

NR. 13

NR. 1 1992 JANUARI



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), Arbete: 08 - 7448937 (9.00 - 15.30). Postgiro till Roland Isaksson är 690427-0359.

Framsidan är tecknad av: Magnus Lindström

Övriga illustrationer: Erik Törnkvist, Kristian Sörefelt, Erik Lindblom, Jonas Nelson, Roland Isaksson, Magnus Lindström

Deadline för nästa nummer: Spel: 14 Februari.
Arab-Diplomacy: 19 Februari.
Spelledarna och övrigt: 21 Februari.

Motto: "Fantasi är viktigare än kunskap"
Albert Einstein

LEDAR'N

Jaha, då får man ta och sätta sig och skriva ledar'n igen. Pga diverse kopieringstrubbel så blev den förra inaktuell, då det blev lite snävt med de deadlines jag hade skrivit. Jag hoppas att det skall gå bra nu och ni slipper vänta ännu längre.

I förra numret så fanns det som sagt inget nytt spel, men nu så har jag ryckt in och konstruerat The Twilight Casino, ett roulette postspel. Mer om det längre fram (bak) i fansinet. Detta numret innehåller förutom det vanliga också ett megareportage från Haga Winter Live, som jag och Jonas har plitit ner, hela fem A4. Är det för mycket, eller? Vad tycker ni, och var den bra annars?

Maxienkäten som skickades ut med förra numret är under utredning och kommer i nästa nummer. Ni som ännu inte har skickat in er enkät, gör det nu!

I detta numret var det också planerat att få med rapporter från AvCon 0.1 och DalCon, men då jag slarvade bort dem i datorn (Arrrgh!! förbannelse!) och jag bara inte orkade skriva dem igen, så blir det inget. Ni som inte gillar mina Diplomacyreportage kan skatta er lyckliga ni andra får lida med mig. Till er bara , som var på DalCon, vad tyckte ni om Seregons arrangemang där? Vi har inte fått enormt mycket respons, så vi skulle uppskatta att få höra era åsikter.

Är det någon som har Henrik Skoogs adress? Han skall få detta numret, bara jag kan hitta hans adress eller om någon kan meddela mig den. Den är nämligen borta.

Sedan sist har jag varit på Kille VM igen. Tidigare har jag berättat om detta i ledaren till nummer fyra. Kille (uttalas Tjille) är ett kortspel med egna kort. Detta året (mitt sjätte) så kom jag fyra, av fem. Tidigare har jag hållit mig på en andra-tredje plats. Men på den efterföljande pokern gick det ganska bra, jag gick lite plus.

Är det någon som skall gå på Simply Red konserten i Globen den 15 februari? det skall jag.

Hej, hej !

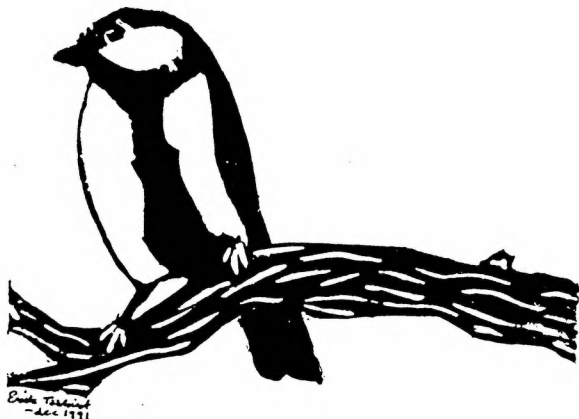
Roland

ADRESSLISTA

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

Hugo Ahlenius, Anundsv. 12, 155 34 Nykvarn, 0755 - 47057, K: -5:-.
Johan Almqvist, Runbrov. 15, 746 32 Bålsta, 0171 - 58553, K: 15:-.
Henrik Alpsten, Forellgränd 18, 175 47 Järfälla, 0758 - 12782, K: 11:-.
Ronnie Andersson, Björkhagsv. 23, 582 70 Linköping, K: 30:-.
Fredrik Appelberg, Spettv. 15, 175 15 Järfälla, K: -43:-.
Mattias Axelsson, Tulpanv. 16, 135 54 Tyresö, 08 - 7422071, K: -15:-.
Fredrik Axelzon, Berggräsv. 28, 310 44 Getinge, 035 - 58203, K: 0:-.
Jan Balkeståhl, Engelbrektsv. 16 a, 781 50 Borlänge, 0243 - 835 46, K: -15:-.
Michael Berg, Regementsg. 45, 645 33 Strängnäs, 0152 - 15351, K: 3:-.
Emanuel Berglund, Månadsv. 66, 175 42 Järfälla, 0758 - 26409, K: 29:-.
Jonas Bergsten, Långg. 98, 582 67 Linköping, 013 - 152294, K: 39:-.
Jörgen Bergqvist, Utmarksstigen 80, 871 40 Härnösand, 0611 - 14067, K: 5:-.
Borger Borgersen, Bølerskrenten 24, N - 0691 Oslo 6, Norge, B
Martin Brodén, Sandstensv. 11, 136 51 Haninge, 0750 - 28408, K: 11:-.
Magnus Cassersjö, S. Esplanaden 31, 343 32 Älmhult, 0476 - 10407, K: 22:-.
Christer Carlsson, Snäppv. 64, 198 00 Bålsta, 0171 - 57534, K: -15:-.
Jonas Ekstedt, Slånbärsv. 9, 182 36 Danderyd, K: 95:-.
Henrik Emilsson, Järnåldersv. 13, 291 65 Kristianstad, 044 - 244334, K: -5:-.
Mattias Engelbrand, Ekuddsv. 1 4 tr, 131 38 Nacka, 08 - 7184939, K: 10:-.
Erik Eriksson, Månkensv. 18 a, 802 74 Gävle, 026 - 145431, K: -13:-.
Ingemar Eriksson, Champinjonv. 6, 611 63 Nyköping, K: 0:-.
Tommy Fransson, Stupv. 6 3 tr, 147 52 Tumba, 0753 - 32833, K: 95:-.
Karl Grandin, Pilv. 70, 191 42 Sollentuna, 08 - 966809, K: -9:-.
Markus Gustavsson, Toragården Tiarp, 521 91 Falköping, Tel?, K: 0:-.
Carl - Magnus Höglund, Örslösa Bergsgården, 531 97 Lidköping, 0510 - 12450, B
Henrik Höglund, Se ovan.
Dan Hörning, Box 25006, 100 23 Stockholm, 08 - 6566783, K: 69:-, G:1.
Henrik Johansson, Björkv. 45, 902 40 Umeå, 090 - 121841, K: 17:-.
Morgan Johansson, Lillkärr Södra 138, 425 31 Hisingskärra, 031 - 571095, K: 23:-.
Mikael Jonsson, Orrviken 4708, 831 94 Östersund, 063 - 40134, K: 25:-.
Johannes Jönsson, Dalhemsv. 17, 141 46 Huddinge, 08 - 7743291, K: 4:-, G:2.
Björn von Knorring, Östra Slottsg. 14 a, 753 10 Uppsala, 018 - 692025, K: 0:-, G:5.
Olov Liljeborg, Poste Restante, 750 26 Uppsala, Tel: Har inget!, K: 0:-.
Erik Lindblom, Västarhult, 577 92 Hultsfred, 0495 - 60361, K: 12:-, G: 6.
Magnus Lindström, Klyvningsv. 31, Norsborg, 0753 - 78229, K: -.
Markus Lindström, Älgsjö 350, 910 60 Åsele, 0941 - 40041, K: 18:-.
Peter Lindgren, Kungsg. 17, 742 31 Östhammar, 0173 - 17254, K: 2:-.
Jens Lindqvist, Magistratv. 53 c, 222 43 Lund, 046 - 113285, K: -17:-.
Daniel Lundgren, Tornv. 17, 184 92 Åkersberga, 08 - 7329168, K: 5:-.
Magnus Lundgren, Berghöjdsg. 12, 422 49 Hisingsbacka, 031 - 552764, K: 21:-.
Fredrik Lundström, Västra Järnvägsg. 103, 333 00 Smålandsstenar, 0371 - 32802, K: 11:-.
Daniel Markstedt, Vaksalag. 19 5 tr, 753 31 Uppsala, Tel.?, K: -3:-.
Tron E. Nerbø, PB 1330, 6401 Molde, Norge, K: 15:-, B.
Jonas Nelson, Forskarbacken 7-213, 104 05 Stockholm, 08 - 156685, K: 0, G: 5.
Daniel Nilsson, PL 3467, 140 41 Sorunda, 0753 - 40501, K: 2:-.

