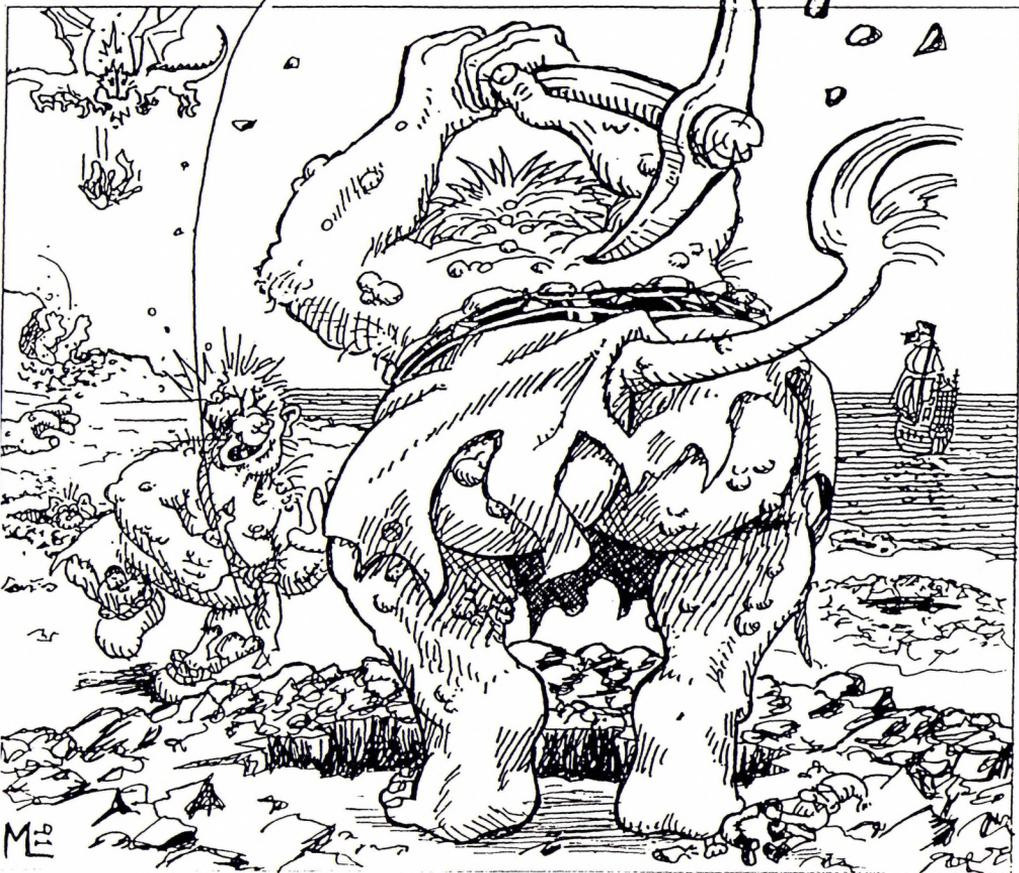


NR. 12 DECEMBER

NR. 10 1991



MEB

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 - 55316 (Hem: 19.00 - 22.00), Arbeta:
08 - 7448937 (9.00 - 15.30). Postgiro till Roland Isaksson är 690427-0359.

Framsidan är tecknad av: Magnus Lindström

Övriga illustrationer: *MAGNUS CASSEKSDÖ, KARL GRANDIN,
ERIK TÖRNKVIST, KRISTIAN SÖREFFELT*

Deadline för nästa nummer: Spel: 31 December.

Arab-Diplomacy: 6 Januari.

Spelledarna och övrigt: 9 Januari.

Motto: "Fantasi är viktigare än kunskap"

Albert Einstein

LEDAR'N

Detta är inte ett speciellt jubileumsnummer som ni kanske trodde, bara ett helt vanligt jubileumsnummer. Det vill säga Gränslandet är ungefär som vanligt, fast ett år äldre. Tio nummer under 91, klart godkänt, tycker jag själv alltså.

På det här året som har gått så har det hänt mycket i vår hobby. Från bara par enstaka postspelsfansin har det nu växt till minst elva stycken och nya sorters spel och personligheter dyker hela tiden upp. Jag hoppas att vi inte ska behöva se någon nedgång på länge ännu.

Gladiatorspelen har jag med i detta numret och kommer att förhoppningsvis att fortsätta med det. Tommy Fransson har lovat att försöka vara SpellLedare för Gladiatorspelen en tid framöver. Men om ni vill så går det bra att fortsättningsvis skicka dragen till mig.

Det blev tyvärr inget nytt spel, förutom spelstarter i AnonymArab-Dip och ERA, eftersom SLn har lagt ner projektet. Kanske han återkommer senare någongång.

Sedan sist har jag varit över till Tallinn på en weekend-kryssning. Det bästa var smörgåsbordet på båten, mängder med god mat och dryck. Personligen hade jag nog trott att något helt annat skulle ha blivit helgen höjdpunkt men, ack nej. Själva båtresan var väl OK, men eftersom medelåldern låg på cirka 40 och discot spelade (gissa vad...) dansbandsmusik. Tiden fördrevs med roulette och drinkprovning i baren. Väl framme så fick vi åka runt i en buss medans guiden berättade (brytandes på estniska) om Tallinns alla ekonomiska bekymmer. Vi fick inte redan på så speciellt mycket om själva staden och dess historia. Däremot så blev vi varnade ett otal gånger för alla svartabörshandlare som formligen kryllade överallt var vi än gick ur bussen.

Om man gillar att se (mest höra) hur förjåkligt andra kan ha det så är det en resa att rekommendera, men annars inte. Den var mest en bekräftelse på det man sett och hört på nyheterna om de baltiska länderna. Nu låter detta som om jag är väldigt negativt inställd till kryssningen, men det är jag inte. Man ska bara inte vänta sig något mycket speciellt. **GOD JUL OCH GOTT NYTT SPEL ÅR!**

Roland

BERÖVAD LÖN

INKOMMANDE

JOHAN ALMQVIST: "Låt mig (den stora syndaren?) klar lägga att jag pratade med en (I) vän innan Dip partiet. Obs en. Han hade endast spelat 1gr innan. Han där emot skapade en pakt när HAN diplomiserade med 2 andra.

För övrigt fins ett till upoch ner vänt ex mitt. (Hoppas det blir värt massa)"

- R: Att du berättade det för din kompis vid bordet så alla hörde...

Ok, det spelar egentligen inte mig någon roll. Jag vill inte bråka över något så oviktigt. Kanske spelade det ingen roll för partiet, det får vi aldrig reda på.

ERIK TÖRNKVIST: "Kan du inte återinföra dragformulären? De var väldigt praktiska.

-R: Nej! ...Fast det är ju klart, de kan kanske återkomma lite ibland.

BJÖRN VON KNORRING: "Förresten, vad skriver du upp när du för statistik över dina Dippypartier.

JAg funderar på att börja föra statistik själv men vet inte vad man skall ta med (ex skall man anteckna alla länders S.C. eller bara sina egna, vad tycker du)."

- R: Sedan 1986 spar jag en karta över slutställningen samt mina egna drag. Utöver detta så skriver jag ner; hur många år vi spelade och vilka placeringar jag fick (i partiet och turneringen). Sedan har jag räknat ut diverse medelpoäng, för att ta reda på hur det har gått för mig, i turneringar, med ett visst land eller i största allmänhet.

HENRIK ALPSTEN: "Är du medlem i Seregon?! Varför skriver du inte lite om Seregon, så jag kan få kontakt med någon svensk LRP-spelare!"

- Jodå, det är jag. För det första är jag inte så jätte aktiv i Seregon och för det andra så hann jag inte. Jag hade nämligen tänkt att skriva om ett äventyr som jag var med om i

somras men det jämnar ju ut sig, du skulle ju skriva om The Labyrinth, eller hur?

Läs senaste (och kommande) nummer av Avgrunden, där skriver nämligen Ewiz (Gillesmästare i Seregon) om LRP och hur man gör vapen.

MATTIAS AXELSSON: "Din musiksmak var minst sagt varrieraande. Även om jag ogillar flertalet av de uppräknade så var i alla fall T99 bra."...

PETER LINDGREN: "Du ska bara ha berömm för Gränslandet, den blir bara bättre och bättre! Även de spel man inte är med i tycker jag är tillräckligt intressanta för att man ska sätta sig in i dem. Artiklar är alltid bra, och Jonas Nelsons krönika om Quest är mycket underhållande. Applåd!"...

- R: Vi tackar och bockar!

POSTGIRO, PORTO & PRISER

MATTIAS AXELSSON: "...Om du vill lära dig hur vissa rufflare gör för att slippa undan postens hutösa porto etc så finns det en artikelserie om det i Ancalagon. I nästa nummer av Ancalagon är det förresten en artikel om kraftwerk samt lite om KJC, fruncon, spelkongressen etc."...

- R: Jag känner till denna artikelserie (jag läser också Ancalagon) och jag har märkt att vissa av er också gör det. Men jag säger bara det, att jag gillar inte dessa metoder, jag är nämligen frimärkssamlare (också).

TRON E. NERBØ: "Hvaffornoe?!? Tok Postgiro 20 kroner i gebyr? Her i Norge tror jeg slikt er gratis. Jeg trodde slike ting var billigere i Sverige? I hvert fall er portoen det. Portoen her økej snart til kr. 3.50, altså 1kr dyrere enn i Sverige (tror jeg).

Telefonprisene går derimot ned istedet for opp! Dette p.g.a. Televerkets store overskudd. Ett tellerskritt (3 eller 9 minutter, alt etter når du ringer på dagen) kostar nå 95 øre.

Mens vi er inne på avgifter, forretningssbankene i Norge er i dyp krise

(som du sikkert har sett på TV). De planlegger nå gebyr på opptil 50 kr. for i det hele tatt å få en prat med en bankfunksjonar!"

- R: Jo, det er sant. Jag ringde og klagade så fort jag fått reda på det. De två olika personer som jag pratade med (på Postgirot och Postgiro - Utland) verkade bägge två vana att få ta emot klagomål om detta och det verkade heller inte som de tyckte att det var en speciellt bra avgift. Förhoppningsvis så kommer de att sluta med detta inom en snar framtid, även om jag inte har sett några sådana tecken.

Japp, portot här i Sverige ligger (just nu) på 2.50 kr. Och även våra banker har stora problem, med kreditförluster. Men jag har ännu inte hört om några direkta försämringar av kundernas förhållanden.

QUEST

FREDRIK SÅTERBY: "Nu har även jag kommit igång med QUEST! Jag spelar SILVERFLAME i spel nr.6, och nu undrar jag: vilka är ni andra som spelar QUEST? Jag vet att det finns massor av svenskar i detta spel, men vet inte något om vilka ni är. Hör av er till GL, eller till mig, så vi kan byta info eller häftiga händelser! P.S. POSIKUS - snart i varje hem D.S. Hälsningar till Lennart Borg och Dan Hörning!"

- R: Jag vet att några av läsarna spelar Quest förutom mig själv och Jonas. Men de får själva höra av sig (till: "I Händelsernas Kharne" ?).

KONSTRUKTÖRSHÖRNET

BJÖRN VON KNORRING: "Angående det här med att konstruera en Diplomacyvariant så har jag ett förslag som antagligen är mer bisarrt än roligt, men iallafall.

Varje land styrs av ett antal spelare som inbördes måste förhandla om hur de skall agera och sedan förhandla med de andra. Detta innebär att man kan gå in för att övertala ett par av spelarna som styr ett

land till att förhålla och blockera beslut och en anarkistisk situation kan uppstå där landet är handlingsförlamat. Angående ett Jugoslavienscenario så borde man isåfall lägga till Albanien, Bulgarien och Rumänien då de har intressen och säkert kommer att intervensera om läge uppkommer. Dessutom skulle man kunna lägga till uppdragskort (som i Risk) så att de andra inte vet säkert vad spelarens mål. I reguljär Diplomacy skulle t ex Frankrikes mål vara att "slå ut Italien" eller "nä en styrka på 10 s.c."

Detta skulle vara bra tillämbart på ett Jugoslaviskt tema, problemet är väl att komma på mål som inte innebär att man tar ställning i konflikten."

- R: Förslaget är inte alls bisarrt. Det är bara en variant, ett Diplomacy i ett annat. Faktiskt så har både jag och Björn Westling haft liknande funderingar och diskuterade detta kort på BoråsCon. Jag tror att ett lämpligt antal länder skulle vara fem med fem spelare i varje. Eventuellt sju resp tre. Detta ger fler spelare totalt än vanligt, vilket har varit föreslaget tidigare.

Problemet med moderna situationer är att det oftast är en sida mot en annan, även om flera parter är inblandade. T.ex: Serbien mot resten av de Jugoslaviska staterna. Det blir inte så mycket diplomati om sidorna redan från början är så väldigt klara. Därför måste det finnas en osäker situation, med flera parter med ungefär lika stölek och styrka. Man kan inte bara ta Jugoslavien och dela upp det i sju jämna bitar och ge de sju spelarna tre arméer var. Scenariot tappar då helt sin idé. Meningen var ju att spela en variant på vad som händer i Jugoslavien nu. Inte för att se Serbien, Kroatien och Slovenien gå ihop och krossa de andra spelarna. Problemet är alltså att göra om ett tvåsidorskrig till ett spel för flera spelare utan att gå alltför långt ifrån verkligheten. Uppdragskort är också en bra idé (finns inte i de äldre upplagorna av Risk, kanske till och med enbart i vissa datavarianter). Värt att prova.

JESPER WÄHRNER: "Om det blir någon egen Diplomacyvariant så skulle jag gärna spela ett där de olika positionerna har olika mål (och segerkrav). Förutom de gamla hederliga expansionistiska nationerna kanske några spelare skulle kunna spela varsin religion somsträvar efter att få följeslagare från de olika nationerna lika väl som från egna territorier. Någon skulle kunna spela en världsomfattande organisation av lönnmördare och spioner och leva på att hyar ut sig till de andra spelarna och skaffa sig inflytande i de olika länderna. Någon skulle kunna sträva efter att upprätta ett stort handelsimperium och en annan skulle kunna spela t ex en organisation som hyr ut trollkarlar (under det att de drar på sig åtminstone någon av religionernas vrede). (Jag erkänner att jag har viss förkärlek för fantasyspel.) Bland nationerna så skulle man få extra poäng för att angripa sina arvsfiender och ta landområden som har någon form av kulturell betydelse. Någon väldigt svag position skulle få poäng bara genom att hålla sig vid liv."...

- R: Ytterligare en bra idé, men en mycket jobbig att jobba med. Men OK visst kan vi göra ett försök. Första problemet blir att få det till en DIPLOMACYvariant.

DALCON

ERIK NY: "Den 3-6 Januari arrangeras för övrigt Dalarnas första spelkonvent, Dalcon i Borlänge. Föreningen AVAM arrangerar tillsammans med Ordo Septinarius. Jag hoppas verkligen att få se många av Gränslandets läsare och ansvariga på konventet. Om jag har förstått det hela rätt så kommer Björn von Knorring att arrangera Diplomacyturneringen, vilken förhoppningsvis kommer att räknas som första deltävling i SM i Diplomacy."

- R: Det verkar som att jag, trots allt, kommer att komma till DalCon. Tack vare Seregón (igen) och Dan Hörning. Men denna gång skall jag vara med på uppvisningen, det har jag betämt mig för.

DIPLOMACY ?

Brevet här nedan kom redan till förra numret, men hamnade tyvärr i fel mapp.

HENRIK EMILSSON: "Ursäkt mig, men jag trodde att Dipsosis och L4-Ever var ensamma om att inrikta sig på Diplomacy. Läser man nr 10 av GL får man dock uppfattningen av att den gör likadant, eller är det läsarna som driver GL till det. Brevspalten tas till stor del upp av Diplomacy. Det handlar om allt från om Diplomacy är roligt till Arab-Diplomacy, mästerskap, novispaket, Winds of War och Diplomacy på UppCon.

Dessutom tar Diplomacy 12 ytterligare sidor till förfogande. Visst, du har förklarat för mig i tidigare GL att man skall se det som en bonus, men ändå. Nu skall det ovan på detta starta ytterligare kampanjer.

Men nu får det vara nog, jag vill inte behöva bläddra förbi dussintalet sidor av Diplomacy. Jag får väl (bättre sent än aldrig) ta och köpa Diplomacy då, om det nu skall vara nödvändigt. Dessutom måste man ju gynna Spel & Sämt (ny katalog). Hoppas att det är lika bra som ni säger (Per W, m.fl).

Oj då, nu har ju jag också skrivit om Diplomacy...

Till Calle: Jag läser ett par engelska PBM tidningar och har aldrig stött på Postal Game. Kanske för att de inte är fanzines.

Granskningen av Quest var mycket bra. Krönikan var också bra, fortsatt med den. Det är ju nästan så att man vill börja själv."

- R: Jag förstår dig och delar dina åsikter till en del.

Postspelshobbyn i Sverige i dag består av två delar, den Diplomacy-orienterade och den andra delen (mest bestående av olika slåss-om-att-bli-kung-genom-att-erövra-önspel). Den ena sidan (Diplomacy-delen) har lång historia med många aktiva som kan olika mycket om samma spel, medan den andra sidans stora nackdel ligger i att få spel spelas riktigt länge (ännu mindre till slutet) och att det är få personer (10-40)

som har kunskaper från ett och samma spel. Det är svårt att få igång diskussioner och artikelskrivande om ett spel som 22 personer spelat i fyra omgångar på sex månader och som sedan lagts ner. Inte bara för att det inte är intressant längre (vilket det mycket väl kan vara ändå) utan därför att kanske bara 2 av spelarna läser Gränslandet.

Engelska postspel har ju liknande fördelar som Diplomacy, men än så länge är det inte många svenskar som har erfarenhet av samma spel och samma svenska fansin (där detta skulle kunna behandlas). Dock har de den viktiga fördelen att det gör inte så mycket om man rapporterar om sina förehavanden och tricks till den begränsade svenska publiken, det är inte så troligt att man får smaka på sina egna påhitt från en motståndare. För det första finns det ju så många spelare i varje spel (och många olika spel) och för det andra; om man skulle stöta på en av de som läst ens rapporter i ett svenskt fansin så är det troligare att man får en bra allierad (man pratar samma språk och har lättare att kommunicera).

Jag menar, vem skulle skriva ett utförligt referat ifrån sitt parti TUAW eller Imperia och avslöja sina planer och hemliga tricks?

Men vi får inte ge upp, vi får försöka att hitta andra saker att skriva om våra svenska postspel. Varför inte spelrapporter från spelen när de slutat, även om de slutade i förtid. Allt är välkommet, jag har än så länge inte refuserat något pga för lite plats. Om det börjar bli platsbrist, så kommer Diplomacy antagligen att vara det första spelet som kommer att få offra lite plats.

Men faktum kvarstår; jag och många av läsarna tycker att Diplomacy är ett mycket bra spel.

ARAB-DIPLOMACY

HANZ JOHANSSON: ... "Några frågor har jag också.

1. Varför lägger du FN kommentarerna efter varje land så att man kan se vilka som sagt vad?

2. Kan man landsätta par-arméer två rutor från vilken hemlandsprovins som helst, det behöver inte vara en med byggcentrum?"

- R: Svar: 1. Förut så skrev jag bara in det som stog i den ordning jag läste det (mycket korkat gjort, eller hur?). Men nu har jag bättrat mig och skriver all press i bokstavsordning.

2. Nej! Man kan bara räkna från de supplycentres (byggcentrum) man äger. Dock behöver de inte vara de som man hade från början.

MATTIAS AXELSSON: ... "Angående Arab-diplomacy. Det är dåligt att man kan skriva under falskt namn. FN har inte alls med spelet att göra och bör därför inte användas av andra än SL (om han skulle vilja blanda sig i, och det skulle ju bli riktigt kul). Det är jobbigt att se FN-insändare som propaganda för ett land. Roland, var snäll och ta bort dessa eller om de skall finnas: låt någon annan person representera FN."

- R: Detta beror mycket på spelarna, i spel från spel. Det skulle kunna bli mycket bra och rolig press om spelarna tog hänsyn till vad FN skulle kunna ha sagt i verkligheten när de skriver sin press. Men vad tycker övriga spelare, ska jag förbjuda användandet av FN, iså fall några fler som skall förbjudas? Skall FN skötas av en utomstående person (någon frivillig)? Eller ska jag låta det vara som det är?

THE KEYS OF MEDOKH

JESPER WÄHRNER: ... "Slutligen en fråga som jag inte fick plats för i TKoM-spalten. Jag funderar på att starta i ett andra spel av TKoM. Är det någon som är intresserad av att hänga på? Väntetiden är tydligen längre om man vill spela alv, människa eller dvärg, så jag föreslår att vi försöker begränsa oss till kobolder, orcer och höbbitar. Man får visserligen inga gratis drag längre, men jag tycker personligen att spelet är bland de mest prisvärda men kan råka på ändå. Hör av er så fort som möjligt till mig om ni är intresserade."

- R: Jag kommer tyvärr inte att börja i ett parti till, har inte tid.

MATTIAS AXELSSON: ... "The Keys of Medokh-spalten var mycket välgjord, kanske lite otur att jag inte är med." ...

- R: Nu får du chansen, se ovan!

PETER LINDGREN: ... "Som säkert flera av er vet har jag varit tvungen att hoppa av The Keys of Medokh. Orsaken är förstästs tidsbrist, och eftersom jag inte har tillgång till fax gick det inte att få fram dragen snabbare på det sättet. Synd, eftersom det var ett bra spel, och jag följer i fortsättningen händelseförloppet intresserat genom GL."

- R: Jag lider med dig.

Angående nedanstående
Fansinpollen, det går
bra att skicka era
röstsedlar till mig. Se
vidare besödrar jag dem
till Per.
Och du, kom ihåg
att rösta NU, annars
kommer du att glömma
bort det!

Toland

Skandinaviska Fansinpollen

1991

Eftersom postspelshobbyn i Skandinavien har tagit ordentlig fart är det kanske dags att ha en ordentlig omröstning om vilket som var Skandinavians "bästa" fansin under 1991.

Om du vill vara med och rösta om detta skicka då in en lös, undertecknad lapp där du angett upp till fem fansin med det du tycker bäst om först och därefter i fallande ordning.

För att hjälpa ditt minne om vilka fansin som ges ut räknas de upp härnere, men om något saknas får du givetvis lägga till egna.

Ad Arma!

Ancalagon

Barbarian/Wood N' Laser

Bohemian Rhapsody

Desiderius

Dipsosis

Gränlandet

Lepanto 4-ever

PostScriptum

Röster från Avgrunden

The Backstabber

Skicka in din röst senast 31 Mars 1992 till *Per Westling, c/o Lindh, Rydsvägen 48c, 58248 Linköping*. Resultatet kommer att offentliggöras under spelkonventet GothCon 1992 och i diverse fansin.

Per Westling, pollare

EN HISTORIA...

