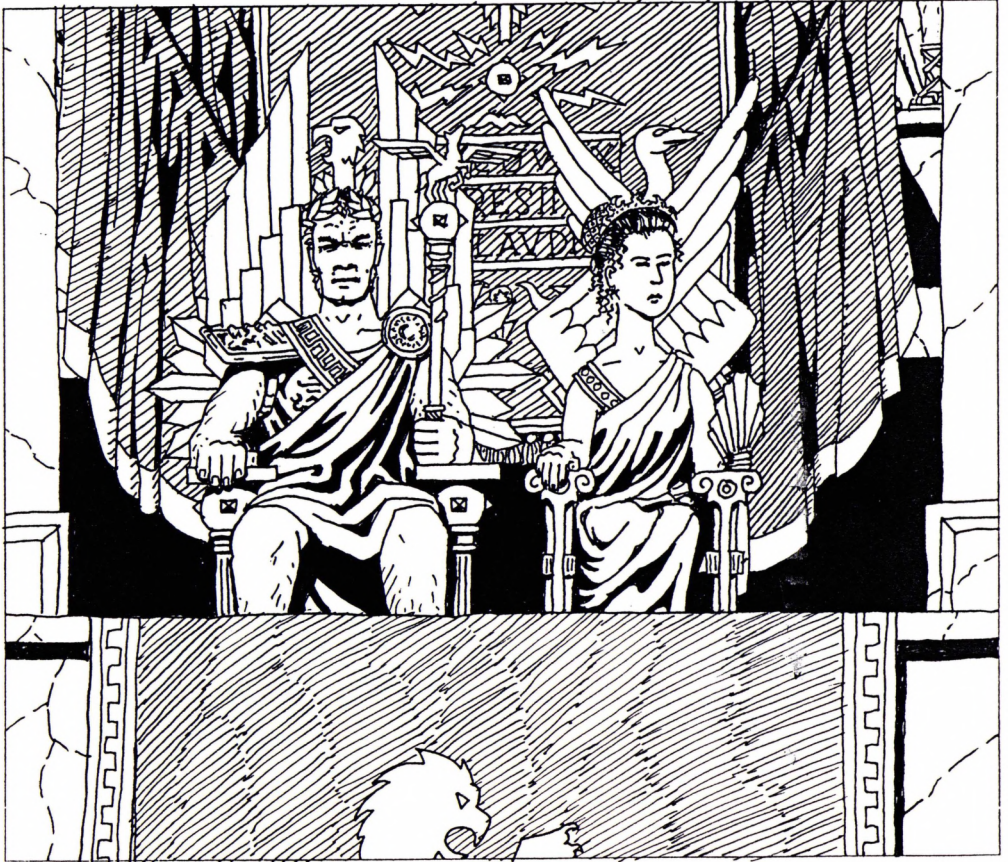


NR 16 (nr 4) JUNI



GRÄNSLANDET är ett fansin för postspelsintresserade.

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

GRÄNSLANDET, c/o Roland Isaksson, Tvillingvägen 13,
144 64 Rönninge och tel.nr: 0753 - 57401 (Hem: 18.00 - 22.00), Arbete:
08 - 7448937 (8.30 - 15.30). Postgiro till Roland Isaksson är 690427-0359.

Framsidan är tecknad av: Magnus Lindström

Övriga illustrationer: *JONAS NELSON, TIMO (Vem ved det, nura?), ERIK TÖRNKVIST,
ROLAND ISAKSSON, THOMAS NILSSON, EMIL SCHÉN, ERIK LINDBLOM*

Deadline för nästa nummer: Alla spel: 26 Juni.
Spelledarna, Casino och övrigt: 3 Juli.

Motto: "Fantasi är viktigare än kunskap"

Albert Einstein

LEDARIN

Usch, så förskräckligt fint väder det har varit! Det är svårt att orka sitta inne vid datorn och skriva när det är så här varmt.

Sedan förra numret så har det hänt mycket. Jag har varit på GothCon, vilket jag rapporterar om längre bak i det här numret.

Vi har spelat in en film. Vi är Jag, Jonas, killarna från Avgrunden och några till. Sammanlagt var vi tretton stycken. Filmen heter Koola Dudar 0.03 - Doften av fiasko, och är ca 26.5 minut lång. Det är en väldigt dålig våldsfilm, med nästan enbart slagsmål och utan handling. Handlingen försvann när vi blev tvugna att tänka om när huvudpersonen inte dök upp till andra dagens inspelning. Men vi hade i varje fall roligt. Om du, mot all förmodan, skulle vilja ha ett ex av filmen så kan du skicka 20:- (+porto) till Dan Hörning. Filmen är på ett nittiominuters band och du får även med tre andra hemmagjorda filmer.

Det har varit live, närmare bestämt Saturday Night Live. Rapport (-er) från det levande rollspelet kommer i nästa nummer.

Forodrim (och Seregon) har haft Festtåg. Det är varje år på Kristihimmelfärdsdagen, och då tågar vi genom Stockholm ut på Djurgården i våra dräkter och har sedan där picknick. I år så gick jag längst fram och bar fanan den sista tredjedelen av sträckan.

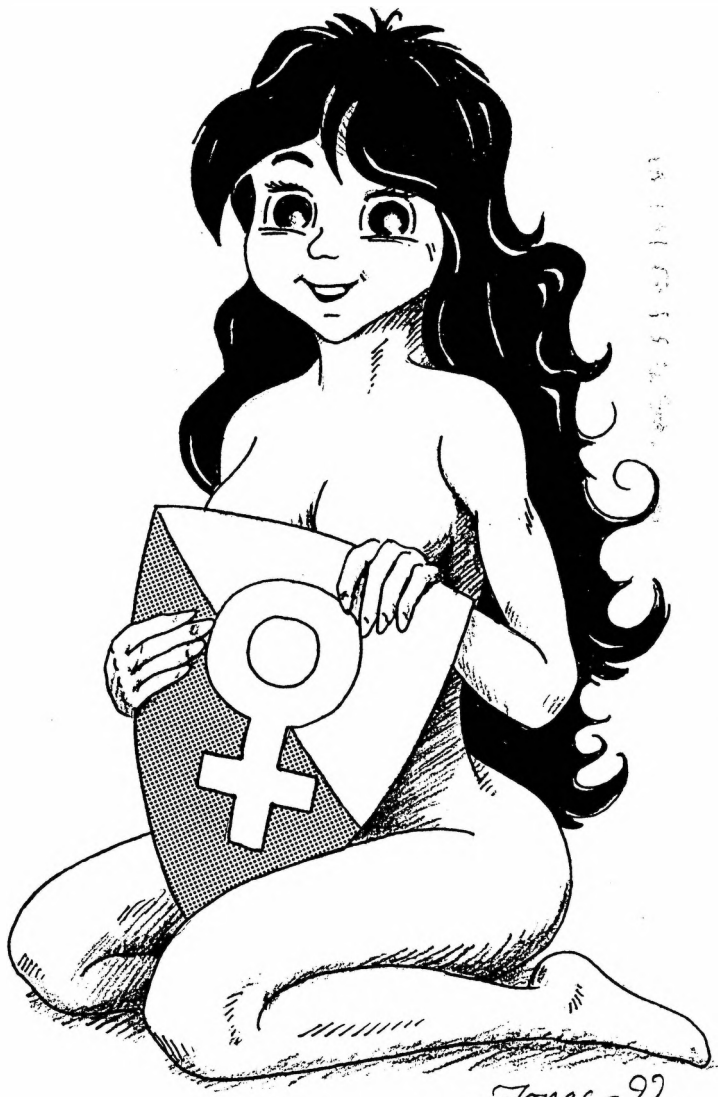
Vi har varit på Paintball. Jag och sju stycken grabbar till. Mer om det i nästa nummer (som ser ut att bli någon sorts Live-special).

Förrutom allt detta så har jag hunnit läsa fem böcker på svenska, nämligen Belgariaden av David Eddings och tre böcker på engelska, nämligen de första böckerna i Malleoreaden och den av David Eddings. Mycket bra! Har du läst Belgariaden (Hej Erik!) så rekommenderar jag dig att läsa fortsättningen, den är betydligt bättre.

Vi ses på LinCon!

Roland

3.



Jonas - 92

INKOMMANDE

FREDRIK SÄTERBY: "Kan jag skriva ingående berättelser om vad som hänt mig i ett PBM, eller är det skittråkigt? Vill läsarna höra sånt dravel till upp på ett par sidor?? Vad säger ni läsare?"

- R: Nå!? Vad tycker ni? (Vad jag tycker vet du redan).

BJÖRN WESTLING: "Ovanligt kort brevpalt i nr. 15. Annars så var det numret väldigt bra."

- R: Det är sånt som händer (om de är få som skickar in något).

DAN HÖRNING: "Synd att triumfnumret (grattis till segern i fansinpollen!) skulle vara ett lite sämre (om än inte dåligt) nummer av GL. Två och en halv sida insändare? Hur kommer det sig? Behöver du låna Klerok? Framsidan till nr 15 var för övrigt otroligt snygg! Bilden av Roland var ruskigt lik! Var det Magnus själv som var den andra på bilden? Och så till sist: Vem var det som skrev om Getskägg i enkäten?"

- R: Nej tack, jag vill inte låna Klerok! De få brev jag får in vill jag behålla, och få upp-ättna av en liten elak hordling. Javisst är det Magnus som står bredvid mig på prispallen. En sak kan jag avslöja; han som skrev om "Getskägg" har slutat prenumerera (Den fejsen!).

ENKÄTSVAREN

THOMAS NILSSON: "Förresten, mina svar till enkäten kan ändras lite: 33: Ja! (fd: nej.) Bruden min är med i en nystartad IAC-kampanj!"

- R: Bra jobbat Thomas!

LEVANDE ROLLSPEL

JONAS NELSON: "Så här på våren och försommaren vimlar det av olika Levande Rollspel (eller "Live") runt om i vårt land. Retsir Lex, Saturday Night Live, Serfaldhin, och Lé Nedriel är bara några i högen. För er som aldrig provat på denna kan jag bara säga att ni har gått miste om en Upplevelse med stort "U".

Erik Sieurins och mitt eget "Saturday Night Live" verkar ha blivit ganska uppskattat bland deltagarna, men eftersom det var första gången vi organiserade ett Live vill vi gärna få in lite synpunkter så att vi kan göra ett ännu bättre Live näst gång. Vi lärde oss visserligen massor, som jag gärna redogör för en annan gång om någonn ber mig, men vi kan inte upptäcka alla missar. Hör av er!

Jonas Nelson,
Forskarbacken 7-213,
104 05 Stockholm"

- R: Just det, har ni inte provat på att springa runt i skogen och vifta med gummisvärd och "magiska" träpinnar, så gör det! Det faktiskt väldigt kul!

På det hela taget tycker jag att SNL var bra och intressant, en bäst var helt klart vårt "tempel", perfekt!

FREDRIK SÄTERBY: "Som svar till B. Westling måste jag berätta hur min (Barf's) krönika kom till. Jag skrev den online på en databas, och senare frågade Roland om han fick plocka ned den och trycka den, vilket skedde. Ursprungligen var den alltså ett hastverk för kanske 5-6 personer."

ETIKARTIKELN

JESPER WÄHRNER: "Jag höll knappt med om någonting av det som Björn von Knorring skrev om etik i Diplomacy. Jag tycker att Diplomacy och andra spel som bygger mycket på diplomati faktiskt vinner på att de som spelar har olika inställningar till sådana saker som lögn och stabbar. Spelet går mycket ut på att förutsäga vad de andra spelarna planerar att göra och hur

de reagerar på ens förslag och handlingar. För att lyckas bör man kunna inge så pass mycket förtroende att man kan övertyga andra spelare att det ligger i deras intresse att samarbeta. Men lägger man för stor vikt vid att bygga upp ett stort "förtroendekapital" och aldrig någonsin stabbar någon blir man hänvisad till delade segrar och kommer i allmänhet att göra rätt mediokra resultat. Om man däremot konsekvent stabbar folk så fort man kan vinna ett eller två par supplycenters på det så kommer man - med all rätt - att bli ansedd som opålitlig och få problem med att få folk att alliera sig med en. Hemligheten är att hitta den rätta balansen mellan trovärdighet och förräderi. Och dessutom att försöka lära sig hur pass benägna ens medspelare är till förräderi. Det har alltså absolut ingenting alls med moral att göra. Självt lägger jag nästan inga moraliska aspekter på diplomacy alls. (Jag säger nästan för det finns vissa handlingar som jag inte tycker har någon plats i Diplomacy som att gömma pennor eller erbjuda en medspelaren massa pengar om han låter mig vinna.) Ändå är jag nog rätt nära vad Björn kallar en paktspelare. Om jag skall stabba någon skall det inte vara för att få ett par extra prickar utan för att om jag gör det så har jag en utmärkt chans att vinna partiet ensam, jag är i det närmaste säker på att jag själv blir stabbad om jag inte gör det eller jag riskerar att bli eliminerad ifall jag inte stabbar. Om jag märker att någon stabbar mig eller någon medspelare för någon kortsiktig och mindre erövring på brädet så får vederbörande ursäkta. Jag kommer att tänka mig för väldigt noga innan jag inleder ett samarbete med denna person i framtiden. Detta har ingenting med moral eller hämnd att göra utan ren och skär självbevarelsedrift."

- R: Mer om detta längre fram i fansinet!

ERIK NY: "För det första var det mycket intressant att Björn tog upp ämnet etik i Diplomacy. Det kan behövas, även om jag tror att de som läser Björns artikel, och de som läser min insändare inte är de som

skulle behöva en lektion i etik.

En av frågorna i artikeln tycker jag är mer eller mindre besvarad redan. I mina ögon verkar det redan finnas en "konventssed" som ligger på en förhållandevis hög nivå. Jag har aldrig stött på något av de exempel Björn tog upp, vare sig gömmande av pennor eller extra enheter på planen.

Den andra biten däremot, huruvida det är moraliskt försvarbart att spela för någon annans bästa eller sämsta, och inte för sitt eget bästa, den frågan är mycket svårare. Det är enkelt att säga att alla alltid ska spela för sitt eget bästa och inget annat, men i en viss situation kan det finnas undantag. Björns exempel om ett parti på Gothcon eller Borcon är ur min synvinkel lätt att besvara, om än subjektivt. Det är försvarbart att låta bli att stabba Roland, om motviljan inte kommer från någon faktor utanför partiet. Om Roland var en "hämnspelare", och du kände till det, så anser jag inte att det skulle vara ett försvarbart skäl att låta bli att stabba honom. Däremot, om Roland under partiet givit dig hjälp för att stanna kvar på brädet hellre än att se dig gå under, då är det självklart att det är ok att inte stabba. Problemet är att om människor själva ska avgöra om det är försvarbart eller inte att göra på det ena eller andra sättet så kommer vissa människor alltså att misslyckas med att bedöma sin egen rättfärdighet, medan andra kommer att klara det betydligt bättre. Det är helt enkelt en mänsklig förmåga eller oförmåga att kunna skilja på två olika partier.

Du ska principiellt kunna stabba en person i ett postparti-dip samtidigt som du samarbetar med personen i ett parallellt parti. Jag är fullt medveten om att inte heller jag har besvarat frågan hur det hela ska lösas på konvent, helt enkelt därför att jag inte kan. En sak kan jag säga, och det är att Diplomacy kommer inte att bli roligt i längden om det blir accepterat att alla kan spela med det "stora perspektivet", utan etiska aspekter på spelet.

Den här insändaren blev ganska lång, men det är inte min sak att avgöra vad

som är intressant på insändarsidan, det får Roland göra."

- R: Det är alltid roligt med långa brev, särskilt som svar på ett debatt inlägg.

Jag måste säga att jag håller med dig till mångt och mycket.

DAN HÖRNING: "Bra artikel, Björn. Mycket bra. Märkte du hur jag stabbade dig genom att inte skriva en insändare samtidigt? Men nu gör jag det i alla fall. Först vill jag bara påpeka att jag tycker det krävs mindre för att fuska genom att placera enheter på bordet (eller flytta runt dem som jag gjorde på AvCon 0.3 men det märkte du väl inte?) än för att kunna blåljuga och göra riktigt grymma stabbar. Jag tror de flesta drar sig för att stabba pga dåligt samvete och rädsla för dåligt rykte. Det är ryktesrädslan som håller mig borta från det för det mesta, eftersom den svenska hobbyn är så liten är det lika bra att vara snäll annars så åker man lätt ut för sånt som Roland utsattes för på UppCon (GL 10 tror jag det var).

Spela för poäng i turneringar är helt OK. Om man inte spelade för att vinna turneringen - vad är då meningen med att ha en turnering?

Hämndspela och på andra sätt inte kunna skilja två partier från varandra är bara tecken på omognad. Kanske Diplomacy inte är det rätta spelet för såna personer?

Och förresten, din imbecille skitstövel, gå och dö! :)"

- R: Att ha rykte är farligt när man möter spelare man inte mött förut. Eftersom de är rädda för det okända, de tror att man är farligare än vad man är. Vem som helst har alltid möjligheten att vinna ett givet parti, ingen kan vinna helt på egen hand. Det är därför som det krävs diplomati.

TWILIGHT CASINO

JESPER WÄHRNER: "Vad gäller Twilight Casino så tror jag att det spelet skulle vinna på om alla spelare som är med och inte bara de som spelat bort sina pengar får 10 ecú varje drag. Detta skulle dels leda till att man inte "belöna" de som väljer att spela bort att alla pengar och att man delvis motverkar den negativa trend som statistikens lagar kommer att tvinga på spelarna... Man skulle kunna se de pengarna som resultatet av en hård veckas slit.

Dessutom heter det "Rien ne va plus!" "

- R: Vilka spelare är med? Ska en spelare som skickar in drag varje gång och säger att han är med men inte satsar något denna gång för han "väntar på rätt tillfälle" få 10 ecú varje gång (samlar alltså), ska en som inte spelat alls tidigare "bara" få 10 ecú när han skickar in första draget eller 10 gånger det antal omgångar som varit, ska isåfall en spelare som spelat varje gång men förlorat allt bara få 10 ecú igen eller? Eller skall jag börja med att alla börjar med en ecú och förlorar man den så får man en ny. Det var så grund idén var, men jag tyckte det verkade vara lite tråkigt att bara få sätta en marker.

TJEJER I UNDERKLÄDER

FREDRIK SÄTERBY: "Sidan 3 är ett utmärkt påhitt som jag knappast tror kan störa någon. Fortsätt så."

- R: För att kunna fortsätta måste jag få fler bilder. Inte skall väl ni låta Jonas dominera helt (få allt skoj)?

ERIK TÖRNKVIST: "Sidan tre" var trevlig, snygg bild Jonas! Ser fram emot fler..."

GRÄNSLANDETS FRAMTID

(Desiderius?).

JESPER WÄHRNER: "Vad du än gör ta inte bort spelen från Gränslandet! Det är spelen som gör Gränslandet så bra som den faktiskt är. Jag tror att många av de fansin som växt upp som svampar ur jorden har sämre överlevnadspotential än GL så snarare än att lämpa över spelen i GL till en oviss framtid i andra fansin bör du ligga och lurpassa på de andra fansinen och norpa åt dig godbitarna allt eftersom de läggs ner eller ebbat ut."

- R: Ja, hur jag skall göra vet jag inte riktigt ännu. Fler åsikter! För tillfället har jag faktiskt inte fått några fler negativa reaktioner på mitt "förslag" om att göra om Gränslandet till ett generellt fansin. Om det nu skulle bli så, så kommer jag att utöka samarbetet mellan fansinen och kanske ha andra fansins väntelistor i Gränslandet, publicera regler till spel som kommer att spelas i något annat fansin och distribuera spel och spelledare etc från nerlagda fansin till fansin som fortfarande lever.

