försökt slå ut Milano, men det har bara fört med sig att han inte lyckats vidare bra

med någotdera. Det hela har haft karaktären av ställningskrig, där parterna attackerar ständigt tar ut varandra, och den enda framgång Venedig fått till stånd hittills var erövringen av Carniola den här rundan. Ur detta perspektiv framstår också den venezianska uppladdningen vid Vatikanstatens gräns i en helt annan dager. Det skulle knappast vara ett väl övervägt beslut av Venedig att starta krig med påven också, så det kan väl antas att Venedigs trupper där är ämnade för fronten mot Milano.

Så ser alltså läget ut för tillfället, och det är väl ingen överdrift att påstå att Frankrike, Venedig och Neapel är spelplanens mäktigaste stater just nu. De tre har ännu inte blandat sig i varandras affärer, men den stunden närmar sig obehagligt då Neapel måste konfrontera Frankrike i väst och Venedig i öst. den här frågan är i högsta grad aktuell även för de övriga fem staterna, för deras möjligheter att hävda sig ökar avsevärt vid ett stormaktskrig, eftersom de då får större utrymme att agera på egen hand och kan expandera på de stora gossarnas bekostnad. Kampanjen står och väger nu, och det ska onekligen bli intressant att se när giganterna ryker ihop.

Frågan är bara; vem slår först?

#### PRESS

Neapel-Venedig: Dalmatia kommer du att få så fort Turkiet är krossat.

Neapel-Florens: Mina angrepp på dig kommer att upphöra när du har slutat anfalla den helige Påven.

Venedig-Neapel: Jag hoppas att du inte menade vad du skrev för ett tag sedan dådu påstod att jag var aggressiv. Det enda aggressiva jag gör är att ta tillbaka mitt kära Carniola som den däremot aggressiva österrikaren har tagit av mig. Varför jag hoppar på Milano beror på hans fräcka sätt att upplösa en av mina arméer och att försöka belägra en av mina garnisoner. Jag vill fortfarande upplysa dig om att Dalmatia är mitt.

Venedig-Vatikanen: Var hälsad Påve. Jag krigar ej mot Österrike, jag försöker bara ta tillbaka vad han har snott av mig. Jag hoppas att du byter åsikt i kriget mot Milano. Jag kommer ej att vara dig nådig om du anfäller eller utövar andra aggressiva handlingar mot mig.

Venedig-Milano: Snart kommer mina gondoler och tar dig.

Venedig-Österrike: BU !!!

Frankrike-Österrike: Jag accepterar ditt förslag om vapenvila, men kom ihåg att Frankrike inte är att leka med, så ifall du försöker bluffa mig är du en död man.

Frankrike-Vatikanen: Hur ska jag tolka er förra press? Vill ni starta krig eller förolämpar ni mig enbart? Vilket som borde ni vakta er tunga, man vet aldrig vad som kan hända...

Frankrike-Neapel: Hur går det egentligen med turken?

Frankrike-Milano: Hur vågar du anfalla mig i Turin?! Jag som trodde du ville ha fred. Det här nesliga brottet kommer att stå dig dyrt, mycket dyrt.

Jag har fortfarande ingen ersättare. Om någon vill vara med går det bra att skriva (Jakob Wallgren, Skönviksv. 317, 124 30 Bandhagen) eller ringa (08/7276562), säkrast efter åtta på kvällen.



## JÄGERSRO - PBM

Ett postspel gjort av Björn Westling, baserat på ALGA-spelet Jägersro.

Spelet går ut på att spelarna sköter stora stall som investerar i Galopphästar, satsar på Toto och deltar i kapplöpningar.

Alla stall börjar spelet med 15000 SEK, och dessa används sedan till följande: köp av häst från auktion, etablera ny häst och betala anmälningsavgifter till loppen.

**Ny häst:** Varje häst tillhör en av fyra åldersklasser: 2-åringar, 3-åringar, 4-åringar eller 5-åringar. Varje åldersklass har olika långa banor, olika många stegpoäng, och olika pris enligt följande tabell:

<u>Ålder</u>	<u>Stegpoäng</u>	<u>Kostnad</u>	<u>Banlängd</u>
2	32	2000	32
3	36	3000	36
4	43	5000	40
5	45	10000	44
el.	50	15000	

Hästens värde är lika med  $(n+1)*p$  där  $n$ =antalet segrar, och  $p$ =nypris.

