



NR. 1 NOVEMBER 1990



GRÄNSLANDET är ett fanzine för PBM intresserade. Fanzinet kommer att komma ut ungefär en gång i månaden och kostar åtta kronor. Adressen är: GRÄNSLANDET, c/o Roland Isaksson, Tvillingv.13, 144 00 Rönninge och tel.nr.: 0753-55316. Postgiro till Roland Isaksson: 690427-0359. GRÄNSLANDET är tryckt på CANON SVENSKA AB i Stockholm.

Framsidan är tecknad av: Magnus Lindström.
Serierna är tecknade av: Kristian Sörefelt.
Övriga illustrationer: Magnus Lindström och Kristian Sörefelt.

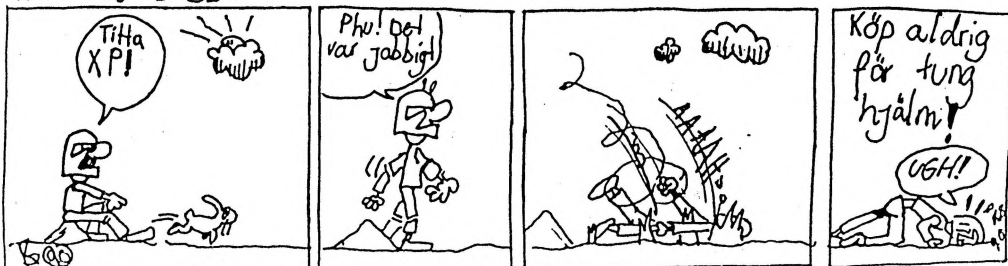
DEADLINE för nästa nummer: 28 november

LEDARE

Här har vi nu det första numret av Gränslandet, ersättaren till Härolden, som tillsammans med mitt och Olle Sundblads PBM Domination har gått i graven. Vi hoppas att Domination ska kunna återuppstå inom en inte alltför lång tid, men när det skulle kunna vara har vi ingen aning om. Namnet Gränslandet tycker jag själv är ett mycket bra namn på ett PBM(Play By Mail)-fanzine. I gränslandet mellan fantasi och verklighet, i gränslandet mellan fantasy och science fiction, i gränslandet mellan två krigförande länder och som någon slags översättning av "in the twilight zone". Alla dessa saker hade jag i tankarna när jag funderade på ett namn till detta nya fanzine. Vad Gränslandet kommer att innehålla i fortsättningen är till en viss (ganska stor) del upp till er, men jag tror att det till största delen kommer att vara spel typ dom som finns med i detta numret. Jag hoppas att det blir tillräckligt med underlag för en brevspalt och eventuellt även ett "klotterplank". I nästa nummer börjar det antagligen dyka upp meddelanden från spelarna i Jonas Nelsons Imperia. Arab-Diplomacy är en Diplomacy variant som jag har hittat på, Gladiatorspelen är ett helt eget spel och ERA (tidigare under projektnamnet Line) är konstruerat av Magnus Lindström. Om du vill vara med på Arab-Diplomacy så skicka in en preferenslista (dvs med det land du helst vill spela först, näst helst sen osv), jag kommer att använda extra reglerna 7.1 och 7.2, om du vill spela med regel 7.4 (kort spel) så meddela mig.