ÅKE STORM: "Jag har hört att spelen i Gränslandet skulle försvinna, och istället skulle Gränslandet bli ett fansin som riktar in sig på andra saker. Min personliga uppfattning är att det enda spelet som skulle saknas är Arabdippy, annars är spelen av ganska dålig kvalitet. Bara ett borttagande av spelen inte leder till att Gränslandet kommer ännu mer sällan än vad den gör nu och att den blir ännu tunnare. Bortsett från ovanstående är jag positiv till ett spelfritt fansin, speciellt ett spelfritt Gränslandet som mycket väl klarar sig ändå."

- R: Ungefär så som du säger, har även de jag pratat med sagt. Gränslandet klarar sig nog bra utan spelen. Dock lär den bli lite tunnare, eftersom spelen försvinner (men kanske jämnare det ut sig när man får tid över till annat). Och kanske kan Gränslandet innehålla brevspalter från andra fansin, som inte vill ha en egen för att kunna hålla upp tempot på sina spel

FREDRIK THID: "...För mig spelar det ingen roll om du tar bort spelen ur Gränslandet, jag spelar ju ändå inget. Någon annorlunda diplomacyvariant skulle jag dock gärna vilja att du startar."

ERIK TÖRNKVIST: "Gränslandet nr 15 var bra som alltid, men vad är det jag läser; Gladiatorspelet läggs ner?! Auuugh, detta får inte ske! Kan ingen annan ta över modererandet?"

"En liten fråga: Vilka och vad för slags spel är på gång till GL? Kan du avslöja något?"

- R: Jag har fått ett (!) erbjudande om att ta över modereringen. Men hur det blir beror på vad jag bestämmer angående Gränslandets framtid.

Nix, inga avslöjanden här inte. Det är ju inte säkert att de (och jag) får andan ur vagnen och verkligen får till något. Men vi får välan hoppas.

DAN HÖRNING: "GL kan vara rätta platsen att bara ha information om postspel allmänt men är inte risken att det bara skulle medföra ett tunt GL? Och vad skulle hända med spelen?"

- R: Visst finns ju risken att Gränslandet blir tunnare om spelen försvinner, det till och med troligt. Men frågan är precis den; Är det en så stor förlust? Jag kommer inte att bara, pang, sluta spelen. Utan antingen så flyttas de till något annat fansin eller så spelas de färdigt i Gränslandet.



FÖRBÖN

THOMAS NILSSON: "Förresten, det är väl lämpligt att gratulera dig till ditt automobilförvärv, och tillönska dig många sköna mil! Visst ja, det finns visst en förbön för just oss lyckliga ägare av ett drygt ton stål:

Store schejk som är i öknen
Helgat varde ditt namn
Tillkomme din olja
Sätt ditt pris såsom i orienten
så och i Sverige
Vårt dagliga oktan, giv oss idag
Och förlåt oss vår tidigare politik
Såsom och vi förlåta dem
som stultit och roffat från oss
Och inled oss icke i ransonering
utan fräls oss ifrån soppatorsk
Ty bensinen är din och makten
och fyndigheterna
I sultanens, emirens, och den heliga
engjens namn
Amen"

- R: Tack! Hmm, den påminner om något...
...Ja, just det, den här var det (tror jag):

Fader dator som är i centralen
Helgad vare din skärm
Tillkomme ditt tangentbord
Ske din vilja så som i minnet
så och på printern
Vår dagliga lista, giv oss idag
Och förlåt oss våra misstag
trots att vi inte förlåta dem
som har programmerat fel
Låt oss icke ha långa svarstider
Och fräls oss från buggar
Ty företaget är ditt
och makten och personalen
I evighet

Enter

REDAKTÖRERNAS TECKNINGSTÄVLING

ÅKE STORM: "En teckningstävling skulle kunna vara en bra idé om fler än bara redaktörerna för olika fansin får vara med. Jag har kanske fel men jag antar att det inte

kommer att ramla ner tonvis med bidrag som tävlingen är utformad nu. Alltså låt tävlingen pågå ett nummer till och låt alla som vill vara med, inte bara fansinredaktörerna."

- R: Jag tror inte heller på en stor uppslutning från mina kollegor (vilket ger mig större chans att vinna, he he!) men jag litat på att Dan H (och Dan L), samt hoppas på att åtminstone Calle, Per och någon norsk representat (Tron och / eller Borger?) skickar in något. Kom igen nu grabbar! Ingen av oss är någon höjdar-tecknare (vad jag vet), "Do your worst". Jag planerar faktiskt att ordna en öppen teckningstävling efter denna, där alla kan delta (utom jag, förstås - jag blir ju domare).

ERIK TÖRNKVIST: "Redaktörernas teckningstävling - kul! Bra idé, få se på dina (Rolands) och de andra red's teckningstalanger..."

- R: Hm, talanger är nog att ta i lite väl mycket...

QUEST

ÅKE STORM: "Jag har sagt åt Roland flera gånger att han ska utvidga sin Krönika från Kharne med en sida med tips. Roland antar jag är en av de som spelat quest längst i Sverige så det borde inte vara några problem att skriva ner lite spells plus annat smått och gott till varje nummer av Gränslandet. Alla som spelar skulle kunna skicka sina tips till Roland så kan han publicera dom om han inte har bättre själv. Om intresset är tillräckligt kanske Roland kan övertygas om att en sida Quest till är för mycket, så skriv och visa intresse."

- R: **Ett**: Krönika från Kharne sköts av Jonas, inte av mig. **Två**: Kanske har jag spelat längst, men absolut inte aktivast. Jag vet egentligen väldigt lite, eftersom jag inte har kommunicerat med andra spelare. Jag spelar Quest av bara farten. **Tre**: Jag tycker inte att fler (2-3st) sidor om Quest vore för

mycket. Det gäller bara att någon som är insatt fyller dem med intressant stoff. **Fyra:** Skulle inte du (i eventuellt samarbete med Jonas) kunna hålla i en (?) sådan sida?

EN LÖSRYCKT ÅSIKT SOM KANSKA KAN STARTA DEBATT

JOHN G. ROBILLARD: "Jag anser att vi i Sverige har gett alldeles för stora utrymme för paktspel och remier, och att vi istället bör följa reglerna. Inte därför att jag anser att man alltid ska följa reglerna, (det är t ex mycket bättre att skicka dragen till höger och låta någon annan läsa upp dem än att låta spelarna läsa själva) utan därför att man får ett bättre spel. Alltså, fram för turneringar där vinst, dvs 18 p.c., ger stora poäng till vinnaren; medan remier alltid omfattar alla överlevande och man får inga poäng utöver antalet p.c. man avslutar partiet med. Tycker man att 18 p.c. är för högt för konventturneringar med den tidsbegränsning som man där har så kan man minska antalet p.c. som vinst (till 12 eller 9).

Min plan för en bra Dippie turneringar ser ut som följer:

2 kvalomgångar där vinst = 9 : om ingen vinner så avslutas partierna (som DIAS remier) någongång mellan 1909 och 1915 mha tärmingslag (1 på T6 efter vinter 1909 avslutar partiet, 1-2 på T6 efter 1910 osv). Vinst ger 18 poäng, remi ger antal p.c. i poäng till alla överlevande. Resultaten på kvalomgångarna adderas och delas med 2, slutsiffran används för att placera ut spelarna på finalbräden, de med högsta poäng på första finalbrädet osv.

I finalomgången börjar man med att på varje finalbräde ta snittet på de sju spelarnas kvalpoäng. Den summan går till den som vinner (antal p.c. = 18) just detta parti, ett remi ger som vanligt poäng = antal p.c. + halva kvalpoängsnittet delat lika mellan de överlevande. Partiet avslutas (som DIAS remi) någongång mellan 1915 och 1920 mha tärmning om ingen vinner.

En sådan turnering skulle ta två dagar i anspråk, med kvalomgångarna på morgonen och aftonen av första dagen och

finalomgången på andra dagen. Vad tycks?

- R: Så lösryckt tycker jag inte att förslaget var. Låter mycket bra! Vi får hoppas att vi får igång ett riktigt DipCon. Där skulle ett sådant system lämpa sig utmärkt. Nog för att det borde göra det på andra konvent också.



DANSA TILLS DU DROPPAR ELLER; DANCE UNTIL YOU DROP

BJÖRN WESTLING: "Först vill jag nämna att det även går att recensera annat än skivor i denna spalt. Jag kommer att recensera bl a böcker, videos och filmer (med musikanknytning)."

ÅKE STORM: "Bra initiativ! Om recensionerna dessutom skrivs av olika personer så får vi kanske tips som sträcker sig från Synt till Deathmetal."

FREDRIK THID: "...Bra att musikspalten startat och jag tycker det nuvarande namnet är lämpligt...."

ERIK TÖRNKVIST: " "Dansa tills du droppar" är en utmärkt spalt (recensioner & hela köret), bra!"

SATOR - HEADQUAKE - WEA -

Hela Sators skivkarriär har präglats av förnyelse, på varje nytt album har ett nytt sound presenterats. De största förändringarna har visserligen inte skett sedan den förra plattan, men annorlunda låter det. Sator har ytterligare utvecklat vad någon kallade för "popnerven". De små finurliga melodislingorna, de fräcka refrängerna, allt sitter där med ypperlig precision. Sator har fått tid på sig att utveckla ett fullfjädrat album som glöder av, tja, låt oss kalla det spelglädje. Bland stenkrossarrocken klämmer Borlängegrabbarna dessutom in ett par utsägbart vackra popmelodier som "I wanna go home" och "Bound to be good". Sator är lika bra som alltid.

Betyg: 4 plus

Erik Ny

INXS - LIVE, BABY, LIVE - MERCURY -

Min uppfattning om live-skivors generella kvalitet är inte den bästa, och INXS gör ingenting för att ändra min åsikt med Live, Baby, Live.

Det positiva jag på rak arm kan komma på om det här albumet är att de flesta av INXS gamla hits finns samlade på det här albumet. Många av låtarna har spelats både en och två gånger för mycket i radio och på TV, men har du på något sätt misslyckats med att bli bombaderad med INXS de senaste åren, då är det här ett hyfsat alternativ.

THE GUINNESS BOOK OF NUMBER ONE HITS

PAUL GAMBACCINI, TIM RICE & JO RICE
(GUINNESS BOOKS)

& BILLBOARD BOOK OF NUMBER ONE HITS

FRED BRONSON (BILLBOARD BOOKS)

Dessa två böcker behandlar de singlar som nått toppen på singelförsäljningslistorna i England resp. USA. I båda böckerna kan man se när och hur länge en viss platta toppade listan (i kronologisk ordning), samt kompositörer och producenter plus lite fakta om artisterna och skivorna. Den Engelska varianten (Guinness Book of...) är lite tydligare layoutmässigt och har dessutom en mycket kul statistiksektion, men i gengäld har den amerikanska varianten betydligt mer fakta om varje platta. Vilken av böckerna som är bäst törs jag inte uttala mig om, utan båda böckerna får samma betyg: Fyra plus.

Betyg: 4 plus

Björn Westling

DANSA TILLS DU DROPPAR ELLER; DANCE UNTIL YOU DROP

CLAIRE HAMILL - VOICES - CODA RECORDS -

Tänk er att Enya hade skippat instrumenten och istället låtit ljuden utgå från den mänskliga rösten. Då hade vi fått något som påminner lite grann om denna skivan. Det rör sig alltså om något som närmast kan kallas 'instrumental á capella', dvs musik utan text och utan instrument. Claire har tolkat årstiderna på flera olika sätt i tolv låtar. Det hela på ett nytt och spännande sätt. Tyvärr lär denna platta vara ganska svår att få tag på även i välsorterade skivaffärer, men försök iallafall för det är den värd. Betyget hade blivit fem plus om två låtar hade plockats bort. Dessa två faller nämligen ur ramen, bl a eftersom det är text. Nu blir betyget istället fyra plus.

Betyg: 4 plus Björn Westling

ZOTH OMMOG, NEW ZONE & SUCK ME PLASMA - TECHNOPOLIS 3

Denna samling är en av de bästa jag hört. Om man gillar Aggrepo och Bodymechanic, dvs extra hård Hardcore Techno så är denna skiva ett måste. Talla 2XLCs två första skivbolag gav ut Techno-skivor innan Technovågen kom, och det sound man skapade finns kvar på denna skiva. Likheterna med synt är större än med den Techno som vanligtvis spelas ute, rösterna är distade typ Skinny Puppy på flera spår och totalt sett är soundet mer metalliskt och brutalt. Ingen av banden är speciellt kända om man inte kommit i kontakt med Tallas skivbolag tidigare, men skivan håller ändå toppklass.

Betyg: 5 plus Åke Storm

BERNHARD MIKULSKI - TECHNO TRAX VOL 4

Jag blev grymt besviken på det här dubbelalbumet eftersom det innehåller nästan enbart blöjetechno. Det verkar som om marknadskrafterna börjar styra technon nu. T.T. vol 3 innehöll fler tyngre låtar och är enligt mig ett bättre köp. Bland innehållet på den här samlingskivan kan nämnas 2 Unlimiteds Twilight Zone, U 96s Das Boot och Misterias Who Killed JFK. Om ni gillar lite softare Techno så kan nog den här skivan falla er i smaken.

Betyg: 3 plus Åke Storm

FRÅGA BEAST

Frågorna:

1. Vad skall vi kalla dig här i spalten?
- Tja, det spelar inte mig någon större roll vad ni kallar mig, men ett alternativ är Beast.
2. Är du även insatt i vad som kommer att hända i branchen?
Nej, möjligtvis frågar jag ibland i skivaffärer efter releasedatum och håller utkik efter vilka konserter som skall komma, men jag får ingen "inside-information". Dock får jag hem fakta om nya böcker från bokförlaget Record Research i USA.
3. Du kan väl sammanställa en liten lista över releasedatum och konserter till varje nummer? (Roland)

VÄNTELISTA

GLADIATORSPELEN

SL: Tommy Fransson, Stupv. 6 3tr, 147 52
Tumba, 0753 - 32833.

- Ni behöver inte skicka in drag ännu, bara namnen på era gladiatörer. När eran gladiator sedan blir kallad till strid, skicka in drag.
Det går bra att skicka in dragen till Roland.

ERA

SL: Magnus Lindström, Klyvningsv. 31,
145 60 Norsborg, 0753 - 782 29.

- Skicka in ert första drag när ni anmäler er, utgå från Eld.
Dragen går bra att skicka till Roland.

ARAB - DIPLOMACY

SL: Roland.

- Stängd!
Reserv: Dan Hörning, Mattias Engelbrand,
Olov Liljeborg, John Robillard, Niklas
Jansson. Fler reserver behövs!

SMURF - POSTSPELET

SL: Peter Lindgren, Kungsg. 17,
742 31 Östhammar, 0173 - 17254.

- Fullt! Om du vill stå på väntelista
kontakta Peter.

JÄGERSRO

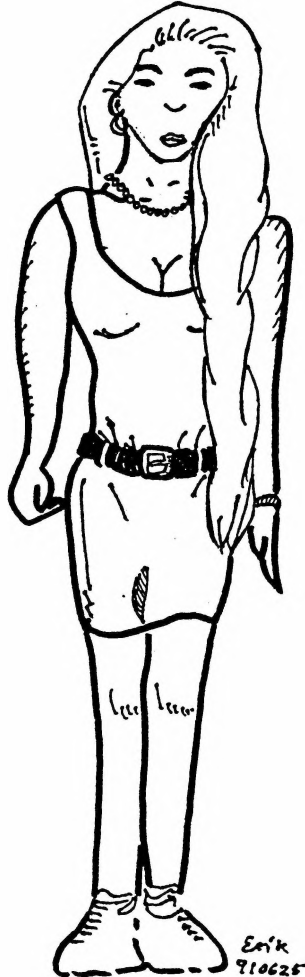
SL: Björn Westling, Våglängdsv. 35,
502 46 Borås, 033 - 135688.

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

THE TWILIGHT CASINO

SL: Roland.

- Alla kan vara med, skicka bara in var du
satsar och hur mycket.



GLADIATORSPELEN

med Tommy Fransson

- Välkomna skall ni vara kära publicum. Vi har kommit hit idag för att se semifinalen mellan Torkil Mager och Ragnus samt Luzbel de la Tizona och Mad Martigan. Torkil är den ende som tagit sig så här långt på egen kraft. De övriga har förlorat tidigare i turneringen, men dom har fått nya chanser eftersom dom alltid har funnits på plats redo att slåss. Dom har då ersatt gladiatorer som inte har vågat komma till start. Må dessa stackare pinas tusenfallt i fångelsehålan. Låt oss istället hylla de gladiatorer som slåss för att roa oss.

- Dax så för första matchen. den går som sagt mellan Torkil Mager och Ragnus. Det skall bli kul att se om Torkil har kvar sin goda form. Båda kämparna har nu kommit in. Dom ser båda mycket spända och sammanbitna ut. Ragnus startar med att rusa på Torkil precis som han gjorde i förra matchen mot Torgrim den Brutale. Det har han ingenting för, Torkil använder sig också av samma taktik som tidigare han låter motståndaren springa runt och trötta ut sig. Det liknar mycket en tjurfäkting där Torkil galant kliver ur vägen för "tjuren" Ragnus. Ibland sätter han ut svärdet så att Ragnus får springa på det.

- Hoppsan, Ragnus får in ett hugg mot Torkil. Det får väl ses som olycksfall i arbetet. Ragnus fortsätter att rusa rakt på, men det går långsammare nu. Torkil börjar se uttråkad ut. Han möter Ragnus nästa attack med en stöt som får Ragnus att gå i däck. Han har inte kraft nog att resa sig upp igen. Torkil har en än gång visat oss att han är den bästa av gladiatorer. Han går fram till kungen bugar sig djupt för Rexius vänder sig om och lämnar arenan efter att han plockat upp dagens belöning, 6 guldpengar.

Omgång: 1 2 3 4 5 6 7 8

Torkil Mager
(Emil Schön)

Anfall: I D I* I D D I
Försvar: D I I I D D I

Ragnus
(Erik Törnkvist)

Anfall: D D I I D D I
Försvar: D I I D D D D

- Nästa match är redan igång. Den har ett mer instensivt tempo. Mad och Luzbel går in i en tuff närkamp på en gång. Hugg och stötar avlöser varandra i ett rasande tempo. Blod stänker omkring kämparna. Mad utstöter ett kämparvrål och stöter svärdet med full kraft i Luzbel. Luzbel faller till marken. Mad ropar inte något han gör som Torkil, bigar djupt för Rexius, plockar upp 4 guldmynt och lämnar arenan. Och med det var det slut för den här gången. Det blev inga extra nummer den här gången. Det var som vanligt dåligt med gladiatorer.

- Nästa gång skall turneringen avgöras. Finalen går mellan Torkil Mager som har varit i toppform hela tiden och Mad Martigan som helt oväntat är i final trots att han förlorade sin första match i turneringen. Så kan det gå. Må väl. Vi syns om en vecka.

Utmaningar: Mad Martigan utmanar alla.

SPEC.: 1. Pirokles: Extra tålighet, Extra snabb
2. Torkil Mager: Extra styrka
9. Ragnus Extra tålighet

3. Kharz "Släggan": Välj förmåga! 6. Luzbel de la Tizona: Välj förmåga!

Nästa omgång, FINALEN: 2 - 1

LEVANDE GLADIATORER,

ERF. GULD VECK. VUN. FÖR. DÖD.