### Hur gör man en häst?

Hästens stegpoäng placeras ut på 12 omgångar. Man måste sätta minst 1 poäng på varje omgång. Maximalt kan man sätta 4 (för 2-åringar), 5 (för 3-åringar) eller 6 (för 4-5-åringar) poäng på en omgång.

*Exempel på häst:*

**SOLITUDE** 4 år, Pris: 5000 SEK, Poäng: 43

Omg: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Poäng: 6 1 3 3 5 5 2 2 4 4 6 2 = 43

### Kapplöpningar:

I ett lopp får ett stall ställa upp med max. 3 hästar, och max 2 per åldersklass. Loppet går till så att alla hästar flyttar samtidigt angivet antal stegpoäng på varje omgång. Under loppet kan det ibland hända att vissa hästar går ovanligt bra, eller ovanligt dåligt. Då hästarna kan gå i mål kan vissa oförutsedda saker inträffa. Skulle flera hästar gå in mål samtidigt vinner den som har störst marginal. Är den lika vinner den som hade närmast till mål omgången innan. Skulle även det vara lika vinner den som hade flyttat längst nästa omgång osv. Skulle båda hästarna vara identiskt lika så avgör slumpen.

## Toto:

Stallen äger rätt att satsa på ett lopp, eftersom det i förväg meddelas vilka hästar som deltar, samt ev. meritförteckning. Varje stall kan satsa vilken summa som helst (avrundat till jämna hundratal) på en eller flera hästar. Alla insatser läggs ihop till en pott, som sedan delas proportionellt efter insatserna till de som vinner. Man kan endast satsa på vinnare, ej på plats. Observera att varje jockey gör sitt bästa, han kan alltså icke "lägga sig".

### Exempel:

Stall 1 har satsat 2000 på häst A och 500 på häst B. Stall 2 har satsat 500 på häst A, 1000 på häst B och 1500 på häst C. Stall 3 har satsat 1500 på häst A, 1000 på häst B och 2000 på häst C. Summan av insatserna blir 10000. Av dessa är 4000 satsat på häst A, 2500 på häst B och 3500 på häst C. Om häst A vinner så får stall 1  $(2/4 \cdot 10000 =)$  5000, stall 2  $(0.5/4 \cdot 10000 =)$  1250 och stall 3  $(1.5/4 \cdot 10000 =)$  3750. Om häst B vinner så får följaktligen stall 1 2000, stall 2 4000 och stall 3 4000. Om slutligen häst C vinner så får stall 1 ingenting, stall 2 4300 och stall 3 5700. Vinster som slutar på 50 avrundas enl. matematikens lagar.

## Anmälan till spelet

Om spelet kommer igång så bör jag få veta namn på ditt stall, stallets färg (enfärgat, tack) och en färdiggjord 2-åring, varvid 2000 dras från startsumman. När en säsong körts (=15 lopp) så åldras hästarna ett år. När hästarna åldras nånder följande: 2-åringar får 4 stegpoäng till, plus en stegpoäng för varje seger den fick under förra säsongen.

3-åringar får 7 stegpoäng till, plus en stegpoäng för varje seger.

4-åringar får 7 stegpoäng till, plus en stegpoäng för varje seger.

5-åringar säljs för avel till ett pris lika med dess värde, som är lika med grundpriset \* antalet segrar. Grundpriset för hästar som började på lägre ålder än 5 = 15000.

Observera att det kan finnas vissa handikappregler på några lopp.

Allt som nu saknas för att spela detta spel är Du som spelare. Sätt upp dig på väntelistan, så kan vi köra igång.

Hälsningar:

BJÖRN WESTLING  
VÄGLÄNGDSG. 35  
502 46 BORÅS  
033-135688

## SHAMAHS ÖGA

En fantasyföljetong i det Trakoriska ö-riket

av  
Mats Hultén

del: 5

"Var finns M'nbuldu?"

Lomad stirrade skräckslaget upp mot Aldrars förvirrade ansikte. Ögonen liksom lös inifrån och hans röst hade fått en mycket obehaglig underton.

"Han bor på Fiskaregränd, huset längst in." pep Lomad fram med darrande röst.

"Tack." sade Aldrar och vred till om Lomads nacke. Han grinade tillfredställt då han hörde Lomads nacke knäckas som en torr kvist.