Thomas Nilsson, Lundenv. 11 a, 541 39 Skövde, Tel.?, K: 70:-.
Tor Nordkvist, Röde bäcks väg 8, 439 00 Onsala, Tel?, K: 62:-.
Erik Ny, Fältv. 12, 781 61 Borlänge, 0243 - 27360, K: 27:-.
Jacob Nyberg, N. Tullportsg. 20 B, 742 31 Östhammar, K: 0:-.
Jesper Olsson, Aschebergsg. 1 b, 254 39 Helsingborg, 042 - 1345160, K: 5:-.
Anton Palfi, Box 25, 374 03 Trensum, 0454 - 61494, K: 37:-.
John Robillard, Sundsg. 26, 871 40 Härnösand, 0611 - 10951, K: -23:-.
Robert Ryström, SPP, Box 294, 731 26 Köping, Tel?, K: 5:-.
Emil Schön, Viskg. 38, 252 47 Helsingborg, 042 - 137356, K: 30:-.
Richard Simmons, Merkuriusv. 12, 761 64 Norrtälje, 0176 - 15183, K: 4:-, G:1.
Henrik Skoog ?
Joakim Spångberg, Torgilsg. 16c, 50240 Borås, 033-117221, B.
Åke Storm, Askungev. 11, 175 70 Järfälla, K: 40:-.
Fredrik Säterby, Sven Beckmansv. 35, 196 31 Kungsängen, K: 140:-.
Fredrik Thid, Stödehus F3, 860 13 Stöde, 0691 - 10928, K: 16:-.
Lenni Tolander, Snorres Gränd 1, 961 32 Boden, Tel?, K: 45:-.
Erik Törnkvist, Axtorp 4450, 260 80 Munka Ljungby, 0431 - 30822, K: 17:-.
Joakim Wallbing, Rågrindsv. 31, 943 00 Öjebyn, 0911 - 65687, K: -4:-.
Jakob Wallgren, S:t Göransg. 153 10tr, 112 51 Stockholm, 08 - 656 6506, K: 0:-, G: 1.
Björn Westling, Våglängdsg. 35, 502 46 Borås, 033 - 135688, K: 63:-, G: 1.
Per Westling, c/o Lindh, Rydsv. 48 c, 582 48 Linköping, 013 - 172980, B
Jesper Währner, Föllingebacken 33, 163 65 Spånga, 08 - 7616673, K: 30:-.
Niklas Ytterberg, Kvarng. 10, 645 30 Strängnäs, 0152 - 11297, K: -5:-.



BREVSTÄLLEN

INKOMMANDE

POSTGIRO, PORTO & PRISER

BJÖRN WESTLING: ...”Roland (Tolkien-) Isaksson, du har helt rätt vad gäller Vikingarna! Död åt den smetiga dansbandsmusiken! Endast Sven-Ingvars har någorlunda kvalitet.”...

- Inte för att jag mycket till övers för Sven-Ingvars heller.
Efter som du är musik (och Tracks) speciallist så tänkte jag fråga dig ett par saker. (Han ställer ju en massa svåra frågor i Dipsosis, musikmästarna).

1. Är det sant att Madonna (Björns idoll) är HIV-smittad? Jag har hört det genom en kompis vars kompis jobbar på en poptidning (vilken, vet jag ej).

2. Vad har hänt med tjejgruppen Big Trouble? Har de gjort mer än en skiva? Den jag har kom ut 87-88 och har samma namn som gruppen.

CALLE HÖGLUND:

”Till Henrik Emilsson: Antagligen.”

MATTIAS AXELSSON: ”Låt mig få framföra lite konstruktiv kritik mot GL och hela hobbyn. GL är en PBM-tidning men självklart är det intressant att läsa om annat. T ex Hultsfredsfestivalenreception, ruffel, allmänna artiklar, LRP, PBG, etc. GL har nästan bara PBM, hur de fungerar etc. Robert Rydström kanske kan skriva något om det?”...

...”Oj, jag glömde att fråga: Sparar du alla frimärken läsarna skickar på breven?”

- Ett av målen (tror jag) med Gränslandet är att fylla fansinet med postspel och så lite som möjligt med annat. Det existerar ju så många andra fansin som specialiserar sig på de andra områdena. Vad menar du med PBG?

Jepp, jag spara alla frimärken (dvs säga de som är något att spara) jag får. Jag är ju filatelist (frimärkssamlare), visserligen inte någon enormt aktiv sådan, men ändå.

THOMAS NILSSON: ...”Att ett postspelsfansin ägnar sig åt artiklar om bedrägerier (fusk med porton) kan lätt smutskasta även reten av hobbyn. Jag har inget emot att kunskapen sprids, men däremot på vilket sätt det görs.

Dessutom kan man lätt råka ut för lite böter om man ertappas med det. Så begränsa er gärna till att bara ta upp de lagliga knepen, tack!”

- Instämmer!

KONSTRUKTÖRSHÖRNEN

BJÖRN WESTLING: ”Angående Dip-variant kan nämnas att jag hade funderingar över en Sovjet-variant. Jag har även kopierat även karta att klotra lite på, men jag vet inte om jag har tid. En annan variant jag tänkte på var en där sju spelar ett vanligt parti, och sju andra spelar gudar som övervakar, försvårar och fröenklar för enheterna. De sju gudarna spelar i ett högre plan och får se alla drag och kan få för sig att lägga om floder och hav, att sänka Schweiz etc. Jag vet inte om den skulle vara möjlig att genomföra. Jag och Roland diskuterade lite om detta på BoråsCon.”...