Roland

TUNG HJÄLM



ARAB - DIPLOMACY

1. De vanliga reglerna till Diplomacy (1976) används, med några undantag och tillägg.
2. I Arab-Diplomacy är en variant för åtta spelare och använder en helt ny karta.
3. Man sätter upp enligt följande:
 - TURKIET + VÄST EUROPA: A Adana, A Erzurum, F Cyprus
 - SYRIEN: A Aleppo, A Hamah, A Damascus
 - ISRAEL: A Hefa, A Jerusalem, A Elat
 - EGYPTEN: A Alexandria, A Port Said, F Al-Qusayr
 - USA + SAUDI-ARABIA: A Jidda, A Riyadh, F Strait of Hormuz
 - JEMEN: A Al-Mukha, A San'a'
 - IRAK: A Al-Mawslil, A Baghdad, A Al-Basrah, A Kuwait
 - IRAN: A Tabriz, A Tehran, F Shiraz
- USA & Saudi börjar med ett supply centre för lite men med en flotta i Strait of Hormuz som i fortsättningen inte räknas som ett SC.
4. Spelet börjar den 18:e augusti, vilket räknas som dag noll. Varje förflyttning tar fem dar med byggningar och rivningar var tionde dag, dan efter: Dag 0, dag 5, dag 6 (bygg etc), dag 10, dag 15, dag 16 (bygg etc), dag 20, dag 25, dag 26 (bygg etc) osv, osv.
5. Det finns 35 supply centres i den här varianten och man måste ha 18st för att vara ensam vinnare. Gemensamma och oavgjorda vinster kan förekomma genom röstning av spelare fortfarande med i spelet, en "nej" röst stoppar förslaget.
6. Special områden:
 - a. Armaniska och Azerbajdzanska S.S.R. är båda ryska republiker och om man tar någon (eller båda) av dessa så innebär det inte att man har anfällt sovjet, utan att man har fått trebellerna i dessa områden att ställa upp på sin sida i konflikten.
 - b. Det är möjligt att placera en flotta i Caspian Sea men det är antagligen dumt, och bara Iran kan göra det.
 - c. Elat och Al-Aqabah gränsar båda till Red Sea.
 - d. Suez-kanalen går genom Port Said, detta gör det möjligt för en flotta med tillstånd av ägaren av Port Said att flytta direkt mellan Eastern Meditteranean och Red Sea. Ägaren måste med varje drag skriva vilken eller vilka andra makter som får passera. Det är bara möjligt att göra rena förflyttningar och konvojer genom kanalen. Det går inte att stödja genom kanalen ej heller att anfälla om det redan står en flotta i området. Men om den flyttar på sig så går det bra. Om man anfäller genom kanalen och flottan i området inte flyttar på sig så räknas ordern som hold. För att reterera genom kanalen så måste makten ha haft tillåtelse att flytta igenom. Det är också möjligt att flytta EAS till Sai till RED (eller tvärtom) men flottan som står i Port Said kan inte konvojera, som vanligt.
 - e. Det är möjligt att flytta direkt mellan Port Said och Al-Aqabah samt Al-Wajh, både med flottor och armeer.
 - f. United Arab Emirates har INTE två olika kuster (nord och öst), utan det är möjligt att flytta direkt med en flotta från Bahrain till Uae till Oman (eller tvärtom).
 - g. Khark är en liten men väldigt viktig ö, som det endast går att nå med flottor utom från Shiraz som det går att gå med armeer från.
 - h. Kuwait är nu under irakisk kontroll och irak får använda kuwait som ett supply centre där han kan bygga flottor och armeer.
 - i. Den neutrala zonen som engång var mellan irak och saudi-arabien ingår nu i det irakiska området Al-Basrah.