1. Pirokles	(Joakim Spångberg)	4	0	15	10	2	6
2. Torkil Mager	(Emil Schön)	2	7	15	4	3	1
3. Kharz "Släggan"	(Jesper Olsson)	5	0	13	1	4	-
4. Brillius Dräpius	(Joakim Wallbing)	4	1	13	2	1	-
5. Jodur "Vrålet"	(Mikael Jonsson)	2	0	12	0	2	-
6. Luzbel de la Tizona	(Erik Ny)	5	1	10	1	4	-
7. Musculus den Store	(Magnus Lundgren)	4	1	8	2	2	1
8. Sobrius Vertia	(Karl Grandin)	1	1	8	0	1	-
9. Ragnus	(Erik Törnkvist)	1	0	8	3	3	1
10. Puff	(Emanuel Berglund)	3	1	8	1	1	-
11. Åke Ångvält	(Markus Lindström)	1	1	5	0	0	-
12. Drazur Dräparen	(Johannes Jönsson)	0	1	4	0	0	-
13. Maximus Fighticus	(Thomas Nilsson)	0	1	4	0	0	-
14. Caligula Medragone	(Erik Lindblom)	1	1	4	1	0	1
15. Mad Martigan	(Martin Brodén)	2	5	4	1	1	-
16. Fegear Waahr	(Morgan Johansson)	0	1	4	0	0	-
17. Probus den Tyste	(Björn Westling)	1	1	4	1	0	-
18. Eddie	(Fredric Lundström)	0	1	4	0	0	-
19. Palle Pucksnok	(Niklas Strand)	1	1	4	0	1	-
20. Joe Jihad Twisted N.	(Johan Lindström)	1	1	4	0	1	-
21. Fråget Ecken	(Per Almroth)	1	1	4	1	0	-
22. Sven Domen	(Mattias Axelsson)	0	1	4	0	0	-
23. Biggus Dickus	(Daniel Markstedt)	1	1	4	1	0	1
24. Herr Grantopp	(Magnus Cassersjö)	1	1	4	1	0	1
25. Eryx Dio	(Niklas Ytterberg)	0	1	4	0	0	-
26. Banko Mörbultare	(Peter Lindgren)	0	0	3	0	0	-
27. Gestur	(Henrik Alpsten)	0	1	1	0	0	-
28. Slaktar-Bengt	(Jesper Währner)	0	1	1	0	0	-
29. Anaxagoras	(Per Wetterstrand)	0	1	1	0	0	-
30. Rargan Goatbeard	(Dan Hörning)	0	1	0	0	0	-
31 Jason	(Niklas Jansson)	0	1	0	0	0	-



-RI92-

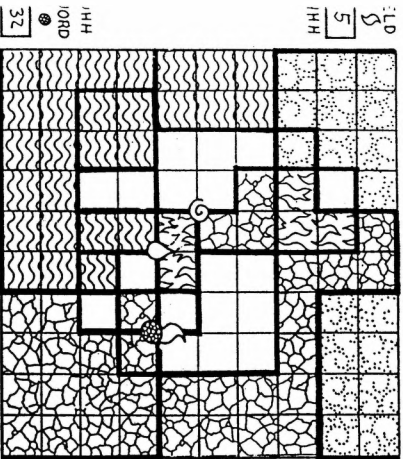
FANTASY BLITZ-BALL LEGAUE

Jag tänkte jag skulle berätta lite om det bästa PBM:et i Sverige, i alla fall enligt mig, just nu. Moderator för spelet är Magnus Cassersjö och det är också han som konstruerat det. Spelet är en blandning av Bloodbowl och United, men en jämförelse med datorspelet footballmanager är inte helt felaktig heller. Det är fel att enbart jämföra med united eftersom F.B.B.L. är mycket mer avancerat. Det största skälet är att F.B.B.L har ett delvis fritt orderformat som gör spelet mycket variationsrikt. Spelet går ut på att föra sitt Blitzballag till ligaseger, men det är bara huvudmålet. Tre cuper plus en mängd andra tävlingar ingår också. Bland dom kan man nämna Golden Jaws, orchernas boxningstävling och Miners Winers, dvärgarnas ölhävertävling. Precis som namnet visar spelas Blitzball i fantasymiljö. Laget man är manager för består av en av följande raser: alver, mörkalver, dvärgar, orcher, uruk-hai, troll, hobgoblin, barbarer, soldater eller sjömän. Varje ras har sina för och nackdelar som man bör överväga när man väljer ras eftersom man inte får blanda spelare från olika raser i samma lag. Det finns dock ett undantag till endast en rasregeln och det är de sk fribrytarna som kan vara av en annan ras. Fribrytarna är de största profilerna och de är också oftast de bästa spelarna. Fribrytarna är spelare som kan hyras som en frilansare ungefär, men de stannar bara så länge i ett lag som de själva vill. Blitzball är ett väldigt tufft spel och skador är vanliga, tom dödsfall förekommer så det är viktigt att man har bra skydd till sina spelare. För alver är skydd ett måste eftersom de är de klenaste spelarna, men om man har ett trollag så är det nästan slöseri med pengar. Vapen på planen är ingen ovanlighet. Vanligast är dolkar och knogjärn, men även större vapen går att få in på plan bara man mutar domaren tillräckligt. Magi är en annan sak som kan påverka matchens utgång om den används rätt. Det finns flera olika besvärjelser man kan använda och ännu fler är under utveckling. Förutom de saker som står i regelboken så finns det en mängd saker man kan göra om man har lite fantasi. Laget Demons of Doom råkade tex ut för en bomb i deras omklädningsrum, och flera lag har fått spelare nedslagna av någon som kallar sig Vita Spjutet eftersom de inte betalat beskyddspengar. Självt har jag gjort en mängd udda saker men dom vill jag inte berätta om nu eftersom det kan hjälpa andra som läser detta. Spelet utvecklas hela tiden, och på senare tid har magiska föremål börjat användas. Magiska drycker och örter är en annan sak som kommer läggas till snart. PBM:et är nästan helt datormoderat vilket har möjliggjort att hela 28 spelare kan vara med. En version 2 är på gång, och med den kanske ett ännu större spelarantal möjliggörs. En av de viktigaste sakerna med ett PBM är att det kommer regelbundet, och på den punkten är F.B.B.L. ett föredöme. Ungefär var tionde dag brukar något rassa till i brevlådan. I en intern undersökning bland dom som spelar F.B.B.L. gavs spelet 9,3 poäng av 10 möjliga vad det beträffar spelvärde, och det tycker jag visar att det är fler än jag som gillar det här PBM:et. Hittills har 12 drag spelats och inget tyder på att Magnus tröttnat på spelet, snarare tvärt om. Om ni får chansen så spela med ni också.

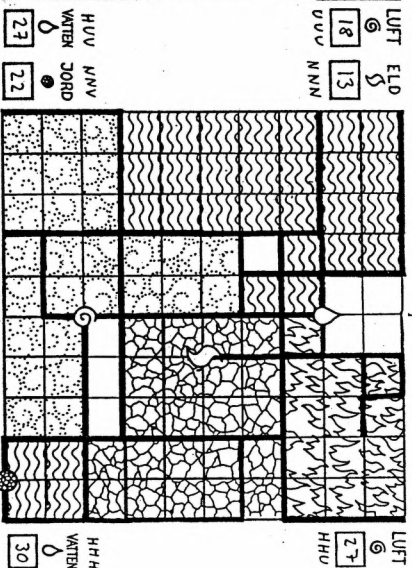
Åke Storm

परीक्षा

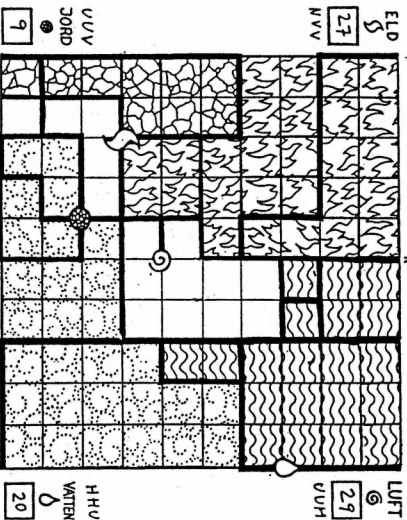
PARTI THIRVA



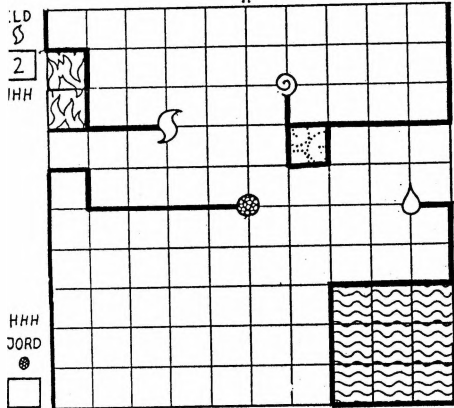
PARTI LOTVA



PARTI KAPVA

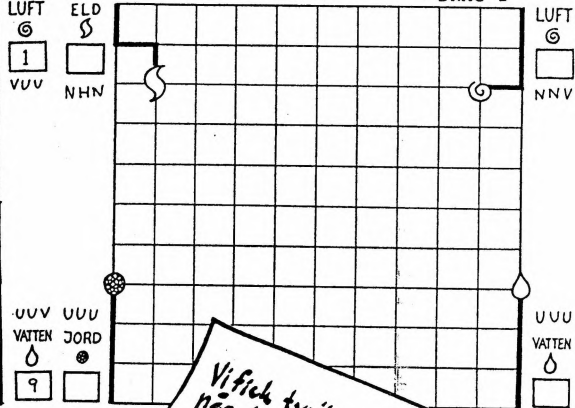


PARTI LAMBDA
A



PARTI MY
M

DRAG 1



Vifick tyvärr inte i väg
 något medelande om vem
 som är vem till de berörda
 spelarna med det följande
 nummret. Jag hoppas att
 det finns tillsammans med
 detta nummer. M



- VAD MENAR NI MED ATT DIM:A?!

The Keys of Medokh

av Jesper Währner

När jag skrev den förra spalten så skrev jag att, en annan alvstam hade hunnit före mig med att bygga en stad på slätterna väster om min skog, och att jag funderade på att ta den ifrån honom och erbjuda honom nån sorts kompensation i utbyte. Riktigt så blev det inte. Visserligen tog jag staden ifrån honom men jag insåg det onödiga i att erbjuda honom nån sorts kompensation för det. Dels är hans hemregion hyfsat långt ifrån mig med en bergskedja emellan, vilket skulle göra hans hemland väldigt sårbart om han bestämmer sig för att ta tillräckligt många trupper därifrån för att utgöra något militärt hot mot mig, dels har alven även byggt i bergen emellan oss och utsätts samtidigt för Uls vilda attacker där. Det starkaste skälet är dock det faktum att Mats Hulténs människostam The Horseclans of Skar, tillsammans med min sedan länge allierade The Horseclans of Angar och mig planerar en attack på Alvstammens (The High Elves of the West) granne och allierade människostammen The Horseclans of Kaliharai, något som förmodligen kommer att göra alla fredsförhandlingar med Alven meningslösa.

Drag 20 var säkert ingen speciellt stor dag i Medokhvärldens historia, men det var en stor dag för mina alver som för första gången i spelet slogs mot någon. Jag hade sönder sammanlagt åtta av alvens regementen alltemedan jag endast förlorade fyra själv för att nästa drag promenera in i den i princip obevakade staden. En fördel med att anfalla rasfränders städer är att en stor del av befolkningen kan bo kvar i städerna efter ockupationen.

Finns det då inga orosmoln på himlen? Jorå, fattas bara annat. Genom en GM-blunder så skickades ett alliansnyhetsblad avsett endast för medlemmarnas ögon ut till alla spelarna med drag 20. I detta nyhetsblad deklarerade orcen som jag just förhandlat mig till en fred med (Ni kommer väl ihåg honom "Malakai the Mystic") att han precis skulle inleda strid med 5, 14 och 15. (Ul, jag och Borimor). Ett anfall av hybrid? Tror han att han kan hoppa på oss alldeles själv? (Nåja Borimor är avhoppad eller har en ny spelare som jag dock fortfarande inte har hört något ifrån, och Ul är i krig med två av Malakais allierade. Han kanske har något lur för sig.) Jag skrev i alla fall till honom och förklarade att hans ondskefulla planer var upptäckta och bad om en förklaring. Jag fick ett snabbt svar där han påstod att han bara hade väntat sig att jag och Ul skulle

anfalla honom ifall hans krig mot Borimor gick för bra. Hm... Jag vet inte hur mycket jag litar på honom i det fallet. Fast det vore ju skönt att kunna lita på honom så jag kan använda fler trupper i det kommande kriget mot Kaliharai...

Orcen avslutade sitt brev med att förklara att han planerade att göra något som han förväntar sig kommer att dra på sig vreden från åtskilliga andra stammar utan att för den sakens skull vara offensivt mot någon. Jag undrar vad katten det kan vara? Den som lever får väl se...

För första gången vågar jag mig på att utforska en ruin det här draget. Jag skickar in tre regementen eskorterade av åtta mystics för att se vad som händer i en ruin i min skog. Jag återkommer med en rapport om vad som hände...

Mikael Jonsson har listat ut hur startvärdena för truppernas terrängskills räknas ut. Alla nya trupper får 50 i rasens favoriterräng, 25 i den näst mest populära och 15 i den tredje uppfifrån. Dessutom får man ytterligare 25 i den terräng som staden man gör dem i står i. Till detta skall man lägga Natural lore värdet delat med två. Ex: har man 50 i natural lore och gör nya trupper i sin favoriterräng så får man $50 \text{ (favoriterräng)} + 25 \text{ (terräng staden befinner sig i)} + 25 \text{ (NL/2)} = 100$ i skillet för favoriterrängen. Samma trupper får i tredjehandsfavoritloren $15 \text{ (tredjehandsfavoriterrängen)} + 25 \text{ (NL/2)} = 40$.

Slutligen har jag en liten begäran om feedback till den här kolumnen. Det är inte så många av Gränslandets läsare som spelar längre så den kanske inte har så stort allmänintresse längre. Dessutom utvecklas spelet ganska långsamt så det kanske är svårt att upprätthålla läsarnas intresse under perioder då inte så mycket händer? Eller vad tycker ni? Den kanske är rolig att läsa ändå. Eller skall den vara kvar fast bara i vartannat nummer? Skriv till brevspalten och säg vad ni tycker, eller direkt till mig om ni inte tycker om publicitet.

Något annat som vore trevligt vore om nån kunde göra lite lämpliga illustrationer till den här spalten. Naturligtvis kunde man ju knycka illustrationer från regelboken men det känns inte riktigt rätt att göra det. (I första spalten gjorde jag visserligen det men det var för att så många hade frågat vad en kobold var för något så jag tyckte att jag skulle visa hur en ser ut.)

IRAN OSTOPPBART

JEMEN NU TOTALT UNDER AMERIKANSK ÖVERHÖGHET

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

F Sai - Gaz, A Ela S (F Sai - Gaz), A Aqa - Amm, F Alx - EAS (Gick inte), A Cai - Sai, Qus - Cai, F GAD - Dji (Gick inte)

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

A Rut S Egyptisk (A Aqa - Amm), A Bag - Maw, A Has - Ale, A Ada S (A Has - Ale),
A Erz S (A Ada) (Bruten), A Keh - Bas, A Aba - Shi (Gick inte), A Kuw S (A Riy),
A Riy S (F SHO - Bah), F GER S (F SHO - Bah), F SHO - Bah

Israel: Dan Höming, Box 25006, 100 23 Stockholm, 08-6566783.

A Jer S Syrisk (A Amm - Ela) (Inget sådant drag), F Hef - Leb, F EAS - Gaz (Gick inte),
A Dam S Turkisk (A Ham)

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

Drag Inte Mottaget! A Uba Hold (Ret: - Mua (SL)), UTSLAGEN!

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

A Kon - Erz (Gick inte), A Ale - Has (Gick inte, Ret: - POFF!), A Amm Hold (Ret: - Hef), F Cyp Hold

Turkiet & Väst: Oskar Kinding, Odlingsv. 14A, 183 34 Täby, 0762-51302.

Drag Inte Mottaget! A Ham Hold

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

A Jid S Jemisk (A Uba - Riy) (Inget sådant drag), F BAB - Dji (Gick inte), A San S (A Ade - Uba),
A Ade - Uba, F Ker - Shi (Gick inte), A Bah - Uae

REMIFÖRSLAG: Ensam seger till Iran blev det inte. Nya remiförslag: 1. Iran & Egypten.

2. Jemen, Israel, Syrien & Turkiet.

Om samtliga spelare röstar för något av förslagen med nästa drag, så vinner de som står med en delad seger.

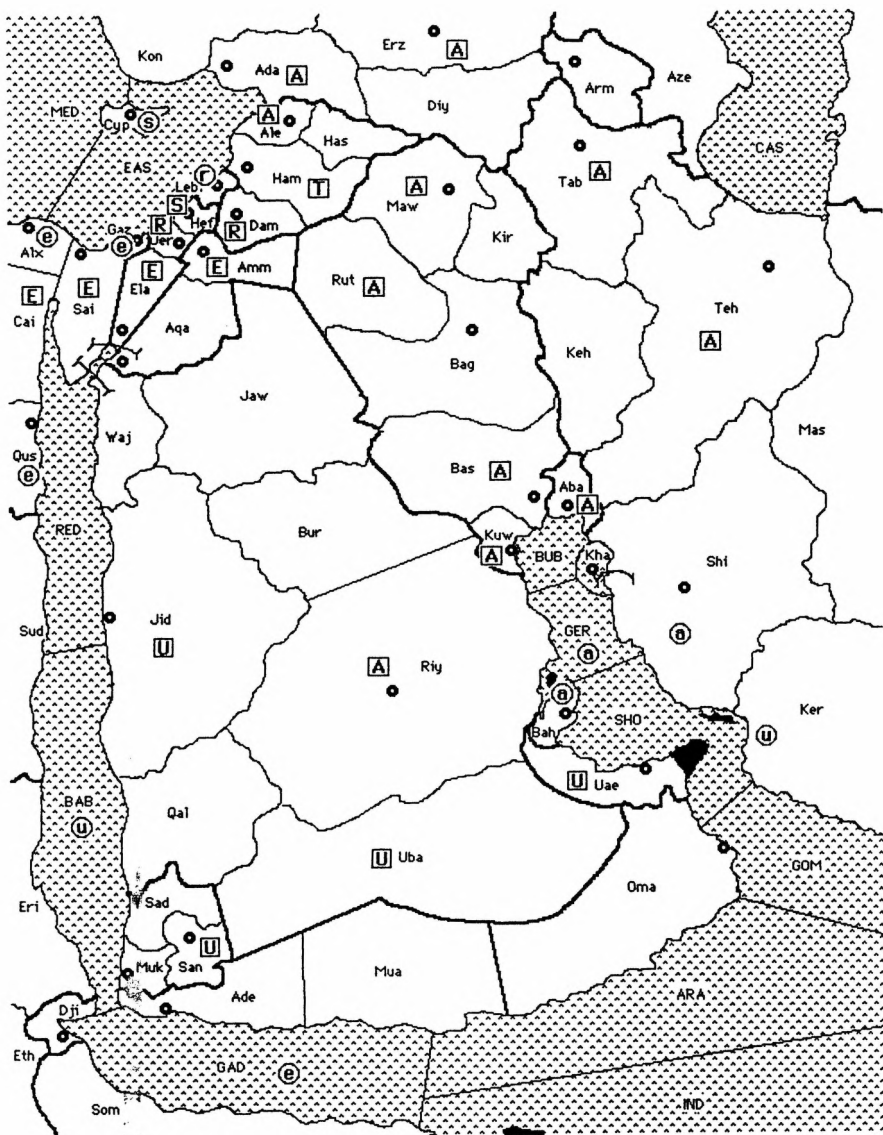
DAG 56 (byggningar)

Supply centres		Bygger:
Egypten:	Alx, Sai, Qus, Aqa, Ela, Dji, Amm, +Gaz	8 (+1) F Qus
Iran:	Tab, Teh, Shi, Aba, Kha, Bas, Bag, Maw, Arm, Kuw, Erz, +Ada, +Ale, +Riy, +Bah	15 (+4) F Shi, A Teh, A Tab <i>EN FÖR LITE!</i>
Israel:	Jer, -Gaz, -Hef, Dam, +Leb	3 (-1) Riv: F EAS (SL)
Jemen:	-San	0(-1) Riv: A Mua, UTSLAGEN!
Syrien:	-Ham, -Ale, -Ada, Cyp, +Hef	2 (-2) Riv: A Kon (SL)
Turk. & V.:	-Leb, +Ham	1 (-)
USA & S.:	Jid, -Riy, -Bah, Oma, Uae, Muk, Ade, +San	6 (-1)

Utslagna: Irak (Dag 25)

CNN RAPPORTERAR

ISRAEL - EGYPTEN: Otrogna hundar!!! Lämna Israel nu!!! **ISRAEL - SYRIEN:** Oh great war-chief what do we do now? **ISRAEL - TURKIET:** I am right behind you! **ISRAEL - USA:** Kom upp med din flotta och hjälp oss mörda Irans lakej Egypten!! **SMÅAKTSALLIANSEN - ALLA:** Rösta på Jemisk-Israëlisk-Syrisk-Turkisk seger eller möt konsekvenserna! **SYRIEN - ALLA:** Vi ska aldrig ge upp!