- Jag hoppas att du får tid att jobba på Sovjet-varianten. Den andra varianten med gudar tror jag skulle kunna vara väldigt rolig och tål att arbetas lite med. Hur skall t.ex. gudarna vinna? Det skulle kunna vara så att gudarna får poäng när de andra spelarna ber till dem. Varje spelare får be med varje supplycenter som han har och gudarna får poäng därefter (Be-poäng = BEP). Men detta kan skapa problem, gudarna kommer då att hjälpa de som redan är starka eftersom de har flera centers, och överge de som är på väg att utrotas eftersom de snart inte har några centers kvar. Dock kan man råda bot på detta genom att låta varje spelare ha en BEP. Vilket gör att gudarna kommer att försöka hjälpa de som ber till de själva, alla spelare har samma värde hos

gudarna. Man kan också låta det finnas några speciella rutor på brädet som innehåller "tempel" (t.ex. huvudstäderna) och innehavarna får ett BEP för varje de har intagit.

Sedan återstår t.ex. gudarnas förmågor etc.

ERIK LINDBLOM: "Förslaget om att låta t ex tre spelare tillsammans sköta ett land var mycket bra. Jag tycker då att varje spelare får sköta en av landets armeér/flottor. Detta skulle dels leda till att de tre måste utarbeta en gemensam plan och det skulle också öka spänningen då inbördeskrig och förräderi kan uppstå. Varje gång landet får bygga en ny armé/flotta måste de tre komma överrens om vem av dem som skall styra den.

Förslaget om att lägga kampanjen i Jugoslavien är också bra. Där borde det också gå att lägga in lite olika mål för olika spelare som Jesper W önskade. (Tex Kroatien och Slovenien ska bli självständiga genom att upprätthålla sina gränser, Serbien ska hålla Jugoslavien enat, någon kanske kan styra den efterlysta lönnmördarorganisationen, kanske i form av extrema nationalister. Dessa extremister kan sedan försöka "mörda" någon av ett lands tre spelare. Om mordet lyckas får den drabbade spelaren inte göra något på två drag och trupperna står still.)

Att ha med Rumänien, Albanien och andra länder är väl inte fel, men man måste ju utforma deras mål så att de inte gemensamt angriper Jugoslavien första draget.

Slutligen tycker jag också att någon kunde ta på sig huvudansvaret för skapandet av denna variant och så smått försöka sammanställa ett första förslag på karta mm. Vem som är frivillig vet jag inte men det bör vara någon med ganska stor erfarenhet av Diplomacy (dvs inte jag)."

- Nu börjar det likna något, ett par olika varianter börjar ta form. En (fantasy-) variant med gudar och en Jugoslavienvariant med flera spelare per fraktion. Fler synpunkter? Kanske dags att

börja tänka på detaljer och kartor. Någon som vill ta på sig huvudansvaret för någon av varianterna?

DIPLOMACY ?

MATTIAS AXELSSON: "...Jag tycker att diplomacyfixeringen börjar bli lite väl stor. Diplomacy är ett spel som alla andra och en konventrapport behöver inte bestå av 50% diplomacybeskrivning plus en specialartikel om finalen. Det är säkert många som uppskattar diplomacy men man behöver inte överdriva."...

- Se mitt svar till Henrik Emilsson i förra numret.

När jag skriver en rapport från ett konvent så beskriver jag det jag har varit med om, och eftersom jag är ett Diplomacy-freak så skriver jag om de diplomacy partier jag deltagit i (men det är ju klart, jag kan ju korta ner det lite).

Vad skulle du ha gjort med Björn von Knorrings artikel, slängt den? Jag tyckte (och tycker) att den var bra och intressant och var säker på att flera med mig skulle uppskatta den.

ARAB-DIPLOMACY

DANIEL LUNDGREN: "...Angående FN i Arab-Diplomacy håller jag helt och hållet med dig. Dessutom har ju varje land en representant i FN, så låt du det vara som det är.

- Vi får välan se. Några fler synpunkter?

DAN HÖRNING: "Jag håller med Mattias Axelsson i en del saker men inte i andra. Tex så har FN väldigt mycket med spelet att göra. det var FN alliansen som besegrade Irak i verkligheten. Men det är sant att inte alla ska få skriva FN-inlägg i pressen. Därför har jag två förslag:

1) Sätt en person som spelar FN - dvs skriver press för FN och fördömer olika länder. Den personen bör vara mer positivt inställd till USA och Turkiet (och några andra) än till tex Irak men i stort sett neutral.

Jag är gärna FN i första eller andra kampanjen.

2) Låt USA och Turkiet vara de enda som kan skriva som FN."

UTLÄNDSKA POSTSPEL

THOMAS NILSSON: "Quest: Jag har ett äventyrargång i Quest nr 4.

Star Cluster: Någon mer som spelar detta förträffliga spel? Kontakta gärna mig för utbyte av info. (Adress i GL 11 el tidigare.)

TOLKIENARTIKELN

BJÖRN WESTLING: "...Om någon undrar över Tolkien artikeln i förra numret så kan jag nämna att författarna var jag och Peter Folkesson. Vi gjorde ett litet arbete om Tolkien i N3. Anledningen till att den var (förhållandevis) kort var att läraren hade tyckt att vi inte skulle skriva för långt. 2 A4-sidor skulle räcka. Ändå klagade hon över att det var för kortfattat. (Vissa blir aldrig nöjda...). Tilläggas kan att hans tilltalsnamn var Ronald, men vi skrev Tolkien då vi tyckte att Ronald lät lite konstigt i sammanhanget."...

- Alla säger ju Tolkien, när man pratar om honom.

KRÖNIKA FRÅN KHARNE

JESPER WÄHRNER: "Kommentarer till "Krönika från Kharne" var önskade så här kommer några: Jättebra! Det är precis såhär korrespondensspel skall recenseras. Genom att beskriva precis hur de känns att spela vet en potentiell spelare bra mycket bättre vad han har att vänta sig än efter en traditionell recension. Den enda invändningen jag har är att det borde stå någonstans varje nummer att det är Quest det handlar om så att nytilkomna läsare begriper det."...

- Ja, det vore bra om spelledare och skribenter kunde skriva vem som modererat / skrivit och till / om vad.

FANSINPOLLEN

JESPER WÄHRNER: "...Fansinpollen tycker jag genomförs på ett mycket dumt sätt. Jag är rätt säker på att Gränslandet skulle få min röst även om jag sett alla de andra fansin som erbjuds, men eftersom det enda andra postspelsfansin jag någonsin tittat i förutom GL är "Rösten från Avgrunden" kan jag inte göra en rättvis bedömning och därför tänker jag inte rösta. Det skulle verkligen förvåna mig om inte det fansin som har de flesta läsarna vinner! Ett rättvisare system att använda när man inte har tillfälle att ta del av allt som erbjuds är att helt enkelt låta betygsätta alla fansin man läser på en lämplig skala. Jag skulle mycket väl kunna ge Gränslandet 8 eller 9 på en skala från 1 - 10 utan att någonsin ha slängt ett öga i något annat fansin."