- j. Abadan är ett område som från början var iranskt men som till helt nyligen var okuperat av irak. I verkligheten så är detta området spritt ut över hela iran-irakiska gränsen och inte lika stort som i den här varianten.
- k. Gazzah är i verkligheten inte ett eget land utan brukade tillhöra egypten men är nu okuperat av israel. På grund av starka rebelliska element i detta området så räknas det som neutralt i denna variant.
7. EXTRA REGLER. Dessa ska väljas av spelledaren eller röstas om innan man lottar om vilka som ska ha vilka länder.
- 7.1. FALLSKÄRMSJÄGARE: Usa & saudi och turkiet & väst har möjligheten att, en gång per spel, bygga en arme (inte flotta) upp till två rutor från ett supply centre (med eller utan en arme eller flotta redan där i) som ägs av den egna makten. För att göra detta så måste spelaren skriva "PARA" framför bygg-ordern. Om det i området som den nya armen landar (byggs) redan finns en arme (eller flotta) så dör fallskärmsjägerarmeen (Paran) och ingen ny arme eller flotta får byggas istället. Om Paran landar i en ruta som det byggs en annan arme eller flotta (eller annan Para) så dör Paran (båda Paras dör om de landar i samma område). En arme eller flotta som redan står i ett område kan aldrig dö eller reterera pga en Para.
- 7.2. KEMISK KRIGFÖRING: Usa & saudi, irak och iran kan använda krigsgas. Irak får använda krigsgas två gånger per spel medans usa & saudi och iran bara får använda det en gång och usa & saudi får inte vara först att använda det. Makten som använder stridsgas (CHE) får en extra order att skriva, vart attacken ska komma. Attacken måste vara gränsande till ett område, en arme eller flotta som makten äger. Ex. CHE - Rij. Om det står en arme eller flotta i området som anfalls så får den inte göra några orders den här gången, den gör hold.
- 7.3. DEN 13:E AUGUSTI (dag -4): Spelarna får själva bestämma vad man ska börja med och vad, flottor eller armeer. Usa & saudis tredje enhet kan då antingen placeras varsons helst i saudi-arabien eller i någon av följande sjöområden: Persian Gulf, Strait of Hormuz eller Gulf of Oman. Den här varianten gör nog ingen större skillnad.
- 7.4. KORT SPEL: I verkligheten så har säkert någon redan vunnit om den har tagit färre supply centres än 18. Så i den här extra regeln så behöver man bara åtta supply centres för att vinna.
- 7.5. 4-MANNA: För att spela den här varianten så måste man använda reglerna för Woolworth II-D av Glenn Overby. Om man spelar med alla makterna "public" (som jag föreslår, det är verkligare) så spela dessa makter som allierade, vilket jag tycker passar med situationen: turkiet & väst - israel, syrien - iran, irak - jemen och usa & saudi - egypten. För att vinna så måste kontrollera 21 supply centres. Om man spelar i kombination med Kort Spel (7.4.) så gäller det att ha 15st sc och ingen får ha mindre än 5st.

8. Förkortningar:

*Abadan	Aba	*Alexandria	Alx	*Damascus	Dam
*Adana	Ada	*Amman	Amm	Diyarbakir	Diy
*Aden	Ade	Ar-Rutbah	Rut	*Djibouti	Dji
*Al-Aqabah	Aqa	Arabian Sea	ARA	East Med. Sea	EAS
*Al-Basrah	Bas	*Armanskaja SSR	Arm	*Elat	Ela
Al-Hasakah	Has	Azerbajdzanska	Aze	Eritrea	Eri
Al-Jawf	Jaw	Bab El-Mandeb	BAB	*Erzurum	Erz
*Al-Mawqli	Maw	*Baghdad	Bag	Ethiopia	Eth
Al-Mukalla	Mua	*Bahrain	Bah	*Gazzah	Gaz
*Al-Mukha	Muk	Bubiyah	BUB	Gulf of Aden	GAD
*Al-Qusayr	Qus	Buraydah	Bur	Gulf of Oman	GOM
Al-Ubaylah	Uba	Cairo	Cai	*Hamah	Ham
Al-Wajh	Waj	Caspian Sea	CAS	*Hefa	Hef
*Aleppo	Ale	*Cyprus	Cyp	Indian Ocean	IND

*Jerusalem	Jer	Mashhad	Mas	*San'a'	San
*Jidda	Jid	Mediterr. Sea	MED	*Shiraz	Shi
Kerman	Ker	*Oman	Oma	Somalia	Som
Kermanshah	Keh	Persian Gulf	GER	Strait of Hormuz	SHO
*Khark	Kha	*Port Said	Sai	Sudan	Sud
Kirkuk	Kir	Qal'at Bishah	Qal	*Tabriz	Tab
Konya	Kon	Red Sea	RED	*Tehran	Teh
*Kuwait	Kuw	*Riyadh	Riy	*United Arab Emir.	Uae
*Lebanon	Leb	Sa'dan	Sad		

NYHETER FRÅN GRÄNSLANDET

KONVENT I HELSINGBORG. För andra gången blir det ett HelCon och det blir nu i början av nästa år, närmare bestämt 1-3 februari. HelCon besöktes denna gång av SVEROKS Riksmöte som i våras var i Uppsala. Riksmötet kommer att vara på lördagen den 2 februari. Kontaktman: Ulf Magnusson på tel: 042-242978.