1986 så gick jag i T2a på Huddingegymnasiet och alla eleverna i klassen fick till uppgift att skriva en fyr-delad uppsats. Man fick ett "utdrag ur polisprotokoll" och skulle sedan hitta på historien om fru Petterson, sonen, polisassistenterna och en granne. Här följer protokollet och sedan min uppsats:

1. UTDRAG UR POLISPROTOKOLL
Klockan 11.43 ringde fru Petterson till stationen. P. uppgav att hon hörde konstiga ljud från lägenheten intill. P. uppfattade det som om någon gick omkring i lägenheten, öppnade och stängde dörrar och förflyttade tunga föremål på golvet. Då P. visste att lägenhetens ägare sedan två veckor tillbaka var på semester på Mallorca, blev hon oroad av dessa ljud.
Ledningscentralen beordrade polisassistenterna Andersson och Lundberg att köra till platsen. Ovannämnda poliser konstaterade vid ankomsten till lägenheten att det var lägenhetsinnehavarens 23-åriga son som tillfälligt befann sig i lägenheten. På polisernas förfrågan uppgav sonen att han av sin mor ombetts att mata den därstädesvarande katten. Ärendet har avskrivits. Rubricering: Ej brott.

FRU PETTERSONS HISTORIA

Alla känslospänningar släpptes lösa i ett skrattnfall, båda hade de varit så otroligt nervösa, spända och rädda men nu var de i säkerhet och allt hade gått perfekt.

Siv Petterson, 29 (alias "Sivan"), satte sig ner vid köksbordet, ställde bagen på bordet och öppnade den. Den var full av pengar. Bengt "Böna" Wollin öppnade sin, och hällde pengarna över bordet. Han skrattade och sa att nu var de rika som troll. Hon svarade:

- Nu kan vi skaffa video å' festa hela dagarna. Som dom jävla mesarna till grannar, Olsson.
Samtidigt som hon gjorde några fula tecken

mot väggen in till Olssons.

- Vi fixar en NU!, flinade Böna.
- En video, NU?, undrade Sivan och tänkte: "han är ju lite knasig".
- Jag plockar den hos Olsson, sa Böna och försvann ut genom dörren.

Hon började plocka ihop pengarna och lägga dem i säckar, det tog en liten stund. Under tiden funderade hon på vad hon skulle göra nu. Skulle hon vänta på att hennes man, Roger, skulle komma ut ifrån stillot (fängelset) eller följa med Böna till Spanien? Nej, hon fick en idé och sa högt:
- Ja' drar till USA och öppnar en boutique, en modeboutique.

Men det behövdes mer pengar än hennes hälft. Om Böna åker fast så skulle hon få pengarna för sig själv. Hon ringde polisen.

- Polisen!
- Jo, jag heter fru Petterson och bor på Länsvägen två, tre trappor. Och jag har hört underliga ljud inne hos grannen Olsson som är på Mallorca.

En stund senare märkte hon att någon ryckte i dörrhandtaget. Hon gömde pengarna i garderoben och gick mot dörren. Där böjde hon sig ner och kikade ut genom brevlådan. Hon rykte till när hon såg en man med pistol komma uppför trappan. "Säkert en civilklädd polis, och han är säkert inte ensam". Sivan rusade tyst fram till och in i garderoben, plockade fram pistolen i penningsäcken och öppnade garderobsdörren på glänt.

Men inget hände, hon stog där en bra stund men allt var knäpptyst. Just som hon gick ut igen ringde någon på dörren. Sivan stoppade snabbt ner pistolen i fickan och öppnade, där stod två poliser. De sa att de var polisassistenter och hette Andersson och Lundberg. De frågade om det var hon som hade hört något. Hon svarade:

- Ja, där inne!, och pekade på Olssons dörr. Poliserna tackade och vände sig om.
Sivan stängde dörren.

Fortsättning följer...

Sileria Sen Sist

Spalten för dig som spelade IMPERIA

Som jag förklarade i förra Gränslandet så läggs mitt postspel IMPERIA ner. Detta har flera orsaker, men då det varit ovanligt många DIM på sistone och ingen visat intresse för att överta modererandet, verkar det vara ett vettigt beslut, även om flera spelare blir ledsna. IMPERIA finns dock i postspelsbiblioteket "Post Scriptum" om någon skulle vilja starta upp en ny kampanj. Tack för den här tiden, det har varit roligt men jobbigt att moderera!

Jonas

Jag satt som bäst och skrev ner Silerias senaste händelser när ett mäktigt sus plötsligt fyllde luften, skyn förmärkades och jag såg upp. Ett moln av svarta kroppar fyllde himlen och snart var omgivningen utanför min bostad fylld av dessa - korparna från H'Qermarun.

Alla tecken äro eniga - Silerias tid äro snart till ända gången.

Sanningen fick aldrig möjligheten att sprida sig, att uppfylla varelsernas inre, att genomsyra världen - att rädda den. Nej, istället har misstro, fientlighet, hat och krig spritt sig och tilltagit ju mer vi kämpat för att hålla dessa onda krafter stängna. Mäktig ondska har länge uppfyllt många av Silerias folk, de har alla haft samma mål - att bekämpa S'Phihnedel och erövra Sileria åt Falskheten, denna destruktion med syfte att vanställa hela universum och skapelsen.

Den ondska som motarbetat Sanningen har arbetat i det fördolda, med förräderi och använt sig av olika Sileriska kungahus och prästerskap som sina redskap. S'Phihnedel erkänner nu inför allt och intet, inför Se'Hupfersihin och inför Silerias folk - vi lyckades inte rädda Sileria till en av de Sanna Världarna, såsom Se'Hupfersihins önskan var.

Troligen kommer nu Sileria att gå under. De mäktiga Falska Makter som triumferat har arbetat så oerhört fort - det är den enda möjligheten att hindra Sanningen - så att de själva inte kommer att få kontroll över planeten. Sileria kommer att gå under!

S'Phihnedel kommer nu att resa, resa bort längs en väg som varken dödliga eller odöda kan resa, en resa genom tid, rum, slump och död. Vi kommer till och med att passera genom den yttersta dimensionen - förnuftet. Hela denna oändliga resa görs med ett mål, att försöka vinna någon annan värld åt Sanningen.

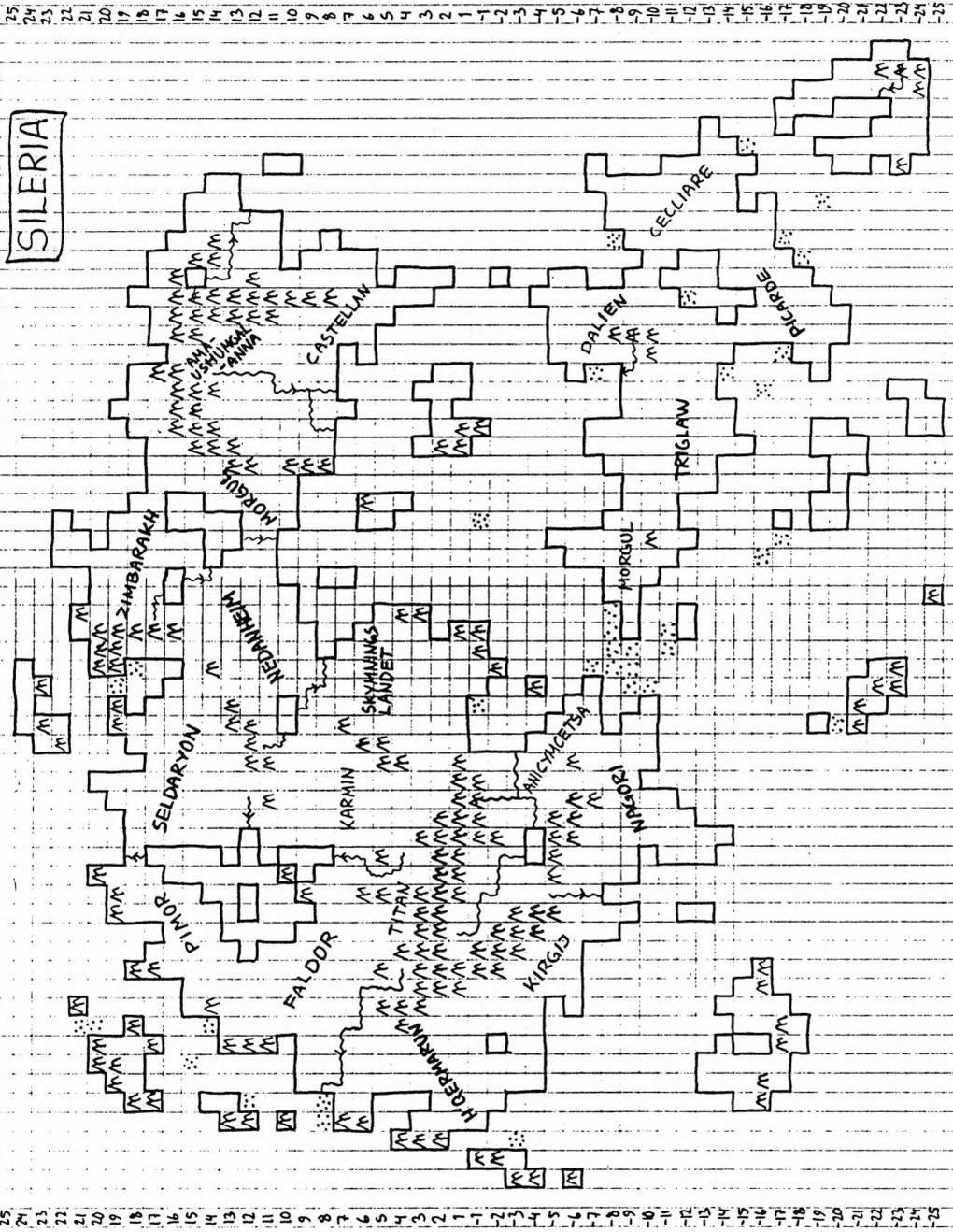
Knappst har detta sagts förrän jag känner marken vibrera, jorden spricker upp, berg störtar samman och domedagsprofejiorna blir till en ohygglig verklighet. Efter vad som verkar vara en evighet av öronbedövande dån och mullranden blir allting åter tyst. Evtigt tyst.

Silerias länder i storleksordning

| Land | Spelare | Rutor | Bef. | tekn.nivå | | | Handel | Inkomst | Stadskassa | Järnmalm | Städer | Fort | Armé (STO) | Fartyg |
|-------------|---------------|-------|------|-----------|---|---|--------|---------|------------|----------|--------|------|------------|--------|
| | | | | J | A | M | | | | | | | | |
| Morgul | M. Lindström | 68 | 150 | 3 | 2 | 1 | 119 | 448 | 977 | 0 | 8 | 0 | 27 | 0 |
| Seldaryon | M. Johansson | 48 | 113 | 2 | 3 | 1 | 148 | 315 | 424 | 60 | 7 | 1 | 18 | 0 |
| Nedanheim | M. Jonsson | 45 | 109 | 2 | 2 | 2 | 71 | 344 | 254 | 0 | 4 | 1 | 47 | 0 |
| H'Qermarun | E. Lindblom | 41 | 76 | 2 | 2 | 1 | 121 | 210 | 464 | 0 | 12 | 0 | 16 | 0 |
| Kirgij | F. Göransson | 38 | 72 | 2 | 2 | 1 | 75 | 213 | 215 | 0 | 5 | 1 | 5 | 0 |
| Faldor | M. Rova | 37 | 82 | 3 | 2 | 1 | 93 | 319 | 363 | 0 | 7 | 0 | 8 | 0 |
| Skymningsl. | E. Linnerhall | 37 | 71 | 2 | 1 | 1 | 86 | 226 | 242 | 0 | 7 | 1 | 12 | 0 |
| Anicymcetsa | J. Lundgren | 35 | 83 | 2 | 2 | 1 | 138 | 242 | 358 | 33 | 7 | 0 | 12 | 0 |
| Castellan | J. Lindqvist | 35 | 84 | 2 | 2 | 1 | 51 | 247 | 217 | 0 | 4 | 0 | 7 | 0 |
| Karmin | F. Lundström | 34 | 82 | 2 | 2 | 1 | 56 | 255 | 228 | 0 | 3 | 0 | 18 | 0 |
| Nagori | M. Hultén | 33 | 75 | 2 | 2 | 1 | 38 | 198 | 165 | 0 | 4 | 0 | 7 | 0 |
| Cecliare | J. Wallbing | 27 | 56 | 2 | 1 | 1 | 18 | 156 | 89 | 0 | 2 | 0 | 27 | 0 |
| Zimbarakh | P. Kauhanen | 26 | 59 | 2 | 2 | 1 | 85 | 172 | 204 | 0 | 4 | 0 | 10 | 0 |
| Picarde | J. Kullenberg | 24 | 56 | 1 | 1 | 1 | 27 | 115 | 90 | 0 | 3 | 1 | 9 | 1 |
| Titan | E. Berglund | 23 | 46 | 2 | 1 | 1 | 80 | 145 | 166 | 0 | 5 | 0 | 10 | 0 |
| Dalien | P. Lindgren | 22 | 53 | 1 | 2 | 1 | 75 | 169 | 210 | 18 | 5 | 2 | 36 | 0 |
| Ama-Ushung. | J. Jönsson | 22 | 38 | 2 | 1 | 1 | 52 | 122 | 147 | 0 | 4 | 1 | 4 | 0 |
| Pimor | S. Larsson | 21 | 53 | 2 | 1 | 1 | 77 | 156 | 169 | 0 | 6 | 0 | 5 | 0 |
| Triglaw | A. Palfi | 21 | 43 | 2 | 2 | 1 | 27 | 113 | 91 | 0 | 3 | 1 | 9 | 0 |

Ja, det var slutställningen det! Om ni tycker den verkar ojämn beror det till stor del på att de spelare som hamnat långt ner på listan antagligen har DIM:at en eller flera gånger. Att Morgul blev såpass stort beror på att man köpte väldigt många rutor, vilket lönade sig. Siffrorna i fetstil markerar segrarna i olika klasser. Ett hedersomnämmande för "aktivaste spelare" går utan tvekan till Erik Lindblom.

SILERIA



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

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

SILERIAS UNDERGÅNG

SE HUPPERSIHIN! KARMIN
OLK NÅR DIG INTE, FÅ SE
OM DU KAN MÄTA DIG
MED MIN MAKT!",
TMANADE ☸.



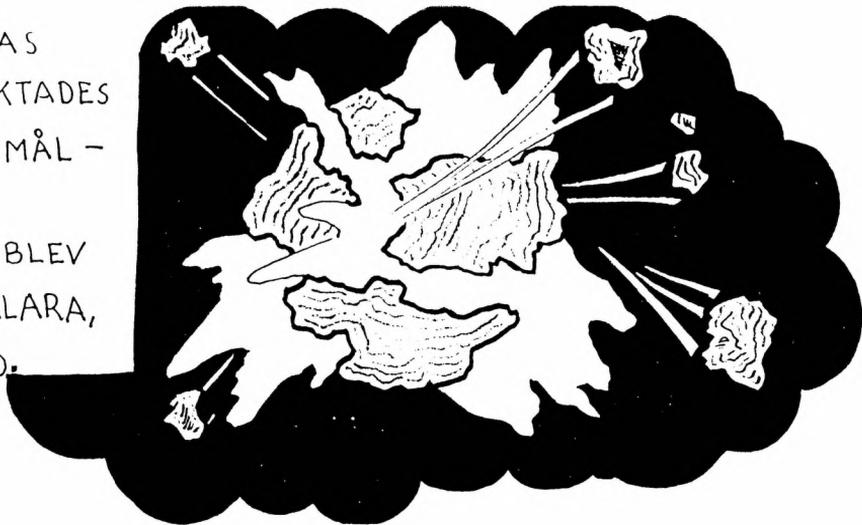
KAMPEN BÖRJADE
MED ALL SIN FASA.
KARMIN TÄCKTES AV
SAND, PARAHILS
PRÄSTER DOG AV
SKRÄCK...



KATASTROFERNA SPRED SIG...



ALLA SILERIAS
RAFTER RIKTADES
PÅ DET SAMMA MÅL -
SILVERAMP!
RESULTATET BLEV
DET SJÄLVKLARA,
SILERIAS DÖD.



NÄR SÅ SILERIA
OCH ALLA VARELSER
DÖTT UT
KUNDE
INTE HELLER
GUDARNA
LEVA.



KVAR FANNS ENDAST ETT SVART KAOS MED EN
RUVANDE GODHET...

BILD ERIK LINDBLÖM
MANUS MARKUS LINDBLÖM

VÄNTELISTA

IMPERIA

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

- Fullt! Och avslutat!

GLADIATORSPELEN

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

- Ni behöver inte skicka in drag ännu, bara namnen på era gladiatorer. 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.

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

ARAB - DIPLOMACY

SL: Roland.

- Stängs nu!
Reserv: Daniel Lundgren, Erik Törnkvist.
Bägge kallas i detta numret!
Fler reserver behövs!

ISHOCKEY

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

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

SMURF - POSTSPELET

SL: Peter Lindgren, Kungsg. 17,
742 31 Östhammar, 0173 - 17254.
OCH: Jacob Nyberg, N. Tullsg. 208,
742 31 Östhammar.

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

MACHIAVELLI

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

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

JÄGERSRO

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

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

GLADIATORSPELEN

- Nu är vi äntligen tillbaka, efter förra veckans oväntade och beklagliga uppehåll. Att vi andra inte får ha kul när konungen ligger hemma och är sjuk är något vi får leva med, tyvärr. Men idag är han här och likaså drottningen, den förtjusande Regina. I den första kampen har vi gladiatorerna Zeke och Pirokles, giganternas kamp.

Omgång: 1 2 3 4 5 6 7 8

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

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

- Den stiligaste kampen jag någonsin sett. Två stycken mycket snabba herrar, med snyggt fotarbete och rena slag. Pirokles var till en början lite chockad över att möta någon som var lika snabb, men kunde sedan tack vare sin överlägsna fysik ta hem denna kamp. Pirokles ropar ut sina innersta känslor: "Vad alla väntat på, Zekes blod i sanden!". Zeke var en fin gladiator, och vi här i kommentatorbåset kommer att sakna honom.

- Harald Tveegg mot Arc Asterion, vad kan det bli av det. Förhoppningsvis mera dödande.

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

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

- En kamp mellan två ursinniga gladiatorer. Som bägge två hade enorm problem med sina pareringar. Vi fick inget segervråll efter denna kampen eftersom båda kämparna vissa talsvårigheter, det blir lätt så när man har ett svärd rätt igenom hjärnan. Men desto mer skrik och jubel ifrån läktarna.

- Eftersom det inte gick vidare någon från senaste kampen, så blir det vinnaren av Pontus Pilatus och Múnh Erpes, som går vidare till final mot Pirokles.

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

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

- Jag tror att vi fått in högvinsten idag, gott folk. Tre kamper och fyra döda, vilken utdelning! Denna gång var det Múnh Erpes (o)tur att få smaka på stålet. Pontus visade sig vara säker med svärdet och hade inga problem att avsluta Múnh. Pontus lämnar arenan lika lugn som han kom in, kanske funderar han redan över nästa veckas kamp mot Pirokles.

- Nu skall gå över till de utmaningar som gjordes för två veckor sedan. Zeke utmanade både Puff och Torkil Mager, men kan av förklarliga skäl inte ställa upp, nu när de väl antagit hans utmaningar. Så därför så har Erskil Minimus slängt in dem på arenan, allt för att roa oss och konungen.

| | | | | | | |
|-------------------------------------|----------|---|---|---|---|---|
| Torkil Mager (Emil Schön) | Anfall: | D | D | I | D | I |
| | Försvar: | D | D | I | I | D |

| | | | | | | |
|-----------------------------------|----------|---|---|---|---|---|
| Puff (Emanuel Berglund) | Anfall: | I | I | I | I | I |
| | Försvar: | D | D | D | D | D |

- En tidvis underhållande kamp, men då mest beroende på den bristande kompetens som kämparna uppvisade. En Puff går segrande ur striden, men säger inte så mycket som ett pip.

- Pontus Pilatus låter hälsa att: "Jag spiller inte mina krafter på att krossa en fluga som dig". Alltså antar han inte "Musculix" utmaning.

Törstion Drinkvan gjorde ju en öppen utmaning för två veckor sedan och sex gladiatorer anmälde sig genast. Dessa var Åke Ångvält, Musculus den Store, Omegamannen, Kharz "Släggan", Ragnus och Caligula "Musculix" Medragone. Av någon anledning så blir Ragnus den som blir utvald av Erskil Minimus, att möta Törstion.

| | | | | | |
|--|----------|---|---|---|---|
| Törstion Drinkvan (Jesper Währner) | Anfall: | I | D | D | D |
| | Försvar: | I | D | I | D |

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

- Ragnus var den som fick anta Törstions utmaning på liv och död i all vänskaplighet, och visar sig vara duktig med svärdet. Törstion försökte deperat att få in några träffar, men misslyckades nästan hela tiden. Ragnus skriker med stor glädje i rösten; "Där ser ni - Törstion Drinkvan är ingen god kämpe!"

- Thorgrim Vargbane kom med önskan om att få slåss mot en varg. Erskil tyckte det var en bra idé och lät anställa folk för att försöka få tag i ett lämpligt exemplar. Men tyvärr, låter han hälsa, så kunde de inte få tag i något annat än några valpar (som Erskil själv behåller som sina husdjur). Alltså får Thorgrim Vargbane möta ett lejon istället.

| | | | | | | | | | |
|--|---------|---|---|---|-----|---|---|-----|-------|
| Thorgrim Vargbane (Jens Lindqvist) | Anfall: | A | A | - | A | A | - | A | - |
| Lejon | Anfall: | - | - | - | A,1 | - | - | A,1 | - A,1 |

- Vargbane blev inte lejonbane, till glädje för publiken. Detta kanske kan hjälpa upp den fallande moralen hos konungens lejon. De har ju inte haft så många segrar på sistone.

- Åke Ångvält kommer tillbaka för att kämpa mot ett lejon istället.

| | | | | | | | | | | | | | |
|--|---------|---|---|-----|---|-----|---|-----|---|---|---|---|-----|
| Åke Ångvält (Markus Lindström) | Anfall: | A | A | A | A | - | - | A | A | - | A | - | A |
| Lejon | Anfall: | - | - | A,1 | - | A,2 | - | A,1 | - | - | - | - | A,1 |

- Som tur var för Åke, så är lejon inte så uthålliga. Det var en fin strid, med mycket blod. Och när väl lejonet inte orkade längre så styckade Åke upp det i ofarliga bitar. "Mitt namn är Ångvält och slå ner katten tycker jag va snällt". Säger segraren med högljudd stämma och bärs ut av vakterna.

- Innan vi slutar för idag så skall jag, Pratus Giannamitis, bara meddela att jag inte kommer att vara kommentator här nästa gång, och sedan lämna över till Talamus T'Muchos för nya rapporter från fångelsehålorna. Varsågod Talamus!