- Jag känner igen problemet, jag har själv struntat i olika omröstningar där jag inte ansett mig ha tillräckligt med information.

Vi lämnar över till Per att svara på Jespers förslag. Och då har jag också en liten fråga; Får man rösta på sitt eget fansin? Inte för att jag vet hur jag skall rösta på Gränslandet, om jag får göra det.

KAOS, FÖRVIRRING OCH FÖRTVIVLAN!

(Gott Nytt år förresten!)

DANIEL LUNDGREN: "Det är jag som är Biggus Dickus! Det hela började när jag en varm augusti morgon skulle skicka in mitt GL drag till dig. I nr 9 hade min gladiator dött, så jag skickade in en ny. Hans namn fick bli Biggus Dickus, efter romaren i Monty Pythons film "Life of Brian".

När jag sedan fick nr 10 i min hand så var allt som det skulle (kolla själva!), men när jag tre månader senare fluktade på Gladiatorspelen i nr 12 fick jag en chock. Någon hade skrivit en berättelse om min gladiator, och i tabellen över levande gladiatorer hade mitt efternamn ändrats till Markstedt. Vad menas?

Den som följer sig under namnet Daniel Markstedt borde hitta på egna

gladiatornamn, istället för att ta hela gladiatorer, och viktigast av allt: Hur kunde du tillåta detta Roland?

Mitt förslag på hur vi kan lösa detta är att Markstedt får en egen gladiator (Biggus Dickus II), och att jag får tillbaka Biggus. Det har säkert skett ett litet missförstånd, eller är det jag som är ute i ogjort väder?"...

- En bra spelledare skall kunna ta emot mutor! Nej, nu skämtar jag igen.

Jag vet inte riktigt vad som har hänt, jag har tyvärr inget minne av att ha ändrat från Lundgren till Markstedt (ännu mindre varför). Bästa lösningen är nog som du säger, Markstedt får helt enkelt göra en ny gladiator. Du var ju bevisligen (?) först.

Markstedt, hur började det hela för din del? Var det en planerad kupp?

> FILMTIPSET <

Med Mattias Engelbrand

Film: **CURLY SUE**

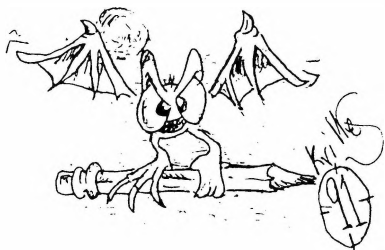
Skådisar: James Belushi, Kelly Lynch och Alisan Porter

Gjord av: John Hughes "Mannen bakom Ensam Hemma"

Handling: Curly Sue och "pappan" lever på att lura folk, kortspel, arrangerade olyckor o.s.v.

Förberedelserna till en "bilolycka", "pappan" ber Curly att ska slå honom i huvudet med en plankan efter detgår dom till ett garage och väntar på ett lämpligt olycksoffer (som av en händelse råkade vara Kelly Lynch). När dom är bakom bilen så ska hon ta sats för att slå plankan på bilen, istället blev det backhand i ansiktet, forehand i nacken och sedan på bilen. Pappan låg mörbultad på marken (på riktigt). När olycksoffret sitter i bilen och skall börja backa så kommer smällen från plankan och när offret kommer ur bilen ser hon en liggande man med en flicka sittande bredvid honom som säger: Du har dödat min pappa.

Kommentar: Rolig men rörig, den är värd att se.



EN HISTORIA... (del 2)

”SONENS” HISTORIA

Dö! det är vad han förtjänar, tänkte han och kramade ratten hårt, tryckte gasen i botten och gjorde en livsfarlig omkörning. De andra förarna tutade och viftade med sina knytnävar, men han märkte dem inte. Han var för alkoholpåverkad och uppjagad för att kunna märka något.

Denna man, som kör så fort som det är möjligt genom stan, heter Gunnar Lagerquist och har en väl använd revolver i fickan. Revolvern har nämligen tillhört hans flickvän, Angelica. Hon var en av stans effektivaste inbrottsstjuvar men nu är hon död. Överkörd av Kent Olsson, en kumpan. Gunnar är övertygad om att Kent dödat Angelica med flit och sedan tagit alla hennes pengar. Detta kunde visserligen inte bevisas i domstol, så nu tänker Gunnar hämnas.

Han tvärnitare utanför huset, tar trottoaren i tre språng och flyger in genom dörren. Han rusar fram till hissen,
- Satan! Ingen nere.

Trycker på kappen flera gånger, blir otålig och springer uppför trapporna.

Nu har stunden som han planerat så noga äntligen kommit. Han går sakt sakt uppför de sista trappstegen, stannar utanför dörren, lyssnar och skruvar på ljuddämparen på revolvern. Stoppar ner den i fickan och ringer på dörren. Ingen öppnar. Han drar ett djupt andetag och öppnar försiktigt dörren. Han kliver in i en liten mörk hall med hatthylla och skobänk. Dörren till badrummet öppnas, ut kommer kent blöt i håret och med freestyle i öronen. Han tar av sig freestylen och säger:

- Hej, vad gör du här, jag trodde du inte gillade mig.

- Jag tänkte bara be om ursäkt för att jag trodde att du dödat henne med vilja, svarar Gunnar och går några steg närmare och sträcker fram vänsterhanden till en hälsning.

- Du förstår, jag hittade ett brev i går kväll där hon skrev att hon tänkte ta självmord.

Just då upptäcker Kent att någon varit och rotat i hans lägenhet samt knyckat hans video. Han vänder ryggen mot Gunnar, gapar stort och säger:

- Vad i helvete har hänt här?

Gunnar tar chansen och, han tar tag med armen runt munnen på Kent, drar honom

bakåt och skjuter tre skott i ryggen, han dör på en gång. Gunnar bär ut honom i köket lägger honom på golvet, håller upp två drinkar, dricker den ena och slänger en fimp på golvet. Han tar Kents plånbok och går ut, stänger och låser dörren.

Gunnar hoppar högt av förskräckelse när han ser två poliser komma emot honom.

- Vi är polisassistenter och heter Andersson och Lundberg, säger den ena polisen och tar fram ett anteckningsblock.

- Kan vi få se på ditt identitetskort.

- Öh..?! ..Visst, svarar Gunnar och tänker:

”Dom kan omöjligt veta något”.

- Kent Olsson, 23 år, läser polisassistenten Lundberg och lämnar tillbaka kortet.

Andersson antecknar och förklarar:

- Vi har fått en anmälan on oväsen i den här lägenheten och enligt grannen så skulle innehavarna vara på Mallorca.

Gunnar kommer att tänka på en porslinskatt som han såg på en byrå och säger:

- Jag är deras son och jag har bara matat katten. Öväsendet kom av det att jag var tvungen att flytta soffa, katten gömde sig där bakom.