DAG 30 (17 September 1990)

- TOLD YOU SO -

TILLFÄLLIGT LUGN I MELLANÖSTERN

VÄSTMAKTERNA FÖRBÄTTRAR SINA POSITIONER

Egypten: Mattias Engelbrand, Ekuddsv. 1 4 tr, 131 38 Nacka, 08 - 7184939.

A Aqa S (A Amm), F Ela S (Sai), A Sai S (F Ela) (Bruten), F RED S (FEla), A Amm S (Ela)

Irak: Daniel Nilsson, PL 3467, 140 41 Sorunda, 0753 - 405501.

A Bas Hold, A Keh - Teh (Gick inte), A Tab S (A Keh - Teh), A Shi Hold (Inga order)

Iran: Magnus Lundgren, Berghöjdsgr. 12, 422 49 Hisingsbacka, 031 - 552764.

A Bag S (Kuw - Bas) (Inget sådant drag), A Mas - Teh (Gick inte), A Aba S (A Mas - Teh)

Israel: Olov Liljeborg, Poste Restante, 750 26 Uppsala, Har inget Tel.nr! Skriv!

A Gaz - Sai (Gick inte), A Jer S Turkisk (A Dam - Amm), A Hef S Turkisk (A Dam - Amm)

Syrien: Daniel Lundgren, Tornv. 17, 184 92 Åkersberga, 08 - 7329168.

A Maw - Ham (Gick inte)

Turkiet & Väst: Johan Almqvist, Runbrov. 15, 198 00 Bålsta, 0171 - 58553.

A Erz - Arm, A Diy S (A Erz - Arm), A Ada - Has, A Ale - Ham (Gick inte), A Ham - Leb,
A Dam S (A Ham - Leb), F EAS S (A Ham - Leb)

Usa & Saudi: Hanz Johansson, Norra Ersmarksg. 64, 902 31 Umeå, 090 - 124318.

F Jid - Waj, F Muk - BAB, A San - SAD, A Ade - Uba, F Oma - SHO, A Riy - Bur,
A Kuw S (A Riy - Bur), A Jaw S Egyptisk (A Amm)

REMIFÖRSLAG:

1. Turkiet.
2. Turkiet & Israel.

Om samtliga spelare röstar för något av förslagen med nästa drag, så vinner de som står med.

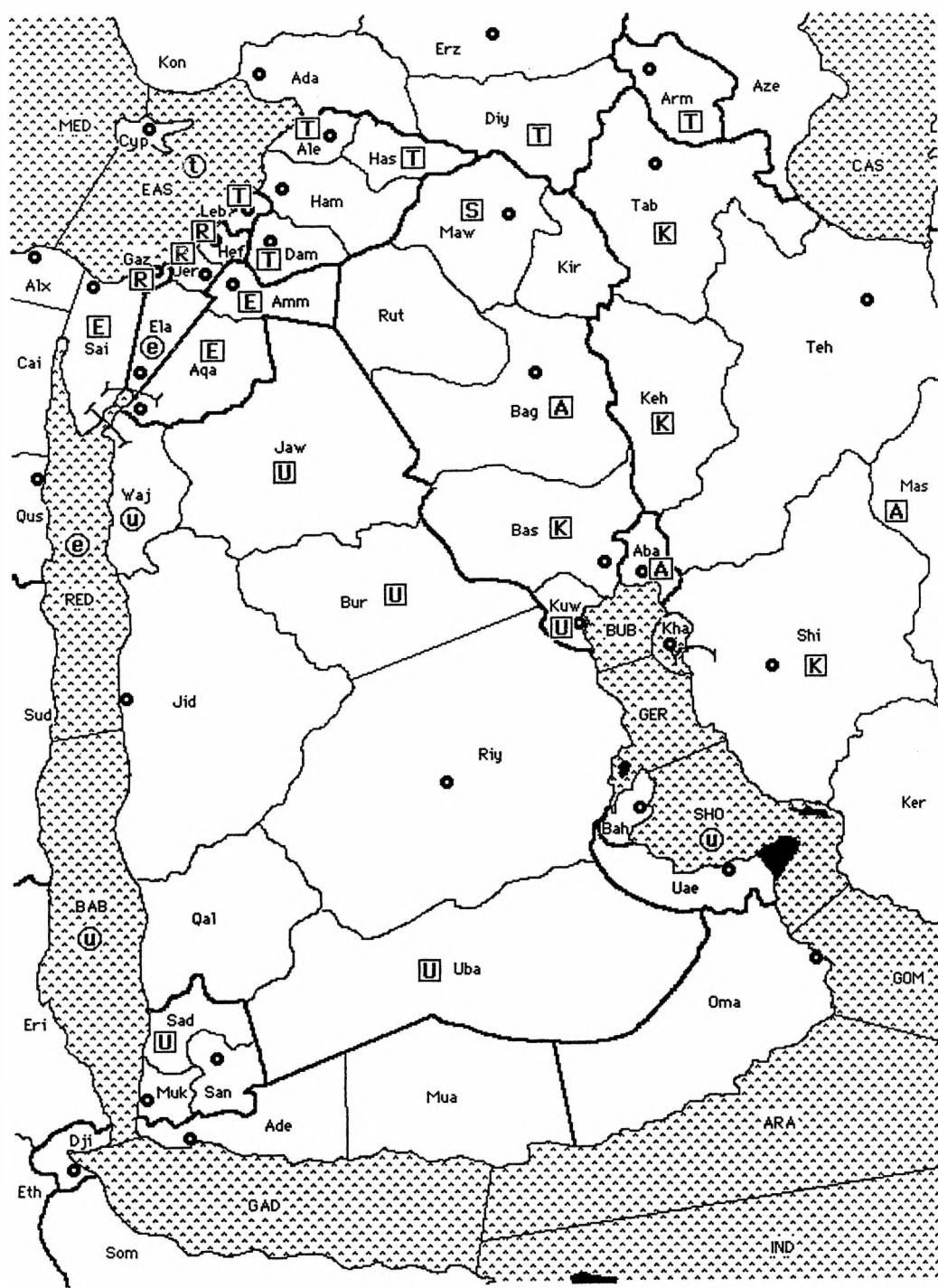
CNN RAPPORTERAR

EGYPTEN - TURKIET: Svik mig inte nu! **ISRAEL - EGYPTEN:** Rättfärdighetens svärd skall vina över er

Israels barn kan inte besegras! Många har försökt - alla har misslyckats... **SAUDI-ARABIENS**

FOTBOLLSLAG - EGYPTENS DITO: Skulle ni vara intresserade av en vänskapsmatch mellan våra lag, jag har redan bokat speltid och spelplats, 15 oktober 1990 i Erz. **SYRIEN - IRAK:** Sorry. **USA - IRAN, IRAK:** Låt bli Syrien, jag skulle bli väldigt upprörd om han krossas. **USA - JEMEN:** Adjö, och tack för fisken. **USA - SYR:** Kämpa på, jag skall försöka komma till din hjälp. **USA - TUR:** Jag har inget otalt med dig men om du anfäller Egypten, Irak, Syrien eller Iran så har du ännu en fiende.

OBS! Ja just det! DAG 5 drag är varanna gång, och ni skall skicka in byggorders med nästa drag.



EGYPTEN RETIRERAR

FRED I VÄSTER NÄR TURKIETS OCH ISRAELS LEDARE TAR SEMESTER

Egypten: Erik Ny, Fältv. 12, 784 61 Borlänge, 0243 -27360.

A Sai - Cai, A Aqa - Sai, A Jaw - Aqa, F RED - Qus

Irak: Björn Westling, Våglångdsg. 35, 502 46 Borås, 033 - 135688.

A Ada - Ale, A Maw S Syrisk (A Rut - Ham), A Bag S (A Bas - Keh), A Bas - Keh, A Bür - Bas

Iran: Erik Törnkvist, Axtorp 4450, 260 80 Munka Ljungby, 0431 - 30822.

A Teh - Keh (Gick inte), F Aba S (A Teh - Keh) (Omöjligt!), A Arm - Aze, A Kha Hold

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

Drag Inte Mottaget! A Hef Hold, A Jer Hold, A Amm Hold, A Gaz Hold, A Ela Hold

Reserv: **MATTIAS ENGELBRAND** kallas! Men Jocke har chansen att återta kontrollen!

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

A San - Ade, F Sud - RED, F BAB S (F Sud - RED), A Eri - Sud

Syrien: Daniel Lundgren, Tornv. 17, 184 92 Åkersberga, 08 - 7329168.

A Rut - Ham

Turkiet & Väst: Joakim Wallbing, Rågrindsv. 31, 943 00 Öjebyn, 0911 - 65687.

Drag Inte Mottaget! A Erz Hold, A Has Hold, A Ham Hold (Ret: - Dam (SL)), F Leb Hold, F EAS Hold

Reserv: **JOHN ROBILLARD** kallas! Men Jocke har chansen att återta kontrollen.

USA & Saudi: Dan Hörning, Box 25006, 100 23 Stockholm, 08 - 6566783.

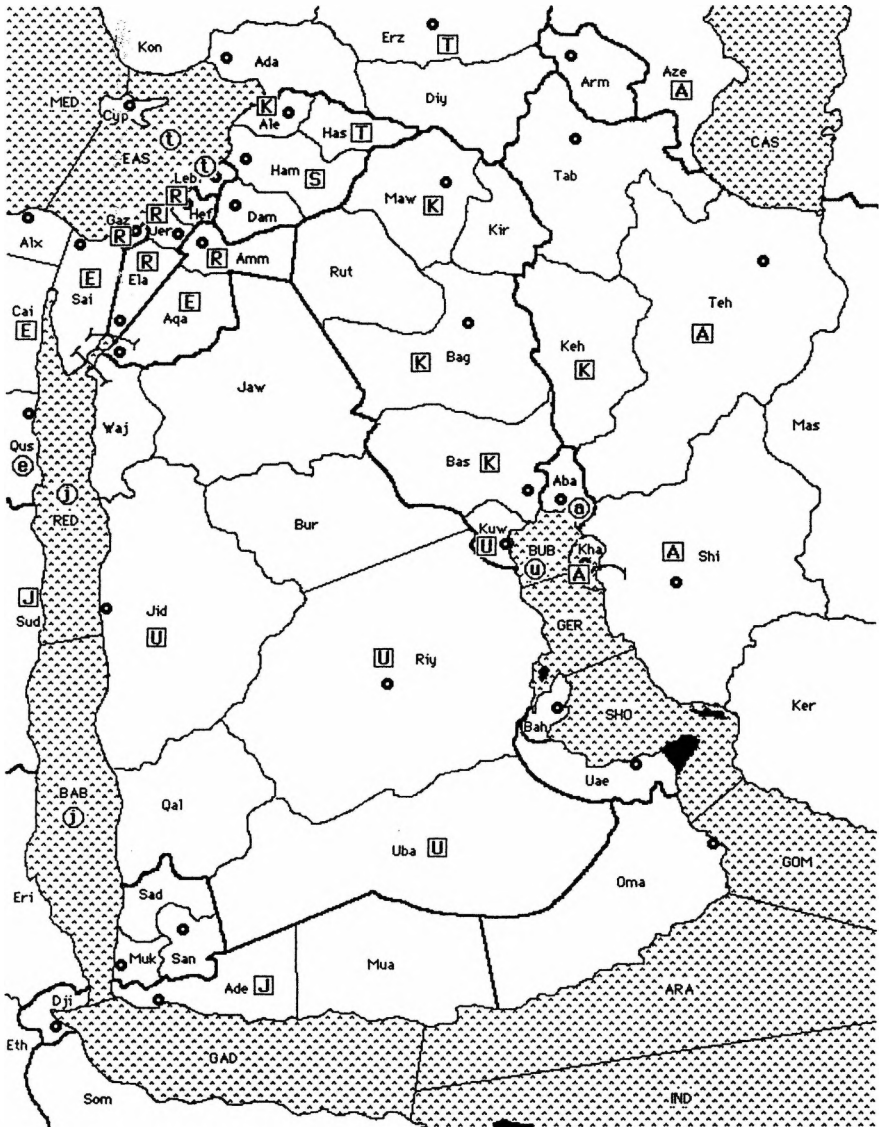
A Kuw Hold, A Jid - Riy(Gick inte), A Uba - Riy (Gick inte), F BUB S (A Kuw)

DAG 26 (byggingar)

	Supply centres		Bygger:
Egypten:	Alx, Sai, Qus, Aqa	4 (-)	-
Iran:	Tab, Teh, Shi, Aba, +kha	5 (+1)	A Shi
Irak:	Maw, Bag, Bas, -Kuw, -Jid, Ada, +Ale	5 (-1)	-
Israel:	Jer, Ela, Hef, Gaz, Amm	5 (-)	-
Jemen:	Muk, San, Ade, Dji	4 (-)	-
Syrien:	-Dam, +Ham	1 (-)	-
Turk. & V.:	Cyp, Erz, -Ale, -Ham, Leb, +Dam	4 (-1)	Riv: A Dam (SL)
USA & S.:	Riy, Bah, Oma, Uae, +Jid, +Kuw	6 (+2)	A Riy (En för lite!)

CNN RAPPORTERAR

EGYPTEN - ALLA: Var kommer alla flickor i pressen ifrån? Några sådana finns inte i Egypten. Är det därför som vi aldrig blir fler? **EGYPTEN - ISRAEL:** De egyptiska styrkorna har nu beslutat sig för att dra sig tillbaka från striderna öster om Röda havet, men begär fortsatt kontroll över Al-Aqabah (Aqa). Fred önskas omedelbart. **GENERAL SCHWARTZENEGGER - IRAK:** Oh, were they calenders? My men used them as toilet paper! All those funny arabic signs looked just like shit to them! **IRAK - SYRIEN:** Jag fruktar att det är dags för "Ajöss och tack för fisken"! **IRAK - IRAN:** Fear your destiny! **IRAK - USA:** Vi ljuger aldrig, må blixten slå ner om vi... ZZAP! **IRAN - USA:** Allians mot vår gemensamme fiende Irak?

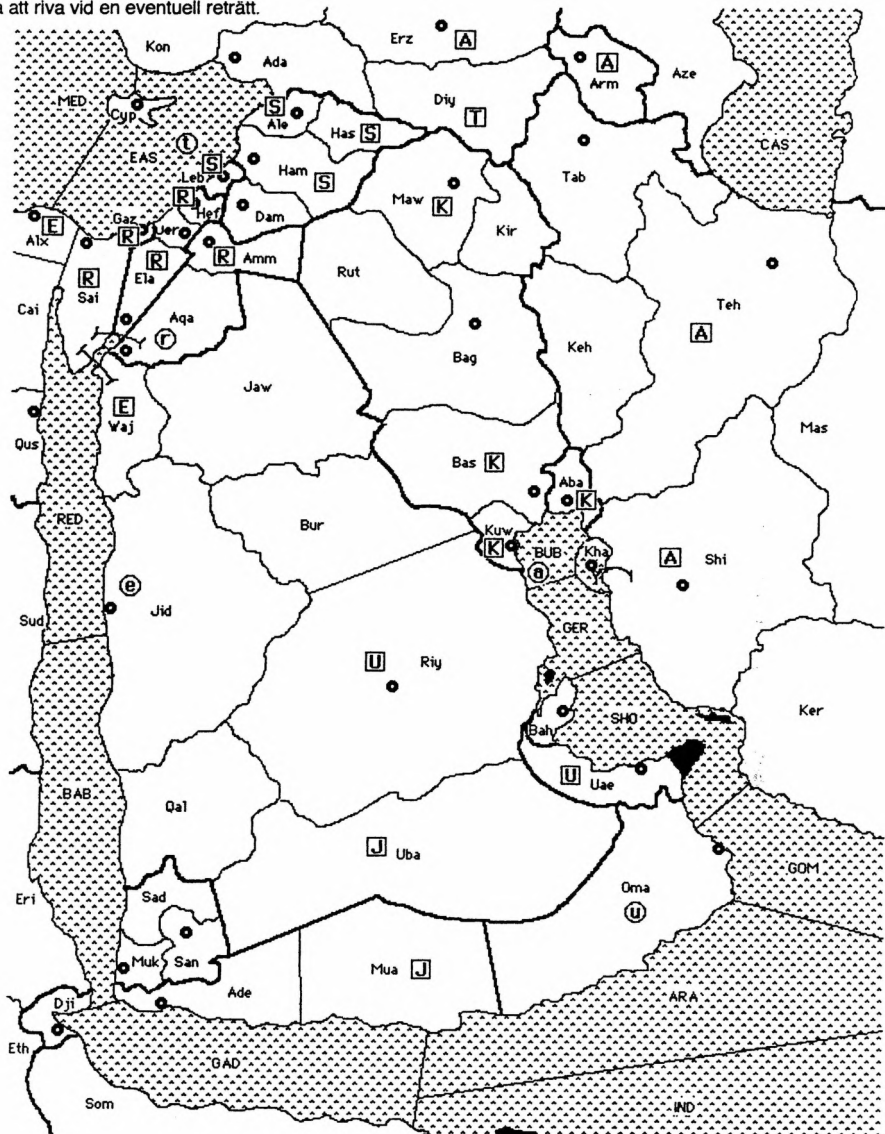


VAPENVILA !

FÅ NÄRVARANDE VID FNS FREDSMÖTE

Allt för många spelare struntade i att skicka in drag till denna gång, så jag skjuter omgången till nästa nummer. Följande länder skickade in drag och behöver inte skicka in nya: Syrien, Israel, Iran och Irak.

OBS! Skicka med bygg orders! Och tänk på att man bara kan bygga på sina ursprungliga hembefolkningscentra. Och det går inte att riva "frivilligt" för att sedan bygga något annat. Man kan bara välja att riva vid en eventuell reträtt.