- Först hade jag tänkt att berätta "Den tragiska historien om Herr Grantopp och den ondsinte trollkarlen Zim Zabaca".

För länge sedan i det forna landet Kettmerion levde det en hjälte vid namn Björke Bredsvärd. Björke var hyllad av folket och emottog jubel vart än han visade sig. Ingen visste riktigt vad Björke hade utfört för bravader men han hade en vacker, guldglänsande rustning och ett svärd som hette Duga. En natt då Björke red genom landet på sin stolte springare Häst fick han syn på en gammal man som fastnat med foten i en å.

- Åh, stolte krigare, klagade gamlingen, hjälp mig ur detta lidande...

Björke titta förvirrat på gamligen men gjorde inget för nu var det så att han faktiskt aldrig utträttat någonting som hjälte! Han hade bara haft turen att ha tillräckligt mycket pengar för att köpa en hjälterustning, tyvärr saknades modet och kunnandet som krävs av en riktig hjälte... Vred utbrast gamlingen:

- Hör upp falske Björke! Här tar din hjältekarriär stopp, gröna barr och brun stam - vad du nu är - är en grantopp! Glöm ej mitt namn - jag är Zim Zabaca och från gladiatorarenan kommer du aldrig tillbaka! Och så blev det...

- Sedan kan jag kort berätta om Biggus Dickus och Kampfbereit. Biggus först.

En dag när "Biggus Dickus" var ute och metade tillfångatogs han av konung Thyranus Rexius ondskefulla riddare. Det ända som är stort på denna lilla senila och rödhåriga man är vad namnet associerar och han skriker vilt efter sina vinster: "Release Bfian!"

- Jag undra bara vad som har hänt med hans berömda hustru, Incontinentia Buttocks.

Kampbereit. Ja, ja han kalls nu så eftersom han har fått sin tunga avhuggen. Egentligen heter han Sven Domen och var förut en munk i Skokloster. Men det gick som det gick och tyvärr, Sven blev ner skickad till cirkusen för att frälsa lite själar. Tyvärr förstod ingen vad han sade och de slängde in honom på arenan. Så kan det gå om man är munk, varning utfärdas.

- Ja, det var det. Ha det så bra, till nästa vecka. Hej då!

UTMANINGAR

Sven Domen utmanar Probus den Tyste av skälet "Jag är ju tystare..."
(genom teckenspråk)

Joe Jihad Twisted Neck utmanar Biggus Dickus

Fråget Ecken utmanar Puff

Palle Pucksnok utmanar Omegamannen

Caligula "Musculix" Medragone utmanar Pontus Pilatus

Khaz "Släggan" utmanar Törstion Drinkvan

LEVANDE GLADIATORER,

ERF. GULD VECK. VUN. FÖR. DÖD.

| | | | | | | | |
|--------------------------|----------------------|---|----|----|---|---|---|
| 1. Torkil Mager | (Emil Schön) | 4 | 1 | 11 | 1 | 3 | - |
| 2. Törstion Drinkvan | (Jesper Währner) | 4 | 2 | 11 | 1 | 3 | 1 |
| 3. Pirokles | (Joakim Spångberg) | 2 | 10 | 11 | 9 | 1 | 5 |
| 4. Kharz "Släggan" | (Jesper Olsson) | 4 | 0 | 9 | 1 | 3 | - |
| 5. Brillius Dräpius | (Joakim Wallbing) | 3 | 1 | 9 | 1 | 1 | - |
| 6. Drazur Dräparen | (Johannes Jönsson) | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | - |
| 7. Jodur "Vrålet" | (Mikael Jonsson) | 2 | 0 | 8 | 0 | 2 | - |
| 8. Torgrim den Brutale | (Mattias Engelbrand) | 2 | 1 | 4 | 1 | 1 | - |
| 9. Pontus Pilatus | (Henrik Emilsson) | 4 | 2 | 6 | 3 | 1 | 1 |
| 10. Luzbel de la Tizona | (Erik Ny) | 2 | 1 | 6 | 0 | 2 | - |
| 11. Fattius Poopius | (John G. Robillard) | 4 | 2 | 6 | 2 | 1 | - |
| 12. Filenomelaniela | (Henrik Alpsten) | 2 | 1 | 6 | 0 | 2 | - |
| 13. Musculus den Store | (Magnus Lundgren) | 2 | 1 | 4 | 1 | 1 | - |
| 14. Sobrius Vertia | (Karl Grandin) | 1 | 1 | 4 | 0 | 1 | - |
| 15. Ragnus | (Erik Törnkvist) | 3 | 0 | 4 | 2 | 1 | - |
| 16. Puff | (Emanuel Berglund) | 3 | 1 | 4 | 1 | 1 | - |
| 17. Maximus Fighticus | (Thomas Nilsson) | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | - |
| 18. Talho Conduzir | (Jan Balkeståhl) | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | - |
| 19. Dalan Dzodagad | (Dan Hörning) | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - |
| 20. Omegamannen | (Oskar Wallgren) | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | - |
| 21. Caligula Medragone | (Erik Lindblom) | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | - |
| 22. Mad Martigan | (Martin Brodén) | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | - |
| 23. Fegear Waahr | (Morgan Johansson) | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | - |
| 24. Probus den Tyste | (Björn Westling) | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | - |
| 25. Eddie | (Fredric Lundström) | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | - |
| 26. Åke Ångvält | (Markus Lindström) | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | - |
| 27. Palle Pucksnok | (Niklas Strand) | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | - |
| 28. Joe Jihad Twisted N. | (Johan Lindström) | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | - |
| 29. Fråget Ecken | (Per Almroth) | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | - |
| 30. Sven Domen | (Mattias Axelsson) | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | - |
| 31. Biggus Dickus | (Daniel Markstedt) | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | - |
| 32. Herr Grantopp | (Magnus Cassersjö) | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | - |
| 33. Eryx Dio | (Niklas Ytterberg) | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | - |

SPEC.

3. Pirokles: Extra Tålig, Extra Snabb.

11. Fattius Poopius: +1G på Ragnus.

Dessa ska möta varandra i fjärde omgången:

FINAL

Pirokles - Pontus Pilatus

Sobrius Vertia kan glatt utropa den minst korkskallade gladiatoren i gladiatorspelen (d.v.s. ZEKE BENTUGGAREN!) som segrade i översättningstävlingen i nummer X! Han har belönats med ett ex. av ΕΡΕΕΡ ΤΗ(ε)l Grattis!!!!!! För övrigt har Åke Ångvält det överlägset vackraste namnet (Enligt Sobrius V. själv i alla fall).

Postspelsideer

Du kanske länge har funderat på att göra ditt eget postspel? Eller så känner du någon som vill det? Kanske har det varit svårt att hitta på någon originell ide? När jag skapade T.U.A.W./Maffiakrig funderade jag länge på vilket slags postspel som skulle vara roligt att skapa, intressant att spela och inte alltför dödstråkigt att moderera. Sammanlagt kom jag fram till 32 olika ideer som jag hade tänkt redogöra för här. Ingen av ideerna är speciellt unik, tycker jag, och jag är den förste att erkänna att åtminstone 75% av dem är rippade från en eller annan källa. För att du ska slippa göra samma jobb för att ripa ihop dina ideer så har jag sammanställt denna artikel. Hoppas den kan vara till intresse även för er som inte tänkt göra ert eget spel utan bara är intresserad av vilka slags postspel som är tänkbara. Nästan alla dessa ideer är realiserade på ett eller annat sätt - främst då i den engelska PBM-världen:

Ideerna redovisas här i den ordning jag kläckte dem. Dvs i ren nummerordning:

1. MAFFIAKRIG: Gangsterpostspeliden är knappast unik. Ändå blev det den jag drev till sin spets. Jag tycker att ett gangsterspel är mycket lämpat just för postspel. Varje spelare styr ett syndikat och målet är att ta kontroll över en stad. Iden har blivit populär här. Se bara på Gudfadern och liknande spel. Nu ska det här inte bli någon reklam för TUAW så nu lämnar jag detta ämne.

2. SLAYERBALL: Ett våldsamt bollspel typ Blood Bowl är också en relativt vanlig ide. Fantasy Blitzball League som modereras av Magnus Cassersjö är ett exempel på detta. Det här var en ide jag drev ganska långt innan jag till slut la ner den. Den var ganska besläktad med ide 3.

3. MASTER LEAGUE FOOTBALL: Ett fotbollsspel eller lagspel överhuvudtaget är också en vanlig ide. Bäst av de spel jag sett är fansinspelet United som körs både i Diposis och L4E. Alltså var denna ide också ganska dödfödd även om jag vet att det finns ett behov av mer komplicerade fotbollsspel.

4. WAR OF THE GODS: Detta var en unik ide när jag fick den men den har nu förverkligats i England. Varje spelare styr en gud med ett eller flera influensområden. Målet med spelet är att få många följeslagare bland de ynkliga människorna och på så sätt öka sin influens och makt. Spelet skulle ha ett fast slut var min tanke med något slags Ragnarrök där de goda och onda gudarna skulle göra upp. Denna ide fascinerade mig länge men det blev ingenting av med det.

5. KING OF TROLL MOUNTAIN: Den här iden fick jag många positiva kommentarer om. Grundtanken var att varje spelare

skulle vara en trollhövding på ett jättestort berg med en stam av någon trollras (7st fanns att välja på). Sen skulle trollstammarna göra upp om herraväldet på berget. På slutet skulle en hövding höja sig till kung på berget. Kanske var detta början till Drakherrarna iden (se 32)?

6. BLOOD & GORE: Ursprungligen baserat på mitt gamla egentillverkade rollspel B&G är nu Blood & Gore postspelet helt fristående. B&G är ett spel där varje spelare styr en rollperson och alltså spelar något som kan liknas vid vanlig rollspel med denna person. Lite djupare dock. Och mycket dyrare...

7. EMPIRE GALACTICA: Den här iden drevs ganska långt men också men det är så fruktansvärt vanligt med rymdspel att den las ner. Ett tag var tanken att detta spel skulle drivas av föreningen SWORDS men så blev det inte. Det var ett vanligt hederligt erövringsplaneter - spel.

8. WARZONE: Warzoneiden är faktiskt inte helt övergiven än. Spelet skulle utspela sig i ett litet fattigt nutida land (Mesmenien eller Goralia - dvs helt fiktionära land) där varje spelare styrde en gerillarörelse (och en spelare den sittande regeringen). Spelet skulle gå ut på att lyckas sitta vid makten i ett visst antal rundor utan att bli störtad. Gissa om det skulle ha blivit svårt! Iden var ganska avancerad med många olika slags trupper och militär materiell. Kanske är det därför den ännu ej drivits till sin spets.

9. MEDEVIAL WARFARE: Ett fantasyspel med krig och erövring var så originellt att den iden bordlades omedelbart. Den är bara med här för att jag vill vara komplett.

10. THE BLASTER AND HIS MASTER: Namnet var inte fastställt. TBaHM skulle vara ett superhjältepostspel. Exakt hur det skulle fungera blev aldrig klarlagt

eftersom intresset för superhjältar och spel om dem överhuvudtaget är väldigt lågt i vårt land. Tro mig, jag vet efter att ha varit redaktör för Superzonia i en månad...

11. PSIONIC CITY: Dark Future är ju så populärt i rollspel - varför är det då så underrepresenterat bland postspelen? Battle Crab och några engelska spel är de enda jag kan komma att tänka på. Det här spelet skulle gå ut på att jaga Psi-Mutanter (eller bli jagad) i en framtida version av New City (TUAW-staden). Iden blev populär och här tror jag en postspelskonstruktör har något att hämta. Ett bra stalltips med andra ord.

12. BATTLE OF KAYNITH: Var ett enda fantasyslag med tre sidor och sammanlagt tolv befälhavare. Spelet blev för detaljerat och därför nedlagt. Hela spelet rörde sig alltså om detta enda slag.

13. WHO KILLED EBONY SWAYZE? Detektivpostspel är också ett säkert kort (flera har bett mig om detta). Tyvärr blev det för komplicerat detta också och därför nedlagt. Storyn var att alla spelare var privatdetektiver som samlats på ett konvent för sådana när plötsligt Ebony S, den rika dam som höll konventet, hittades död. Dödad av en av privatdeckarna. Vem var den skyldige? Mördaren skulle kunna vara en spelare som skulle kunna vinna spelet genom att inte avslöjas. Iden fascinerade mig länge och jag skulle gärna vilja se ett spel med denna handling.

14. MIDNIGHT RAID: Varje spelare styr en liten grupp (8 man) med elitsoldater som ska slå till mot ett mål i djungeln. En spelare styr anläggningen själv. Av en olycklig slump har ett okänt antal grupper med olika intressen och mål anlänt till anläggningen samtidigt. I mörkret är det väldigt svårt att veta vem som är vän och vem som är fiende.... Iden var rätt originell och verkade rolig. Att det inte blev den som utvecklades beror på många saker. Jag tror det skulle ha blivit en vinnare.

15. WILD WEST: Ett rollspelspostspel i Vilda Västern. Ett sådant finns visst redan här i Sverige. Harpe's Greed hette det visst. Pga detta och en del annat blev denna ide aldrig utvecklad.

16. STORMTROOPER: Stora likheter med Midnight Raid men denna gång på en rymdstation eller i en rymdkryssare. Varje spelare skulle styra en liten grupp med space marines. Annars se ide 14.

17. JAPAN IN FLAMES: Ett fantasy krigsspel med orientaliska drag. Varje spelare skulle styra en Daimyo och hans

provins i kampen för att bli Shogun. Ett vanligt tema i dataspel och brädspel men ännu ej i postspel. Kanske något att satsa på?

18. VALLEY OF TOSKIKAGAWA: Ännu ett rollspelspostspel. Kanske kan man säga att alla rollspelsmiljöer blir bra rollspelspostspelsmiljöer också men jag tror man ska beakta skillnaden mellan de två spelformerna. Valley skulle utspela sig i en mystisk dal (inspirationen till denna kom från modulen Valley Of The Mists till Bushido) och spelaren skulle kunna vara en ninja, samurai, präst eller vad han nu ville vara. Iden var fascinerande och det fanns ett slutmål med det hela men den ebbade ut till förmån för andra.

19. EXPLORER: Ett postspel om Vodka och dess möjligheter. Nej, seriöst så var det här ännu ett rollspelspostspel. Denna gång i samma miljö som rollspelt Daredevil's. Dvs i 1930 talets glada utforskaranda.

20. SKYSCRAPER SHOOTOUT: Många beväpnade gubbar i samma skyskrapa. Johan Okker höll på att vidareutveckla detta men la ner projektet. Typ Die Hard. En spelare skulle spela terroristerna som höll skyskrapan och de andra rivaliserande andra grupper som intog den. Några lagliga, några olagliga. Alla med olika mål. En salig och blodig röra. Kanske bättre som ett levande rollspel?

21-24: Dessa var bara äventyrsförslag till B&G i stort sett. Därför är de nu inkorporerade i detta.

25. DEPTHS OF THE ABYSS: Ännu ett rollspel - denna gång i skräckmiljö. Detta har fungerat i England. Överhuvudtaget tror jag rollspelspostspelen har störst chans att lyckas. Folk har ett väldigt stort intresse för att prova såna spel. Nackdelen är att de tar fruktansvärt mycket tid att moderera och den ambitiösa spelledaren klarar högst av 14-18 spelare sen är det stopp.

26. ICEMARK: Baserat på Beyonds spel till Spectrum (ack, ljuvliga minnen) vid namn Doomdark's Revenge så skulle varje spelare som var en härskare i det frusna landet Icemark styra sina armeer under en av sex fanor. Inte ett vanligt fantasykrig med andra ord utan med ett djupare tema. Värst skulle det bli för han som spelade månprinsen, för de som känner till något om storyn. För övriga så ska jag inte gå in på några detaljer här....

27. P.O.W. Från fånglägret flyr alla fångar samtidigt. Tyvärr är de på en ö och förstärkningarna till fångvaktarna kommer

snart. Vad göra för att överleva och komma ifrån ön? Ett rollspelspostspel i lite enklare format där varje spelare styr en liten grupp eller en enda fånge med bara ett fåtal val. Det gäller att välja klokt om man ska ha någon chans att överleva. Kanske skulle någon få spela de elaka fångvaktarna?

28. SVEA RIKE: Det här spelet hade två varianter. Det ena var ett där Ryssland hade ockuperat Sverige men sedan tvingats dra sig tillbaka och lämnat landet i spillror. Varje spelare skulle styra en warlord någonstans i landet och försöka ta kontroll över så mycket som möjligt. Spelet hade vissa likheter med Warzone. Den andra varianten var ett rollspelspostspel där varje spelare styrde en soldat, grupp eller pluton när ryssen anföll. En fruktansvärd situation som skulle kräva samarbete spelare emellan för att lyckas. Ryssen själv skulle vara moderatorstyrd eller styrd av någon riktigt skicklig spelare, alternativt uppdelad på flera ryska befälhavare.

29. QUIZ: Ursprungsformen av Quiz överlevde inte, trots att datorprogrammet faktiskt skrevs för att kunna moderera det. Den variant som nu körs i AVGRUNDEN är betydligt simplare men kanske inte tråkigare för det.

30. STREETFIGHTER: Ännu ett spel som kunde ha gått i AVGRUNDEN. Nu utvecklades det till att bli BLOODSPORT istället, även om de två inte har så mycket likheter. I Streetfighter skulle man spela ett slumelement i stockholms undre värld, åka tunnelbana och sparka ner andra som inte höll med ens åsikter. Kanske skulle det ha väckt moralisk respons?

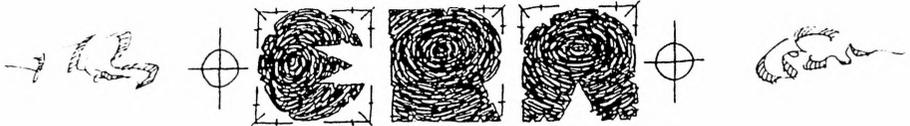
31. ARENA: Blev fullständigt färdigutvecklad (med datorprogram och allt) till AVGRUNDEN. 15 gladiatorer dumpas på en arena och högst tre får gå stående därifrån. En mycket blodig kamp där ögonblicksdiplomati är en förutsättning för att överleva.

32. DRAKHERRARNA: En av de bättre ideerna som också utvecklades fullt ut. Drakherrarna 1 utspelar sig i det onda landet Sergayla där nio drakherrar slåss om den ärevördiga titeln som Drakmästare. I Drakherrarna 2 leder sen Drakmästaren de överlevande elakingarna i ett anfall mot det goda landet, Meni. AVGRUNDEN kör Drakherrarna just nu och det har blivit mycket populärt. Fast det lär dröja innan några onda herrar har bestämt sig för vem som ska vara kung än....

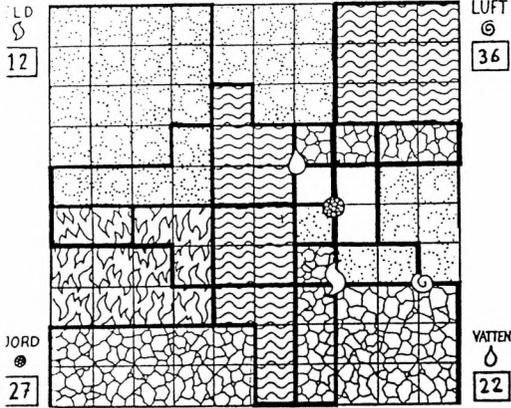
Ni ser, det är inte så komplicerat att komma på några goda ideer för postspel. Du kan säkert komma på ännu fler. Kom ihåg det går att rippa från allt - speciellt om du inte tänker köra ditt spel kommersiellt. Se filmer, läs böcker, köp Gamesmaster International och läs PBM-annonser, spela rollspel och du kommer att få så många PBM ideer att du också kan skriva en artikel till något muntert fansin och i alla fall få ett gratissex för besväret. Tänk noga efter och kom ihåg att en ny ide är mer värd än en gammal, åtminstone i detta sammanhang. Lycka till med skapandet!

Dan Hörning

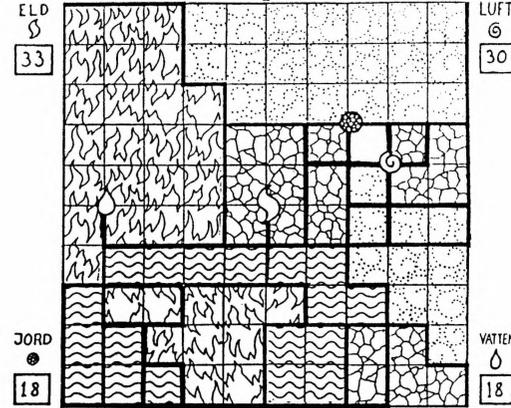




PARTI GAMMA DRAG 10



PARTI DELTA DRAG 10



Även denna gång blev två partier avgjorda och så här blev placeringen.

GAMMA

| | | | |
|--------------|---------------------|--------|----------|
| Vinnare | HENRIK ALPSTEN | Luft | 36 poäng |
| Andra plats | Carl-Magnus Höglund | Jord | 27 poäng |
| Tredje plats | Daniel Nilsson | Vatten | 22 poäng |
| fjärde plats | Tommy Fransson | Eld | 12 poäng |

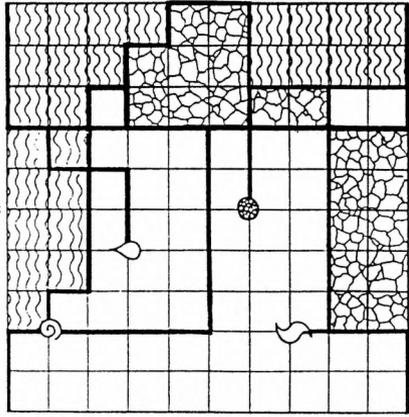
DELTA

| | | | |
|--------------|-------------------|--------|----------|
| Vinnare | KRISTIAN SÖREFELT | Eld | 33 poäng |
| Andra plats | Stefan Cederberg | Luft | 30 poäng |
| Tredje plats | John Robillard | Jord | 18 poäng |
| Tredje plats | Joakim Wallbing | Vatten | 18 poäng |

Jord och Vatten hamnade på delad tredjeplats i parti delta i och med att de hade lika många poäng och befann sig lika många steg från resp. utgångspunkt.