Poliserna ursäktar sig om de har stört och lämnar huset. Gunnar torkar sig i pannan och tänker att han hade en märkligt stor tur att han råkade ta Kents ID. Han lämnar också huset, kliver in i bilen och tar en sup. Han slänger ut bilen på gatan framför en långträdare och dundrar iväg med gasen i botten.

Fortsättning följer...

VÄNTELISTA

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: Dan Hörning.
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.

MACHIARELLI

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

STÄNGT!

JÄGERSRO

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

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

THE TWILIGHT CASINO

SL: Roland.

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



GLADIATORSPELEN

med Tommy Fransson

- Hej och välkomna åter till Kungliga Institutionen för Domstol och Cirkus. Som ni hör så är det en ny röst som skall ledsaga er genom denna tillställning. Jag heter Pratus Gladus och min bisittare är Surus Mulus. Som ni vet så är det idag dags för final igen. Stämningen här på Cirkus är på topp. Uppladdningen för denna fest började redan igår. I väntan på att kämparna skall komma in på arenan så kan du väl ge oss en kommentar Surus.

- Javisst, hej på er. Ja va finns att säga om finalen. Jo följande Pirokles den ärrade veteranen står som klar favorit hos dom flesta även om han hade en hård kamp sist så tror jag att han har hämtat sig. Vinner han idag så får han ihop nog med guld för att köpa sig fri så han ger nog järnet.

Men vi får inte glömma bort Pilatus som varit med ett tag, han visade sig vara i toppform så det kan nog bli en kamp att minns. Sen måste vi också tänka på...

- Å, förlåt att jag avbryter dig, som ni hör på publikens jubel så är gladiatorerna på väg in. Där hälsar dom på kungligheter och nu, nu är det dax. Dom drar sina svärd, avvaktar lite, går runt varandra och där gör Pontus Pilatus ett utfall...

Omgång: 1 2 3 4 5 6 7 8

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

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

- Va! Vad är det som händer. Detta är inte en kamp det är slakt. Inegn förstår någonting. Publiken buar missnöjt det alla sätt fram emot är över på 20 sekunder. Vad säger du Surus?

- Ja det är bara att gratulera Pilatus till en perfekt genomförd match.

- Ja dy har rätt nu skall vi höra vad han tänker ropa.

- Pirokles var en vekling, här är er nya mästare!

- Nu skall han tilldelas sitt pris, Rexius tar fram penningpungen med en bister min. Vad nu då han öppnar den och plockar ur en del guld innan han slänger ner den till Pontus Pilatus. Även om kungen är missnöjd med den snabbt avgjorda matchen. Nu meddelas det att vi som kompensation skall få se en match till. Den kommer att stå mellan Törstion Drinkvan och Probus den Tyste. Dom stod båda redo för att anta varsin utmaning men dom som stod för utmaningarna kom aldrig. Eftersom det fanns två stridsglada gladiatorer tillahnds så slänger Erskil Minimus in dem med motivationen "Det är dumt att slösa bort adrenalin till ingen nytta". Det tackar vi för.

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

Probus den Tyste	Anfall:	D	I	I	D	I
(Björn Westling)	Försvar:	I	D	D	I	I

- En kamp ursinnigt tempo. Båda var uppladdade för att anta utmaningarna, det märktes på den urladdning som vi fick se. Probus var aningen snabbare med pareringarna och det avgjorde denna kamp. Probus lever upp till sitt namn den Tyste. Han lämnar tyst arenan.

Det var allt för denna gång. Vi återkommer nästa vecka och då har vi en mängd matcher att se fram emot. Då börjar nästa turnering. Hej så länge!

H.I.V.

Talamus T'Muchos meddelar att han från nu startar utgivningen av nyhetsbladet Hänt I Veckan (H.I.V.). HIV vänder sig till alla som är intresserade av vad som händer i fängelsehållorna under veckan. Här kan gladiatorerna komma till tals. Inget rykte är för smutsigt, ingen hemlighet för hemlig Talamus publicerar allt som har men gladiatorerna att göra. Bidrag emot tages gärna (är det en riktigt smaskig nyhet så kanske jag kan övertala Erskil Minimus att ge er en nybörjare nästa match).

- Först ut i HIV blir en inblick i gladiatorernas vardag, med andra ord vi gör ett hemmasos-reportage i fängelsehållan. Vi låter oss med stor spänning sänkas ner i fängelsehållan. Redan på vägen ner kan vi få en föraning om trivseln här nere. Ljuste ersätts med ett mörker som endast lysas upp av enstaka facklor och en del eldar. Luften är fylld av rök och sot det hänger också en tung doft av rutten mat, variga sår och svetiga gladiatorroppar i luften. Detta kan få en gladiator att längta hem efter två timmars hård träning ovan mark. Vi fortsätter in i gladiatornshem, först kommer vi in i en stor sal som används som "allrum". Här kan vi se många av de stora kämparna. Där står t.ex. Törstion Drinkvan och håller i sig sitt hemkörda vin, gjort på gamla äppelskruttar och div. fruktskal. Han tycks vara väldigt törstig för han tömmer bågare efter bågare. Han försöker nog att komma in i dimman för att glömma sin förlust och sin smärta. Borta i hörnet sitter Mad Martigan och slår huvudet i väggen allt medan han utropar förbannelser över i världen i allmänhet och gladiatorer i synnerhet.

- Här kan också ses olika sätt att förbereda sig inför en kamp. Det bes och offras till gudar av alla de slag, det utförs ritualer av olika slag. Varje gladiator har sitt eget sätt att förbereda sig.

- Om vi fortsätter genom "allrummet" så kommer vi till bostadsdelen. Här har varje gladiator ett enkelrum försett med en lyxig träbrits, så mycket mer finns inte i det 2*3 meter stora rummet. Gladiatorerna låses in varje kväll. Rummen används också för att hålla isär gladiatorer som inte kommer överrens. Vi har just nu ett aktuellt exempel Caligula Medragone och Pontus Pilatus får inte vistas samtidigt i "allrummet". Risken är att Caligula ger sig på Pontus här nere eftersom Pontus envist nekar till att ställa upp på kamp med Caligula. han har avvisat Caligula med spydiga kommentarer. Caligula är därför på jakt efter Pontus. Erskil Minimus vill inte att en sådan kamp skall utkämpas i underjorden utan publik. Han har istället inlett en övertalnings kampanj för att få Pontus att ställa upp. Och det skulle ju kunna bli en kamp helt i publikens smak.

- Med denna korta inblick i fängelsehållan förklara jag HIV invigt och hälsar alla gladiatorer välkomna med bidrag.

LEVANDE GLADIATORER,

ERF. GULD VECK. VUN. FÖR. DÖD.

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

SPEC.