Aldrar lade ned den slappa kroppen i kloakens illaluktande vatten och sade med låg röst:

"Du och jag skall ha oss ett litet samtal M'nbuldu."

\*

"Ash torisch. Polnus mea. Karplitus omnibus mahs."

M'nbuldu stod mitt i stencirkeln och mässade över det juvelbesatta kopparambandet. Alla sigillformler var nu lagda och han kunde slappna av lite innan han var tvungen att lägga in de sista besvärjelserna. Han såg belåtet på ambandet medans han tänkte på de klingande guldrakiner det skulle inbringa, när han plötsligt i ögonvrån såg en rörelse. Han vände sig snabbt om med orden till en skyddsformel på läpparna men istället för att uttala dem stod han förstenad av fasa.

"Dul!" skrek han skräckslaget.

\*

Aldrar sökte sig fram genom Tricilves gator sökande efter det hus i Fiskaregränd där M'nbuldu skulle bo. Han var inte på humör att diskutera med någon och det märktes. Grymhet och våld stod skrivet i hans ansikte och allt folk vek undan från hans väg, undvek att se honom i ögonen.

Bakom hans rygg var det flera som gjorde tecknet för att avvärja onda ögat.

Slutligen stod han framför det sista huset i Fiskaregränd. Det var en sliten träkåk med en inringad femuddig stjärna inristad på dörren.

Genom flera glipor i väggen kunde Aldrar känna lukten av kemikalier. Fosfors starka och stickande lukt, den vedervärdiga stanken av kokande kvicksilver. Någonstans i bakgrunden kunde Aldrar även höra ett lågt brummande ljud som sakta steg och sjönk i intensitet.

Aldrars betydligt skärpta sinne för fara gjorde sig hört. Aldrar gillade inte alls detta hus och för första gången sedan han och S'Phinidelius smälte samman kände han sig illa till mods.

\*



T'boch kände sig illa till mods där han satt vid det cirkelrunda marmorbordet. Den mörke lorden levde fortfarande. Ahmriisar hade på något sätt överlevt sin exil och sökte nu en väg tillbaka till Ereb.

Allting tydde på detta men T'boch hade ännu inte kunnat övertyga de andra fyra.

"Min käre T'boch," sade Y'ger med mild stämma, "det finns ingen mänsklig varelse som kan överleva den tiden i skuggdimensionen och dessutom växa sig Starkare!" Y'ger tittade på K'boch med ögon som bad att han skulle ge med sig, men K'boch stirrade trotsigt tillbaka. "Hur förklarar du annars att Aldrar kunde bryta sig igenom en magiskt förseglad dörr som om den vore av Khamsunskt pepir?"

"Tur?"

\*

Aldrar tog ett djupt andetag, och öppnade dörren. Klorna höll han invid sidan och han var lätt ihopkrupen i en Takanukrigares försvarsställning.

Dörren gled upp och Aldrar kunde se in i den dåligt upplysta hyddan.

Han kunde se den enkla britsen som stod mot en vägg och det skrangliga träbordet som var belamrat med flaskor i alla storlekar och former.

Bortanför bordet stod det en hopkrupen gestalt i en grå slängkappa med ryggen åt Aldrar.

"Jag vill tala lite med dig," sade Aldrar med kontrollerad röst till gestalten.

Plötsligt började mannen i slängkappan glida runt och Aldrar insåg med ens att han inte vidrörde golvet.

Aldrar kröp ihop av skräck då han såg mannen, hela han tyckets glöda inifrån och hans ögon lös med ett kusligt blått sken.

"Mitt namn är Ahmriisar och jag har tagit över denna människospilla ifrån mitt fängelse i limbo." sade han med kall röst. "Du måste finna dörren till mitt fängelse och fria mig, annars kommer Ereb att gå under."

Aldrar kände allt sitt motstånd svepas undan och han frågade med lam röst: "Var står dörren till ert fängelse att söka?"

"I det eviga föränderlighetens land. Du skall söka dig till hjärtat av Krindenland."

# KLOTTER!

- MUSIKTOPPEN
1. Wild Rover (gammalgäddan!)
  2. —
  3. —
- "Hultsfredsbo" Viking Banana

VÄNTA BARA!  
Calzonepostöppet är snart här!!!

ANNU EN ROST  
"GO SLAINE!"