AEEGIRTI!

eller ett svar till Björn von Knorrings 'Etik i Diplomacy'

Del 1 - Reglerna kontra Element #4

Det var med en viss bestörtning jag läste början på Björns artikel i Gränslandet nr 15, jag var tvungen att läsa igenom min regelbok (från feb 1982) två gånger för att försäkra mig om att det visst inte är så, att regelboken tillåter sådant som att stjäla varandras pennor eller ställa ut fler pjäser än man är berättigad till. Det är sant att det inte står uttryckligen att man inte får stjäla någons penna, men så står det aldrig i spelregler. Ändå finns det en (tyst) överenskommelse spelarna emellan, oavsett spel, att här begränsar vi oss till att spela enligt spelets premisser och inte agera utanför spelets föreställning om möjligheterna. Det står inte i Monopols regler att man inte får gömma hus för varandra, eller i Bridge-reglerna att man inte får riva motståndarnas kort i småbitar och stampa på dem, eller i Juntas regler att man inte får elda upp varandras pengar när tillfället ges; man gör bara inte sådant. Antingen därför att det förstör spelet eller också därför att det är fusk, dvs regelvidrigt.

Enda stället som det står uttryckligen att man kan och bör fuska (som jag har sett) är i Rod Walkers "The Gamers Guide to Diplomacy". I ett väldigt förvirrat avsnitt (Element #4-Cheating) propagerar författaren mot: psykisk tvång ('bullying'), för mycket hederlighet och överenskommelser ingångna innan spelets början¹, samtidigt som han uppmuntrar folk till: förfalskning, orderstöld och utställning av pjäser utan täckning. Han skriver att reglerna inte står i vägen för sådana tilltag men samtliga tre förfaringssätten är regelvidriga! Husregler kan tillåta sådant, och om man läser avsnittet noggrant kan man se att vissa spelgrupper har haft ganska underliga 'husregler' (umgängesnormer passande fulla snorungar) men enligt spelets regler är alla dessa tre aktiviteter FUSK! Till de av er som hävdar att reglerna tillåter sådant eftersom de inte uttryckligen förbjuder detsamma vill jag bara säga 'läs reglerna'. Förfalskningar och orderstöld går långt utanför det tillåtna enligt "VII. 4. Mechanics of writing orders" (från Rules for Diplomacy 2nd Edition/feb. '82) där det står att "Each player writes his "orders" on a slip of paper, usually keeping them secret, and these orders to the armies and fleets are all exposed at once." Här står det att spelaren skriver sina order, (ingen annan får göra det), att spelaren väljer att hålla dessa hemligt eller inte (och vill han röja dessa bör han inte göra det muntligt - XIV. 1.), samt att alla order visas upp samtidigt (inget utrymme för stöld, för då är det inte "alla").

Vad gäller "The 'Flying Dutchman'" (en extra enhet som smusslas på spelbrädet när ingen ser på) så är det ett så stort regelbrott att man bör sparka förövande ur spelet och förklara hans/hennes land under CD. Det

¹ingen av dessa kan sagas vara fusk, egentligen, men psykning är dåligt därför att det förstör spelet för den utsatta spelaren.

är precis detsamma som att gömma ett äss i rockärmen i poker, och ingen godkänner sådant spel. Endast i postspel, där det är brukligt att husreglerna fordra att modereringsfel måste påtalas innan nästa ZAT, kan det hända att någon får behålla fler enheter än det finns underlag till. Ingenstans i reglerna står det att man får göra sådant utan det står uttryckligen att: "A country may have only as many armies and fleets on the board as it controls supply centers. ... A country gains or loses units in accordance with the number of supply centers it holds" (V. Underlying economic structure of the game (supply centers)); samt "After the Fall moves ... and the retreats ... each player's number of units must (min understrykning) be adjusted to equal the number of supply centers his Great Power controls." (XIII. 2. Building and removing units (adjustments)). Spelaren måste justera antalet enheter, han/hon får bara göra det efter höstomgången. Längre fram i XIII. 2. står det att spelaren måste riva enheter om han/hon har fler än tackas av produktionscenterinnehav, men får endast riva övertaliga enheter, inte fler än behövs för att komma ner till rätt nivå. Det finns lite utrymme för regeltolkningar vad gäller byggandet av enheter, 'måste justera' kan ställas mot 'får bygga' så kanske man kan tillåta att en spelare väntar med att bygga enheter som han/hon har tackning för, men ingenstans står det att man någonsin får ha fler enheter än produktionscenter på brädet. Flygande Holländare är F U S K! Ännu vidrigare är idén om att ställa ut en extra pjäs tillhörande någon annan spelare för att kasta misstankar om fusk på honom/henne. I en turnering som jag ansvarade för skulle jag verka för diskvalificering, omedelbar avstängning från allt vad Diplomacy hette under ett års tid, förlust av samtliga poäng i Diplomacy rallyt, brädbrytning (mot den skyldiges huvud) på allmän plats, samt skyldighet att bära en skylt på sig under Diplomacy turneringar fem år framåt i tiden med texten "Fuskpelle" i stora självlyssande bokstäver!

Rod Walker läser reglerna som fan läser Bibeln, och jag tror att anledningen till det hela är en enda meningen (i avsnitt IV. 2 'Diplomacy'), den om tjuvlyssning. Utan att gå för djupt in i det amerikanska språkets mysterier vill jag påpeka att "They may try to overhear the conversations of others" bör tydas "Kanhända att de försöker tjuvlyssna" och inte "De får försöka tjuvlyssna", dvs meningen är en del av en längre skildring av sådant som kan förekomma under en diplomatirunda. I hela avsnitt IV.2 finns bara två 'regelpåståenden': första meningen, där det står att "Under diplomatirundor får spelaren säga vad helst han/hon vill."; samt sista meningens huvudsats, "Reglerna binder inte spelaren till något av det han/hon sagt"; allt annat är mer 'så här kan det gå till'. Således ska meningen om tjuvlyssnandet inte uppfattas som en regel om det man bör göra, bara att diplomatiska överläggningar inte är skyddade mot tjuvlyssnande medspelare (här står inget om att utomstående får 'spionera'). Därur kan man inte härleda andra 'regler' som tillåter 'fusk', men det är det som Rod Walker tycks göra. Han kanske blev så upphetsad av att kunna göra saker som normalt anses vara fula

(tjuvlyssna och ljuga) att han trodde att allt annat var tillåtet också. Jag kan bara upprepa att där har han fel, varken tjuvtittande på andras order, orderstöld eller förfalskningar tillåtas av reglerna. Var han får idén om att extra enheter bara är olagliga om någon reagerar fattar jag inte; ingenstans står det att det är någon annans skyldighet att hålla reda på att antalet enheter överensstämmer med antalet produktionscentrer utan spelaren uppmanas ta hand om detta själv.

På det hela taget så tror jag att Element #4-Cheating ska förkastas, det är (luddigt) skrivet utifrån en spelares väldigt speciell erfarenhet och kan inte användas för att rättfärdiga avsteg från reglerna, utan endast som ett exempel på vissa konstiga husregler. Det skulle vara intressant att få höra Rod Walker (eller någon av de andra amerikaner som uppfattar Diplomacy inte som ett spel utan som en vild lek), att förklara sin förkärlek för avsteg från, inte bara reglerna, utan också vanlig hyfs.

Alltså Björn, i Diplomacy är det tillåtet att bryta mot vissa moralregler (mot lögn, mot tjuvlyssnande, mot ryktesspridning) men endast i den omfattning som spelet tillåter. Falskspel regleras i själva verket ganska hårt, ty vad återstår av Rod Walkers fusk? Tjuvlyssnandet och avsiktlig felskrivning av order. Det är det du får göra, enligt reglerna.

Del 2 - Speletik och spelmoral

Vad är då skillnaden mellan speletik och spelmoral? Etik brukar uppfattas som läran om moraliska system, dvs försök att upprätta regler för rättfärdigt agerande. Jag skulle säga att man kan lätt skriva speletiska regler, så fort man kommit överens om det som är spelmoralisk korrekt. T ex, man kan ha en husregel som säger att det inte är tillåtet att sno någons penna (om man umgås med ohysat folk), eftersom det förstör spelet. Alla kan se att spelet lider om någon spelare, pga aktioner utanför spelets premisser (reglerna utgår ifrån att alla ska kunna skriva sina order), inte kan få sina drag in i tid. Men när spelmoraliska frågor börjar ställas utifrån subjektiva uppfattningar om andemeningen i spelet låter de sig inte regleras så lätt. En mer generell husregel, som 'man får inte förstör spelet för andra' är i mitt tycke värdelös, det kan finnas sju olika tolkningar. Vi borde vara väldigt försiktiga när vi försöker ställa upp speletiska regler som alla ska följa, men låt oss för all del ta en diskussion om spelmoral, även om det inte leder till speletiskt systembygge, så att vi vet var vi har varandra.

För min del vill jag säga, att det är den enskilda spelaren som ska bestämma över sina pjäser, inte någon annan. Detta är det grundläggande, för mig. Spelarna i Diplomacy kan försöka påverka varandra genom de diplomatiska överläggningarna, men vi får inte skriva dragen åt varandra. Oavsett vad en spelare gör med sina pjäser så är det hans/hennes rätt att göra så. Det sagt, så tycker jag att det visst finns bättre och sämre sätt att förhålla sig till spelet och medspelarna. Men jag tror också att de sämre sätten tenderar att straffa

sig själva, för eller senare. Ingen vill spela tillsammans med en 'lös kanon'.

Vad gäller turneringar (som utgör ramen för vissa av Björns hypotetiska situationer) så visst ska man låta turneringstekniska faktorer påverka ens spel, om man nu vill vinna turneringen. Och alla som spelar i partiet bör vara beredda på att sådant kan hända. En speletisk fråga som jag tycker bör tas upp inför en turnering är: "På vilket sätt ska en spelares utträde ur spelet ske?". Jag tycker att man bör spela ut partiet om man en gång har börjat, oavsett hur det går för en; men om man måste/vill sluta så bör det ske genom att förklara landet i civil ordning, CD. Man bör inte 'ge' någon annan spelare ens centrer, eller på annat sätt gynna någon speciell spelare eller block, för att sedan, genom att lämna partiet, omöjliggör framtida påverkan av dessa enheters rörelser. Stå bara upp, säg "Jag beklagar, men jag måste sluta nu." och gå därifrån. Näst bäst lösning är att hitta en ersättare, men jag tycker faktiskt att CD är bättre.

Det speciella moraliska problemet i Björns hypotetiska frågor nummer 1 (att stabba eller inte stabba) orsakas till stor del av vändan över hur de (den) andra kan komma att uppfatta hans aktioner. Jag tror att denna aspekt av Björns moraliska frågor kan lättare hanteras utifrån ett metaspelstaktiskt förhållningssätt.

Metaspelet

Jag tror inte att jag delar Björns moraluppfattningen vad gäller Dippie. Eller rättare sagt, jag har en annan förhållning till 'metaspelet'. Metaspelet är det spel som vi Dippie spelare är med i, som innehåller alla partier, såväl turnering som vänskapsmatcher, postspel som ansikte mot ansikte. Det pågår år ut och år in och man kan vinna, tillfälligtvis, genom att segra i Dippie-rallyt, ett distriktmästerskap, postspelpartier, osv. Metaspelet spelas också genom Dippie-artiklar i amatör tidningar och konversationer angående olika 'kändisars' spelsätt; kort sagt, meta-Dippiespelet inbegriper allt och alla som spelar Dippie 'offentligt'. Om man betraktar Björns hypotetiska situationer utifrån idén om metaspelstaktik, så är vadhelst han gör bara ett (bra eller dåligt) drag i metaspelet. Frågan om att stabba eller inte stabba får olika svar beroende på Björns kunskaper om och erfarenhet av metaspelet. Tycker man att det han gör är dumt så kan man:

- a.) se till att inte spela med honom på samma spelplan.
- b.) förmå alla andra att dela ens uppfattning och rensa bort Björn från brädet omedelbart i nästa parti.
- c.) låta honom få veta ens åsikt och känna en moralisk skuld till som man inkasserar i nästa parti.
- d.) använda hans dumma spelsätt till egen förtjänst i nästa parti.

Att folk kan bli arg på att man låter metaspelstaktiska aspekter styr det egna spelet i ett visst parti förstår jag, men hur är det om man använder sitt kunskap om en medspelares spelsätt (inhämtat genom metaspelet) till att vinna partiet med? Skulle någon bli arg då? Så varför inte acceptera att det i vissa partier blir metaspelstaktiska drag? Så länge vi

alla är medvetna om att metaspelet kommer att göra sig påmind så kan vi ta med det i våra beräkningar. Kännedom om vem som inte klarar av att förlorar, polarna som aldrig vågar svika varandra, revanschistiska spelare, och andra lösa kanoner blir information, precis lika viktigt att känna till som vem som alltid anfaller Italien från Frankrike, vem som inte vill ta en medspelares sista enhet eller hur den och den betar sig inför ett 'stick'.

Trots att jag accepterar att metaspelet styr vissa aktioner i partier jag deltar i så har jag en egen, delvist moraliskt grundad, uppfattning om hur en bra spelare förhåller sig till spelet och andra spelare, samt hur man bör förhålla sig till metaspelet. Viktigast är att man inte förblir arg över det man uppfattar som omoraliskt spel, utan försöker förstå andras spelsätt för att kunna skydda sig nästa gång, och kommer ihåg att det vi håller på med är ett spel och bör vara roligt. Den 'skyldige' bör få veta att man inte tycker om sådant spel, men man också bör vara förberedd på att den skyldige inte delar ens uppfattning. Det kan t o m hända att det rör sig om skilda spelsätt, den andra lika bra som den egna, men att den andras sätt är oförenlig med ens egen personlighet.

Utöver reglerna, om att inte förbli arg och att försöka förstå andras spelsätt så bör en bra spelare:

- 1.) kunna byta taktik/allierade från ett drag till ett annat (om så behövs)
- 2.) kunna byta spelstil från ett parti till ett annat (för att inte hamna i ett fack)
- 3.) använda kunskaper och erfarenheter från metaspelet för att gagna sig själv, inte för att straffa andra.
- 4.) låta dåligt spel straffa sig självt (även om man kanske hjälper till)
- 5.) ha roligt!

Del 3 - Slutord

Spelletikiska bestämmelser kan innefatta allt från 'trivsel regler' till sanktionerna som används för att straffa fuskare, och bör vara någorlunda lätt att komma överens om. Spelmoral handlar om mer svårgripbara idéer som, trots att de utgör basen för de spelletiska reglerna, är ofta starkt påverkade av väldigt subjektiva fördomar om hur spelet bör spelas enligt spelets premisser/regelverk. De enda spelmoraliska uppfattningar som bör användas för att kodifiera spelletiska ~~regler~~ ^{regler} är de som handlar om spel i största allmänhet, dvs spel utanför det som hanteras av spelets regelverk. Alla andra spelmoraliskbaserade bestämmelserna bör betraktas som 'husregler', inte som spelletik.

John G Robillard

Ja, ni ser rätt. Kartan är den ursprungliga osmurfiga saken. Anledningen till detta är att jag lyckats missahndla originalet jag fick från Jonas. Det är så att man kan bli gravid...

Med lite tur kanske JOnas kan göra en ny, annars får vi nog dras med den hä... Suck.

DIM: En, kanske. Vaddå kanske? Jo, jag har bestämt för mig att jag har fått draget från Anton, men jag är inte 100% säker. Det låg i alla fall inte bland de andra, så antingen har jag inte fått det, eller så har jag slarvat bort det (fy). Inga aktioner riktade mot byn i fråga har därför lyckats det här draget...

Press:

Blåskulla - Alla: Vi är redo att smurfa pälsen av Azrael.

Blåskägg - Elvis: Ett smurfigt röjarpartaj hos mig när himlen är smurfigt blå. Efterfest -"Tovald the bar-Q-ed"...

Blåskägg - Gammelsmurf (Jr): Det är smurf att se smurfbölden Impo Tent och hans osmurfiga smurfar bortsмурfade från denna smurf. Keep on smurfing!

Elvis - Svampeby: Er sista smurf är kommen.

Gammelsmurf - Alla: Rättvisan smurfar över allt!

Gammelsmurf - Imperius Smart: Tyvärr smurfar du lite försent för att smurfa Impo. Hoppas du inte smurfar över det utan gläder dig åt smurfen är smurfad. Smurfa inget dumt bara.

Peter - Jesper: Ett vettigt förslag. Jag kommer att ta med det i de nya reglerna.

Storkrapport:

Om ni någon gång varit i Skyttorp, så förstår ni varför storken Örnö-ga flyger så långt för att rapportera...

Inga större slag har jag skådat denna runda. Däremot fick jag se en intressant händelse: Azrael vräkte i sig en hel hög smurfer på marsch. Smurferna hade bivackerat i den gamla ruinbyn och var på marsch mot nordväst när Azrael hoppade på dem och mosade dem. Azrael fick sig ett riktigt skrovsmål, och verkar nu ha börjat sniffa efter smurfernas spår.

I övrigt har det inte hänt mycket i smurfernas värld. Det har varit de sedvanliga kidnappningarna och propaganda attackerna. By 6 tycks ha varit synnerligen utsatt...

Där lämnar vi smurferna åt deras öde för den här gången. Se nu till att skick in era drag, så ordnar sig nog det mesta....

Peter Lindgren
Kungsgatan 17
742 31 Östhammar
0173-17254

	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														1					
8																			
9																			
10																			
11						A													
12																			
13																			
14				J															
15							6												
16																			
17																			
18																			
19																			
20																			
21																			
22								6											
23																			
24				G															
25																			
26																			

Kronika från Kharne - del 7

Gryningsdolkarnas äventyr i engelska KJC's postspel "Quest"

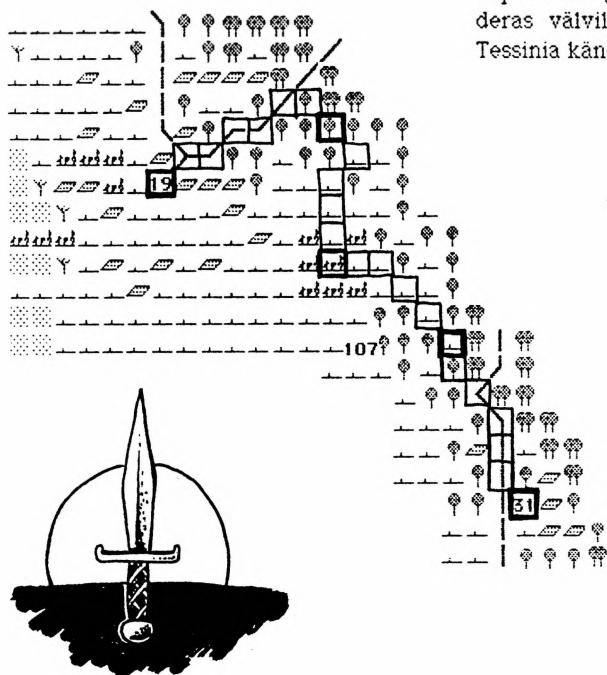
Resumé: De sju medlemmarna i Gryningsdolkarna har slutfört sitt första uppdrag och har nu ganska gott om pengar. Pengar kan dock inte köpa säkerhet, tvärtom, så nu tänker gruppen ta vägen förbi den stora staden Biskot och köpa bättre utrustning innan de fortsätter mot sitt nästa mål, Aldaran.

"Efter ett par dagars lättjefullt leverne i New Qyl drog vi så vidare längs vägen norrut. Med oss följde även Vilvorins och Tanaquils släkting Catryona, eftersom hon så gärna ville se den stora staden som vi talat så mycket om. Då vi bedömde att resan skulle gå såväl snabbt som smärtfritt gick vi med på det. För säkerhets skull gav dock Dunkar henne Silryanas dolk, som alltså än en gång fördes av en alvs flinka fingrar.