KONVENT I LINKÖPING?. Blir det något LinCon-91? Ja, det är frågan som de eventuella arrangörerna (Dragon's Den) frågar sig. Det verkar vara problem med att hitta villiga ansvariga. Jag hoppas verkligen att det ska lösa sig till slut. Om det slutar lyckligt så kommer det att tilldra sig 17-20 maj. För dig som vill hjälpa till, heja på eller bara få mer information kan kontakta Chrisp på tel: 013-212303.

NY SPELTIDNING. Det har kommit en annan ny speltidning och den heter Atlantis. Första numret kostar 8 kronor och kommer enligt egen utsägo (i Dipsosis) att innehålla Fotboll, Formel 1 och ett krigsspel. Skriv till "Atlantis", Henrik Emilsson, Järnåldersv. 13, 291 65 Kristianstad.

NYTT ROLLSPEL. Företaget Peregrin Games har gett ut ett nytt rollspel. Detta heter Efter Thule och är "Ett rollspel i vikingarnas sagoomspunna tid". Efter Thule kostar ca 70-90 kronor och kontaktperson är Karl Grandin, Ribbings väg 79, 191 52 Sollentuna, tel: 08-960548 eller fax: 08-7029305.

NYTT PBM. Codex Regius är ett nytt PBM som grundar sig på Ultima Thule men utspelar sig i Trakorien. Regler kostar 30:- plus svarsporto men jag tror att det redan finns tillräckligt med spelare. Moderator och tillika konstruktör är Daniel Carlsson, Gravörv. 28, 610 55 Stigtomta.

ETT TILL NYTT PBM. Imperia heter det och detta grundar sig istället på mitt och Olle Sundblads Domination. Moderator och konstruktör är Jonas Nelson, Forskarbacken 7-213, 104 05 Stockholm, tel: 08-156685 men även detta är säkerligen fullsatt.

SVERIGES ROLLSPELS-ELDORADO. Sundsvall! har nu tre stycken rollspels-affärer. Vilket gör Sundsvall till den rollspelsbutikens tätaste staden i Sverige, tror jag. Butikerna är dessa: Midgård, Databutiken och Games and Comics.

GLADIATORSPELEN - EN KAMP PÅ DÖD OCH FRIHET

Gladiatorspelet är ett litet PBM med mycket enkla regler. Detta är situationen: Spelarna spelar olika personer som alla har blivit tillfångatagna av Konung Tyhranus Rexius. De har tränats i att slåss (dvs de som inte redan kunde det) och blivit "kungliga" gladiatörer. Arenan heter Kungliga Institutionen för Domstol och Cirkus. Cirkusen med sina gladiatörer är den mest inkomstbringande delen av institutionen medans Domstolen är bra på att skaffa många nya "rekryter".

Konungen är mycket hårdhärtad, vilket gör det mycket svårt att bli fri. Det enda (kända) sättet är att köpa sig fri och det kostar 15 guld. Konungen har självklart sätt till att de blivande gladiatorerna har konfiskerats på alla sina tillgångar och ägodelar. Men den goda och vackra drottningen Regina har skänkt ett guld till alla fångarna så att de kan köpa sig lite bättre mat, färska grönsaker etc. Nu är det ju så att gladiatorerna inte har någon som helst kontakt med yttervärlden, vilket gör att de inte kan köpa något. Pengarna brukar istället gå till att slå vad eller till att köpa kamper. Detta är ett sätt att tjäna ihop till de där 15 gulden, det andra är att vinna turneringar. En normalstor turnering ger 5 guld i vinstpengar.

Efter det att man har vunnit en kamp så har man möjlighet att skrika något. Det vanligaste har hittills varit "Hell dig, O store konung!", vad som händer om man skriker något annat beror på vilket humör konungen är på.