Trevligt fansin, Rolle!  
Keep up the good work, men!  
ta tillbaka gamla lagorten på  
Klotterplanhet. Vad använde du  
i nr. 8? (macparnt?) ←

TILL DECCDELIONS  
DOMSTOLS ADMINISTRÄTOR:  
VARFÖR HAR JAG BLIVIT  
SATT SOM RESERV I VARJE  
TURNERING???

PS. LYCUAT SAMARBETE PIROCCIES.  
DET BORDE VI KANSKE GÖRA OM...?

OURG!  
KARLG.

HÖGANINGSFULLT  
Cesario Medragone

Vi tackar Bo Stämstedt för  
att han insett och erkänt sitt misstag.  
Vår ledning förbehåller sin mening  
för alla våra fans att SHC slutligen  
har eller kommer att döpa sin  
spelar.  
SHC:s ledning

FÖRRA GÅNGEN HAR  
NI TUR MEN DEN  
HÄR GÅNGEN SÅ NI  
FA SPÖ.  
BLACK HARTS  
(WERWOLFS FANCLUB)

JAG VILL BARA SÄGA ATT JAG ÄR  
NR. 20 I SPEL 26 AV GALACTIC  
INVATION. GAL. INV. ÄR ETT  
MYCKET BRA SPEL, SÅ OM NI  
INTE SPELAR, BÖRJA! OM NI  
SPELAR, HÖR AV ER!  
HENRIK ALPSTEN

P.S. DET VAR JAG SOM SUCCHADE  
IN "SERIÖST KLOTTER" TILL FÖRRA  
NUMRET. ROLAND TAPPARDE BÄTTA  
BÖRST MITT NAMN.

GEMINI MUNDI (FANTASY-PBM)  
SUICHA 10:- OCH FROWHERAT  
KUPERT TILL: MARTIN BRÖDEFN,  
SÖDRA BÖRDBROV. 33, 136 54  
HANINGE

da, jag har läst "Det enda trädet" och "Det sargade  
landet", men ännu inte "Det vita guldets härskare"  
ERIK L

ZEKE!  
JAG  
VILL  
SMÅKA  
PÅ  
DITT  
BLOD  
KHARZ

FRONT 242

1. IRON MAIDEN
2. METALLICA
3. AC/DC
4. MÖTLEY CRÜE
5. KISS  
A SQUIRRELS  
TASTE OF MUSIC



BÖRDE SAMMING  
TILL - CANADA CUP!  
DET ÄR VÄLL INGEN  
PENSIONÄRS RESA / JOHANN  
GÄRPNÄGÅ

# (FORTS.)

## 70's!

1. Led Zeppelin
2. Pink Floyd
3. KISS
4. Deep Purple
5. Sechro Tull
6. Black Sabbath

Jag kommer igen  
och åter er hyllade.  
en visken my nr  
mörknet

SPELA SMURF  
MED FRISKT  
HUMÖR,  
- DET ÄR DET  
SOM BÖR SUSEN!

KHARZ "SLÄGTM"  
- LYCNA TILL MOT  
BHALDRIC (HACKA HONOR.)  
BHALDRIC SPIQZHI VÄLNAD

## STOR SEN SATION!

TÖRSTIGEN ÄR ORDINÄRIE!  
VILKET MIRAKULÖST FRAMSTEG  
VAD SNALL SKE HÄRNÄST -  
FRED I VÄRLDEN?

### TILL BHALDRIC HYDRATÄMARE:

Om du inte haft roligare  
sen du kastade den  
bör till nu när du  
dödade Spiqzh, så har  
du inte upplevt mycket  
roligt här i livet!

Spiqzh välnad

THERE'S ONLY ONE...



HELLPIG!

DET SÄGS ATT VÄIK  
SPÖKAR

Hellpig II är ett  
fläsigt svin!

Hellpig

### SERIÖST KLOTTER

FINNS DET NÅGON I STOCKHOLMSTRÅKEN  
SOM VÄNER FÖR ATT SPELA SVARTA LÖRDEN  
I SOMMAR? OM SÅ ÄR FALLET, SÄ EN  
SIGNAL TILL JAKOB WALLGREN  
(T: 08/7276562 SÄKAST EFTER 20<sup>00</sup>)  
SÅ KAN VI SMÅTTA VARANDRA LITE.