PARTI I-FS-LLOK

DRAG 7



LUFT



WATER



26

PARTI ZETA

DRAG 7

LUFT



34

ELD



40

JORD



12

WATER



8



ELD



9

PARTI ZETA



12

DRAG 5

LUFT



12

JORD



2

WATER

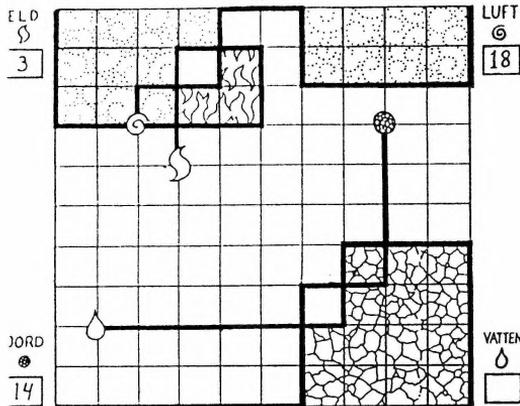


15

EDI-*Edi*-FIRE-i-

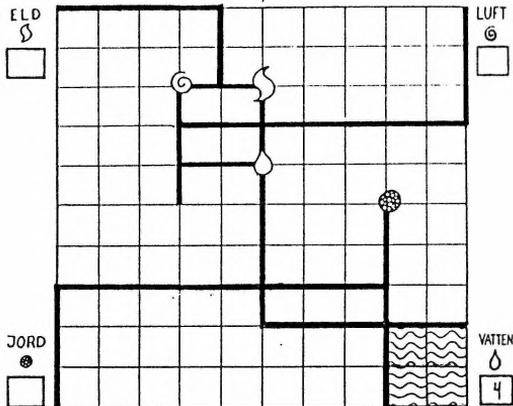
PARTI THETA

DRAG 5



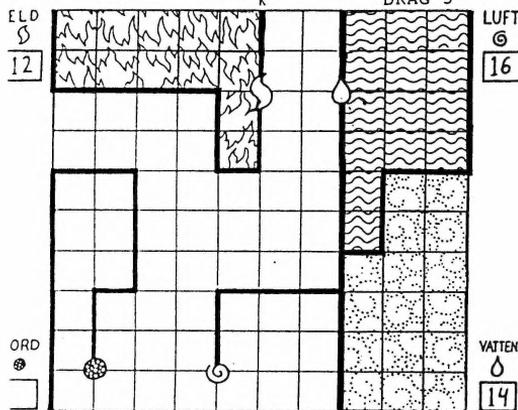
PARTI IOGA

DRAG 5



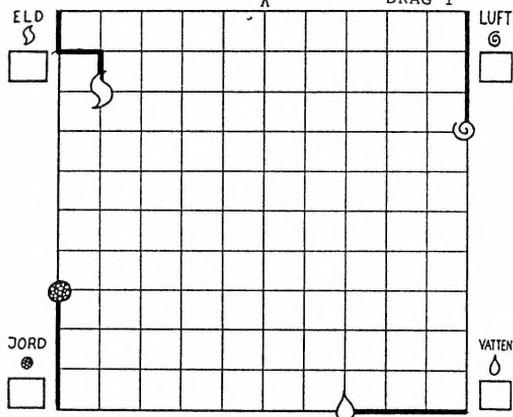
PARTI KAPPA

DRAG 5



PARTI LAMBDA

DRAG 1



Jag har beslutat mig för att ändra en regel! Nämligen den om att en spelare som inte skickar in sitt drag i tid skulle bli diskvalificerad. Det har visat sig att jag är aldeles för snäll för att diskvalificera någon bara för att han glömt att skicka in ett drag. Dessutom skulle spelet bli väldigt obalanserat om en spelare plötsligt försvann. Så hittills har jag ringt upp glömska spelare. Då dessa spelare envisas med att inte vara hemma då jag ringer så har det både blivit förseningar och en hel massa krångel.

I fortsättningen så kommer jag att slumpa ut de drag som jag inte får in i tid. Spelaren får sedan fortsätta partiet nästa gång. Drag som sträcker sig utanför spelplanen kommer också att slumpas fram.

Magnus Lindström

The Keys of Medokh

Vad har hänt sedan sist? Det mest upseendeväckande är väl att den avancerade regelboken har kommit. Den öppnade dock väldigt få nya möjligheter rent ordermässigt. De flesta förändringar är utvecklingar av de order som redan fanns. Till exempel är det nu möjligt att bygga upp fortifikationsnivån på en stad samtidigt som man bygger den om man har en tillräckligt stor armé där, något som kommer väl till pass med den alltmer ökande bristen på orderutrymme. Den enda riktigt nya ordern "Utforska Ruin" rekommenderas man lämna ifred fram till senare i spelet då man har "Champions", "Mystics" eller "Rangers". De sju ovanligare handelsvarorna som jag nämnde i den förra spalten visade sig vara sju olika sorters ädelstenar, vilka är viktiga för det fortfarande oförklarade magisystemet. Malkahai vägrar dock handla med dessa tills stammarna har de ekonomiska förutsättningarna för detta vilket inträffar med nästa regelexpansion.

Däremot ger den nya regelboken rikligt med bakgrundsinformation och förklarar mer om de olika företeelserna som finns i Medokhs värld. Detta bidrar till att öka stämningen och atmosfären för spelet. Nu vet man ungefär vad man kan vänta sig att hitta i ruinerna, och vad Mystics och Rangers är bra för. En profetia / historiskt dokument (ingen vet riktigt vilket) finns i slutet på regelboken och kan säkert ge många ledtrådar till de insiktsfulle. Nu väntar vi med spänning på nästa regelexpansion som förväntas komma mellan drag 12 och drag 15.

Själva spelet verkar fortfarande rätt lugnt. De enda riktiga fientligheter jag har hört talas om hittills har varit gravplundringsaktioner mot avhoppade positioner. Det verkar dock som om det hettar till västerut där grannarna till "The Warriors of Salochim" (Halflingstam 18 spelad av Ludvig Mauritzson) planerar att hoppa på honom. Jag är säker på att han uppskattar ert moraliska, ekonomiska och militära stöd...

Lite mer information om själva världen har hopsamlats. Nu vet vi att det finns 10x10 regioner och var alla positioner ligger i förhållande till varandra. Tack till alla som har varit till hjälp med att samla ihop fullständig information. Som ni ser är det inte några som har startat alldeles i mitten på kartan. Enligt utsago är det fullt av vulkaner där, och den nya regelboken talar på sidan 4 om "...the great door at the centre of Medokh's

plane..." dit man skall ta de sju nycklarna för att befria Medokh. Om detta nu är fallet så får det mig att undra vad alla andra portaler är bra för. Kanske är de någon sorts teleportationsdörrar? Gå in genom en och kom ut genom någon annan. Framtiden lär väl utvisa det...

| | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | 1. | 2. | 3. | | |
| | 4. | | 5. | 6. | 7. | |
| 8. | 9. | 10. | 11. | 12. | | |
| | 13. | | 14. | 15. | 16. | 17. |
| 18. | 19. | | | 20. | 21. | |
| | 22. | | 23. | | 24. | 25. |
| 26. | 27. | | 28. | 29. | 30. | |
| | 31. | | 32. | 33. | 34. | 35. |
| | | 36. | 37. | 38. | 39. | |
| | | | 40. | 41. | 42. | |

Stammarnas hemregioner på Medhokh's värld.

Nu över till en stampresentation:

Hej, Währner

Och hej på alla andra som är intresserade av min stam, The Horseclans of Logal.

Jag kom med i spel 136 och alliansen på samma sätt som Er andra; genom att jag läste Währners insändare.

Jag valde människor, eftersom de verkade intressanta och bra för en som inte spelat TKOM förut.

Just nu, drag 8, har jag fem städer och ett Shrine. Jag har i två drag försökt bygga ett andra Shrine, men icke.

Förra draget skrev jag fel armenummer och drag 8 kom inte in i tid (just nu har jag 9000 Crowns). Men i drag 9 skall det lyckas.

Mitt största problem är bristen på byggnadsmaterial kontra överflöd på korn. Intresserade av handel? Jag säljer korn och läder för 1.5 Crown/Kisel under Malkahais priser.

En allians mellan svenskar verkar vara en bra idé.

Vi är dock utspridda ganska mycket över kartan. Jag har gjort en sammanställning över vad jag vet (i stort), bla en lista över regioners namn och plats, på min PC.

Vill ni ha en kopia och/eller hjälpa till med fakta, kontakta gärna mig.

Med välgångs hälsningar till Alliansen,

Mikael Jonsson, The Horseclans of Logal [25]

Hej själv, Mikael, fast var snäll och kalla mig Jesper. Eller Ers Majestät Alvkungen om det känns bättre. Appropå alver så har det kommit ett ytterst dubiöst meddelande från Mats Hultén:

Jag hatar alla Alver!

Inte nog med att jag har en opålitlig alv i området nordväst om mig, jag har en två rutor öster om mig också!!

Inte nog med det, ni som har fått en massa samtal från mig vet att jag försöker sammanställa diagram över vad det kostar att gradera upp i de olika loreerna samt kostnaderna för att forska i dem.

Nåväl, jag har fått värden från Humans, Halfings och Orcs på olika lores både i research och upgraderade och alla har lagt sig på en fin kurva (som förhoppningsvis skall finnas publicerad i samma nummer som det här brevet). Men vad händer? Jo jag får lite fakta från en alv, genast stämmer inte diagrammet längre. **JAG HATAR ALVER!**

Nåväl de diagram som (förhoppningsvis) finns publicerade här gäller i vilket fall som helst för de raser som jag räknat upp, och jag förmodar även för de övriga (förutom alver givetvis (jädrans viktigpettrar)).

Observera att på research har jag enbart värden för de favoriserade loreerna på värden över 30, för icke favoriserade kan det hända att kostnaderna ökar men jag tvivlar på det.

Då det gäller uppgradering lägger sig alla loreerna på en och samma kurva så vitt jag kan se, men även här har jag givetvis bara värden för de favoriserade loreerna på värden över trettio. Jag förmodar att det blir billigare att både gradera upp och forska om man har ett värde på natural lore.

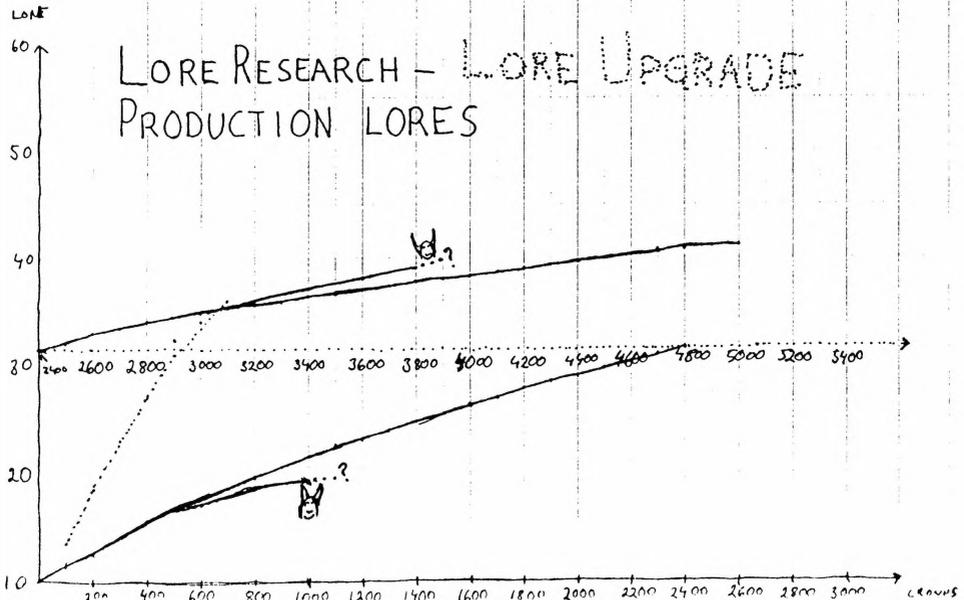
... I övrigt vill jag bara säga att jag säljer korn och läder billigt att jag vill köpa större mängder trä och sten (ca 500-600 kisels), men jag hoppas på mängdrabatt.

Mats Hultén, The Horseclans of Skar [31]

Jag hoppas att du ursäktar att jag kapade ett stycke, samt att jag ritade om dina diagram allt i platsbesparingssyfte.

Mats skickade också med en sammanställning över alla adresser han fått tag på men den skulle vara alldeles för lång att publicera så är ni intresserade av den är det bäst att ni vänder er direkt till honom. Följande stammar fattas på listan så om någon av er har adresserna till dem så var snäll och skicka dem till Mats: 12, 16, 17, 23, 33, 37.

Min erfarenhet av loreupgrades säger att en höjning på ett steg i en favoriserad lore kostar lika mycket som det värde man höjer till. Så en höjning från t ex 39 till 43 kostar 40+41+42+43 crowns. I andra områden kostar det multiplar av detta så kött kostar för mig precis dubbelt så mycket och tyg någonstans däremellan.



FALLSKÄRMSJÄGARE ÖVER JEMEN

ALEXANDRIA RÄDDAT TACKVARE TURKISKA FLOTTAN

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

F Aqa - Sai, F RED S (A Ela), A Jaw - Aqa, A Ela S (A Jaw - Aqa), F GAD - Dji

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

A Arm - Erz (Gick inte), A Tab - Arm (Gick inte), A Kir - Tab (Gick inte),
A Bag S (A Maw), A Bas S Usa:s fascistiska (A Kuw - Bur) (Inget sådant drag)

Israel: Emanuel Berglund, Månadsv. 66, 175 42 Järfälla, 0758-26409.

A Amm - Ela (Gick inte), A Gaz S (A Amm - Ela), A Hef - Alx (Gick inte),
F Jer S Syrisk (F EAS),

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

A Ade - Muk, A Uba - Ade

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

F EAS C Italiensk (A Hef - Alx), A Dam - Ham, A Ale S (A Dam - Ham)

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

A Diy - Erz (Gick inte), A Ham - Maw (Gick inte) (Reträtt: - Leb (SL)),
A Has S (A Ham - Maw), F MED - Alx (Gick inte)

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

F BAB S (A Riy - Jid), F Uae - Oma (Gick inte), A Kuw - Riy, A Riy - Jid,
A Mua - Oma (Gick inte)

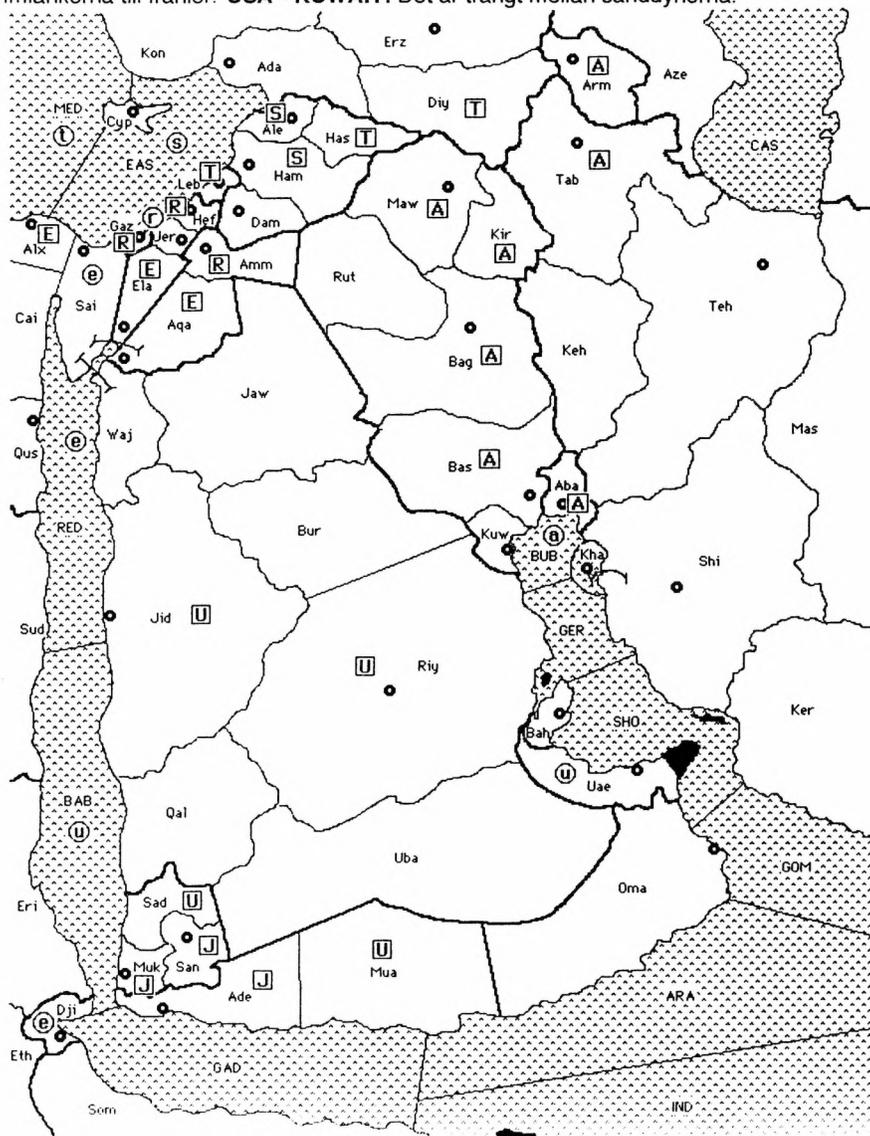
DAG 36 (byggningar)

| Supply centres | | Bygger: |
|--|--------|------------------|
| Egypten: Alx, Sai, Qus, Aqa, Ela, Dji | 6 (-) | A Alx |
| Iran: Tab, Teh, Shi, Aba, Kha, Bas, Bag, Maw, +Arm | 9 (+1) | - (en för lite!) |
| Israel: Jer, Gaz, Amm, Hef | 4 (-) | - |
| Jemen: Muk, San, -Uae, Ade | 3 (-1) | A San |
| Syrien: Ham, Dam, -Leb, +Ale | 3 (-) | - |
| Turk. & V.: Cyp, Ada, Erz, -Ale, -Arm, +Leb | 4 (-1) | - |
| USA & S.: Jid, Riy, Bah, Oma, Kuw, +Uae | 6 (+1) | PARA: A Sad |

Utslagna: Irak (Dag 25)

CNN RAPPORTERAR

EGYPTEN - ISRAEL: Nu? **IRAN - TURKIET:** Alltför länge har turkiska soldater bidragit till oroligheter vid irans gräns. Irans revolutionära råd had har beslutat att inte länge tolerera detta och har därför startat en offensiv för att säkra fred och stabilitet i området. **IRAN - USA:** Vi återlämnar inte guds mark, däremot skall ni ut ur Saudiarabien snarst möjligt, annars kommer Allah att straffa er (och Allah slår hårt). **ISRAEL - EGYPTEN:** Jag hoppas du intagit dina defensiva positioner. Du kommer att behöva dom. **ISAREL - SYRIEN:** Cause he's a jolly good fellow, cause he's a jolly good feeeloow! **USA - ALLA:** Fest i Oman! Jippi!!! **USA - IRAN:** Tror du att jag kommer att hjälpa dig mot Israel och Egypten? Glöm det!!!! Hoppas att det inte bara är jag som vågar sätta mig upp mot de skvalpande gummiankorna till Iranier. **USA - KUWAIT:** Det är trångt mellan sanddynorna.



IRAKISKA TRUPPER I TEHERAN

TURKIET OCKUPERAR STORA DELAR AV SYRIEN

Egypten: Mattias Engelbrand, Ekuddsv. 13 4 tr, 131 38 Nacka, 08 - 7184939.

A Ela S Syrisk (A Dam - Amm) (Bruten), A Sai S (A Ela), F RED - Aqa

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

A Bas - Aba (Gick inte), A Bag S (A Keh), A Tab - Teh, A Keh S (A Tab - Teh)

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

A Aze - Tab, A Teh S (A Aze - Tab) (Bruten, Reträtt: - Mas (SL),

A Aba S (A Teh) (Bruten), F Kha - Shi

Israel: Mattias Axelsson, Tulpanv. 16, 135 54 Tyresö, 08 - 7422071.

A Hef S (A Amm - Dam) (Bruten), A Amm - Dam (Gick inte), A Gaz S (A Jer - Ela),

A Jer - Ela (Gick inte)

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

A Qal - Uba (Gick inte), A Ade - San (Gick inte)

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

A Has - Diy, A Dam - Amm (Gick inte), A Leb - Hef (Gick inte)

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

A Erz - Ada, A Rut - Ham, A Ale S (A Rut - Ham), F EAS S (A Rut - Ham),

A Arm Hold (Inga orders)

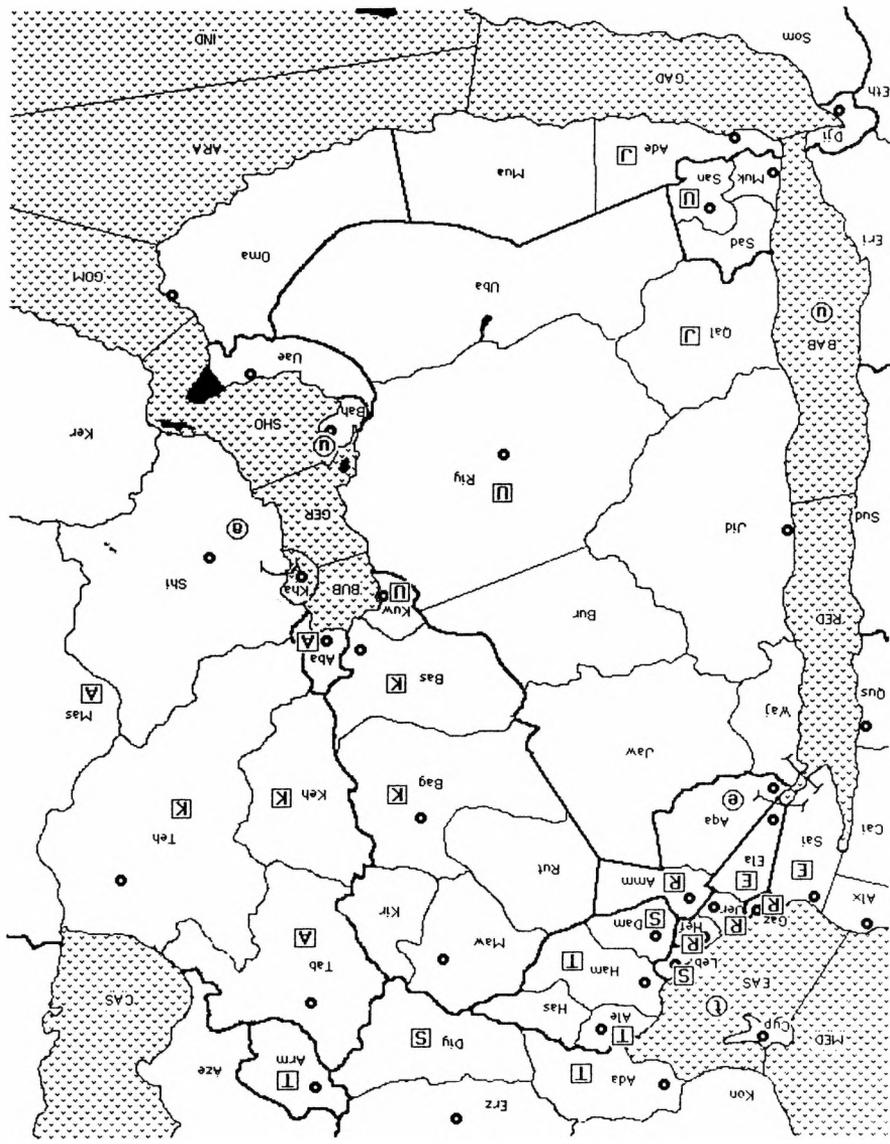
Usa & Saudi: Hanz Johansson, Norra Ersmarksg. 64, 902 31 Umeå, 090 - 124318.