Snart vek vi av från vägen och fortsatte förbi den lilla byn Chodor, dock utan att gå in i den. Strax utanför meddelade Fayal att han funnit spår av en enhörning, men blev inte trodd. Vem har väl någonsin hört talas om enhörningar så nära bebyggda trakter?

Resan blev mycket riktigt enkel, så vi fick mycket tid över åt jakt och vapenträning. Vi tackade gudarna för deras välvilja med många böner, och Tessinia kände sig åter stärkt i sin tro.

Endast fyra dagar efter det att vi lämnat New Qyl kunde vi passera genom Biskots starka stadsportar och in i marknadsvimlet. Dunkar och Graymont gick raka vägen till en vapenhandlare och skaffade sig genast varsin ringbrynja och hjälm. Det syntes på dem att de längtad efter denna stund. Vilvorin skaffade sig en sköld, och Graymont ville inte vara sämre utan köpte en han också, fast något större. Typiskt Graymont!"



Dags för sista omgången denna säsong. Jag tackar de som var med förra säsongen, och hälsar alla välkomna till den nya säsongen. Jag bör nog tillägga att jag gjorde ett misstag med prispengarna till sista omgången. De blev för höga, så jag halverade alla priser. Hoppas att ni har överseende med det. Över till våra kommentatorer:

GALOPP AV IDAG

"Femåringarnas derby blev ett spännande lopp. Lalande startade bäst, men snart drog Cassiopeja upp tempot. Efter att tillfälligt släppt förbi The Real Rigel och Castor, så tog sig Cassiopeja i mål en aning före Lalande och Castor. Fyra blev Siberian Express. Priserna blev 25'-12500-7500-4000.

Toto: Insatser: Totalt - 4400. Endast stall 4 hade satsat på Cassiopeja. *H. Est*

Lopp 12 var öppet för hästar som ej vunnit. Därför ströks Cassiopeja, men fortfarande hade vi ett stort och intressant startfält med några helt nya hästar. Inledningen av loppet förgylldes av Sunray och Lightning som hade sedvanligt bra starter. Men så småningom gick Sweet Saviour ikapp Lightning. Denna ledning blev kortvarig, då Castor accelererade. Inne på andra varvet så kom Sunray och Lightning dock tillbaka starkt och var uppe i ledningen. In på upploppet dök emmellertid två nya hästar upp. Golden Glider, som till och med lyckades vinna, före Sunray som var jämtesides med trean Beast. Fjärde och sista prisplats nåddes av Ego Boy, som lurade både Siberian Express, Black Dragon och Sweet Saviour på denna plats. Priser: 20'-10'-5'-2500. Toto: Insatser Totalt: 4000. Dock inget satsat på Golden Glider. Detta går därför till vinstpott på tvååringderbytoton. *Peder Asten*

Lopp 13 till sist. Stora priset, med många gamla bekanta och stora vinnare. Dessutom hela tre varv! Bäst av alla startade faktiskt Fux som ett tag hade en lucka före Sweet Sue. När ett varv hade uppnåtts ledde Lalande före Skuggfaxe och Golden Glider. Nu drog Back To Siberia upp farten men lyckades inte komma i kapp Skuggfaxe och Lalande utan låg trea ett tag, tills han passerades av Fux som till yttermera visso lyckades ta sig upp i ledning. Skuggfaxe svarade dock och tog sig upp i ledning. Han hotades av flera hästar- i tur och ordning The Real Sweet Sue, Lalande, Troll-Lord, Back To Siberia och Ripoff - tills han på upploppet blev upphunnen. The Real Sweet Sue hade en magnifik spurt och var först i mål, klart före Lalande och Skuggfaxe. Därefter följde Cassiopeja, Back To Siberia och Fux. Mycket roligt och omväxlande lopp. Dessutom det första som Back To Siberia förlorat, trots tendenser till ryck hos honom. Priser: 50'-25'-15'-7500-5'-2500. Toto: Insatser Totalt: 13900 (Därav 8900 på Back To Siberia). Endast stall 4 hade satsat på The Real Sweet Sue. Denna vinst gjorde att The Real Sweet Sue kom upp i samma antal vinster som Back To Siberia - 3 st. Väl mött nästa säsong. *H. Est & Peder Asten "*

Detta ger efter att stallen sålt sina femåringar (och de avslutande stallen också sålt sina hästar) följande bokslut:

- | | |
|--|----------------------------------|
| 1. Eternal Equestrians (Dan Hörning): | 10 hästar, 115100 SEK, 5 vinster |
| 2. Siberia Hotshots (Anton Palfi): | 4 hästar, 77000 SEK, 3 vinster |
| 3. Black Goblin Stable (Erik Törnkvist): | 3 hästar, 19300 SEK, 0 vinster |
| 4. Rory's Horsery (Mauritz Haspo - SL): | 0 hästar, 93200 SEK, 2 vinster |
| 5. Klapp & Klang AB (Jakob Wallgren): | 0 hästar, 10000 SEK, 0 vinster |
| 6. Toppgalopp AB (Morgan Johansson): | 0 hästar, 115400 SEK, 2 vinster |
| 7. Währner (Jesper Währner): | 4 hästar, 41000 SEK, 1 vinst |

Därmed avslutas säsong 1.

Veckans favorithäst: Cassiopeja (En vinst, en fjärdeplats)

Säsong 2: JÄGERSRO

Välkomna till den nya säsongen. Jag tänkte börja med att ta upp åldring av hästarna. Alla hästar blir äldre, vilket ger ett ökat stegantal. Dessutom måste de tränas upp varför en träningsavgift införts. Denna avgift är lika med 500 SEK för en 2-åring, 1000 för en 3åring och 1500 för en fyraåring. När ni åldrar hästarna så ökar ni antalet poäng på en eller flera omgångar tills ni har utdelat det antal poäng som hästarna skall ha. Observera att en treårig häst inte kan ha mer än fem poäng på någon omgång och en äldre häst får inte ha mer än sex poäng på någon omgång. Dessutom får hästarna bara extra poäng för varje vinst under senaste säsongen. Nåväl, följande hästar skall få extra poäng (XP):

XP Häst(ar) (Stallnr)

10 The Real Sweet Sue (1)

8 Fux (1), Golden Glider (7)

7 Lord Soth, The Real Rose Room, Smurf, Goatbeard, The Horse with No Name, Beast (alla 1), Back To Siberia (2), Månglans (2), Troll-Lord (3), Black Dragon (3) Sunray (7), Rapid (7)

5 Skuggfaxe (1)

4 Sweet Saviour (1), Pirates Dream (2), Silverfot (2), Black Goblin (3), Yellow Streak (7)

Om ni inte vet hur hästen såg ut, kontakta då mig!

Nu till den nya säsongen:

Lopp att anmäla till:

LOPP 1: 2ÅRINGARNAS DERBY: Endast 2-åringar. Anmälningsavgift: 200 (för gamla stall, gratis för de nya stallen). Max tre hästar. Priser: 2000-1500-1000-500.

Auktioner börjar nästa omgång.

Stall säsong 2 (i nuläget, nya kan komma till):

1. ETERNAL EQUESTRIANS (Dan Hörning, Box 25006, 100 23 Stockholm, Tel. 08-6566783). 10 Hästar, 103600 SEK, 0 vinster

2. SIBERIAN HOTSHOTS (Anton Palfi, Box 25, 374 03 Trensum, 0454-61494) 4 Hästar, 74500 SEK, 0 vinster

3. BLACK GOBLIN STABLE (Erik Törnkvist, Axtorp 4450, 260 80 Munka Ljungby, Tel. 0431-30822) 3 Hästar, 16300 SEK, 0 vinster

4. NY: OTTO TALLS STALL AB (Christer Carlsson, Snäppv. 64, 198 00 Bålsta, Tel. 0171-57534) 1 Häst, 13000 SEK, 0 vinster (Hästens namn: Egotåg)

5. NY: FLYGARE (Ingemar Eriksson, Adressen glömd (klient av SL)) 1 Häst, 13000 SEK, 0 vinster (Namn: Piper Cub)

6. NY: MORPORK SUNSHINE SANCTUARY (Olov Liljeborg, Poste Restante, 750 26 Uppsala) 1 Häst, 13000 SEK, 0 vinster (namn: Rincewind)

7. WÄHRNER (Jesper Währner, Föllingebacken 33, 163 65 Spånga, 08-7616673) 4 Hästar, 36500 SEK, 0 vinster

8. NY: AB STAR TRAV (Tomas Larsson, Skogsv. 4, 293 73 Jämshög)

1 Häst, 13000 SEK, 0 vinster (namn: Sleeping Star)

9. NY: HALLICK STABLES (Niklas Jansson, Malmg. 19 5 tr, 777 31 Smedjebacken,
Tel. 0240-71718) 1 Häst, 1300 SEK, 0 vinster

Anledningen att behållningen inte är samma som den som stod tidigare är att ni redan har betalat träningsavgifterna för era hästar.

Press:

Dan - Björn: 13 hästar och 13 lopp... I've got a bad feeling about this...

Eternal Equestrians - Siberia Hotshots: Jag tror dig. BTS lär vara speciellt ruslig när han är femåring...

Dan - Jesper: Sorry! Jag måste ha missuppfattat dig i min glödande entusiasm över Jägersro.

Eternal Equestrians - Alla nya stall: Välkomna!

Anton - Björn: Jag skulle uppskatta om du skickade hästarna, som du skrev

Björn - Anton: Din anmälan till 2åringsderbyt faller bort, då de hästarna blir 3 år innan loppet.

Siberia Hotshots - Eternal Equestrians: Ingen dum idé! Men vad gör vi om det bara blir ett föl?

Siberia Hotshots - Alla: Hästar köpes!

Black Goblin Stable - Eternal Equestrians: Problem med att göra av med pengar? Enkel lösning: ge dem till mig...

Black Goblin Stable - Alla: Nästa säsong blir spännande...

För alla statistikälskare (hej Dan!):

Tio-i-topp insprungna pengar:

1. The Real Sweet Sue (126000)
2. Back To Siberia (95000)
3. Lalande (70500)
4. Fux (50500)
5. Sunray (36500)
6. Cassiopeja (32500)
7. Big Mac (25000)
8. Troll-Lord (25000)
9. Golden Glider (20000)
10. Ego Boy (18500)

Vi ses snart! på LINCON

Björn Westling
Våglängsgatan 35
502 46 BORÅS
033-13 56 88

GOthicON XVI

Som jag skrev i förra numret så tänkte vi ta min bil till Göteborg och årets GothCon, en nu blev det inte så. Detta på grund av vädret, snö, ishalka och dimma på en gång, orde att vi (jag och Magnus) inte var så pigga på att ta bilen. Det fick bli tåget istället. troligt nog så fick vi tag i ett par biljetterså sent som dagen innan vi skulle åka, och det xts att det var påskhelg.

Som väntat så missade vi första (och andra) passet på fredagen. Vi hoppade alltså ner Britannia och Republic of Rome, för min respektive Magnus del. Men sedan på lördagen blev det dessa spel ändå, fast tvärtom. Jag spelade Republik of Rome och agnus Britannia. Det gick inte speciellt bra för någon av oss.

Republik of Rome är ett nytt spel från Avalon Hill. I spelet så spelar man en mänsklig "familj" i senaten. Det gäller att göra sig själv till den mäktigaste i Rom, kanske till och med till kejsare (Caesar), genom manipuleringar, diplomati, planering och diverse dåd. Men samtidigt så måste man samarbeta med de andra familjerna för att lyckas med att göra Rom till den mäktigaste staten av alla. Man skulle kunna säga att Republik of Rome har många inslag från andra populära Avalon Hill spel som t.ex. Kremlin, Junta och Uminati.

I vårt parti gick det åt skogen för Rom, vi hamnade i alltför många krig för tidigt, vilket gjorde att Rom gick under. Spelet vann! Samtliga spelare förlorade.

På lördagen sedan var det dags att låta mina Space Marines slåss i ett parti av 10000. På torsdagen innan vi åkte så hade jag nästan helt gjort klart två nya landspeeders, så nu hade jag tre stycken. Min motståndare ställde upp med ett gäng örks, som skulle visa sig fruktansvärda. Han började med att slå ut min Tarantula (som är värd 240 poäng, av 2000 totalt). Och dominerade partiet sedan helt, undertiden som han sakta men säkert slog ut mina landspeeders. De lyckades visserligen med att slå ut hans Battlewagon och några infanterister, men annars var de inte så framgångsrika. Trots örskernas dominans så lyckades han inte fullständigt att besegra mig (mina infanterister, var stort sett oskadade), han alltså partiet men inte med tillräckligt mycket.

Sedan var det meningen att jag skulle ha spelat ett parti till, men det missade jag då att organisatören glömde att säga det vid dagens genomgång. Så det istället lite pizza och rundvandring på konventet.

På lördagskvällen så var det dags mitt Diplomacyvalparti. Vissa personer, ingen ämnd och ingen glömd (eller hur Björn von Knorring), "fuskade" genom att spela i två valpartier fast det enligt utskicket bara skulle var tillåtet att delta i ett. Vinnaren från varje val bord skulle gå vidare till final.

Vitt! Dvs Ryssland drog jag vid lottningen. Jag satsade på en nordlig öppning, med rumänin i Moskva till St.Petersburg och sedan till Finland. Jag tog som väntat (?) Sverige och Rumänien första året, bågde två med mina flottor. År två så tog jag Norge av engelsmannen och nu började också trubblat i söder (som vanligt). Först så kunde inte Rumänien och Österrike hålla sams (vilket jag underblåste, så klart), men senare lyckades de alliera sig (till min stora förbittring). Jag förlorade alltså Rumänien igen.

1903 så lyckas jag att ta mig in i Rumänien igen (med hjälp av Österrike) och ut i Barentssjön (utan hjälp). Undertiden så har Italien och Frankrike hamnat i krig, med England och Tyskland växlandes sidor. Ömsom med, ömsom mot Frankrike och varandra.

1904, nu kom den muslimska vågen. Ungrare och Turkar stormade in över det ryska fastlandet. Jag försvarade mig tappert och försökte splittra dem (genom att stödja ena emot den andra), men det misslyckades. Jag förlorade Rumänien och viktiga positioner i södern det året. Men tog istället Danmark av Tyskland.

Nytt år, och det såg inte ljusst ut, tid att ändra taktik. Överge hemlandet (med nästan

allt) och bygg ett nytt. Alltså, en fullskalig invasion av Tyskland på våren. Detta visade sig vara fullständigt rätt. På hösten så intog jag samtliga Tyska hembefolkningscentran, detta trots att han hade arméer i München och Kiel, och tackvare dåliga drag av Tyskland. Jag tog alltså tre nya, men förlorade (otroligt nog) endast Sevastopol. Egentligen skulle jag ha fått bygga tre enheter, eftersom min flotta i Sevastopol revs, men jag hade bara rum för två. I Moskva stod nämligen den enda kvarvarande tappra försvarsarmén.

1906 så fortsätter jag min tyska kampanj, nu emot beneluxländerna, men förstärker även försvaret på hemmaplan. I Frankrike går det framåt för de Italienska enheterna och deras ledare börjar snegla på de Frankrike placerade Engelska trupperna (i Brest och Portugal). Jag intar Holland och förlorar Warsawa (till Österrike), men får trots det bygga en. Jag byggde ju en för lite året innan.

1907 blev det sista året, speciellt för Tyskland (Belgien) och Frankrike (Paris) som bägge blev eliminerade det året, på hösten. England hade nu blivit utslängd ifrån Franska fastlandet och försökte komma tillbaka till sina gamla jaktmarker (norden), men det satte jag stopp för. Jag lyckades på hösten också att återta Warsawa från Österrike, samt då inta Belgien. Dock blev jag tvungen att lämna Moskva till Turkarna. Partiet slutade alltså med mig som vinnare! Jag hade 10 sc, Italien 9 sc, Turkiet 7 sc, Österrike 4 stycken och England hade sina tre. Jag var i final! Jag hade nått mitt mål med mitt GothCon besök.

Innan så hade satt upp ett mål, att verkligen satsa i kvalet på att vinna mitt parti och sedan gå till final. Jag måste ju tänka på att åtminstone försöka vara med att försvara min mästerskapstitel, som vinnare av Diplomacyturneringen på GothCon XV.

På söndagsmorgonen hade jag planerat att gå på SVEROKS riksmöte men jag passade istället på att sova ut lite inför den avslutande finalen. Klockan 11.00 samlades de slutliga finalisterna och drog sina länder: Jag fick Tyskland, Björn von Knorring Italien, Olov Liljeborg England, Magnus Lundgren Turkiet, Nils Lindeberg Frankrike, Anders Westermark Österrike-Ungern och Fredrik Nettopp drog Ryssland. Björn, Anders och Nils (faktiskt också Olov) är alla ifrån Uppsala. Jag hade höga tankar om dessa killar och trodde inte att det skulle spela någon som helst roll, men som Björn sedan förklarade (skyllde ifrån sig) så hade de allierat sig för att de trodde att vi skulle krossa dem bara därför att de alla var ifrån Uppsala. Så gick det för mig och det Tyska riket:

Min plan var att först ge mig på Ryssland med Englands hjälp och sedan att med hjälp av Frankrike hoppa på England. Jag började med flytta flottan till Danmark, men för att invagga Ryssland i falsk säkerhet och lura bort hans trupper, så studsade jag inte med honom i Sverige. Jag ville inte heller att Ryssland skulle bli för svag första året, för det brukar bara Turkiet och Österrike vinna på. Eftersom jag intog Holland också så byggde jag två nya enheter (en flotta och en armé).

1902 så flyttade jag ut min nya flotta i Östersjön och senare även in i Sverige. Samtidigt tog England St.Petersburg och jag flyttade en armé in i Silesia. Under tiden så höll Ryssland, Österrike och Italien på att krossa Turkiet. Frankrike gjorde inte så mycket förrutom att flytta runt vid min gräns, och jag började bli riktigt orolig. Särskilt i början av:

1903 då Italienaren och Östrikaren stövlar in i München. Och detta samtidigt som Ryssen lyckades ta sig in i Silesia och Frankrike stog i Belgien och Burgundy. Alltså tid för att tänka över sitt försvar. England är den som framtill dess hade varit den enda jag kunnat lita på, så jag lät honom få rätt spelrum i Norden. Han fick Sverige av mig. På hösten så lyckades jag ta tillbaka München, men eftersom England nu hade fått mitt Sverige så blev jag tvungen att riva.

1904 så ökar trycket på mig med fler Franska och Österriska trupper inom landets gränser. Trots det så ser det hela ser ändå lite ljusare ut i och med att England nu har en stor flotta och har placerat den i Nordatlanten, Irländska sjön och Nordsjön. Men även om jag lyckas ta Belgien av Frankrike, så blir detta ett katastrof-år. England blir övertalad att flytta bort (istället för att anfalla), Turkiet faller och Österrike väller upp över mig och

Ryssland. Jag förlorar Berlin och München. När våren...