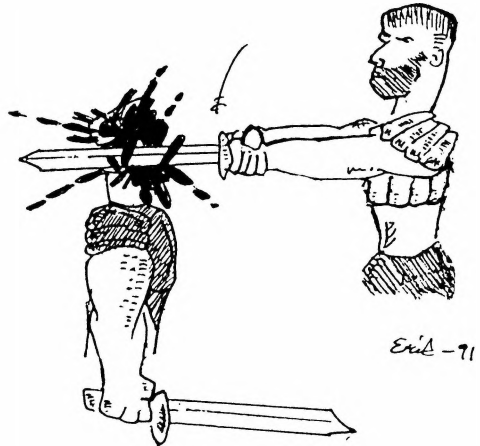
1. Pirokles: Extra Tålig, Extra Snabb.
7. Pontus Pilatus: +6G för seger, välj specialförmåga!
3. Törstion Drinkvan: Extra Snabb.

Nästa omgång:

Ordinarie	Reservgrupp 1	Reservgrupp 2	Reservgrupp 3
1 - 14	9 - 22	23 - 26	33 - 34
2 - 24	25 - 29	21 - 16	35
3 - 31	28 - 19	13 - 17	
4 - 11	18 - 27		
5 - 30	12 - 10		
6 - 15			
7 - 32			
8 - 20			

UTMANINGAR

Hadrian Codes utmanar Puff
Caligula "Musculix" Medragone utmanar den räddhågade Pontus Pilatus
Och hälsar: Vågar han inte försvara sin "heder"?
Skicka med extra drag för utmanar matcherna.



EBELLON

Ebellow var till helt nyligen Hugo Ahlenius flaggskepp. Jag deltog i spelet och var tydligen den som till slut vann. Jag tänkte nu berätta om spelet och om vad jag tyckte.

Det hela började i början av 1990, någonstans runt april - maj. Då jag såg Hugos fansin Syrtis Observer (nr 0,5), där han annonserade efter spelare till sitt nya spel Ebellow. Jag svarade, fick regler och ett meddelande om att första draget skulle vara inne den 1:a september.

Scenariot var på följande (klassiska) sätt: En kung regerar över en ö med trettio olika län. När kungen sedan dör så börjar striden mellan län om kungakronan. Karta ser i detta läget förskräcklig ut.

Reglerna var till en början nästan obefintliga, dvs man fick improvisera en hel del. Detta tyckte jag verkade roligt, det gällde helt enkelt att vara påhittigare än sina motspelare och utveckla sitt län effektivare än de andra.

Första draget satsade jag hårt på att förbättra jordbruket och fisket i landet och spenderade mycket pengar på utveckling av smide samt på avel av kor och hästar.

När väl draget kom i november, så hade följande hänt; Fansinet hade bytt namn PBM Phoenix som gavs ut av Phoenix Press (tidigare GIGA Design Studio), det hade konstruerats regler och en ny karta. Det verkade som om Hugo inte orkade med spelarnas alla olika påhitt och därför konstruerade mer precisa regler, detta sa han inte men det intrycket fick man. Den nya kartan var nu indelad i hexar med ett koordinatsystem som var jobbigt när det gällde att identifiera en enskild hex. Och den stämde inte riktigt överrens med den gamla, mitt län (Nord Kerdan) gränsade nu till fem andra län istället för tidigare sex.

Mitt drag var heller inte så upplytande, vissa av sakerna jag försökte göra nekades med hänvisning till de nya reglerna och andra redovisades inte alls.

Men jag var optimist och tänkte att nu kunde det bara bli bättre. Jag skrev nya

drag och hittade på flagga och några ord till ett eget språk (Kerdi). Jag försökte också att få med Väst och Syd Kerdan i en allians.

När så väl drag två anlände (vilket mest innehöll meddelanden från andra spelare), så kom också nummer två av fansinet. Denna gång hade det bytt namn till Ancalagon. En regeluppdatering följde också med.

Nu började man få kontakt med de andra spelarna (man fick ingen adress och telefonlista) samtidigt som man började märka att flera hoppade av och att ersättare i vissa fall kallades in. Flera av spelarna hade kontakt med varandra redan från början då de var medlemmar i samma förening. Vissa av spelarna var mycket odisciplinerade (unga?), det förekom stora krig redan första draget och meddelande spalten i fansinet var hopplös. Den var så fylld med lögner och falska avsändare att det var meningslöst att bry sig om vad som överhuvudtaget stod där.

Drag tre så fortsatte jag att satsa på att utveckla länet, men började även med att försöka handla med andra län och skicka trupper till att hjälpa några som låg en bit bort. Det mesta gick sämre än väntat, då ett par av spelarna inte skickar drag, vilket gör att handeln misslyckas och truppen inte kommer fram. Jag förlorar också nu min viktigaste handelsvara, pilbågar och bågskyttar. Hugo tycker "...det var en onödig pryl...".

Med drag tre (juni 91, ett år har gått), kom även Ancalagon nr 3.

Drag fyra så går den Kerdiska alliansen till angrepp mot Mende län eftersom han har spridit lögner om mig samt anfallit en av våra fredliga grannar. Vi intar Mendes huvudstad och halva länet. Jag hade antämlt en häxa som hjälpte mig i striderna. Denna runda erbjuder en allierad (vem vet jag ej) mig förmyndarskapet till sin dotter och jag gifter bort henne med min son.

Nu meddelar Hugo oss att drag sex skall bli det sista.

Jag beslutar mig då för att anfälla ett av de grannlän som jag misstänker har hoppat av, för att sedan använda det som språngbräda in för sista draget. Man får nämligen mest poäng för erövrade hexar och län.

Istället för resultaten för draget så får vi reda på att Hugo har slutat spelet redan nu och vi får en resultatlista. Det visade sig, som sagt, att jag vann.

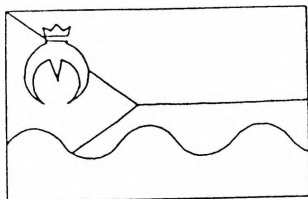
Jag kan inte påstå att jag är speciellt positivt inställd till Ebellon, det var nog det sämsta postspel jag någonsin har spelat och kommer att spela (hoppas jag). Det ända som var riktigt bra var den korta sammanfattningen som fanns om varje län efter spelets slut. Även om det inte fanns mycket att säga om flera av länen. De hade tydligen stått utan spelare den mesta tiden.