MVH  
JAKOB W.

HOM HIT BO.....

Anonym  
Tägnfors Tränare

### VECWANS GRATIS

Peter Lindgreen för SMURF-postspelat.  
Magnus Casserjys för Mathews  
Maleficarum. (... Och naturligtvis sent i  
efferskilt till dty, Rdland, pi 27 års-  
dagen)

VARFÖR FINNS DET SÅ MYCKET -Tach.  
METAL, PUNK, HIP-HOP-DIGGARE, ETZ  
LÄNOM PBM?  
- VAD MER FINNS!

MADONNA IS MY DONNA

JAG ÄR TRÖTT PÅ  
ATT LEVA NU,  
HÄRGÅRD. MÅSTA  
GÅNG TAR JAG MED  
MIG SVARDET.  
PÅ ÅRSEENDE  
DEDE

SMURFA SMURF  
SÅ ATT SMURFEN  
BLIR LITE SMURFARE!

Vi hyllar den modigaste  
gladiatören Sarah.

Besökarna på  
Cirkus

## NYHETER FRÅN GRÄNSLANDET

### STÄLLNINGEN I ÖPPNA SVENSKA MÄSTERSKAPEN I DIPLOMACY

	Poäng	Placering på:		
		GothCon	LinCon	MittCon
1. Roland Isaksson	11	1	7	-
2. Per Norman	10	-	1	-
Lars Rocksén	10	-	-	1
4. Henrik Johansson	8	-	3	5
5. Michael Berg	7	-	2	-
Björn von Knorring	7	-	-	2
Jon Venbakken	7	2	-	-
8. Ulf Jiretorn	5	3	-	-
Tomas Petterson	5	-	-	3
10. Lars Davidsson	4	4	-	-
Adam Higestål	4	4	-	-
Henrik Tonkin	4	-	4	-
Mikael Lundgren	4	-	-	4
14. Anders Westermarck	3	-	5	-
15. Måns Månsson	2	-	6	-
Jörgen Bergkvist	2	-	-	6
K-I Refseth	2	6	-	-
18. Johannes Nesser	1	7	-	-
Love Amcoft	1	-	-	7

Resultaten från följande konvent kommer att användas: GothCon, LinCon, MittCon, UppCon och BoråsCon.

**GREY OOZE** har nu kommit ut med sitt första nummer. Grey Ooze är enormt proffsigt gjord, med snygga bilder, magnefik layout och mycket smakfull färgsättning. Grey Ooze är det absolut, helt klart, snyggaste fansin som jag någonsin har skådat, i alla kategorier! Men innehållet då? Ja, det skiljer sig inte så mycket från andra fansin och speltidningar och består av; Äventyr (RuneQuest, AD & D och Call of Cthulhu), recensioner (Kult och Vikings till RQ), novell (på engelska), annonser och artiklar om lite olika saker (som t.ex. "Hur långt väger en inch?" och en artikel om SCA (The Society for Creative Anachronism)). Skillnaden mot andra fansin, beträffande innehållet är den att Grey Ooze har både något högre kvalitet och kvantitet. Nummer ett är på 44 sidor, i ett helkonstigt format (19\*25cm) och kostar 35:-. Postgiro: 4004493-5, Jussi Hyvönen. Adress: Grey Ooze - Fantasy Magazine, c/o Jussi Hyvönen, Henriksdalsringen 68, 131 32 Nacka.

**THE KEYS OF MEDOK** har fått sina första kommentarer från läsarna av Flagship och åsikterna har enbart varit (jätte-) positiva.

**DRYAD.** Har också kommit ut med sitt första nummer nu. Också detta fansin har satsat mycket på utseende och layout. Och har lyckats mycket bra, måste jag säga. Många av bilderna är bra men flera är alldeles för ljusa (originalen enbart tecknade med blyerts, ej tuschade). Dryad nummer ett innehåller äventyr (till något modernt spel), novell (krönika), recension (Efter Thule), artiklar (bl.a. om pirater, voodoo och tomtar), errata till Efter Thule och krogslagsmålsregler till Svarta Korpen samt några andra små saker. Dock har inte den utlävade postspelskampanjen Chicago 1930 börjat ännu men ska starta till nummer två. På det hela taget ett mycket bra fansin. Adress: Tomas Fälth, Tallvägen 21, 360 40 Rottne eller Dan Axelsson, Granvägen 6, 360 40 Rottne, om du är intresserad av Chicago 1930 kontakta då Dan.