REGLER

1. Varje spelare börjar med tre i Tålighet (Tål), noll i Erfarenhet (Erf) och med en guld.
 2. När Tål når ner till noll så förlorar gladiatorn.
 3. För varje fem i Erf så får man en speciell förmåga.
 4. När man har 15 guld så blir man fri, förutsatt att turneringen är slut. Vad som händer när (om) man blir fri är okänt.
 5. Varje gladiator är utrustad med ett svärd i höger hand och med en sköld i vänster.
 6. Varje gladiator delas in i två träffområden: D. Dödliga (huvud och bröstorg) och I. icke dödliga (armar och ben).
 7. En strid mellan två gladiatörer kallas kamp. En kamp delas in i åtta omgångar (kan bli fler).
 8. Varje omgång så får gladiatorn anfalla ett område (D el I) och parera ett (D el I).
 9. Varje anfall lyckas om det inte pareras. Varje lyckat anfall ger en träff.
 10. Varje träff sänker Tål med ett. Om den sista träffen, den som sänker ner Tål till noll, är dödlig så dör gladiatorn. I annat fall så överlever gladiatorn och kan slåss en annan dag.
 11. Efter varje kamp så läks alla sår (om gladiatorn överlevde) och gladiatorn har fullt antal Tål igen.
 12. Efter varje kamp som man överlever får man en Erf. Vinner man en final så får man mer guld och extra Erf.
 13. Om en kamp blir oavgjord så utses vinnaren enligt följande:
 - a. Den som överlevde. Om bägge dog så är det inget mer med det.
 - b. Den som fått in flest träffar.
 - c. Den som fått in flest "dödliga träffar".
 - d. Den som fick in senaste träffen.
- Om det inte går att få ut en vinnare så förlorar bägge.

14. Speciella förmågor:
 EXTRA TALIGHET (x2). Man höjer sin Tal permanent med ett (max till fem).
 EXTRA SNABBHET. Om båda får in en vinnande träff i samma omgång så vinner den som har Extra Snabbhet, träffen på honom gills inte.
 EXTRA UTHÅLLIGHET (x2). Man får slåss en extra omgång och motståndaren får endast parera (max antal omgångar: 10).
 EXTRA STYRKA. Kan användas en gång per kamp. Den ger ett extra i skada under en omgång (markeras med *) men kan pareras.
15. När spelaren slår vad så skriver han bara namnet på den som han tror ska vinna. Man får inte slå vad om sin egen kamp och man kan max sätta ett guld per kamp.
16. De som satsar rätt får dela på guldet från de som hade fel i den kampen. Finns det inga vinnare så går guldet tillbaka och finns det inga förlorare så får man bara tillbaka det guldet som man har satsat.

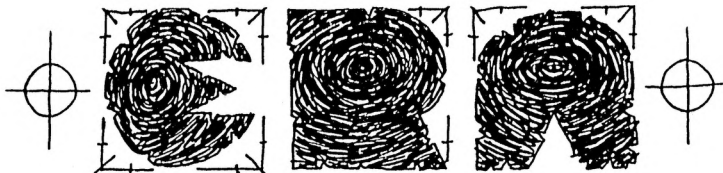
EXEMPEL:

Tor Stor-Starke möter Dermiasos i en turnering. Tor är en erfaren gladiator och har skaffat sig specialförmågan Extra Styrka medans Dermiasos är nybörjare.

	Omgång:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
TOR STOR-STARKE:	Anfall:	I	Ⓛ	*D	D	I	I	I	D	-	-
	Försvar:	D	D	D	D	I	I	D	D	-	-
DERMIASOS:	Anfall:	Ⓛ	D	D	Ⓛ	I	Ⓛ	D	I	-	-
	Försvar:	I	D	D	D	I	I	D	D	-	-

Detta gör att Dermiasos vinner (skriker: Hell dig, O store konung!) och Tor dör en grym död i omgång 6. Hade inte Dermiasos skyddat sig mot ett dödligt anfall i omgång 3 så hade det varit ombytta roller. Inga drag gjordes för omgångarna 9 och 10 därför att ingen av gladiatorerna hade specialförmågan Extra Uthållighet.