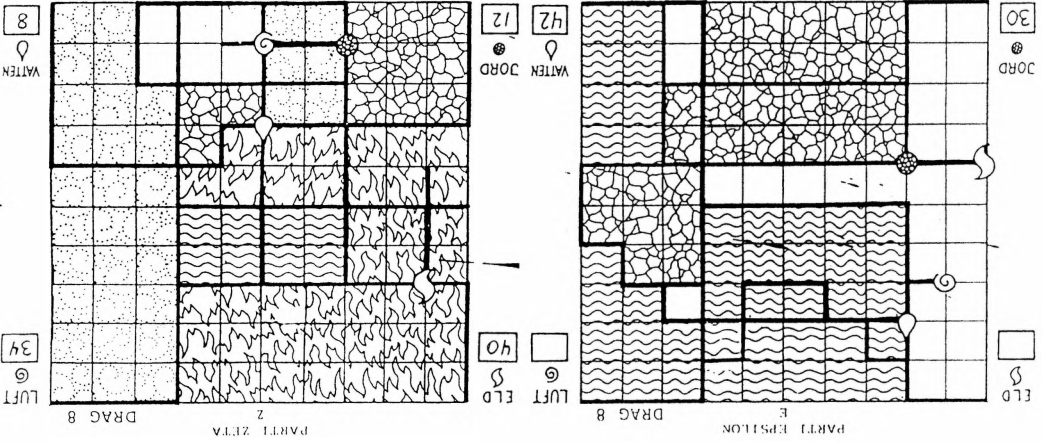
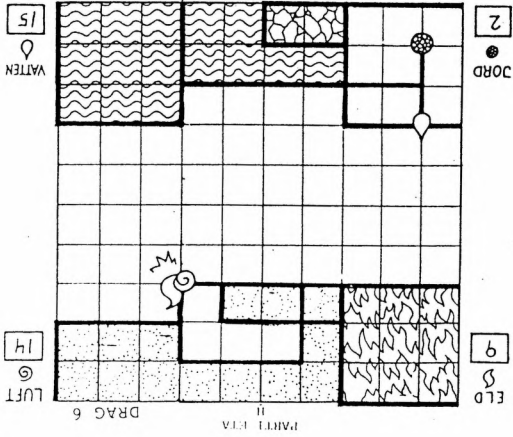
Största missarna var, för många regeluppdateringar, bristfälliga resultatblad och alldeles för lång väntetid mellan dragen (fem drag på två och ett halft år).

Men...

Kerder, saner tyrga Falihjasnadref

(Kerder, kungar över Ebellon)

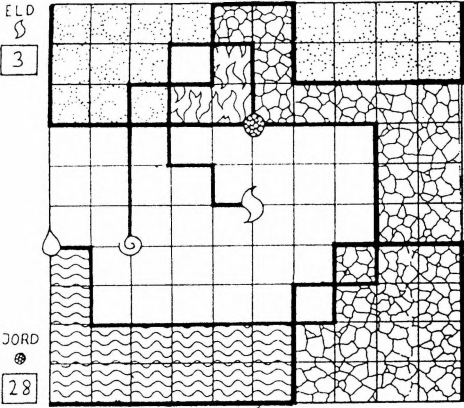




天

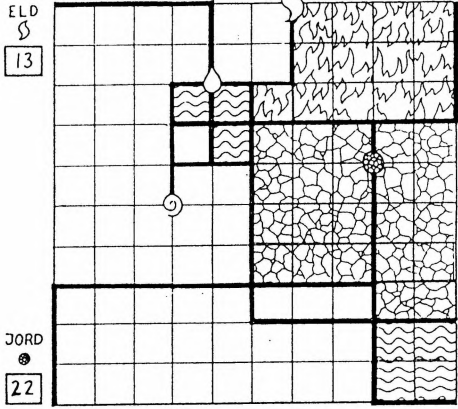
PARTI THETA

DRAG 6



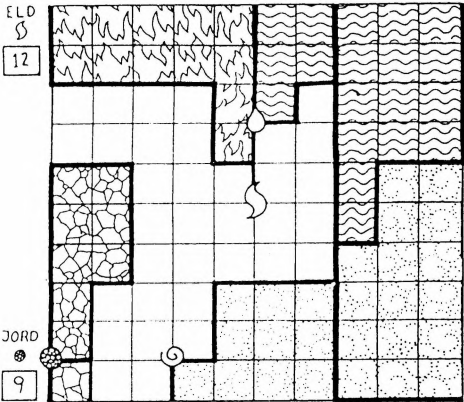
PARTI IOTA

DRAG 6



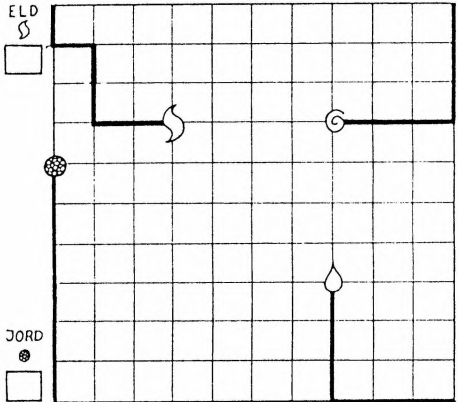
PARTI KAPPA

DRAG 6



PARTI LAMBDA

DRAG 2

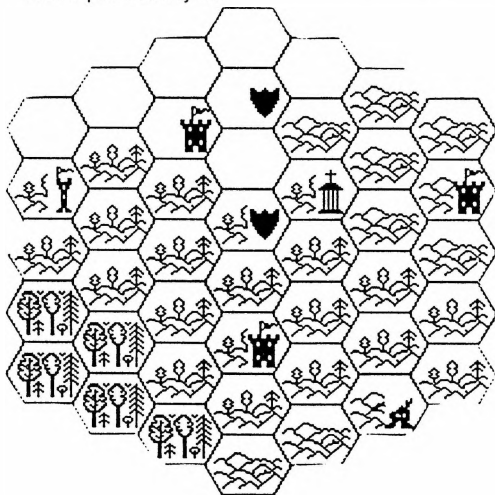


The Keys of Medokh

Vårt spel är nu framme vid drag tolv, och det börjar bli trångt om utrymme i Medokhs värld. För min del har detta tagit sig uttryck i att min orciske granne har beslutat strunta i vårt tidigare icke-angreppsavtal, och byggt ett mycket provocerande shrine i mina skogklädda kullar. Vi hade tidigare kommit överens om att de där skogskullarna är belägna i Riverrunalvernas kungarrike. Där har jag för att jag litar på en orc. Nu blir det till att vråka honom.

Därför var det glädjande att de Expanderade Reglerna kom med det senaste draget då dessa innehåller ett par slag under bältet att använda emot honom. Det är nu möjligt att byta den gud som tillbes i ett shrine vilket gör det möjligt för mig att förvandla det till ett shrine till alvguden Elvirius när jag intagit det. Eftersom shrinet ligger emellan våra båda städer förändras situationen från att jag har ett Oricglumetempel alldeles utanför min stad till att han har ett Elviriusstempel alldeles utanför sin stad. (Att ha tempel till gudar man inte själv tillber nära sin bebyggelse är dåligt för moralen...)

Det andra slaget under bältet som jag ämnar använda är att det nu är möjligt att hyra legosoldater och monster av diverse mindre raser vid Malakais handelsstationer. Det finns en handelsstation inom promenadväg till hans shrine, som dock är utom räckhåll för honom, där jag ämnar pröva min lycka.



Vilka andra läckerbitar döljer sig då i de expanderade reglerna? Det är faktiskt en hel del nya möjligheter som öppnar sig. Den viktigaste är nog möjligheten att teckna ned sina forskningsresultat på kunskapsmanuskript och sälja dem. Stamma som har koncentrerat sig på att enbart forska i sin favoritlore har ett klart övertag i detta eftersom det är de som är i besittning av de lore-nivåer som behövs för att tillverka de åtråvärda handelsobjekten. Det finns även andra sätt att hitta olika sorters manuskript nämligen genom att leta i ruiner och bjuda på de som Malkahai auktionerar ut. Inte alla manuskript lär ut lores. Det finns också magiska ritualer som stammens mystiker kan använda, olika former av specialicerad kunskap samt legender och profetior.