**PBM MONTHLY** Ett av Englands största och bästa postspelsfansin har lagts ner, till stor sorg och bedrövelse för alla postspelsälskare i England (och annorstädes). Orsaken var till stor del att antalet annonserande företag minskade drastiskt och att de som trots allt var kvar hade börjat slarva med betalningarna. Redaktören Phil Shulkind har nu istället gått över till att arbeta med Flagship.

**NYTT POSTSPELSFANSIN** Avgrunden kommer att vara ett fansin inriktat på huvudsakligen, men inte enbart, på postspel. Underämnen kommer att vara rollspel (inte mycket - det finns redan massor av fansin som handlar enbart om detta), levande rollspel och kampsporter (det finns det nog inga fansin om precis). Första numret kommer att innehålla fyra spel (Arena, Quiz, Drakherrarna och Trav) och lite annat kontroversiellt material som inte är standard i fansin. Två tävlingar med priser kommer också att finnas. Detta första nummer kommer att vara på 24 sidor (efterföljande blir större) och kosta 10:-.

Tyvärr har vi inte de ekonomiska resurserna till att skicka ut första numret gratis, något som vi gärna skulle ha gjort. För att prova på fansinet, sätt in 10:- på postgiro 632 62 89 - 3 (Dan Hörning) eller skicka pengar / frimärken till: Avgrunden, c/o Hörning, Box 25006, 100 23 Stockholm.

# EFTER THULE

Rollspela i Norden under våra förfäder vikingarnas sagoomspunna tid. Spela en landsstrykare, en bonde, en kämpe, en skald eller varför inte en sjöfarare, en storman eller någon annan av de roller som Peregrin Games nya rollspel EFTER THULE erbjuder! För första gången i ett helsvenskt rollspel kan Du iklä Dig rollen av en viking och härja med norska bärsärker i öst- och i västerled, bekämpa saxare i Essex, driva handel i Vinland och sätta skräck i blåläningar i söder...

Vid köp av EFTER THULE medföljer karaktärsblad och det lilla introduktionsscenarioet KRISTNA KLOCKOR KLINGA där spelarnas Karaktärer stöter på ett saxarband som kallblodigt slaktar alla som inte ansluter sig till deras nya religion...



Ett flertal moduler till EFTER THULE planeras komma ut inom en snar framtid. De första tre kommer antagligen att bli...

## BIRKA (et #3)

En modul som tar upp vikingastaden Birka och dess omgivning. I modulen kommer man även finna prislister, myntsyttem, nya regler, kartor, ett flertal scenario-förslag, etc.

## DRÅKARNAS Ö (et #4)

En modul som innehåller ingående regler för båtfärder och drakskepp, sjöstrider, nya vapen, kartor och massor av information om det vikingtida Island.

## ÖRNENS VÄRD (et #5)

Ett större äventyrsscenario som innehåller allt från svårlösta gåtor och legender till blodiga strider! Dessutom kommer det i häftet finnas karaktärsvärden för vilda djur.

Finner Du inte EFTER THULE i Din spelbutik? Hör av Dig till...

## PEREGRIN GAMES

c/o Grandin  
Pilvägen 70  
191 42 Sollentuna

Telefon: (08) 96 68 09  
Fax: (08) 702 93 05

Ca. pris: 80:- plus frakt  
och portoavgifter.

Klipp, hugg, slit, sandpappra, stick, borra, stga, riv, bit, krossa, skördetröska, mosa, kör över, dissekera, massakrera, skjut, stycka eller spräng långs med den sträckade linjen, stoppa ner blanketten i ett kuvert och skicka det till PEREGRIN GAMES, c/o Grandin, Pilvägen 70, 191 42 Sollentuna, eller ring (08) 96 68 09 eller faxa (08) 702 93 05

Namn: \_\_\_\_\_

Adress: \_\_\_\_\_

Telefonnummer: (     ) \_\_\_\_\_

Jag beställer \_\_\_\_\_ stycken  
exemplar av rollspelet EFTER THULE  
Jag vill betala  via postförskott  
 via inbetalningsblankett  
 Jag vill ha fortlöpande information om  
Peregrin Games produkter

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](mailto:info@sverok.se)