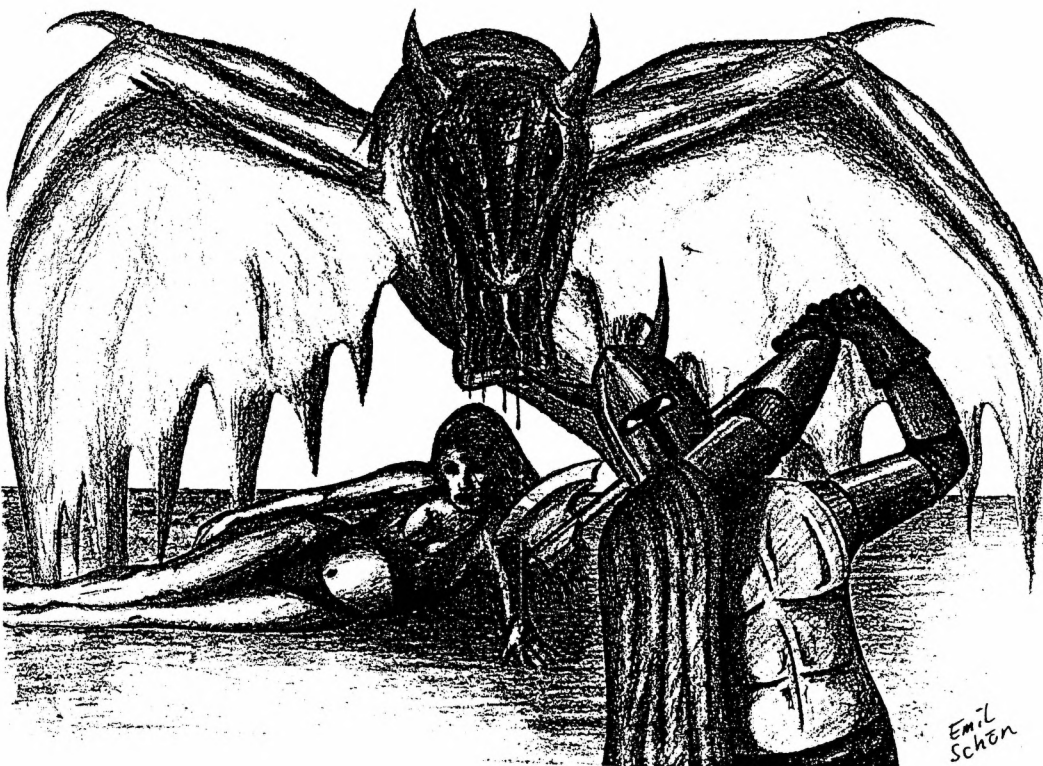
..1905 kom så hade jag flottor i Danmark och Helgolandsbukten samt arméer i Belgien och Holland, och ett tomt Kiel. Från nu till slutet så spelade Frankrike (Nisse) mycket bra, ömsom lurade han mig, ömsom lurade han England att anfalla den andra. Så att vi inte enade oss emot vår gemensamma fiende; honom själv. Vi försökte men alltid va det någon av oss som inte litade på den andra.

De sista åren blev en klappjakt på de sista Tyska centrana.

När jag och Magnus köpte tågbiljetter till dit resan så köpte vi inte några retur, eftersom vi inte visste riktigt när vi skulle åka. Innan Diplomacyfinalen började så bokade vi två biljetter på ett tåg, men problemet var att vi skulle bli tvugna att gå mitt i finalen för att hinna med det. Magnus gjorde det. Jag stannade och spelade (nästan) till slutet. Under partiet så försökte jag också lista ut hur jag skulle komma hem igen. Tillslut så kom jag fram till att jag skulle försöka hinna med sista flyget hem på en sista minuten biljett (trots minnet av hur det gick sist).

När det var dags för det sista draget, hösten 1906, så skrev jag snabbt ner mina drag efter korta förhandlingar, och rusade iväg till spårvagnen och den väntande flygbussen. Partiet slutade sedan enligt följande: Nils Lindeberg (Fra) 9 sc, Anders Westermark (Ö/U) 8 sc, Björn von Knorring (Ita) 6 sc, Olov Liljeborg (Eng) 6 sc, Fredrik Nettorp (Rys) 5sc, Jag fick 1 kvar (vilket vet jag inte. Det bör ha varit Hol, Den eller möjligen Kie) och sist den stackars Magnus Lundgren (Turk) som eliminerades 1904.

Väl på flygplatsen och en femtio minuters väntan, så var det dags för upprop av sista minuten biljetterna. Den gång så hade jag lite (!) mer tur, jag var näst siste man ombord på planet. Så jag var till och med hemma före Magnus.



KOOLA DUDAR 0.03 Del 1

KAMPEN OM

KRISTINEBERG

Detta är historien från filmen "Koola Dudar 0.03 - Dofien av Flasko" - Gränslandets egna film producerad i samarbete med AVGRUNDEN. Skulle du av någon anledning tycka att denna historia var fantastiskt häftig så finns filmen att skaffa i en begränsad mängd från mig. Filmen gjordes av följande 13 personer under maj månad 1992: Jonas Nelson, Tomas Westelius, Peter Andersson, Jan Johansson, Dan Hörning, Erik Sieurin, Roland Isaksson (the one and only), Kim Rosenberg, Johan Okker, Mark Starhill, Monika Andersson, Oskar Kinding och Anders Åkesson. Detta var folk från AVGRUNDEN, GL och amatörfilmgruppen Klippet. Är du intresserad av att vara med och göra amatörfilm, kontakta Klippets kontaktperson, Jan Johansson, tel 08/83 94 75. Vi har alltid något på gång. Denna historiefilm av filmen är menad att följa filmen totalt och håller därför samma mediokra klass som filmen själv... Historien är skriven av Dan Hörning. I och med att jag har följt filmen totalt svär jag mig fri från vissa repliker, som jag själv tycker var ganska underliga. Ni kommer säkert att märka dem i texten.

Epilog

Kristineberg, Stockholms utkanter. En förort i skräck. Här sker dagligen trettiosju väpnade rån, fjorton fall av misshandel, åtta våldtäkter, (tre skattebrott) och fyra mord. Området kontrolleras av de två gatugängen Knivarna och De Svarta. Knivarna är väldigt många (17 st) men inte särskilt skickliga på att slåss. De Svarta, däremot är endast tre men mycket skickligare. De leds av den mystiske Plumpen som ingen vet någonting om, inte ens De Svartas ledare i fält, den fruktade fightern Bengt-Sune, som föredrar att kalla sig Black Death.

Stridigheterna har gjort området osäkert. Maffian, som tar in beskydd från området i bästa TUAW stil, börjar tröttna på gångens krigande.

Knivar, döda!

Någon idiot hade lämnat en stilig blå volvo mitt i knivarnas område. En fin volvo. Mycket fin. Kalle Kofot närmade sig den försiktigt med kofoten i högsta hugg. Ingen tittade åt hans håll. Folk gick förbi men ingen brydde sig. De hade lärt sig att inte bli inblandade. Kalle böjde sig fram och kupade handen ovanför ögonen. Efter att ha tittat genom bilfönstret i några sekunder log han nöjt. CD-spelare i bilen! Fantastiskt! Det skulle ge mycket pengar åt Knivarna! Han satte kofoten mot dörren och började bända upp den.

Tyvärr, för Kalle Kofot, kom bilens ägare gående från andra hållet. Han var ingen Kristinebergs-bo och han hade inte trott på snacket om den höga brottsligheten. Och nu

stod plötsligt en liten, tanig fan och bände på hans dörr med en kofot. Han ilsknade till. Han hade inte varit klubbmästare i boxning för ingenting. Det var länge sen, men lite satt i.

Bilägaren rusade fram och skrek ilsket:

- Vad fan gör du??

Kalle virvlade runt och skulle precis komma med en ursäkt när högerkrokan slängde honom till marken. Den uppretade bilägaren kastade sig över den liggande listigen och fortsatte bombadera hans ansikten med slag. Kalle skrek förtvivlad på hjälp.

Förtvivlat, men inte hopplöst. Det var mitt i Knivarnas område. De andra var inte långt borta. Kniven själv hörde nödroppet. Över hela bygden ljöd hans kommando:

- KNIVAR, DÖDA!!!

Från överallt kom de! Karate-Kent, Machete och Huv-Hubert var först på plats. Karate-Kent ryckte upp bilägaren från marken och ställde honom mot en lyktstolpe. Machete, som hade lånat ut sin älskade Machete till Huv-Hubert av okänd anledning, hade med sig en stadig påk och la den runt bilägarens hals. Medan han så ströp den stackars boxningsmästaren så bombaderade Karate-Kent hans mellangärde med sparkar och knän. Huv-Hubert viftade med Macheten men nådde inte fram till hugg. Uppgivet stannade han upp.

- Jag kommer ju inte åt! Fan vad ni är tråkiga! Jag vill ju döda! Nä, nu går jag!

Huv-Hubert kastade Macheten i marken och gick. Machete själv var för upptagen med att döda bilägaren för att märka den dåliga behandlingen hans älskade vapen fick. Nya knivar strömmade till.

Till slut var de nöjda och kastade bilägaren till marken. Kalle Kofot reste sig blåslagen upp

och tillsammans sprang de från platsen. Nu var det inte speciellt troligt att polisen skulle dyka upp, men det kunde ju hända. Kvar på platsen låg bilägaren, strypt och ihjalsparkad. Det var en vanlig dag i Kristineberg.

Pizzeria

Leonardo Donatello drog trasan över disken. Egentligen hette han inte alls så. Hans riktiga namn var Torkel Torstensson. Men folk förväntade sig att en pizzabagare skulle vara italiinare. Att han såg ut som en riktig svensk gjorde ingen skillnad, bara han kunde kalla sin pizzeria Donatello Pizza så gick allting bra. Nästan. Om det inte hade varit för alla dessa gangsters.

För att ge ny energi åt det gamla talesättet "När man talar om trollden" så steg två av de svarta precis in genom dörren. Den ene utstrålade ondska, självsäkerhet och dålig andedräkt. Det var Black Death själv. Den andres ondskefulla pipskägg och svällande muskler talade för sig själv. Det var Big Black, De Svartas muskelman. Båda var de klädda helt i svart, med svarta solglasögon och med svarta slokhattar. Leonardo förstod inte att någon kunde gå omkring klädd på det viset. Och inte att de kunde bete sig som de gjorde heller.

- Det är dags igen! vrålade Black Death.
- Men...
- Pengar!
- Ja, men så här kan ni inte göra... försökte Leonardo.
- Lägg av! Du vet vad som hände din brorsa i förra veckan!
- Jo, men...
- Pengar!
- Ja, men jag har inte fått ihop tillräckligt. Det här är allt jag har.
- Pizzabagaren sträckte fram 1100 kr. Black Death tittade på dem, fnös och slet sen åt sig dem.
- Jag hoppas resten kommer jävligt fort!
- Ja, ja, visst.
- Bäst för dig! Och sen vill jag ha en...hmm... Capricciosa och en....
- Han vände sig till Big Black som stod bakom.
- En Hawai, fyllde Big Black i. Men ta bort ananasen! Jag tål inte ananas!
- Och fort ska det gå!
- Jag sätter igång direkt.

Leonardo försvann bakom disken. De två svarta tog pizzasallad och gick och satte sig. Alla andra kunder hade redan lämnat pizzeria. De visste vad som hände de som gick emot de svarta...

Tobakshandlaren

Glade Gunnar var alltid glad. Speciellt när han hade en trevlig kund framför sig. Det spelade inte så stor roll att kunden bara hade hämtat tipskuponger. Det var trevligt i alla fall. Affärerna gick inte så bra. Det gjorde inte

Gunnar något. Han var glad i alla fall. Gunnar var alltid glad.

Machete ryckte upp dörren till tobaksaffären och gick fram mot disken. Kunden puffade han åt sidan och vände sig inte om för att se honom springa ut ur affären. Istället grepade han Glade Gunnar i slipsen och drog ner honom mot disken samtidigt som han höjde sin machete med den andra armen.

- Månadsbetalningen!
- Ja, visst. Aj, släpp. Den ligger i kassan.

Machete släppte sitt offer och Gunnar rotade fram pengarna ur kassan. Machete tog emot dem, räknade dem lite slött och stoppade dem på sig.

- Det duger.
- Nonchalant tog han en tablettask, konstaterade:
- Den här tar jag.
- och vände sig om, muttrandes:
- Jag kommer igen!

Glade Gunnar stod uppgiven vid disken när våldsmannen lämnade hans butik. Det fanns ingenting han kunde göra, utom att le. Han log. Mest av förtvivlan.

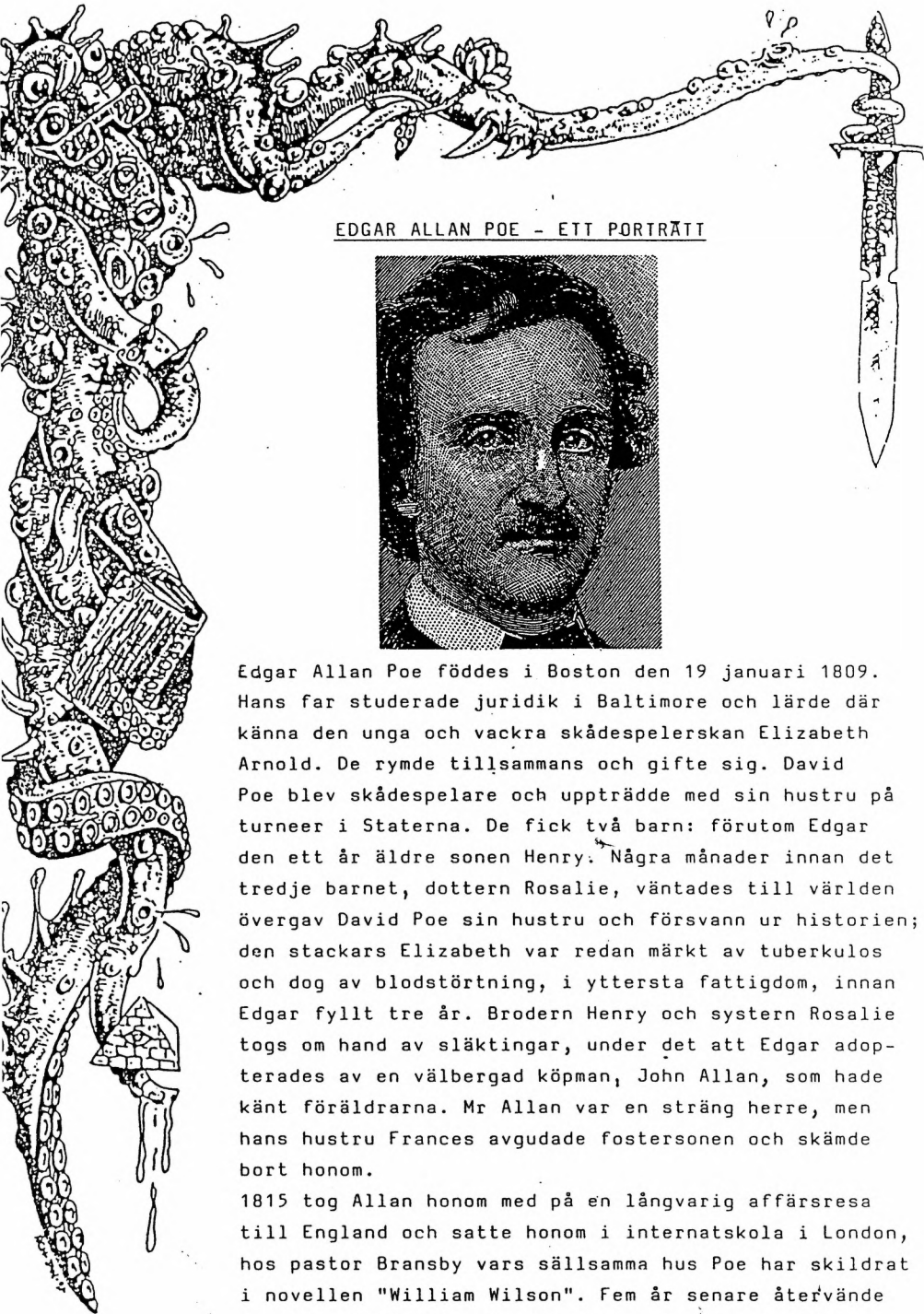
Bråket Tar Fart

Utanför tobaksaffären slöt Greger och Country-Klas upp runt Machete. Han skrattade och de förstod att det hade gått perfekt som vanligt. Det var inte bara Glade Gunnars butik som betalade beskydd till knivarna. 46 butiker sammanlagt var det. Knivarna började bli rika. Om nu inte dessa hemska mafiosos hade krävt sin del. Men det gjorde inte så mycket. En dag skulle Knivarna vara mäktiga nog att inte behöva bry sig om maffian. En dag.

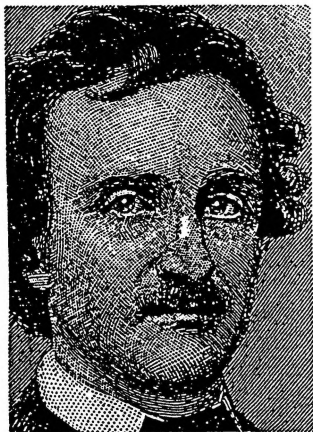
Machete och hans följeslagare gick ner under bron, på väg till Knivarnas läger. Där väntade Kniven själv på deras rapport. Den här gången skulle Machete göra honom glad. Det var bra när Kniven var glad. Om han inte var det brukade han skada folk. Inte Machete förstås, men andra, mindre kapabla Knivar brukade råka ut för hans vrede.

Plötsligt, från bakom en pelare, hoppade tre svarta fram. Alla tre! Black Death, Big Black och så den lille, ettrige Baby Black med sin vidriga långa stav. Machete skulle ha dragit sin Machete om han inte nu hade gått omkring med den uppe hela tiden. De två andra Knivarna drog sina knivar. Country-Klas hade sin butterfly. Greger använde stiletten.

- Vad fan gör ni här? Röt Black Death. Det här är vårt område!
- Machete röt tillbaka: - Så fan heller! Bron är vårt område!
- Din jävel!



EDGAR ALLAN POE - ETT PORTRÄTT



Edgar Allan Poe föddes i Boston den 19 januari 1809. Hans far studerade juridik i Baltimore och lärde där känna den unga och vackra skådespelerskan Elizabeth Arnold. De rymde tillsammans och gifte sig. David Poe blev skådespelare och uppträdde med sin hustru på turneer i Staterna. De fick två barn: förutom Edgar den ett år äldre sonen Henry. Några månader innan det tredje barnet, dottern Rosalie, väntades till världen övergav David Poe sin hustru och försvann ur historien; den stackars Elizabeth var redan märkt av tuberkulos och dog av blodstörtning, i yttersta fattigdom, innan Edgar fyllt tre år. Brodern Henry och systemen Rosalie togs om hand av släktingar, under det att Edgar adopterades av en välbergad köpman, John Allan, som hade känt föräldrarna. Mr Allan var en sträng herre, men hans hustru Frances avgudade fostersonen och skämde bort honom.

1815 tog Allan honom med på en långvarig affärsresa till England och satte honom i internatskola i London, hos pastor Bransby vars sällsamma hus Poe har skildrat i novellen "William Wilson". Fem år senare återvände familjen till USA, där Poe fortsatte sin skolgång.