A San S (Riy - Uba) (Bruten), F Jid - BAB, A Riy - Uba (Gick inte),

A Kuw - Bas (Gick inte), F Bah Hold

CNN RAPPORTERAR

IRAK - SYRIEN: Tappa inte greppet nu. Hoppas det går bra. **IRAK - USA:** Who do you think you are? **ISRAEL - EGYPTEN:** Im watching you! **ISRAEL - SYRIEN:** Skriv inte under falskt namn. **ISRAEL - SYRIEN:** Oj då! Har du inbjudningsparty för Turkiet, får jag vara med? Stick från min gräns! **NORMAN AL-SHCWARZKOPFI - FN:** Vi hoppas att med hjälp av de egyptiska styrkorna befria Amman inom några dagar. **PAULA - ALLA:** De irakiska soldaterna var den bästa publik jag någonsin haft. Jag träffade en man ibland dem. Han var otroligt skicklig och vi ska gifta oss till sommaren. Så i fortsättningen får ni kalla mig Paula Hussein... **SADDAMS MÄN - ALLA:** Vi kom till konserten till slut. **TURKIET - FN:** Fördöm dom som använder gas i stället för Befrielse krigare. **USA & SAUDI - JEMEN:** Pga den rådande situationen i mellanöstern så fann vi det nödvändigt att sända fredsbevarande styrkor till erat land.



Maxi-ENKÄTEN

röstat på om det varit val idag?

den bästa?

maträtt?

23. Har du varit på något spelkonvent någon gång? I så fall vilket (vilka)?

32. Vad skulle du kräva av en dubbelt så dyr GL?

41. Röker du?

42. Vad tycker du om denna enkäten?

24. Vad är sämst med GL?

33. Har du försökt att sprida hobbyn till eb tjej? Ifall inte, varför?

43. Varför det?

25. Vad är bäst med GL?

44. Varför kommer jag med så dumma frågor?

26. Vad fattas i GL?

34. What! Is your quest?

45. Hur länge har du spelat postspel?

27. Din favorit författare:

35. What! Is your favourite colour?

46. Hur kom du in i hobbyn?

28. Din favorit film:

36. What! Is the airspeed velocity of a swallow?

47. Hur kom du i kontakt med GL?

29. Har du dator? Vilken sort?

37. Vilken är din favorit färg?

48. Övriga kommentarer:

Svara på 30a och/eller 30b.

30a. Vad får dig att bidra till GL?

38. Vad är meningen med livet, universum och allting?

30b. Vad får dig att inte bidra till GL?

39. Vad är frågan?

31. Vilken artikel har varit

40. Vilken är din favorit

Maxi-TENERÄÖFEN

1. Tänker du fylla i och skicka in den här enkäten?
Ja! Nej!
2. Om Nej!, Varför!
3. Hur gammal är du?
4. Vad sysslar du med? (ex: Går T-linjen, jobbar med...)
5. Fritidsintressen:
6. Gör du något fansin? I så fall vilket?
7. Vilka andra fansin läser du? Ge 1-3p till de (max 3 st, inkl GL) som du tycker är värda det.
8. Vilka tidningar läser du regelbundet? Ange bara de viktigaste.
(ex: Sinkadus, Vi, Z, Expressen, Fantomen)
9. Din favorit grupp/artist är:
10. Hur många fler läser ditt ex av GL?
11. Hur många ggr ljuger du i genomsnitt för dina medspelare under ett korrespondensspelsdrag?
12. Hur mycket pengar lägger du ner på spelhobbyn? (per mån)
13. Spelar du några svenska fristående spel, vilka? Ge 1-3p till de (max) tre bästa.
14. Utländska?
15. Vad tycker du om spelen i GL? Ge 1-5p.
Har du själv provat spelet?
Imperia (S.S.S): ____ J N
Gladiatorspelen: ____ J N
ERA: ____ J N
Arab-Dip.: ____ J N
Ishockey: ____ J N
SMURF: ____ J N
Machiavelli: ____ J N
Jägersro: ____ J N
16. Vilken framsida tycker du har varit bäst?
17. Vilka tre saker har varit bäst i GL? (bild, artikel, spel etc (i nr?))
18. Vilket nummer av GL var bäst?
19. Vilken typ av postspel vill du spela?
20. Finns det något som du anser måste bort ur GL? I så fall vad?
21. Vad sysslar vi med? (PBM, Postspel, etc, etc)
22. Vilket parti skulle du ha

DAG 5 (23 Augusti)

- THE LANDSCAPE IS CHANGING -

IRAK INTAR DEN HELIGA STADEN MEKKA STADSKUPPSFÖRSÖK I SYRIEN OCH IRAN

Egypten: Erik Ny, Fältv. 12, 781 61 Borlänge, 0243 -27360.

A Sai S (F RED - Ela), A Aqa S (A Sai), F RED - Ela (Gick inte)

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

A Maw S (A Rut - Ham), A Jaw - Jid, A Rut - Ham, A Kuw - Bas, CHE - Kir

Iran: Markus Lindström, Älgsjö 350, 910 60 Åsele, 0941 - 40041.

Drag Inte Mottaget !! (Reserv: Erik Törnkvist kallas, men Markus har fortfarande chansen att återta kontrollen). A Kir (Gasad), A Teh, F Aba

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

A Ela Hold, A Gaz S (A Ela), A Jer S (A Ela)

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

A Sad - Qal, A Ade Hold

Syrien: Dan Lindström, Björkv. 12, 387 35 Borgholm.

Drag Inte Mottaget !! (Reserv: Daniel Lundgren kallas, men Dan har fortfarande chansen att återta kontrollen). A Ale (Reträtt: Rivs!), A Leb, A Amm

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

F EAS S (A Ada - Ale), A Ada - Ale, A Diy - Has

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

F Bah Hold, A Riy - Uae, A Uae - Oma

DAG 6 (byggningar)

Supply centres

Egypten: Alx, Sai, Qus, +Aqa

4 (+1)

Bygger:

A Qus

Iran: Tab, Teh, Shi, +Aba

4 (+1)

- (en för lite!)

Irak: Maw, Bag, Bas, Kuw, +Ham, +Jid

6 (+2)

A Bag,
(en för lite!)

Israel: Jer, Ela, Hef, +Gaz

4 (+1)

A Hef

Jemen: Muk, San, +Ade

3 (+1)

F Muk

Syrien: Dam, -Ale, -Ham, +Leb, +Amm

3 (-)

- (en för lite!)

Turk. & V.: Cyp, Ada, Erz, +Ale

4 (+1)

A Erz

USA & S.: -Jid, Riy, +Bah, +Oma, +Uae

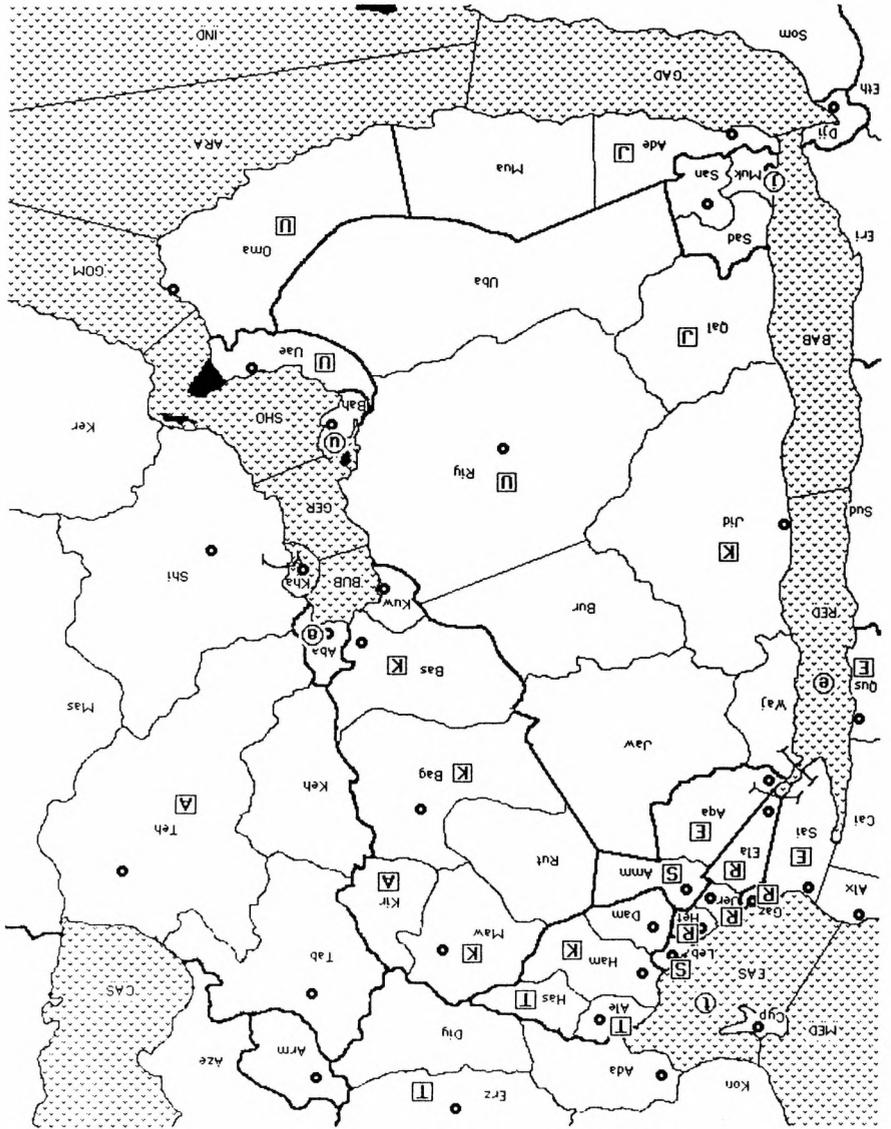
4 (+2)

A Riy

CNN RAPPORTERAR

BUSH - SADDAM: Vem har sagt att du någonsin skulle få några Corn-Flakes. **CNN CITERAR BBC:** Västalliansen nära att bryta med Turkiet. Orsaken är att 70% av sandalförsäljningarna i Frankrike och Italien gått i K.K. p.g.a. billiga sandaler från Turkiet. Turkiet har nu låvat att sluta expotera till Europa utan att istället expotera till sandalerna till Indien. **EGYPTEN - FN:** Självklart ställer sig Egypten till det fredsbevarande FN's förfogande. För närvarande är vi på väg till Israel för att bevara freden i deras oroliga provinser. **EGYPTEN - IRAN:** Hej fiskmås, ska vi dansa. **EGYPTEN - ISRAEL:** Om jag vill slåss, vänta lite, jag ska bara placera medeldistansmissilerna i position, vad var det du ville, sa du?? **EGYPTISKA AKADEMIN:** Att Iranska soldater kallas iranier är ju allmänt känt, att Israels soldater kallas harar likaså, men vad skall Jemens soldater kallas? Jemener? Och vilka är i så fall versalerna om inte Egyptens soldater?? **FN - VÄRLDEN:** FN's knarkkommission meddelar härmed att den egyptiska regeringen har avslöjats vara en front för knarkklångning. Själva pyramiderna har använts som narkotikalager. Alla länder i mellanöstern området uppmanas medverka till störtandet av denna kriminella regering så att en demokratisk vald laglig regering kan tillträda. **IRAK - ALLA:** Lita inte på de svekfulla Turkiska hundarna. **IRAK - EGYPTEN:** Jag ser fram mot fortsatt samarbete, och fortsatta vänliga förbindelser oss emellan. **IRAK - IRAN:** Ett oförglömligt angrepp på oss. Dra tillbaka dina trupper, omedelbums! **IRAK - USA:** Tyvärr måste jag stärka min position genom en attack. Jag hörde att Norman Schwarzkopf blivit sjuk. **ISRAEL - EGYPTEN:** Vänd åt något annat håll med dina trupper innan jag mosar dem! **ISRAEL - FN:** Som fullgoda medlemmar i FN vill vi påpeka det ohälsosamma med de truppsammandragningar som gjorts runt våra gränser. Ett fördömande efterfrågas! **ISRAEL - IRAK:** Tig, din hårbeväxta ökenråtta! **ISRAEL - SYRIEN:** Sådär. Gå inte längre söder ut nu. Se upp för din tuffe granne i öster. **JEMEN - ISRAEL:** Som tur är kommer turen inte inverka mer. **TFSM - SYRIEN:** Turkiska fackföreningen för sandal makare tackar eder armé hjärtligt för alla era sandaler. **T&V - FN:** Syrien har enligt oberoende källor torterat 5000 ploitiska fångar senaste halv året och skutit en amerikans och tre franska medborgare. Detta kan inte Västalliansen tolerera och går därför i Syrien med hjälp av turkiska styrkor. **T&V - IRAK:** Var tvungen att komma in Syrien först. **T&V - SYRIEN:** En död amerikan för mycket. **USA - IRAK:** Ni måste lämna Kuwait och allt Saudiskt territorium innan den 15/1 annars kommer operation Ökenstorm att inledas.





ANONYM ARAB-DIPLOMACYKAMPANJ

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

- ENJOY THE SILENCE -

IRAK INTAR KUWAIT

I MELLANÖSTERN INTET NYTT

Egypten: Hosni Mubarak;
A Alx, A Sai, F Qus

Irak: Saddam Hussein;
A Maw, A Bag, A Bas, A KUW

Iran: Ali Hashemi Rafsanjani;
A Tab, A Teh, F Shi

Israel: Shimon Peres;
A Hef, A Jer, A Ela

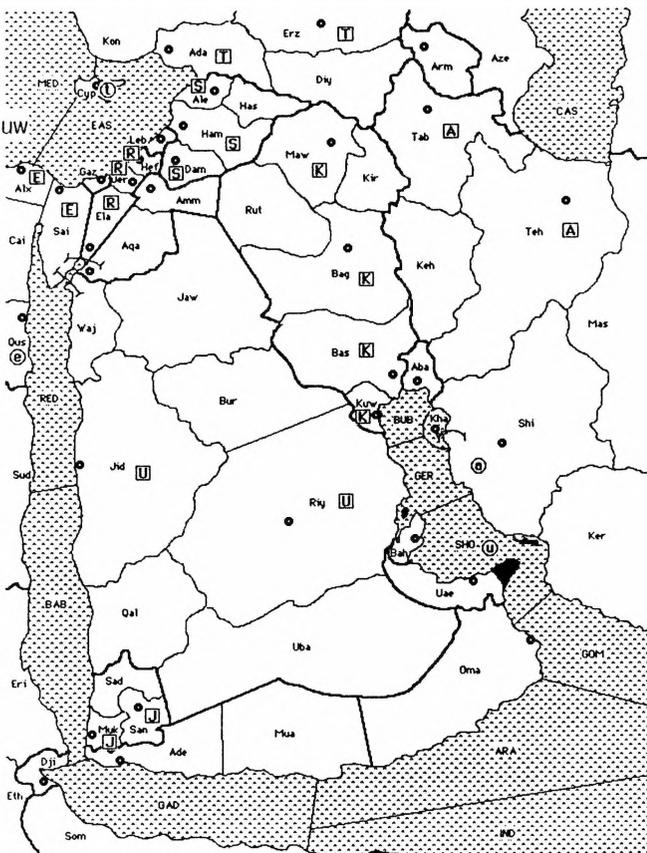
Jemen: Ali Abdullah Sali;
A Mua, A San

Syrien: Hafez al-Assad;
A Ale, A Ham, A Dam

Turkiet & Väst: Turgut Özal,
Helmut Kohl, François
Mitterand, mfl;
A Ada, A Erz, F Cyp

Usa & Saudi: George Bush,
kung Khaled;
A Jid, A Riy, F SHO

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



Från oerfaren PBM-spelare till PBM-moderator

Det började med att en kompis hade varit på språkresa i England. Där hade han träffat några killar som spelade PBM-spel. När han kom hem visade och berättade han om något som kallades PBM-spel (Play By Mail) och som kom hem i brevlådan. De första timmarna han försökte förklara hur det hela gick till förstod jag absolut ingenting (jag antar att jag är lite trögfattad ibland). Men allt eftersom han tjatade på mig och försökte förklara så började tioöringarna trilla ner en efter en och till slut hade jag fått litet hum om vad det handlade om. Jag blev genast begeistrad av dessa spel som kom nerdimpande i brevlådan lite då och då och jag var snart med i en hel hop av engelska PBM-spel som Trolls Bottom, Crisis!, It's a Crime! och Quest med flera. Men jag insåg ganska fort att det kostade lite väl mycket pengar att vara med i alla dessa spel så jag fick lov att välja ut några stycken och det blev Crisis, Trolls Bottom och It's a Crime. Jag rekommenderar dessa spel för er som ej har spelat förut, (givetvis också för er andra) för de är väldigt lätta att förstå och de är roliga också. De två första spelen kan spelas hos Games By Mail i England till ett pris av ca 20kr/drag men Trolls Bottom kan även spelas här i Sverige (hos mig) till ett pris av 10kr/drag, och It's a Crime kan spelas hos K.J.C också det i England.

Efter att jag spelat ett tag insåg jag att det kanske skulle gå att moderera ett spel här i Sverige så att det blir lite billigare för alla skandinaver (även alla andra som vill spela hos mig utanför Skandinavien är givetvis också välkomna) att spela PBM-spel. Jag tog då kontakt med GBM i England och frågade om de kunde tänka sig att jag modererade deras spel Trolls Bottom i Skandinavien, och jag fick ett förvånansvärt positivt svar på att de gärna ville låta mig moderera deras spel. Det tog inte länge innan vi var överens och ett kontrakt skrevs på av båda parter och sen var det klappat och klart. Det var bara att betala kostnaden av spelet och sätta igång, trodde jag, nej så enkelt var det inte. Efter jag fått spelet plus lite andra saker på diskett så skulle jag sätta igång det och prova om det fungerade. Det var inte mycket som fungerade. Jag fick inte igång någonting av spelet så jag tog kontakt igen med GBM och berättade vad som hände och de försökte hjälp så gott det gick och till slut insåg jag vad som var fel. Jag satt i några veckor och programmerade om spelet så att det skulle fungera på min dator (Tandon Plus), och äntligen fungerar det (efter 100 tals faxade frågor och svar och några telefonsamtal).

Jag har nu startat en liten verksamhet som jag hoppas ska gå bra. Istället för att skriva mitt namn överallt i samband med spelet har jag kallat mitt lilla "företag" för S.P.P. som ska stå för Spel Per Post (det ser lite proffsigare ut).

Jag hoppas, om det här med Trolls Bottom går bra, att jag får ett nytt spel till omkring januari-februari. Det är inte något spel från ett företag utan från en kille jag känner, men det är inte klart än om jag får rättigheterna till detta spel som heter Heptarchy. Det är ett krigsspel som utspelas i det forntida England men i detta spel ska man ej döda alla andra spelare utan samla 7 delar av det splittrade England för att bli kung.

Har ni några frågor eller om ni vill spela Trolls Bottom skriv då till: S.P.P., Box 294, 731 26 KÖPING.

ROBERT RYSTRÖM

SPORTEN

Så har du kvartsfinalerna i årets Elitseriespelats. Matcherna höll hög kvalitet, framförallt då i A slutspelet där nästan alla matcherna avgjordes under förlängningsperioden(erna). Inga större skrällar erbjöds utan resultatet var ganska väntat, dock var Meatballs lite överaskande mot UHC som dock hade 5! spelare avstängda.

Dopingkommissionen, alla funktionärer och övriga idrottsintresserade måste denna omgång vara mycket tacksamma mot TAgafors som betalat in tillräckligt med pengar till dopingkommissionen så att den kan närvara vid alla spelade matcher. DET visade sig vara inte mindre än 7 klubbar som dopade sina spelare, nästan hälften. Bötessummor på sammanlagt 17 miljoner kronor är utdömda och 17 spelare blev avstängda. Vi hoppas att doppingen i Elitserien nu ska vara ett avslutat kapitel.

A - slutspel

Meatballs - UHC : 9 - 8

* Målgörare : Mr Meat 3, Inge Skott 2, Stixx Galoe 3, Erik Svinberg.

Freddie Axelson 3, Jörgen Bergqvist, Peter Berntson, Harko Hempolainen 2, Magnus Lindhe.

* Publik : 11200

* Utvisningar : 3x2 - 3x2

* Omdöme : UHCs spelare var nog lite ur balans efter att 5 av deras lagkamrater hade blivit avstängda då dom gjorde en mycket dålig första period. I andra och i framförallt i tredje perioden spelade dock UHC upp sig och lyckades få en kviteringspuck när det bara var kvar 2,13 av matchen. Första förlängningsperioden slutade 3 3 och i andra var det Meatballs som drog längsta stået. Bästa matchen hitintills i Elitserien.

SHC - Linköping : 4 - 6

* Målgörare : Po Brasa, Rätti Näta, Passpå Kluuban, Tur Pelle Petterson.

Snorre Sturlasson 4, Nils Dacke, Sten Sture dä.

* Publik : 6600

* Utvisningar : 2x2 - 4x2

* Omdöme : Även denna match var oerhört välspelad och spännande och även denna gick till förlängning. Linköping var pga att dom hade Snorre Sturlasson, banans gigant som var överallt och som gjorde allt, när han verkligen är tänd är han Elitsseriens bästa spelare. Vi ser fram emot nästa match där Linköping möter Meatballs en giganternas match mellan Mr Meat och Snorre Sturlasson som båda gjort 13 mål.

Delaware - Tigers : 4 - 5

* Målgörare : Sergei Lakritsov, Fredrico Aylwin, Jack Hatrick, Mikael Stevenson.

Björn Ser 2, Ivan Tatarinov, Ronnie Behoff, Johan Nilsson.

* Publik : 10500

* Utvisningar : 4x2 - 4x2

* Omdöme : En liten överaskning, när matchen gick till förlängning trodde vi nog alla att Delaware skulle vinna. Delaware kunde dock inte utyttja det överläget som dom skaffat sig i början och då dom inte lyckades göra ett mål tappa dom orken och Tigers kunde sätta

vinstpucken efter 76 minuters spel.

Bandhagen - Tågåfors : 6 - 5

* Målgörare : Moses Dunder 2, Arthur Dung 2, Snake Blubbers, Bobban FLIs.

Jon Timmer, Tom T. Brus, Philip Koks, Tommy Stengolv, Jim Freak.

* Publik : 19100

* Utvisningar : 3x2 - 1x2

* Omdöme : Den enda matchen som inte gick till förlängning men det var nog den match med mest stämning. Nära 20000 människor nästan alla Bandhagen fans levde sig in i matchn och då hemma laget sen gick och van blev det ett ganska stort jubel. En ganska vek första period med en bra andra och en mycket bra tredje period.