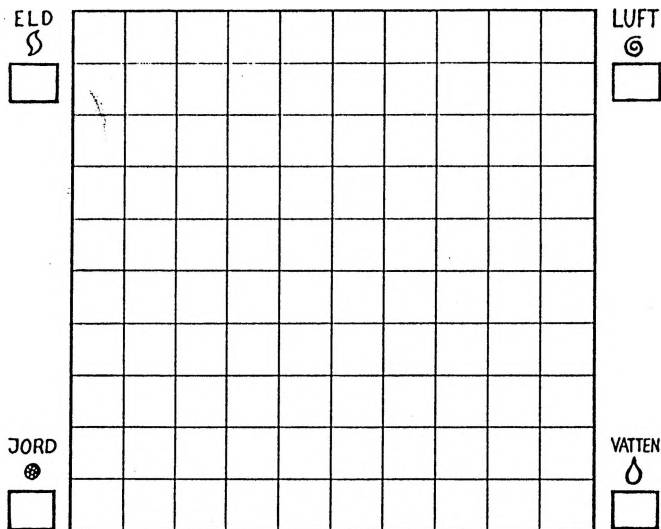
Konstruktion: Magnus Lindström

Ide och assistans: Roland Isaksson

ERA är ett enkelt PBM-spel för fyra personer där varje spelare representerar ett av de fyra elementen. Det gäller att breda ut sitt element så mycket som möjligt inom spelarean. Spelarna går omkring med varsin ikon som ritat en linje efter sig. När en spelare skiljt av ett område från den övriga planen så fylls den med spelarens element. Varje drag består av tre steg. Det enda spelaren behöver göra är att skicka in tre bokstäver som motsvarar de riktningar som spelaren vill gå åt: (U)pp, (N)er, (H)öger eller (V)änster. En spelare diskvalificeras genast om han glömmer att skicka in ett drag. Hans ikon tas då bort från planen. Om ni vill prova, läs då igenom reglerna noggrant och skicka in ert första drag. Utgå från det övre vänstra hörnet av spelplanen (Eldens utgångspunkt). Vi spegelvänder riktningarna om du skulle få något annat element än Eld. Om det blir tillräckligt många spelare så ordnar vi en turnering. Så tveka inte. Försök att bli historiens första vinnare i ERA.

1. De fyra spelarna startar i var sitt hörn av planen som består av en kvadrat med sidan tio.

Spelarna representerar var sitt element: Eld, Luft, Jord och Vatten.

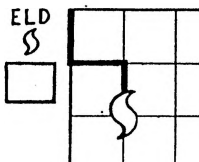


2. En spelare förflyttar sig tre steg per drag i riktningarna upp, ner, höger och vänster.

En linje ritas ut efter spelaren.

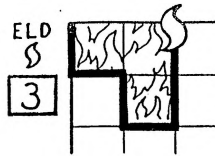
ERA

DRAG: N H N

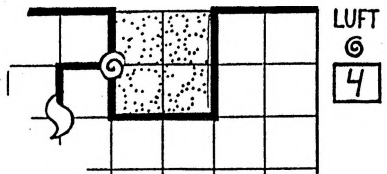


3. Man kan gå vart man vill inom planens kanter. Man kan korsa och gå längs andras linjer. Man kan gå genom utfylld area. Man kan gå längs planens kanter och genom andra spelare.

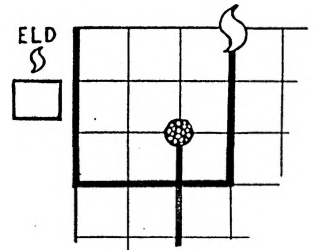
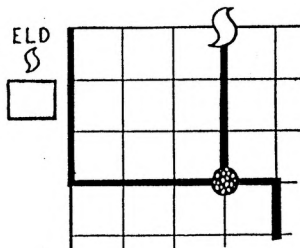
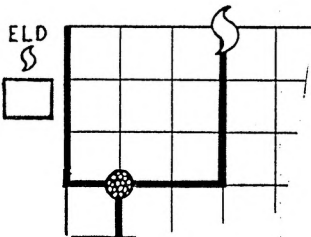
4. Om en spelare skiljer ett område från den övriga planen så har han fyllt det med sitt element. Dessa rutor kan inte fyllas ut med något annat element, men andra spelare kan förflytta sig genom området.