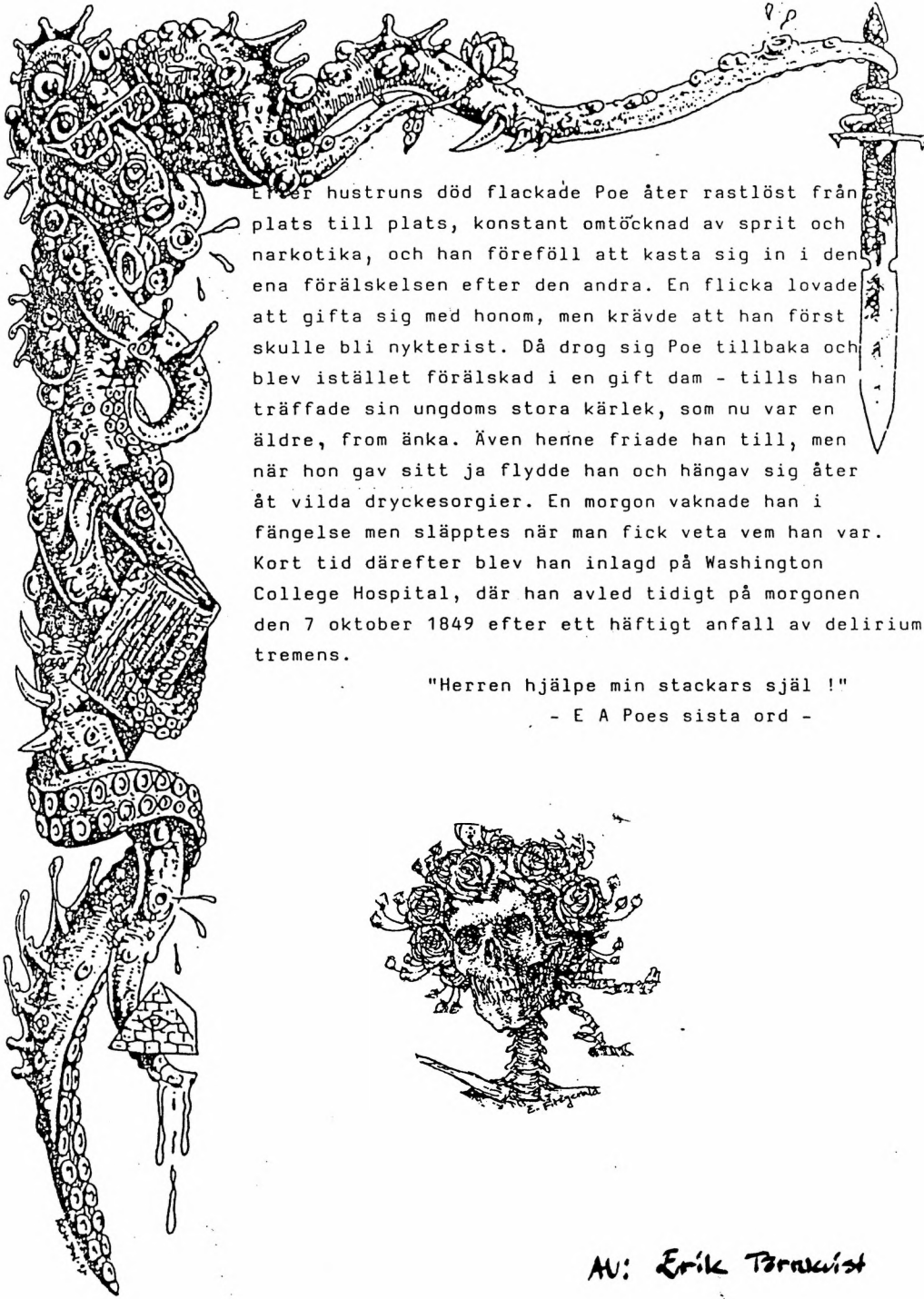


1826 skrev han in sig vid universitetet i Richmond i Virginia; att han lämnade det vid utgången av samma år var på hans eget initiativ och inte, som de flesta av "Poe-kännarna" vill göra gällande, på grund av någon spelskuld.

Att mr Allan vid denna tidpunkt tog sin hand från honom torde ha berott på Poes gravt nedärvda alkoholism. Poe såg nu ingen annan utväg än att ta värvning som soldat. Hans uppförande i armén var gott och han lyckades bli antagen på krigshögskolan West Point. Men här relegerades han för grova pliktförsummelse. Vid samma tid låg fostermodern för döden i Richmond. Hon hade länge varit sjuklig, och Poe lät senare framskynta att han ansåg att hennes man hade skuld i hennes sjukdom och död.

Hennes sista önskan var att få se sin fosterson, men den beviljades henne inte. När Edgar till slut fick höra att Frances Allan var död reste han hem och tillbringade nätter vid hennes grav.

De följande åtta åren irrade han rotlös omkring, men hans dikter vann allt större rykte. När han som artisteråring låg vid West Point hade han anonymt publicerat sin första diktsamling, "Tamerlane" - av originalutgåvan existerar i dag endast sju exemplar - och 1831 året efter att John Allan hade avlidit utan att efterlämna något åt honom, vann han första pris (50 dollar) i en tävling som Baltimore Saturday Visitor hade utlyst om bästa novell; det var Poes "Handschrift funnen i en flaska" som var Poes vinnande bidrag. Med tiden blev han så eftertraktad att de ledande tidskrifterna kappades om att få bidrag av hans hand. Men de efterdåtidens förhållanden ganska ansevärdiga honorären försvann som dagg för solen, och han ägde intet när han 1836 gifte sig med sin fjortonåriga kusin Virginia Clemm; hon dog i tuberkulos den 30 januari 1847.



Efter hustruns död flackade Poe åter rastlöst från plats till plats, konstant omtöcknad av sprit och narkotika, och han föreföll att kasta sig in i den ena förälskelsen efter den andra. En flicka lovade att gifta sig med honom, men krävde att han först skulle bli nykterist. Då drog sig Poe tillbaka och blev istället förälskad i en gift dam - tills han träffade sin ungdoms stora kärlek, som nu var en äldre, from änka. Även herne friade han till, men när hon gav sitt ja flydde han och hängav sig åter åt vilda dryckesorgier. En morgon vaknade han i fängelse men släpptes när man fick veta vem han var. Kort tid därefter blev han inlagd på Washington College Hospital, där han avled tidigt på morgonen den 7 oktober 1849 efter ett häftigt anfall av delirium tremens.

"Herren hjälpe min stackars själ !"

- E A Poes sista ord -



AV: Erik Börnqvist

The TWILIGHT CASINO

... Rien ne va plus!...
...Och kulan stannar på...
...nummer 0 !!!

Och så här klarade sig nattens playboys:

	Satsade	Vann	Poäng
Johan Almqvist	10	36	3.6
John G. Robillard	12	36	3.0
Olov Liljeborg	15	36	2.4
Jonas Nelson	10	18	1.8
Tomas Larsson	36	0	-
Jesper Währner	24	0	-
Fredrik Säterby	16	0	-
Tron Nerbø	12	0	-
Niklas Jansson	10	0	-
Magnus Lundgren	10	0	-
Erik Ny	10	0	-
Dan Hörning	10	0	-
Erik Törnkvist	10	0	-
Hanz Johansson	10	0	-
Morgan Johansson	10	0	-
Daniel Lundgren	8	0	-
Emil Schön	2	0	-

Bankens balans (-97) +215 -126 = -8

Nummer som varit: 17, 33, 0

Den mest framgångsrike i natt, var Johan Almqvist, som satsade enskilda marker lite överallt mest runt nummer fem. Och i sista sekunden så slängde han ut en på nollan. Det var han inte ensam om, några andra hängde på, och se...

Men största vinnare denna gång var banken.

			0		
1 a			1	2	3
18	1 a		4	5	6
J A			7	8	9
M	12		10	11	12
N			13	14	15
◇	2 a		16	17	18
			19	20	21
◇	12		22	23	24
			25	26	27
U D			28	29	30
D A	3 e		31	32	33
2 a			34	35	36
18	12				
			V1	V2	V3

- Ett nr - 36*insatsen tillbaka
- Två nr - 18*insatsen tillbaka
- Tre nr - 12*insatsen tillbaka
- Fyra nr - 9*insatsen tillbaka
- Sex nr - 6*insatsen tillbaka
- Tolv nr - 3*insatsen tillbaka
- Arton nr - 2*insatsen tillbaka (+Udda / Jämn, Vit / Grå)

V = Vertikal

Spelhajarnas Maratontabell

Förmögenhet (Ecu)

Jesper Währner	66
Henrik Alpsten	60
Olov Liljeborg	51
Johan Almqvist	36
John G. Robillard	36
Jonas Nelson	32
Tor Tolander	17
Tron Nerbø	16
Morgan Johansson	16
Jonas Bergsten	12
Joakim Wallbing	10
Joakim Spångberg	9
Daniel Nilsson	8
Per Wetterstrand	6
Daniel Lundgren	6
Erik Lindblom	5
Lenni Tolander	2

- Det har blivit jämnare i toppen!

TACK FREDRIK SÄTERBY
FÖR BRA RECENSIONER!!

STABBA MERA!!!

Pirakles är ett
fegt kväk!!!!



VARFÖR ÄR DET SÅ LITE KLOTTER?

KLOTTER



VI VILL VETA VEM
GETSKÄGGS-MANNEN ÄR!!!



BOJKOTTA MCDONALDS!!!

NYHETER & ANNONSER

AMERICAN OIL

Ett P.B.M. i nutidsmiljö. Du spelar en vanlig människa som tävlar om att bli världens rikaste man! Skicka 5:- till:

Stefan Eriksson,
Taggsvampsstigen 7,
611 63 Nyköping, så får du regler!

DERONIUM EMPIRE

Imperiet är på fall. Kejsar Deron II har plötsligt avlidit. Ni, de stolta serwonerna, söker en ny ledare att leda rikets domäner. På de olika kolonierna gör sig folkliga ledare hörda i kampen om makten.

Spelarna tar sig an rollen som en av dessa ledare på varsin koloni (läs planet). Med vapen, diplomati och en stark industri kan de nå makten.

Du får bl.a. möjlighet att handla per telefon, designa och utveckla enorma rymdkryssare, forska fram högteknologiska ting och spekulera på platinamarkanden.

Deronium Empire är ett SF-PBM med medelsvåra men grundliga regler. Givetvis kommer en tidning, DeroNews, att följa med varje drag.

Skicka 30:- till: Björn Nilsson
PI 1082 Duckemåla
370 12 Hallabro
Frågor? 0457 - 53125

NR 2 AV EMPEROR - UTE NU!

Artiklar, spel, intervjuer, reportage
+ en hel del annat.

Över 40 sidor - endast 10 kr!
Skriv till vår postservice på adress:

David Samuelsson / Emperor
Sötriskestigen 3
611 63 Nyköping

Eller ring till:

Martin Nilsson
Telefon: 0155 - 269302

CORANEX CREFFA

Ett nytt fansin innehållandes enbart Diplomacy (Dipsin). Nummer två har redan kommit ut, men än så länge så har inga spel börjat. Coranex Creffa skall komma ut en gång i månaden och kostar förnärvarande endast 8 kronor. Adress:
Ronny Hedin
Kexagatan 50
360 70 Åseda

SWEDISH PAINTBALL GAMES

Tror du att du skulle gilla att springa ute i skogen i klädd en välanvänd uniform och skjuta färgkulor på dina kompisar, så kan du ju ta och prova på Paintball. Föreningen: Swedish Paintball Games (Stockholm, Gotland och Gävle), tel: 08 - 643 93 15, anordnar spel. Butik: Paintball Specialisten, Bondegatan 13 i Stockholm. (Även Tradition har).

HJÄLTAR & ARMÉER

Ett nytt svenskt figurstridssystem. Reglerna verkar mycket bra och täcker upp de flesta situationer. Det är konstruerat för fantasy och innehåller alltså även regler för monster och magi. Med i det 64 sidiga regelhäftet får man även 7 olika scenarion. Kostar 50:- hos:

Johan Games
Din partner L&T KB
Box 7065
720 07 Västerås
Eller hos Spel & Sånt i Göteborg.

NYHETER & ANNONSER

BONNIE BLUE

Bonnie Blue är också ett nytt figurstridssystem, men detta systemet behandlar det Amerikanska inbördetskriget.

Reglerna kostar 95:- (?) hos:

Spelkompaniet
Sunnanväg 6 L
222 26 Lund
046 - 130253

Eller 79:- hos Wizard Games i Vänersborg.

Bägge har även en drös med olika figurer som passar perfekt till spelet.

ISLE OF CROWNS

Isle of Crowns är Engelska KJC Games allra enklaste och billigaste postspel. Och det har nu kommit till Sverige. Det är WOM Games, killarna som gör, postspelsfansinet Emperor, som har tagit hit det. Spelet är 100%-igt datormodererat och kostar 10 kronor per drag att spela. För att få regler och startupp så ska du skicka ett SASE på 2.80kr till:

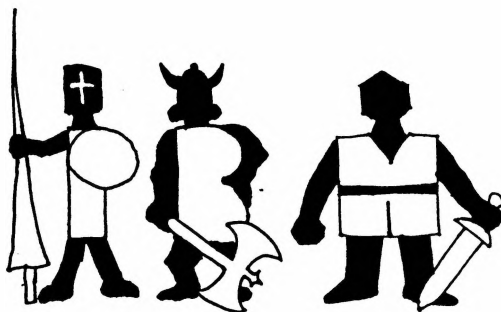
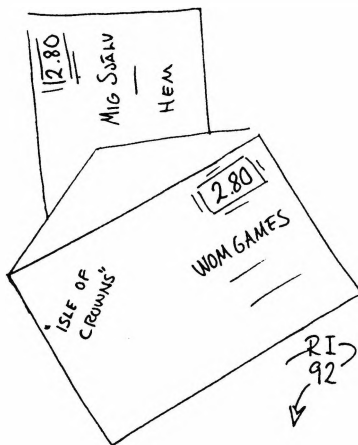
WOM Games
Championjovägen 6
611 63 Nyköping

MIDDLE-EARTH PBM

För er som vill spela något riktigt stort, avancerat, nytt, engelskt, känt och "dyrt" postspel så har det nu dykt upp ett riktigt Tolkienspiel; Middle-Earth PBM. GAD Games har köpt rättigheterna och samarbetat med ICE samt Tolkiens dödsbo. För mer gratis information ("4 page flyer") skriver du till:

GAD Games
Marland House
Poughill
Cornwall
EX23 9EL
United Kingdom

Om du vill ha regler, stor färgkarta, startupp och 2 turns på en gång så skicka med £18. Det kostar sedan £3.50 pund per omgång.



STÄLLNINGEN I POST-SM I DIPLOMACY

MASTER AND SERVANT

Mod: Dan Hörning Höst 1906

R:	Johannes Nesser	15 sc
A:	Martin Alm	- (elim: 06)
I:	Anders Boström	4 sc
F:	Benny Alm	1 sc
T:	Johannes Nordangård	- (elim: 05)
E:	Emil Nilzon	10 sc
G:	Jan Balkeståhl	4 sc

WARENSAMBLE

Mod: Niklas Jansson Höst 1901

R:	Benny Alm	7 sc
A:	Mikael Sievertsson	1 sc
I:	Karl Stengård	5 sc
F:	John Robillard	5 sc
T:	Jonas Johansson	4 sc
E:	Martin Alm	4 sc
G:	Oskar Kinding	5 sc

RIDE THE LIGHTNING

Mod: Niklas Jansson Höst 1903

R:	Tomas Uttu	5 sc
A:	Roland Isaksson	4 sc
I:	Staffan Palerius	5 sc
F:	Jörgen Bergqvist	8 sc
T:	Hanz Johansson	4 sc
E:	Henrik Johansson	2 sc
G:	Daniel Nilsson	6 sc

KILL 'EM ALL

Mod: Daniel Nilsson Höst 1903

R:	Erik Ny	10 sc
A:	Patrik Persson	2 sc
I:	Joakim Hall	5 sc
F:	Paul Nilsson	4 sc
T:	Henrik Skoog	2 sc
E:	Joakim Spångberg	4 sc
G:	Roland Isaksson	7 sc

TO HAVE AND TO HOLD

Mod: Jörgen Bergqvist Höst 1904

R:	Niklas Jansson	10 sc
A:	Nils Lindeberg	9 sc
I:	Erik Lindblom	3 sc
F:	Magnus Lundgren	4 sc
T:	Tor Nordqvist	3 sc
E:	John Robillard	5 sc
G:	Mikael Berg	- (elim)

TERMINATOR III

Mod: John Robillard Höst 1902

R:	Tor Nordqvist	6 sc
A:	Paul Nilsson	4 sc
I:	Anders Boström	4 sc
F:	Emil Nilzon	6 sc
T:	Björn von Knorring	5 sc
E:	Jörgen Bergqvist	5 sc
G:	Dan Hörning	3 sc

HASTA LA VISTA, BABY

Mod: Hanz Johansson Vår 1901

R:	Fredrik Östman	
A:	Roland Lundgren	
I:	Joakim Hall	
F:	Lennart Borg	
T:	Andreas Nilsson	
E:	Magnus Widqvist	
G:	Hans-Erik Grönlund	

WATERLOO

Mod: Henrik Skoog Höst 1901

R:	Roland Lundgren	5 sc
A:	Daniel Nilsson	5 sc
I:	Joakim Walibing	4 sc
F:	Jan Balkeståhl	5 sc
T:	Nils Lindeberg	5 sc
E:	Staffan Palerius	5 sc
G:	Joakim Spångberg	5 sc

KRIG OCH FRED

SACRIFICE

Mod: Björn von Knorring Höst 1902

Mod: Björn von Knorring Höst 1902

R:	Johan Almqvist	7 sc
A:	Magnus Lundgren	4 sc
I:	Erik Lindblom	4 sc
F:	Niklas Jansson	5 sc
T:	Johannes Nordangård	4 sc
E:	Hanz Johansson	3 sc
G:	Johannes Nesser	6 sc

R:	Joakim Hall	7 sc
A:	Mattias Engelbrand	5 sc
I:	Henrik Johansson	5 sc
F:	Erik Ny	7 sc
T:	Tomas Uuttu	4 sc
E:	Anton Palfi	3 sc
G:	Henrik Skoog	4 sc

STOLTA TORNET - SLUTSTÄLLNING!

Mod: John Robillard Höst 1908

R:	Joakim Wallbing	- (elim)
A:	Björn von Knorring	7 sc
I:	Johan Almqvist	- (elim)
F:	Anton Palfi	- (elim)
T:	Oskar Kinding	7 sc
E:	DAN HÖRNING	19 sc
G:	Mattias Engelbrand	1 sc



STÄLLNINGEN I SVENSKA DIPLOMACYRALLYT

	Poäng	Placering på:	
		DalCon	GothCon
1. Nils Lindeberg	15	3	1
2. Hans-Eric Grönlund	10	1	-
3. Anders Westermark	7	-	2
4. Dan Hörming	7	2	-
5. Björn von Knorring	5	-	3
6. Olov Liljeborg	4	-	4
7. Oskar Kinding	4	4	-
8. Roland Isaksson	4	6	6
9. Fredrik Nettorp	3	-	5
10. Erik Ny	3	5	-
11. Magnus Lundgren	1	-	7
12. Henrik Johansson	1	7	-

STOCKHOLMSMÄSTERSKAPEN I DIPLOMACY (SMID)

Ställningen efter AVCON 0.3

Namn	Poäng	Segrar	Partier
1. Dan Hörming	57	3	4
2. Roland Isaksson	44	3	4
3. Björn von Knorring	40	2	4
4. Lennart Borg	29	2	2
5. Mattias Engelbrand	28	2	2
6. Fredrik Säterby	28	2	4
7. Daniel Nilsson	19	1	2
8. Oskar Kinding	17	1	1
9. Kim Rosenberg	13	1	2
10. Fredrik Östman	10	1	1

Framtida delturneringar: AvCon 0.4 i Juni blir antagligen inställt (pga dålig uppslutning på 0.3), AvCon 1.0 (Juli), Fantastika/AvCon 1.01 (Augusti), AvCon 1.1 (Oktober), AvCon 1.2 (December)

Hjältar & Arméer



Hjältar & Arméer är ett figur strids system.
Systemet är lämpligt för små strider med 2-30
figurer per person. Mellan 2 och 6 spelare kan
delta samtidigt.

Johan Games ©

Förlag Din partner L&T KB ©
 BOX 7065

720 07 Västerås

Tryckare Tryckservice AB Borlänge



Johan Games

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