B - slutspelet

HCF - Sjöge : 5 - 0

Sjöge har nu slutligen dukat under för DIM sjukan och ligger och vrider sig i sin grav.

VHC - Uppsala Rangers : 4 - 3

* Målgörare : Arvid Jönsson, Ralf Eldros, Ledamitskij Nitov, Matti Engström.

BJ Salming, Kaim Jallal, Janis Smakovski 2.

* Publik : 14500

* Utvisningar : 4x2 - 2x2

* Omdöme : VHC och Elitseriens bästa femma med Matti Engström på topp hade en mycket dålig dag men VHC lyckades ändå vinna genom att visa en bredd som man inte trodde fanns i laget. Det blev tyvärr ett kort men intensivt besök för Uppsala Rangers i Elitserien, vi beklagar men det finns inget att göra åt det.

Sorunda - Lund : 3 - 2

* Målgörare : Joseph Stalin, Lancelot Excalibur, Tönt Gretsky. Stefan Blomqvist, Martin Tingvall.

* Publik : 11000

* Utvisningar 4x2 - 3x2 , 1x4

* Omdöme : Lund gjorde facktigt en ganska bra match med tanke på att dom har sålt alla sina bra spelare till Tigers och ett tag såg det facktigt ut som om dom skulle vinna. Nu blev det inte så utan Sorunda lyckades klara ut situationen och vinna.

Abrupt - Werevolfs : 2 - 1

* Målgörare : T. Walker 2.

Zvonko Dudas.

* Publik : 9800

* Utvisningar : 4 x2 - 5x2

* Omdöme : Va va detta ? En jumbomatch mellan två korplag ?, lite bättre kan man facktigt förvänta sig när två Elitserielag spelar. Om Abrupt kommer att spela lika dåligt nästa match är spelandet slut för deras del.

Kommande matcher :

Linköping - Meatballs

Bandhagen - Tigers

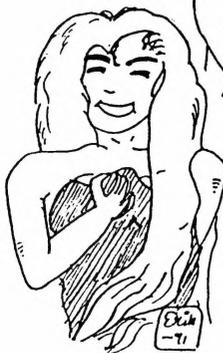
HCF - VHC

Sorunda - Abrupt

Moderratorsnytt

Ett litet fel. Det står fel i Simmonstabellen, det är Meatballs som ska ha 8 poäng och Sorunda som ska ha 7 poäng inte tvärtom, det andra stämmer dock.

Andreas J



BORÅS SPELKONVENT 9

Så här på hösten så kryllar det av olika konvent, och det är ju bara roligt. Denna gång var det dags för Borås att hålla sitt nionde konvent, Temperantia Perfectum. Konventet har olika latinska namn varje år, förra året var det Circum Diem.

Borås spelkonvent (1986) var det första riktiga konventet som jag besökte, då räknar jag inte Äventyrsspels spelkongress som var tidigare samma år. I år hade jag inte tänkt att åka till Borås, vilket jag hade sagt till alla som frågat, men när det blev dags att betala in så gjorde jag det ändå. Egentligen en aning försent.

Jag anmälde mig till Diplomacy (så klart) och Warhammer 40000. Men jag var inte säker på om jag hade lust spela WH40K eller släpa med mig alla figurerna.

Resan dit gick med tåg, på vilket jag läste ut Good Omens av Terry Pratchett och Neil Gaiman, eftersom ingen annan från Rönninge Rollspelare hängde med. Good Omens, en mycket bra bok, den bästa jag läst på länge. Rekommenders!

Eftersom jag inte hade några kompisar med mig, så hade jag heller inte anmält mig till någon rollspelturnering, vilket i sin tur gjorde att jag kunde ta det lugnt och först dyka upp lagom till Diplomacy turneringens början.

Konventet började med invigning kl 11.00 på fredagen den 1:a nov och höll på till söndagen den 3:e. Jag kom dit vid 19.00 efter att ha gjort en snabb visit på McDonalds.

Diplomacyturneringen i Borås arrangerades av Björn Westling och han använde inte något speciellt system eller speciell poängberäkning, utan det fanns bara ett kval (med sex bord) och vinnaren vid varje bord (plus bäste två) gick vidare till final.

Vid dragningen så drog jag svart, dvs Tyskland.

Jag gick ut hårt på en gång, med siktet inställt på holland, belgien och danmark. Jag planerade att möjligtvis stödja in England i belgien, och det sa jag till honom. Men eftersom Ryssland öppnade med Moskvaarmén till st. Petersburg, så han att han ville säkra Norge istället. Så därför tog jag belgien själv, tillsammans med danmark och holland. Men vad gör då England? Jo, han går med en flotta mot Norge och armén konvojerar han till belgien. Självklart misslyckas bägge anfallen och han får inget bygge första året. Allt hade således varit ok, om det nu inte vore för den svekfulle Fransmannen som öppnar med att inta mitt München.

Under tiden så har Turkiet (Carl-Magnus Höglund) börjat ett anfall på Ryssland. Kriget i sydöst växlade (som vanligt) med de tre olika makterna som slagpåsar och med Italien som passiv (till en början) åskådare.

De två närmaste åren (1902 och 1903) ägnade jag åt att försöka ta tillbaka München. Det lyckades jag med, men förlorade då istället belgien till Frankrike och danmark till Ryssland. Som redan 1902 hade stövlut in i Silesia.

1904 så gick allt mycket bättre. Jag fick hjälp av Engelsmannen, som var i krig med Ryssland, att ta tillbaka danmark och av egen kraft lyckade jag återta belgien. Äntligen var jag där, sex centres. Ryssland har undertiden sett till att bli ovän med alla de övriga makterna också. 1905 så försöker jag och England oss på ett trick för att försöka krossa den ryska flottan i Östersjön och samtidigt inta st. Petersburg. Det funkade tyvärr inte men jag vann i varje fall Ryssens förtroende i ett drag, vilket gjorde att han flyttade bort armén i Silesia, ner till kriget i söder.

Året efter bröts den Tysk-Engelska alliansen, då Frankrike stödde in England i belgien. Men jag kontrade med att hjälpa in Ryssland i Sverige samt övertyga Frankrike om att byta sida i utbyte mot hjälp mot Italien. Alltså fick jag tillbaka belgien lika snabbt som jag förlorat det. När 1906 var över stod det klart att fyra av oss hade vissa chanser att vinna partiet och gå vidare till final (Jag, Italien, Turkiet och kanske även Österrike). Antagligen det jämnaste partiet jag någonsin spelat, alla höll sig omkring fem centres hela

tiden. Ingen blev stor och ingen blev liten, undantaget efter sista året.

Sista året förökte jag hjäpa Ryssland mot England i nordan samtldgt som jag försvarade mig mot ett eventuellt anfall från Italien mot mitt münchen. Jag lyckades halvtaskigt med det ena och okej med andra. Jag intog sverige och förlorade inte münchen, men lyckades inte hjälpa Ryssland att få fler centres och misslyckades att försämra Italiens position.

Om jag och Italien skulle hamna på samma antal (7st) supplycentres (vilket verkade troligast) så skulle jag gå till finalen eftersom jag varit störst (6 centres) längst. Men då händer det fruktansvärda, Turkiet (Calle) hälsar att han tycker att jag varit i tillräckligt många finaler och lämnar bulgarien till Italien (kompisen Christian Hjälm) istället för att inte grekland med lätthet.

Alltså slutade detta kvalpartiet enligt följande: Italien 9, Tyskland 7, England 5, Österrike 4, Turkiet 3, Ryssland 3 och Frankrike 2.

Ända chansen nu, var alltså att komma vidare som bästa två, om jag skulle kunna försvara min ledning i Diplomacymästerskapen (SMD el. OSCiD). Jag fick nämligen nu reda på att både Ulf Jiretorn och Björn von Knorring hade gått vidare till finalen, bägge två redan på listan.

Innan lördagens stora final så passade jag på att spela lite Aquire och käka en bit på en lokal kinaresturang tillsammans med Björn Westling.

Aquire är ett enkelt och ganska roligt spel, där det gäller att handla med aktier i hotellkedjor och på ett bra sätt bygga ut dessa. Vinnare blir den som har mest pengar i slutet. Jag kom på andra plats, vi var fem som spelade och det gick ganska fort, som det brukar göra i Aquire, cirka en och en halv timme.

Sedan var det samling till Diplomacyfinal. Två av finalisterna kunde inte vara med så reserver sattes in i stället. Jag var fjärde reserv och fick alltså inte vara med, hade jag bara haft ett supplycentre till, då hade jag minsann...

Istället blev det ett parti Aquire till (tvåa igen), och ett parti Seven Seas Diplomacy. Björn Westlings egen variant, där det gäller att skaffa sig kontrollen över de olika haven. Reglerna har blivit publicerade i Lepanto 4-Ever och i Dipsois. Varianten är avsedd för sex spelare, och det var vi från början men sedan hoppade en av, så bedömnigen blir kanske inte helt riktig. Men jag tycker att Seven Seas blir lätt väldigt kompakt (som i Minimalist) när det står enheter i alla rutor. Det blir väldigt svårt att göra bra drag och att inte bli väldigt paranoid. Men med några få modifikationer kan den bli väldigt bra.

Vi slutade redan efter tre år, och då med en femdelad remi. Jag (Nord Amerika) och Australien var då störst, med två land och två havs centres var.

Sedan spelade jag också Advanced Civilization, tillsammans med fyra andra. Jag kom två, efter Ulf Jiretorn.

Ett expansionsset till Civilization, inte som vissa trodde, ett helt nytt spel eftersom allt inte finns med i den nya boxen. Som till exempel den mycket viktiga kartan (spelplanen).

Skillnaden mellan Advanced och vanliga, är lite nya regler och mer av det mesta. Fler Tradecards, Civilizationcards och Calamities gör att man aldrig behöver oro sig för att alla civkortan tar slut (det finns tillräckligt många åt alla) samtidigt som katastroferna kommer lika ofta som förut. Dock kan ett par nya katastrofer vara betydligt grymmare än de som fanns förut. Samtidigt som man har gjort det lite svårare att komma vidare på ASTen genom att komma med krav på ett visst antal städer hela tiden, så har man minskat betydelse av att det, eftersom det endast ger bonuspoäng till sluträkningen.

Jag rekommenderar alla som har Civilization att köpa Advanced, eftersom spelet blir klart bättre. Det har blivit mer utvecklat men samtidigt enklare att spela, man behöver inte längre sitta klura lika mycket som förut. Dock gäller det att läsa på baksidan av civkortan, då det kan löna sig rejält.

På söndagen hade jag planerat att spela WH40K, men eftersom vi hade spelat

Advanced Civ. från 21.00 till 06.00. Så orkade jag inte det. Att det inte gick att släcka lyset i vår sovsal, när man försökte så sprakade det och slog ut långa blixtrar från kontakten, gjorde inte att man var piggare när man väl gick upp igen (11.00).

Istället för att bara gå runt och göra ingenting så var vi några som satte ihop ett nytt parti Diplomacy. Jag drog Turkiet och beslutade mig snabbt för att prova att vara allierad med Österrike hela spelet ut. Så därför började jag en offensiv mot Ryssland redan från start. Österrike verkade med på min "plan" och började jobba mot Italien. Ganska snart så hade jag utrotat Ryssland (som gick på alla mina finter och löften), med viss hjälp av England. Nästa mål var Tyskland och det Engelska st. petersburg. Kriget mot Tyskland gick bra, jag hann inta både münchen och berlin innan spelet var slut, men att inta st. petersburg hann jag inte riktigt. England hann precis fram med försvaret. Undertiden så blev Italien utrotade av Frankrike och Österrike. Och med min hjälp kunde Österrike ta "tillbaka" Italien och även skaffa oss herraväldet över medelhavet. Dock hann vi inte dra någon nytta av detta, innan vi slutade (1907). Då hade jag 11 centres, Österrike, Frankrike och England hade 7 och Tyskland hade då två centres.

När vi slutade så hade det låst sig i norr, ingen hade kommit vidare där på ett bra tag, men i söder hade vi fått övertaget och var på frammarsch.

Det går alltså att hålla denna alliansen, även om det är svårt. Jag hade många fina lägen att dräpa Österrike, men aldrig ett läge som skulle gett mig en ensam seger (18 centres) eftersom jag redan var i krig med alla de övriga.

Efter den för mig ganska ointressanta avslutningen och ett återbesök på McDonalds så var det dax för hemfärd. Under tågresan gjorde jag sällskap med tre andra killar från Stockholmsområdet. Vi pratade mest, men jag fick också prova på Car Wars The Card Game och Space Wars Combat Cards. Bägge spelen är löjligt enkla och kan säkert vara roliga ibland, som tidsfördriv på tåg till exempel.

Åter igen ett roligt konvent med mycket intressant snack och spelande. Dock inga direkt upplyftande resultat från min sida, evigt denna andra plats.



- HISTORISKT OCH SAMHÄLLSVETENSKAPLIGT FORUM

- * Artiklar i historia och samhällskunskap
- * noveller
- * Recensioner
- * Läsarnas sida
- * 24 sidor

Nummer två utkommer i december! Skicka 15 kr till:

INSIKT
Granegatan 3
654 65 Karlstad

Björn von Knorring:

Diplomacyfinalen på Boråscon

Efter en relativt enkel seger i kvalet på fredagskvällen, var det så dags för Diplomacyfinal på lördagen.

Finalen började redan 16.15, men jag var där i god tid innan.

Väl där visade det sig att inte alla inkvalade dök upp varför två reserver fick hoppa in istället.

Vid dragnongen fick jag England (vilket jag även hade i kvalet), detta gjorde mig gläd då England tillhör mina favoritländer (vad har du emot England, Roland).

Till min stora glädje fick Ulf Jiretorn Italien (det är inget bra att en så duktig spelare som granne) vilket gjorde att jag slapp bekymra mig om honom på ett tag.

Öppningarna första året var rätt normala, förutom att Ö-U lottade (?) fram sin spelöppning och på det sättet hamnade i Rumänien (som han förlorade samma år), fransosen stannade kvar i Paris istället för att gå till Burgundy. Självtog jag det lugnt och tog endast Norge, samtidigt som Ryssen drog sig söderut.

1902 gick jag in och tog St.Petersburg, tyvärr tog ryssen både Vienna och Budapest (med turkiets hjälp) och fick därmed bygga en ändå.

Italien tog Trieste och beseglade därmed Ö-U:s öde (endast två s.c kvar).

Nu stod jag och stampade i St.Petersburg utan att komma någonstans, mitt enda hopp var att Turkiet skulle stabba Ryssland så ryssen skulle falla sönder.

Nu gjorde han inte det, däremot eliminerades Ö-U och fransosen anföll italienaren (som hade en stark pakt med ryssen).

Tysken växte till 7 s.c 1903 genom att inta Sverige, trots det så präglades hela västfronten av stor misstänksamhet mellan framförallt Frankrike och Tyskland, men jag litade inte riktigt på någon av dem heller.

1904 och 1905 växte Turkiet med 2 s.c och var därmed uppe på 9 s.c 1905, detta på bekostnad av Italien som gick ner till 1 s.c, hans sista enhet (en flotta) slank in i nordatlanten, där han hotade Liverpool.

Samtidigt stabbade pateätaren (fransosen) mig och tysken hjälpte in ryssen i St.Petersburg (varför anfaller alla mig, jag som är så snäll).

Under tiden fortsatte Turkiet att växa (utan att stabba ryssen), men för mig gick det sämre, 1906 föll Norge till ryssen och jag hade endast Liverpool och Edinburgh kvar, 1907 tog fransosen doch Liverpool, men Edinburgh kom de inte åt (he he).

Detta gav följande ställning:

- 1.Tor Nordqvist (Tur)11 s.c
- 2.Christian Hjelm (Fra) 9 s.c
- 3.Pär Eriksson (Rys) 7 s.c
- 4.Martin Bergendahl (Tys) 6 s.c
- 5.Björn von Knorring (Eng) 1 s.c
- 6.Ulf Jiretorn (Ita) eliminerad
- 7 Daniel Megilt (Ö-U) eliminerad

De sista SMDpoängen (svenska mästerskapen i Diplomacy) delades därigenom ut, vilket gav Ulf Jiretorn segern (synd att du missade chansen att försvara din förstaplats Roland)

SMURF -postspelet

Så var det som smurfat för en salva smurf igen. För den som inte smurfar så smurfar det alltså om det smurfigaste smurfspelet i landet.

Den här gångne var det tyvärr DIM-rekord. I kampanj 1 smurfade inte Smurfsala in sitt drag, och i kampanj två var det hela tre DIM, nämligen Massormedmatochvinby (1), Lemagrag (4) och Hallonträsk (5). Mycket dålig stil...

Dessutom har Björn Westling meddelat att han inte hinner smurfa mer, så där får vi sätta in en reserv. Ny smurfare i Besteby är :

Jonas Bergsten, tel. 013-152294

Så över till pressemeddelanden:

It´s a Smurf!

Smurfistan - Impoby: Vi kommer att göra smurfsylta av er!

Gammelsmurf - Impo Tent: Du smurfar väl att om du smurfar en smurf med Gargamel så måste vi smurfa något åt det. det smurfar ju inte att en elak smurf smurfar så att alla andra smurfer smurfar illa. Om de smurfer som du smurfat Gargamel under grov smurfning lär honom att smurfa oss alla så är smurfen helt och hållet din! Dessutom skall du inte smurfa på smurfistan som inte smurfar någon något ont. Smurfat?

Elvis - alla: Är det någon som vill sälja vin till mig?

Smurfarna kommer

Ingen alls!

I ettan har ni ju börjat få fart på presskrivandet, men i tvåan är det sämre! Skriv en massa press nu , det blir roligare för alla!

Om ni vill, kan storkarna lämna lite allmän information på den här sidan, dvs rapportera helt öppet vad som syntts från ovan, det innebär alltså att ni kan få reda på lite av de slag som utkämpats, vart de inträffade, och kanske hur de gick! Vad tycker ni? Fördelen är ju att det fyller ut den här sidan, eftersom ni är så dåliga på presskrivande... Skämt åsido kanske det blir kul att läsa, och kan hjälpa er få ett lite större grepp om vad som händer, och så blir det förstås lättare för icke-spelare att följa vad som händer i kampanjerna. Hur som helst så är det ni som bestämmer, så jag vill att alla ska skriva sin åsikt om saken till nästa gång.

Ja, det blev ju väldigt mycket plats kvar här, men vi får väl hoppas att Roland har någon mycket dekorativ illustration att sätta in, eller något annat, så att det ine ser alltför tomt ut i detta grafiska mästerverk till fansin (hurra!). Vi tar förresten och avslutar med ett tekniker-skämt:

Alla teknikerna hade PRS

utom en dum en,

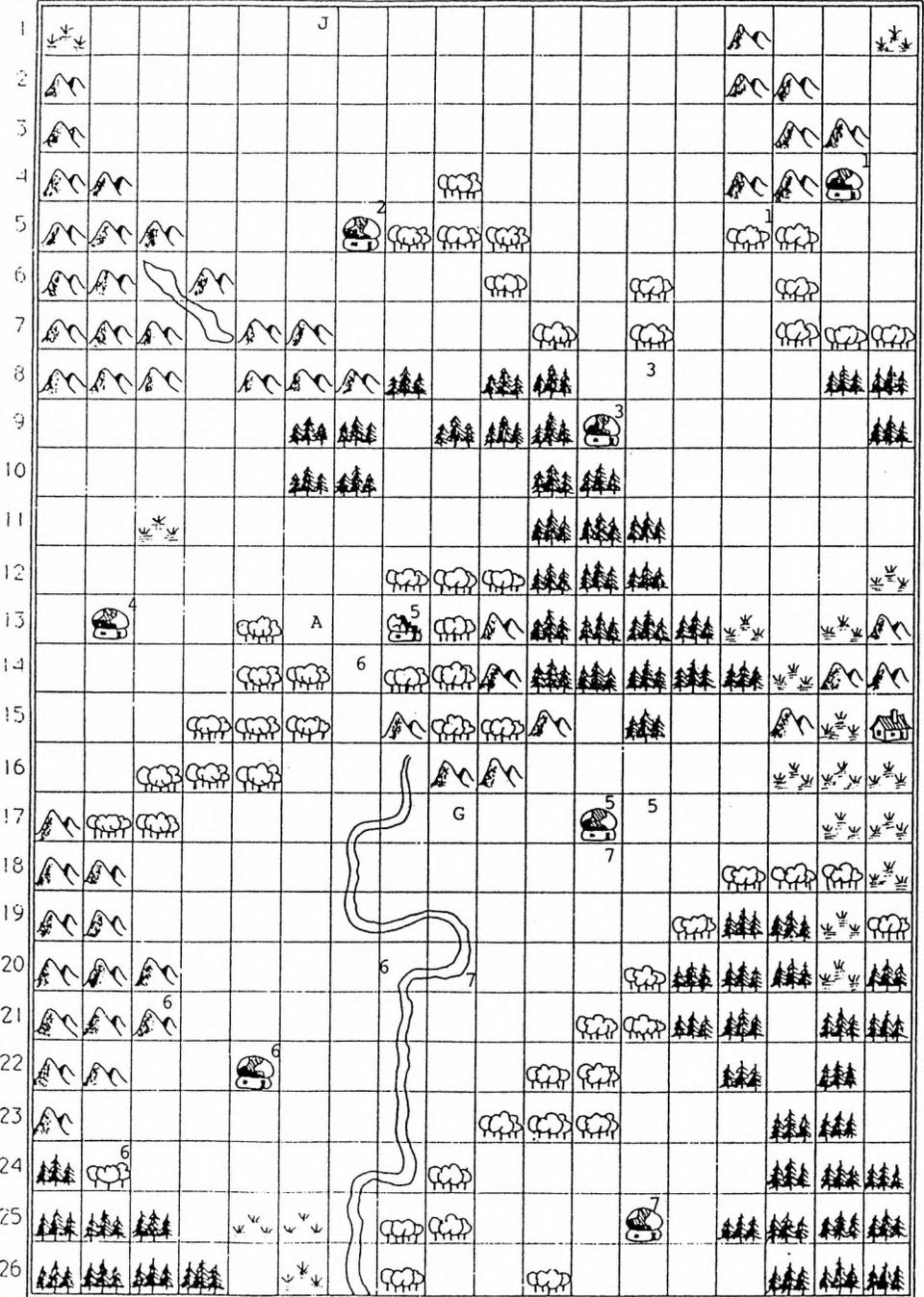
för han hade borrar sig i tummen!

(Ha, ha, ha, ha, ha, ha!)

Smurf på er!