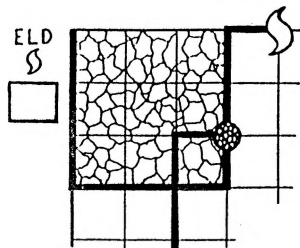
5. Man kan även utnyttja kanterna och andra spelares linjer för att innesluta ett område. Det är den spelare som sluter inringningen som får området.



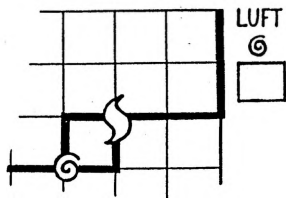
6. Om någon annan spelare befinner sig i eller på kanten av ett område när man försluter det så fylls ej detta område ut.



7. En spelare kan ringa in två områden samtidigt.



8. Rutor som ej kan fyllas ut kan uppstå, en sådan ruta kallas "neutral ruta".

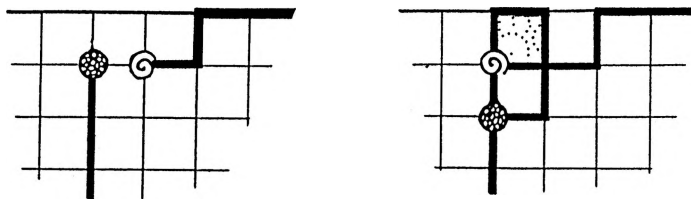


OM STEG OCH DRAG

9. I varje drag går man tre steg, varken mer eller mindre. Varje steg sker samtidigt hos alla spelare.

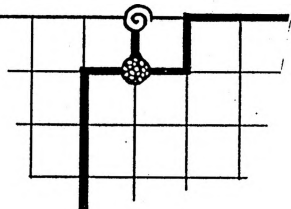
Ett exempel:

En situation ser ut så här före draget...

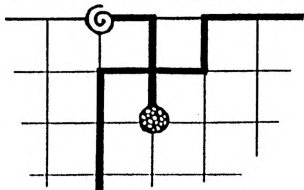


Och så här efteråt.

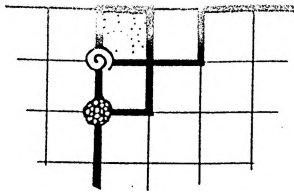
Vi delar upp det i steg för att se hur det gick till.



Luft ringar in ett område men Jord når samtidigt fram till kanten på området och hindrar därmed Luft från att få området enligt paragraf 6.



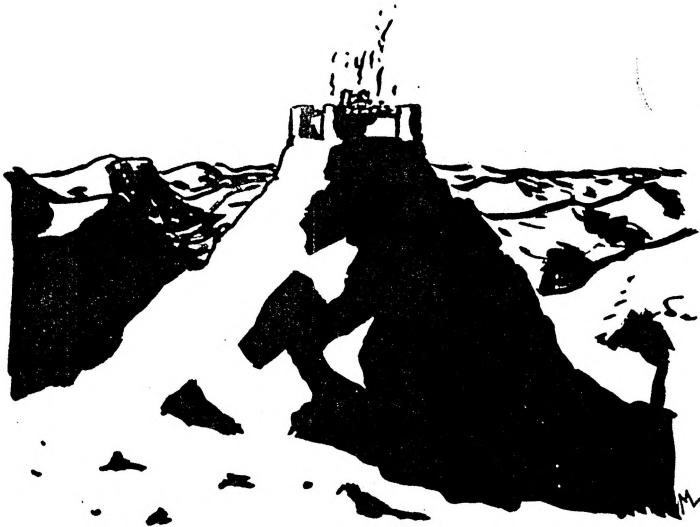
Luft går längs kanten på planen och Jord rakt ner.



Luft går rakt ner och hindrar på så sett Jord från att få det område han har ringat in, samtidigt som han själv ringar in ett område.

SPELETS SLUT

10. Spelet slutar efter tio drag eller när hela arean är utfylld eller när bara neutrala rutor återstår.
11. Den spelare som har fyllt flest rutor vinner. Om två eller fler spelare har fyllt ut lika många rutor så vinner den som befinner sig längst från sin utgångspunkt.
12. Ingen kontakt angående pågående spel får ske mellan spelarna.



SIJUNGAN



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