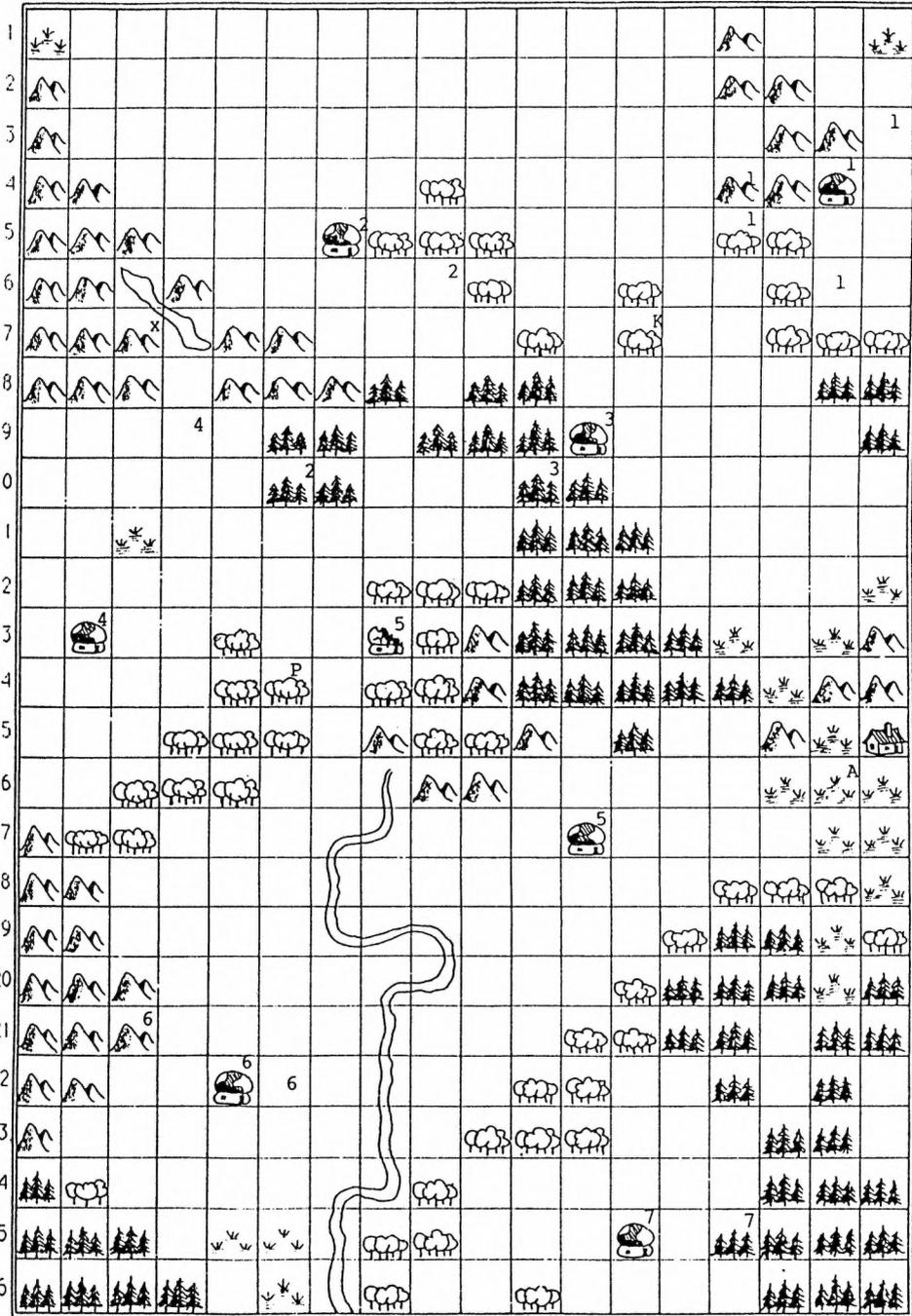
Peter Lindgren
Kungsgatan 17
742 31 Östhammar

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18



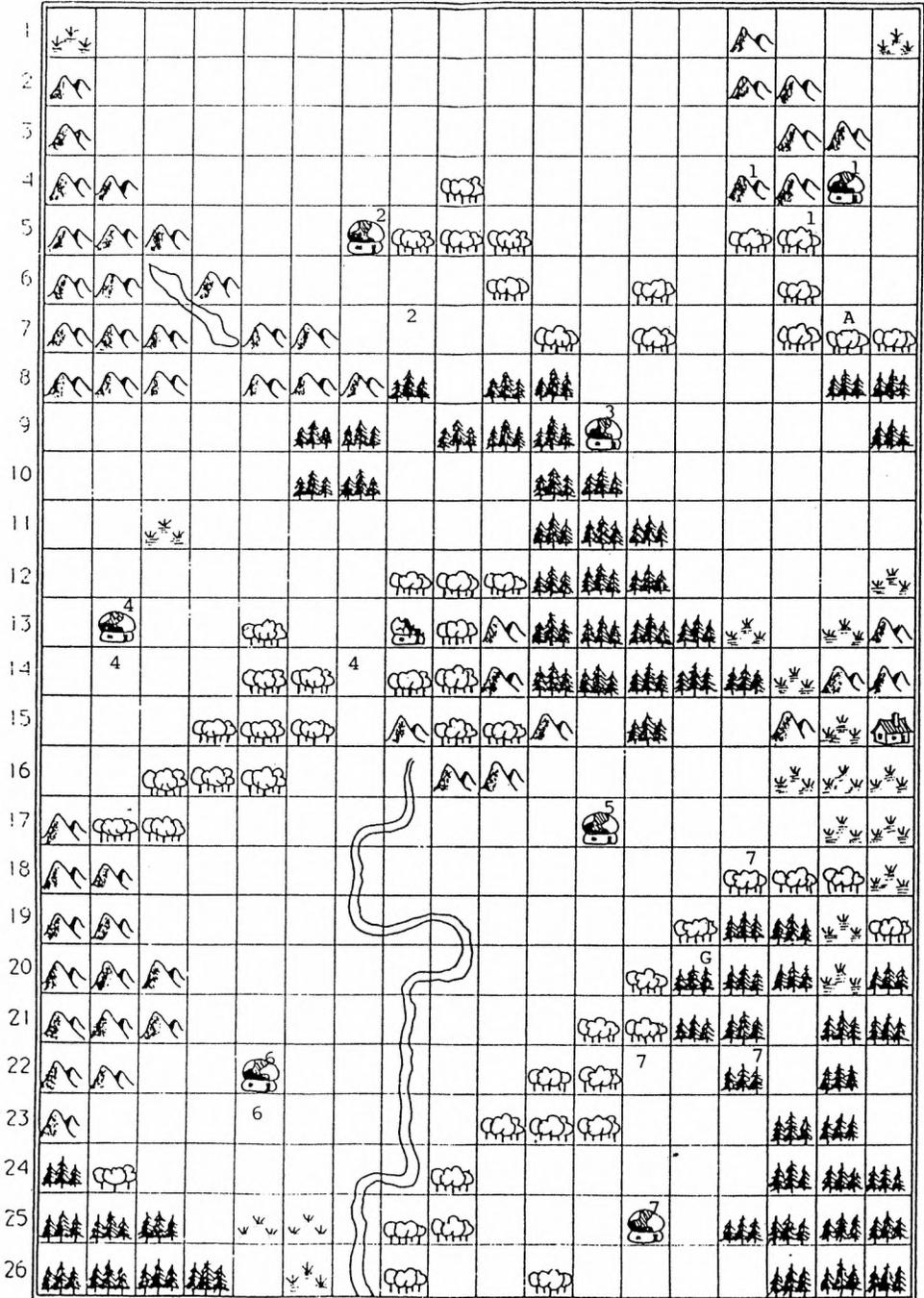
It's a Smurf!

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18



Smurfarna i paradiset

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18



"A Smurf's gotta do what a Smurf's gotta do"

Ny spelare för by 5 är Jakob Wallgren tel. 08/727 65 62

SMURFA MIG SMURFIG PRESS

Krönika från Kharne - del 3

Gryningsdolkarna har slagit läger en knapp dagsmarsch från sitt mål, den lilla staden Scarousil, dit de kommit för att ta reda på vilka priser som erbjuds för skinn, hudar och dylikt.

Här fortsätter berättelsen om Gryningsdolkarnas öden och äventyr:

"Efter en händselös natt samlade vi ihop vår knappa utrustning och begav oss av över fälten mot Scarousil. Vi hade inte gått länge förrän Tessinia gav till ett rop och böjde sig ner för att plocka upp någonting. Det visade sig vara nio guldmynt, som hon förnöjt stoppade på sig sedan hon tackat gudarna för detta tecken. Vi fortsatte vår vandring, och Vilvorin och Graymont passade på att träna lite vapenlekar innan vi nådde Scarousil.

Scarousil visade sig vara en liten stad, med bara ett tiotal affärer. Det gick fort att ta reda på det vi kommit för, borgarrådet i Scarousil betalar 20 guldmynt för grottbjörnsskinn, 15 guldmynt för Quikadu-skinn (en Quikadu är en stor fågel som springer på två ben) och hela 25 guldmynt för skalen från den fruktade jätteskalbaggen. Vi hade tyvärr bara huden från den goblin vi nyligen förpassat till ett lämpligare ställe, men den var borgarrådet inte intresserat av. Inga pengar den här gången alltså. Istället gjorde Visselvind och Tanaquil av med lite pengar, de besökte vapenhandlaren Eluronal och köpte varsin liten slunga. Innan vi lämnade staden gjorde vi ett resultatlöst försök att rekrytera nya medlemmar, ingen verkade ha lust att följa med oss.

Med glatt humör styrde vi stegen åt sydost tillbaka mot Bumulok-skogen, som vi nådde i kvällningen. Vi slog läger i skogsbrynet och lyckades snara några smådjur till-kvällsvard. Mätta och belåtna somnade vi in. Dagen därpå trängde vi vidare in i skogen, som blev tätare och tätare. Snart såg vi inte längre solen, och vi var tvungna att röja vår väg fram genom den ymniga vegetationen. Därför var vi inte alls förberedda när tre enorma troll plötsligt slog ned på oss. De var minst fyra meter långa och ett av dem svingade en mindre trädstam som klubba. Innan vi hunnit hämta oss fick Silryana ett kraftigt slag i huvudet av den enorma klubban, och eftersom hon inte bar någon hjälm föll hon livlös till marken. Skräckslagna slogs vi för våra liv mot denna hemska övermakt, och slutligen lyckades vi retirera, men med stora förluster. Silryana var död, och tre av oss andra var skadade. Långe satt vi som paralyserade innan vi slutligen kom oss för att begrava Silryana under ett vackert träd. Innan vi färdas vidare ämnar Tessinia helga marken här, men just nu är vi alla så utmattade att vi bara vill vila. Fayal spanade omkring lite, och rapporterade att skogen var full av otäcka vareler som säkerligen inte var några anhängare av Baldor och de goda gudarna. Motvilligt delade vi upp nattens vaktskift mellan oss och förberedde oss på en otrevlig natt."

(Jag skull gärna vilja veta vad ni tycker om krönikan, är den ett bra inslag i Gränslandet eller bör den vara annorlunda eller kanske helt tas bort? Svar skickas till Roland.)

FrunCon

FrunCon är ett litet konvent som arrangeras av Gamer's Guild i Fruängen, Stockholm. Denna andra gång den 26 - 27 oktober. Självt så skrev jag högskoleprovet på lördagen (de gick lite sämre än förra gången), så då kunde jag inte vara med. Jag hade anmält mig till Warhammer 40000, och tänkte spela det vid tolv på söndagen. Men när jag väl kom dit så verkade det som om allt hade varit dagen innan. De ända som var kvar och spelade något var sex stycken som spelade Diplomacy. Jag stannade kvar och tittade på ett tag (och hjälpte den två centre stora Engelsmännen att leva lite längre). Tills även de blev utslängda (vid 14.00 ungefär), då det skulle städas.

Hur det egentligen var på FrunCon kan jag tyvärr inte uttala mig om, eftersom jag inte var där, ...på lördagen.

VASA

Äntligen kom jag iväg och tittade på Vasamuseet. Jag hade bestämt mig för att gå dit innan de stängde det gamla och sedan gå på det nya, för att jämföra. Men inte blev det så. Visserligen så har jag varit på museet tidigare men det var så herrans länge sedan, så hur det var har jag fullständigt glömt.

Och först nu, ett år efter invigningen av det nya, har jag lyckats ta mig dit.

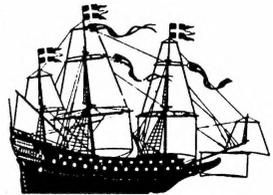
Det första intrycket man får när man kommer in är att det är väldigt stort, allting, både skeppet och själva museet. Man kan gå runt skeppet på olika plan, från bottenplanet, där man kan stå alldeles intill botten av skrovet, till ett galleri långt ovanför skeppet. På de olika planen finns mängder av små utställningar, visningar och bildspel. Som t.ex. Sverige 1628, Bärgringen, Livet ombord, Tre mästare - tre stilar (om de olika träsnidarna som jobbade med Vasa). Och överallt ifrån så kunde man hela tiden se skeppet.

Längst ner så finns det flera dataterminaler där man kan prova två olika dataprogram. "Vasa i närbild", som är en samling av bilder och filmer, i, om och omkring Vasaskeppet. Det mesta känner man dock igen från de övriga utställningarna.

Trots att museet i övrigt var tomt (en tisdag vid lunch) så var det här som alla barnen hängde. Efter att ha väntat på alla småglin som "spelat" klart så kan man prova på att "Segla Vasa". Det är en liten simulator där man själv kan välja olika skrov (Vasa, en bredare, en smalare och en "engelsk" variant) och sedan utrusta detta skepp med, kanoner och barlast. När man är klar så gäller det att prova skeppet i med respektive motvind. Och beroende på hur bra skeppet klarar sig och hur många kanoner du har fått in så får du ett omdöme. Omdömet består i en mycket kort jämförelse med Vasa och en bedömning i tre punkter; Snabbhet, Stabilitet och Krigsduglighet.

Det skepp som jag blev mest nöjd med var Ganska Långsamt, Stabilt och Mycket Krigsdugligt. Jag försäkrades av Kungen att jag skulle få behålla mitt jobb som skeppsbyggare.

Vasamuseet är något som jag rekommenderar alla att gå på, klart se värt och mycket intressant. Visserligen så var det få saker som inte redan hade vissa kunskaper om.



Aquaria är de som tagit över gamla Vasamuseets klimatanläggning. De har använt den till att bygga upp en liten djungel och flera stora och små akvarier med olika tropiska fiskar (och grodor) i.

I Djungelrummet så varierar det hela tiden mellan dag och natt, samt åskväder (med regn) och solsken.

Rekommenderas som bonus till Vasa, ej annars.

Välkomna till omgång 4 av Jägersro.

Vi börjar som vanligt med avdelningen spelledarmissar:

Först så framgick det inte av reglerna att jag menade att man kunde ha med tre hästar av samma ålder i ett derby. Dessutom så tänkte jag inte på att man kunde göra en stor vinst i toton genom att satsa samma summa på alla hästar, varför jag i fortsättningen sätter ett max på att man får satsa på högst två mindre än antalet hästar, dvs man måste låta bli att satsa på minst två av de deltagande hästarna.

Näväl, över till förra omgångens lopp:

LOPP 4: 3-ARINGARNAS DERBY

TOTO: Stall 4 hade helgarderat genom att satsa 500 på samtliga hästar. Övriga insatser: 11 (LORD SOTH) 100 (Stall 6), 400 (7); 12 (FUX) 100 (6), 250 (2); 13 (THE HORSE WITH NO NAME) 100 (1); 31 (TROLL-LORD) 100 (1); 41 (BIG MAC) 400 (7) (Numret gäller om man anger ett annat namn); 51 (MACH II) 100 (1), 100 (6), 400 (7); 61 (FRISKÅSNABB) 100 (1), 100 (6); 71 (RAPID) 100 (1), 100 (6).
Totalt: 6450 + en vinstpott på 2300.

Loppets förlopp: Redan tidigt gick Fux upp i ledningen. Han drog ifrån allt mer. Bakom honom låg först Big Mac, sedan Mach II och därefter drog Troll-Lord fram. Plötsligt forsade Lord Soth fram efter en usel start, och på upploppet gick han ifatt Fux. Men allra sista biten passerade först Big Mac, sedan Troll-Lord och så även Mach II, medan Lord Soth tappade allt.

Slutresultat: 1. (25000) Big Mac, 2. (10000) Troll-Lörd. 3. (5000) Mach II. 4. (2000) Fux.

Toto-resultat: Stall 4 får 4900, och stall 7 får 3900.

LOPP 5: FÖR ALLA HÄSTAR

TOTO: 11 (THE REAL SWEET SUE) 250 (2). 13 (THE HORSE WITH NO NAME) 100 (6). 31 (BLACK DRAGON) 100 (6). 61 (LALANDE) 200 (6). 73 (SUNRAY) 100 (6). Totalt: 750 + en vinstpott på 2300.

Loppets förlopp: Lightning fick en bra start som vanligt, men in i andra kurvan passerade Back To Siberia. Den ledningen utökades sedan hela tiden och var in i mål fruktansvärt överlägsen, det var egentligen en enda häst på banan. Tvåa var Black Dragon, knappt före The Real Sweet Sue och Sunray.

Slutresultat: 1. (10000) Back To Siberia. 2. (5000) Black Dragon. 3. (3000) The Real Sweet Sue. 4. (1500) Sunray.

Toto-resultat: 3000 till vinstpott.

AUKTION:

5. EGO BOY: Stall 6 (5000)
7. SILVERFOT: Stall 2 (1500)
8. MÅNGLANS: Stall 2 (1500)

Dämed har vi denna rapport att komma med

1. ETERNAL EQUESTRIANS: Hästar: 5, Behållna: 4000, 2 vinster
2. TOO BAD HOTSHOT: Hästar: 4, Behållna: 14500, 1 vinst
3. BLACK GOBLIN STABLE: Hästar: 3, Behållna: 13000, 0 vinster
4. RORY'S HORSERY: Hästar: 2, Behållna: 29900, 1 vinst
5. KLAPP & KLANG AB: Hästar: 2, Behållna: 1800, 0 vinster
6. TOPPGALOPP AB: Hästar: 2, Behållna: 2000, 1 vinst
7. WÄHRNER: Hästar: 2, Behållna: 1100, 0 vinster

Till det nya draget:

Auktion del 4:

| Nr | Namn | Ålder | Poäng | Värde |
|----|--------|-------|-------|-------|
| 9 | Castor | 5 | 48 | 10000 |
| 10 | Pollux | 5 | 48 | 10000 |

Anmälda lopp 6: 4 åringarnas stora pris

11. The Real Sweet Sam (en 1a, en 2a), 31. Black Dragon (en 2a),
41. Lightning, 51. Ripoff, 61. Ego Boy, 71. Sunray

Anmälda lopp 7: För hästar som ej vunnit

11. Fux (3), 12. Lord Both (3), 21. Pirates Dream (2), 31. Black
Goblin (2), 41. Lightning (4), 51. Ripoff (4), 61. Lalande (5),
71. Sunray (4), 72. Rapid (3), 73. Yellow Streak (2)

(Givetvis får ni satsa på reserver, ifall en fyraåring som är anmäld
till lopp 7 vinner lopp 6.)

Nya lopp:

Lopp 8: FÖR ALLA HÄSTAR. Avgift: 2000 kr,

Priser: 30000-15000-10000-5000

Lopp 9: GRAND PRIX. För hästar som vunnit minst en gång. (2 varv).

Anm.avg: 2000, Priser: 50000-25000-10000-5000



Pröva:

Eternal Equestrians-Alla: Jag samlat på hästar och köper gärna om, när av oss!

Eternal Equestrians - Klapp & Klang AB: De tjöt! Vagnade sockerbitarna är GNÄGG. Det nya hästfodret med den lilla biten är inget underligt med det. Vi gav lite till SWEET MITT under förra omgångens lopp och hon presterade ja inte alls!

Währner - Eternal Equestrians: Nej Björn, vad jag har jag en bra brädspellet Jägerstro alltså. Min Kärner hade det och hade varit glad av min barndom så tvingade jag min lillebror till att spela det med mig (under hot om fysiskt våld) varje gång jag skulle komma så det här är värsta nostalgikiken för mig. Fast det tilltalar mig att jag inte kan komma ihåg var på planen alla galoppkonstnärarna är så jag skall bygga hästar...

Björn - Währner: Det gör inget, eftersom jag flyttar på lägen av rutorna.

Klapp & Klang - Alla: Livet leker! Våra hästar vinner alltid! K&K Co.

Jakob - Björn: Nej, det gör vi tyvärr inte.

Toppgalopp AB - Eternal Equestrians: Jodå, jag har spelat brädspellet ett par gånger.

Toppgalopp AB - Klapp & Klang AB: Det var inga sockerbitar utan energibestrålade, kubformade äpplebitar.

Björn - Eternal Equestrians: Visst kan du bjuda mer än du har. Värdet på hästarna beräknas på totala antalet segrar.

Björn - Eternal Equestrians: Du fick bara ihop 5000 på loppet, så det räckte inte till att både köpa ny häst och anmäla den.

Björn - Alla: Nästa omgång är det femåringsderby.

Björn - Alla: Ni behöver inte skicka CASE längre, såvida inte ni vill ha något från mig, som tex rapporter och/eller hästar.



LEO ET VULPES
I.E.Wallgrenensis
Commentarius De Bello Italarum Proximique.

Hej! Det här draget, Hösten 1457, lyckades Neapel uppnå kontroll av 15 städer, och avgick därmed med segern. Grattis Richard! Detta blir således den sista Machiavellikomentaren i G.L., i varje fall den sista av min hand. Det här slutet kom ju rätt plötsligt, och jag kan förstå om Venedig- och Frankrikespelarna känner sig lite snopna vid det här laget. Faktum är att 15 städer kanske är i minsta laget som segervillkor, för tittar man på kartan framgår det att Neapel på intet sätt kontrollerar hela spelplanen, utan snarare uppnått någonting som kan liknas vid en "taktisk" seger. Egentligen skulle väl ett lämpligt segervillkor ligga vid 18 städer, såsom Alexander A. har i sin kampanj i Dipsosis, men personligen är jag tacksam över att kampanjen tog slut där den gjorde eftersom mina studier börjat kräva allt mer av min fritid. Här nedan följer en resultatlista över antal kontrollerade städer:

| | |
|------------|----|
| Neapel | 15 |
| Frankrike | 12 |
| Venedig | 10 |
| Påvestaten | 3 |
| Österrike | 2 |
| (Florens | 2) |

PRESS:

Neapel-Venedig: Även du har gått emot din Påve, Guds ställföreträdare på jorden. Som god kristen kan jag inte tolerera detta, och då du även bedriver krig mot Österrike, min allierade, kan du nog lista ut vad jag måste göra... Konungen av Neapel förklarar härmed krig mot Antikrist i Venedig och han kommer inte att sluta förrän den kristna tron åter regerar i Venedig.

Neapel-Frankrike: Jag ser med sorg i hjärtat att du utan anledning har attackerat min bundsförvant och blodsfrände, Vatikanstaten. Jag ser det som ett angrepp på mig personligen, då du gick till anfall mot Påven trots att du kände till mina goda förbindelser med honom. Jag, Konungen av Neapel, Förklarar således krig mot Frankrike, min forne allierade, men så fort de franska trupperna dragit ut ur vårt land, Italien, kommer jag med glädje i hjärtat sluta fred med detta rike.

Neapel-Österrike: Jag hoppas på ett fortsatt gott samarbete och jag tror att vi två kan driva ut det maktlystna Venedig.

Påven-Frankrike & Venedig: Ni är bannlysta era kräk! som helig Påve anser jag att vi kan få total fred genom makt. Vapenmakt! Min Vapenmakt!

Österrike-Frankrike: Jag antar ditt anbud om att bli provinsguvernör, men först måste jag kasta ut den illaluktande venezianaren.

Österrike-Venedig: Snart kommer jag ligga och gotta mig på en gondol i Venedig. Snart...

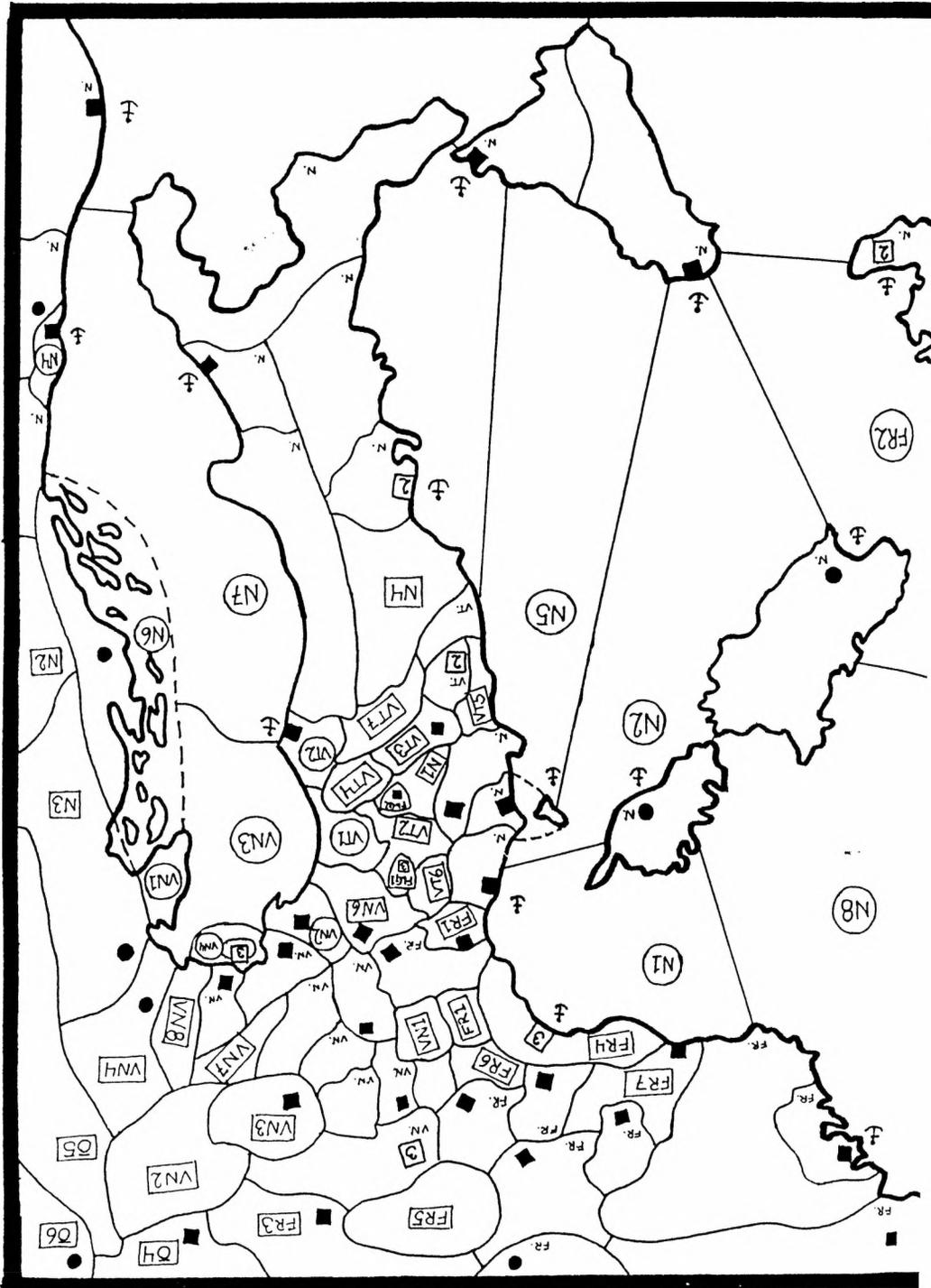
Österrike-Neapel: Det är bäst du anfallerr Venedig innan jag tagit allt.

Österrike-Vatikanen: Lycka till.

Frankrike-Neapel: Ditt svek kommer att hämnas, var så säker... Och med den bittra kommentaren från Frankrike avslutar jag således den här kampanjen. Jag önskar er alla ett långt och lyckligt liv. Med Vänliga Hälsningar,



HÖSTEN 1457



J. R. R. Tolkien föddes den 3:e januari 1892 i Bloemfontein i Sydafrika. Hans far, Arthur Reuel Tolkien, var bankdirektör medan modern, Mabel Suffield, tillbringade sin mesta tid i hemmet. 1895 flyttade emellertid modern och familjens två söner till Birmingham, England, då Tolkien inte tålde klimatet.

Snart började han undervisas i olika språk i hemmet och man fann att han ägde en sällsynt språkbegåvning. Han tyckte om att lyssna på orden och uttala dem, oberoende av vad de betydde. Bäst tyckte han om språkmelodin i latinet och engelskan. Senare upptäckte han walesiskan och finskan, vars språkmelodier överväldigade honom.

Både modern och fadern dog tidigt och Tolkien kom att bo hos släktingar en stor del av uppväxttiden. Tack vare goda studieresultat kunde han 1911 komma in på Oxford, där han läste filologi. Påverkad av Kalevala började han utveckla ett fiktivt språk, som han kallade "sitt nonsenssagospåk". Detta kom att utgöra grunden för de älskade språk som han använde i sin sagovärld. Här är ett citat ur en dikt på detta språk:

At lintulinda lasselanta
Pitilingeve suyar nalla ganta
Nolluivi ja kærnerelinda
Vilmauva säng. Eldsmer.

Översättning saknas, men orden lasselanta (höst) och Eldsmer skulle han senare komma att använda i sin diktning om sagovärlden Midgård.

1916 gifte han sig med Edith Bratt, som dessförinnan måst övergå till katolicismen, eftersom Tolkien var ihärdig katolik. Senare samma år tyckte han in i armén för att delta i det första världskriget. Hans inryckningsperiod blev inte långvarig och han återvände till England några månader senare, sjuk i "skyttegravsfeber".

1917 började han skriva på ett sällsamt verk som han kallade *Booken om sagor* som gått förlorade. Detta verk utvecklades senare till *Silmarillion*, som förblev ofullbordat och utkom postumt 1977, och utgör den mytologiska överbyggnaden till hans Midgård. Verket torde böttna i tre orsaker:

- För att kunna bygga upp sina fiktionsspråk kände han ett behov av att kunna ge dem en historia.
- Han önskade uttrycka sina starkaste känslor i dikt. *Silmarillion* är ett poem, även om det är på prosa.
- Han ville skapa en mytologi speciellt för England precis som Finland har sitt nationalepos Kalevala.

Efter studierna i Oxford anställdes han 1920 som reader, ungefär docent, i engelsk litteratur vid universitetet i Leeds. Fyra år senare blev han dessutom professor i engelska språket och ytterligare ett år senare utsågs han till professor i anglosaxiska vid Oxford.

För sina barn brukade han ofta berätta sagor, och använde i dem gärna saker och personer ur verkliga livet. Dessa sagor är mer eller mindre knutna till hans mytologiska värld, men det var inte förrän han på allvar började skriva ner några av dem som han märkte hur denna oåterkalleligen smög sig in. Hans berömdaste verk är:

- The Hobbit: or There and Back Again (1937)
(Homen eller En resa dit och tillbaka igen 1947)
(Bilbo. En hobbits äventyr 1962)
- Farmer Giles of Ham (1949)
(Gillis Bonde från Ham 1961)
- Lord of the Rings (1954-1955)
(Sagan om ringen 1959, Sagan om de två tornen 1960
Sagan om konungens återkomst 1961, Ringens värld 1970)
- The Silmarillion (1977)
(Silmarillion 1978)

Trilogin om Härskarringen skrevs under åren 1937-1949. Boken Bilbo hade blivit en stor succé, varför förläggaren Stanley Unwin krävde en fortsättning. Tolkien, som gärna ville få Silmarillion publicerad och dessutom var perfektionist, tog lång tid på sig och skrev ofta om verket från början när han inte var nöjd, trots att förläggaren ropade efter det. Dessutom tog arbetet som professor mycket av hans fritid. Handlingen utspelar sig i en sagovärld, som inte nödvändigtvis är påhittad utan lika gärna kan vara vår egen värld för länge sedan. Den onda makten är än en gång på väg att expandera då en sedan länge fruktad ring har återupptäckts, och i denna ring lade den onda maktens herre en del av sin makt. Om han får tillbaka denna är världen dömd till undergång, därför måste den till varje pris förstöras. Som tur är finns ringen hos Frodo, som är på de godas sida. Verket handlar om hur Frodo reser igenom Midgård för att förstöra ringen. Man kan kalla verket en reseskildring genom en av författaren egenhändigt skapad värld (Tolkien kallade sig själv "subkreator"), berättad i hjältesagens form.

I verket myllrar det av personer. Eftersom alla deras handlingar griper in i varandra är det ofta svårt att utpeka en speciell huvudperson, men onekligen finns det några få personer runt vilka hela verket kretsar, nämligen Frodo, Gandalf och Gollum.

Frodo, till att börja med, är ringbäraren. Han tillhör släktet hobber, som representerar nutidsmänniskorna, och det är tydligt att Tolkien försökt få läsaren att identifiera sig med dessa, för att på så sätt få sin värld att verka rimligare. De är t.ex. det enda piprökande folket, de tycker om lugn och ro med mycket mat och dryck (till skillnad från de andra folkslagen i Midgård som alla mer eller mindre representerar för oss ovanliga hjälttyper) och dessutom är deras hembygd Fylke en småskalig demokrati.

För att förklara Gandalf måste vi ta hänsyn till Tolkiens religiösa tro. Vi själva anser att Gandalf mycket väl kan representera Kristus. Han vandrar runt i Midgård och utför ofta stora under (för hoberna rör det sig mest om små fyrverkerier enbart för att roa, men för andra kan hans trollkonster vara en räddning undan döden). Dessutom är han född av gudarna (enligt Silmarillion), och han offerar sig i en grotta för att rädda Frodo varefter han återuppstår i en högre form.

Gollum var tidigare en hob, men kom snabbt under ringens inflytande och förändrades till en ömkansvärd, schizofren liten varelse. Han blir mycket ful, Tolkiens gestalter har ofta "synliga själar". I boken Bilbo förlorade han ringen till de vanliga hoberna i Fylke, på så sätt hamnade ringen hos Frodo. Genom hela verket följer han Frodo och några andra utvalda, och precis när Frodo faller efter för ringens oerhörda makt räddar han världen genom att bita av Frodo fingret varefter han faller ner i Domedagsklyftan, ringens skapelseplats, varvid ringen förstörs.

Vilket budskap har nu verket? Tolkien själv ansåg att det inte var en allegori av något slag (han avskydde allegorier) men onekligen har verket flera inslag som för tankarna till en allegori av både religiös och politisk natur. Den politiska allegorin i verket var Tolkien helt omedveten om (det låg helt enkelt inte för honom), men som exempel kan nämnas att ondskans säte låg åt öster precis som Tyskland och Sovjet (boken skrevs under en tid då nazismen i Tyskland och kommunismen i Sovjet frodades). Då Frodo kommer tillbaka från sin resa, har hembygden totalt förändrats och fått inslag av teknologi (en stor ångdriven kvarn är bland det första som Frodo får se). Att Tolkien inte tyckte om förändringar av det här slaget förstår man då teknologin är ett verk av det onda. Även ondskans säte i Mordor är helt och hållet uppbyggt av maskiner. Den religiösa allegorin har vi redan behandlat och den är inte heller så svår att förstå då Tolkien var djupt religiös. För egen del anser vi att Tolkien först och främst skrev verket pga. hans oerhörda intresse för filologi, sekundära världar och forntida sagor (t.ex. Beowulfsagan, som han även hållit ett föredrag om).

Källförteckning

J.R.R Tolkien - en biografi av Humphrey Carpenter
Tolkien - sagoberättaren av Randel Helms
Tolkiens midgård av Stefan Pihl

Rikstendom och mytologi artikel i Signum nr 3/1985 av Sten Hidal
Tillsammans med Tolkien ur I fantasins världar av Jan Broberg

och dessutom naturligtvis Tolkiens egna böcker

KOLLA HÄR, BA!



Vill du vara med i Svenska PostSpelsMästerskapen i Diplomacy

Självklart vill du det, tag isåfall kontakt med någon av oss och anmäl dig fortast möjligt.

Det kommer att vara tre omgångar, man får räkna sina två bästa resultat, anmälningstiden för det första partiet går ut den 31 december.

Linconsystemet kommer att användas som poängssystem.

Björn von Knorring, Övre Slottsgatan 14 A 753 10 Uppsala 018-692025

Hanz Johansson, Norra Ersmarksgatan 64 90231 Umeå Tel 090-124318

KÖPES!

HYLLNING TILL DÖDEN

Alla sorters Live Role playingspel köpes
(Killer, Maffia, etc) och Awful green things
from outer space (Steve J games).
Ring Erik Törnkvist: 0431/30822

HANDELSFURSTEN

PBM i medeltida miljö på den
sagoomspunna ön Atlantis. Vem är värdig
att ta över kungakronan nu när ön är
lämnad utan monark?
Tvekampen mellan spelarna som vid
starten bara kontrollerar varsin stad är ett
faktum. Det är ett postspel fullt med handel,
diplomati, krig, press & mkt mkt mer.
Startavgift 10kr, dragavgift 5kr.

Skriv till: Peter Andersson
Enhagsvägen
582 70 Linköping
Tfn: 013 / 152994

TROLLS BOTTOM

Trolls Bottom är ett spel där 70 spelare
spelar rollerna som enorma troll. De slåss,
jagar, äter och slåss igen tills en återstår.
Kanske blir det du...

Du kan hitta magiska svampar, ringar,
guldmynt och mycket mer på den lilla ön.
Regelboken, start-up och de två första
dragen/omgångarna är **gratis!**
Spelet är på engelska, men väldigt lätt att
förstå. Ingen deadline!

Skriv till: S. P. P.
Box 294
731 26 Köping

Bad Boys

Det hela utspelar sig i Springfield i mitten av Missouri
U.S.A. The Tatoo gang från Kansas City har omvandlat Springfields
lugna gator till terrorgator som blir allt ödslicare för varje
dag som går. Inte en människa vågar gå ut efter 9.00pm. Du ska
samla ihop ett gäng för att krossa terroristerna. Uppdraget blir
inte lätt och inte heller lindrigt men du kan med smarta drag
krossa dem.
Beställ regelboken med startpaket för 10:- så får du också
priserna för att spela Bad Boys. (Mycket billiga!)
Vänta inte utan beställ det idag. Sänd ditt namn och adress
till: Alexander Eriksson Champinjonvägen 6 611 63 NYKÖPING.
(Glöm inte att lägga ner 10:-)

Döden!
Befria mig!
Mor är död, jag vill inte leva!
Jag vill dö!
Döden väntar!
Ta mig nu!
Vänta inte!
Befria mig!
Tills dess jag tiger!
Jag förblir tyst!
Jag tiger!

Döden!
Varför väntar du?
Varför tog du mor?
Varför, varför, varför?
Jag vill veta!
Varför?
Varför?
Jag orkar inte mer!
Befria mig från livet!
Jag vill inte leva!
Döden!
Befria mig!
Låt mig dö!
Snälla!

Döden!
Så skönt det vore!
Jag skulle vara tacksam!
Dö!
Drömmen!
Önskan!
Min högsta önskan!
Du, lieman!
Hugg av mina trädor till livet!
Låt inte plågen fortsätta!
Hämta mig!
Hämta mig!
NU!

Dikten skriven av: Emily de Sholet
Prinsessa av Achea

NYHETER FRÅN GRÄNSLANDET

DESIDERIUS

Desiderius är ett nytt postspelsfansin, med ambitionen att komma ut oftare än de nu befintliga fansinen. Nummer ett innehöll endast regler. Där återfanns Diplomacyvarianterna; Chaos II, Blind, Arab och World Diplomacy IV, såväl som postspelsregler till Supremacy (The World Of Mighty Powers), Excalibur och Rail.

Nummer ett var snyggt gjort, med bra layout och i A4 format (22 sidor), vilket ger ett bättre intryck.

Förutom spelen så kommer Desiderius att innehålla en brevspalt, med olika teman. Som t.ex. "Sveriges medlemskap i EG" i nummer två. Jag rekommenderar er verkligen att prova på detta fansin, särskilt om ni vill spela Diplomacy eller en variant.

DESIDERIUS

Joakim Spångberg el Claes Andersson
Torgilsg. 16c PI 9350 Närsbo
502 40 Borås 441 95 Alingsås

033 - 117221 0322 - 54155

OBS! Endast 10:- per nummer!

AVCON 0.1

Ett tiondels konvent

"Ett litet, litet Diplomacykonvent som med tiden kan växa till att bli... ja, vad det nu kan bli. Missa inte denna möjlighet att spela Dippy med likasinnade (eventuellt kommer något rollspel att arrangeras"...

"Plats: Kristineberg, Stockholm (Från T-banestationen kommer våra stigfinnare att leda er på rätt väg)

Tid: Lördagen den 28:e December 1991
kl 11.00 - sent

Kostnad:

Medlemmar i föreningen Avgrunden 0:-

Övriga 10:-

Ni som medtar en Diplomacy box 5:-

Föranmälan genom inskick av ovanstående summa (eller avdrag från Avgrunden konto) ger garanterad plats. Stöd Avgrunden och ert eget Dippyspelande. Träna inför DalCons Diplomacyturnering i början av Januari. Möt Avgrundens lata och odugliga redaktion! Kom till AvCon 0.1 !!!!!!!
Föranmälningspengar betals med fördel till PG 632 62 89 - 3 (Hörning)."

Ovanstående hämtat ur Avgrunden nr 3.
Jag är redan anmäld, see you there!

HJÄLTAR SÖKES

Ett nytt postspel som hålls av Lenni Tolander (alias Hanna Vennberg) som arbetar som astrolog på vecko-revyn samt är professionell barnboks författare. Spelet är "en hybrid mellan spelbok och PBM" och verkar fungera ungefär som Pirraz i Dipsosis. Priset är 20:- per kapitel inkl porto.

Skriv för mer information, karaktärspapper och dragformulär till:

Lenni Tolander
Snorresgränd 1
961 32 Boden Bifoga SASE!

MISSION FROM GOD

Ett fansin som kommer ut två gånger om året i England, behandlar endast andra fansin (som i sin tur behandlar Diplomacy). Nästa nummer kommer att komma ut i Januari 1992 och kostar endast £1 pund.

Adress: Mission From God
Andy Key & Madelaine Smith
144 Perrinsfield
Venyore, Lechlade
Gloucestershire
GL7 3SE, England

NYHETER FRÅN GRÄNSLANDET

SLUTSTÄLLNINGEN I ÖPPNA SVENSKA MÄSTERSKAPEN I DIPLOMACY

Poäng

Placering på:

GothCon LinCon MittCon UppCon BorCon

| | | | | | | |
|-----------------------|----|---|---|---|---|---|
| 1. Ulf Jiretorn | 12 | 3 | - | - | 3 | 6 |
| 2. Roland Isaksson | 11 | 1 | 7 | - | - | - |
| 3. Per Norman | 10 | - | 1 | - | - | - |
| 4. Tor Nordkvist | 10 | - | - | - | - | 1 |
| 5. Björn von Knorring | 10 | - | - | 2 | - | 5 |
| 6. Roger Forsberg | 10 | - | - | - | 1 | - |
| 7. Lars Rocksén | 10 | - | - | 1 | - | - |
| 8. Henrik Johansson | 8 | - | 3 | 5 | - | - |
| 9. Jon Venbakken | 7 | 2 | - | - | - | - |
| 10. Michael Berg | 7 | - | 2 | - | - | - |
| 11. Christian Hjelm | 7 | - | - | - | - | 2 |
| 12. Hanz Johansson | 7 | - | - | - | 2 | - |
| 13. Per Eriksson | 5 | - | - | - | - | 3 |
| 14. Jacob Nyberg | 5 | - | - | - | 3 | - |
| 15. Tomas Petterson | 5 | - | - | 3 | - | - |
| 16. Lars Davidsson | 4 | 4 | - | - | - | - |
| Adam Higestål | 4 | 4 | - | - | - | - |
| 18. Henrik Tonkin | 4 | - | 4 | - | - | - |
| 19. Martin Bergendahl | 4 | - | - | - | - | 4 |
| 20. Mikael Lundgren | 4 | - | - | 4 | - | - |
| 21. Anders Westermark | 3 | - | 5 | - | - | - |
| 22. John G Robillard | 3 | - | - | - | 5 | - |
| 23. K-I Refseth | 2 | 6 | - | - | - | - |
| 24. Måns Månsson | 2 | - | 6 | - | - | - |
| 25. Carl Hogstedt | 2 | - | - | - | 6 | - |
| 26. Jörgen Bergkvist | 2 | - | - | 6 | - | - |
| 27. Johannes Nesser | 1 | 7 | - | - | - | - |
| 28. Daniel Melitt | 1 | - | - | - | - | 7 |
| 29. Magnus Agerval | 1 | - | - | - | 7 | - |
| 30. Love Amcoft | 1 | - | - | 7 | - | - |

Konventen har prioriterats i följande ordning: 1. GothCon, 2. LinCon, 3. BoråsCon, 4. UppCon, 5. MittCon.

Jag gratulerar Ulf till segern!

LITE KLUTTER!

PIZZAFILOSOFEN
ARNE: JAG TROR DU
ÄR MEST LIKEN
CALZONE I HELA
VÄRLDEN!

ÄR DET SANT ATT
DROTTNING REGINA
BÖRSAT SMINKA ÖVER
UNDERLIGA SÅR
OCH BLÅSOR RUNT
MUNNEN?

LOVE=CRAFT
4-EVER

Läs "Sagan om
Belgarion" (D Eddings)!

HJÄLP
Vad ska man
göra med
rätt fylkeristen
Art Serabian i
Police Quest 1
till Amiga?

SPELA
INTRIG

"Release Brian"

B.D.

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

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