Andra nyheter utifrån världen är att Ludvig Mauritzsons hobbytar nu är under angrepp från en av hans alvgrannar och har förlorat en fyraregementes armé till en ännu oupptäckt alvarmé. Låter som om han behöver all hjälp han kan få. Det har säkert hänt mera som jag inte känner till. Känner ni till några nyheter som är av allmänt intresse skicka dem för allt i världen till mig så blir den här spalten intressantare för alla.

Under avdelningen knep och knäp kan det rapporteras att Mikael Jonsson har listat ut den formel som styr kostnaderna för forskning. Kostnaden för att forska fram en lorehöjning med ett steg är: kn^{16} där k är en rasbestämd konstant för hur svårt eller lätt rasen har att forska i lores i fråga, och n är den nivå som forskas fram. Konstanten modifieras av stammens nivå på natural lore. Ex: För mina alver skulle det kosta att forska fram en höjning i natural lore från 26 till 27, $3 \cdot 27^{16}$ crowns eller 421 crowns.

Så här ser platsen för vårt gränsgruff ut. Armén i mitten är min (18 regementen). Orcen har en (9 reg) på sitt shrine som han förmodligen kommer att garrisonera där. Armén norr om min är en oinblandad enregementes hobbytarmé som verkar spana i området. Handelsstationen är den långsmala saken till vänster. Orcens stad är den i kullarna. Resten av städerna är mina. Symbolen längst ner till höger visar en fortfarande outforskad uråldrig ruin vid namn "Immortal Xeroth"

Här kommer en stampresentation från Erik Lindblom och Clan Borimor:

"Vi Borimorklanen, önskar inget annat än att få leva och utvecklas i fred. Därför är det med stor tillfredsställelse vi ser hur vist den store Dunhaladeen har ordnat det för oss. Många är de stamhövdingar som visat sig vara både intelligenta och samarbetsvilliga. Hitills har ingen utav de klaner vi varit i kontakt med visat tecken på aggressivitet eller rasfördomar. Med en pålitlig alvstam till öster och en till väster - Goldenmist och Riverrunalverna - och en viktig handelspartner som har köpt vårt järn och försett os med korn - hästkulan från Skar - och sist men inte minst med pålitliga informationskällor i den visa orchstammen Galurath den svartes horder och Ul slaktarens mörka koboldkrigare har vi fått unika möjligheter att utvecklas i vår egen takt.

Detta är vi mycket tacksamma för och vi prisar vår gud, till vilken vi offrar vad vi har råd med.

Vi önskar också få möjlighet att visa vår tacksamhet till ovan nämnda stammar, samt de övriga klaner vi inte där tog upp men som ändå hjälpt oss, genom att skänka dem alla ett parti järn gratis om de hör av sig och vi kan komma överens om ett handelsavtal.

Våra järnkomster överstiger nämligen våra behov redan nu och snart, när vi tillgodogjort oss den forskning vi bedrivit på detta område så kommer vårt överskott att växa än mer. Vi har även sett till att vår kött- och läderproduktion väl räcker till för vår stam. Vårre är det när det gäller sten och trä. Trots att vi producerar ganska mycket sten går allt åt och mer därtill för alla våra byggen. Vi har när detta skrivs sex städer och ett tempel.

Fred till alla våra grannar

Erik Lindblom, Clan Borimor (15)

A		1	2	3						
B	4	5	6	7						
C	8	9	10	11	12					
D	13	14	15	16	17					
E	18	19		20	21					
F	22	23			24	25				
G	26	27	28	29	30					
H	31	32	33	34	35					
I		36	37	38	39					
J		40	41	42						

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Erik har samlat ihop en hel del information om de olika regionerna som härmed publiceras. Denna kan komma till stor användning när legender och profetior gör det viktigt att veta var saker och ting befinner sig.

- A3 The Great Plain
- A4 The Forgotten Wastes
- B3 Northern Ironrock Mountains
- B4 The Land of the Slayer
- B5 The Dragon's Eye
- C3 Ironrock mountains (Spelare 9, avhoppad)
- C4 Eastern Lake Esgaroth
- C5 The Hills of Malakai
- C6 Grimdale Downs
- D3 Lowlands of Crete
- D4 Riverrun Forest (Portal)
- D5 Malakai's Triumph
- D6 Mountains of the Moon
- D7 Reapers' Dale (Portal)
- D8 Kyogerian Ridge
- E1 Great Western Forest
- E3 Grasslands of Angar
- E4 East Angar
- E5 Devil's Eye
- E6 Devil's Horn
- E7 Goldenmist Vale
- E8 Elder Forest
- E9 Warrior Plains (Spelare 21, avhoppad)
- E10 Highpeaks Range (Portal)
- F1 Great Divide (Portal)
- F2 Redrun Downs
- F3 Down's Edge
- F4 The Barrens of Mount Crimson
- F7 Northern Karigar
- F8 Gorganzola Highlands
- F9 Kalibari Lakelands
- F10 Lowlands of Logal
- G1 Forest of Elderdale
- G2 The Dale of Mystics
- G3 Land of the Dragonmen
- G9 Riverlands of the Haruchai
- G10 The Great Salt Flats
- H1 Ravenhead Peaks
- H2 Northern Plains of Skar
- H3 Valley of the Blue Lakes
- H10 Wastelands of Khar (Spelare 35, avhoppad)
- I2 Plains of Skar
- I3 Land of Faruchai
- I4 Silverdale
- I5 Sea of Grass
- J3 Valley of the Giants
- J4 Darkmoor Ridges
- J5 Eastern Darkmoor (Portal)

Erik vill tacka alla svenska spelare, och i synnerhet Mikael Jonsson, för informationen. Självt vill jag avsluta med att rekommendera "Rösten från Avgrunden 3" Där Dan Hörning har gjort en mycket behändig sammanställning av informationen på alla rasers raskort.

Kommer på nästa sida!

THE KEYS OF MEDOKH

andra
 För första gången i något fansin eller postspelsmagasin så kommer här samtliga race stats till postspelet Keys of Medokh från Rampage Games. AVGRUNDEN - först (som alltid). Denna artikel använder sig av väldigt liten stil för att få in all nödvändig information utan att irritera alla de av läsarna som faktiskt inte spelar detta emfienta spel.

MOVEMENT:							(Total)	MUSTERING REGIMENTS				
	Plains	Forest	Mountain	Hills	F.Hills	Waste		Crowns	Iron	Leather	Wood	Cloth
Kobolds	8	5	6	6	5	4	(34)	80	2	3	4	3
Dwarves	5	8	4	5	6	5	(33)	130	5	3	2	2
Orcs	4	7	5	4	6	5	(31)	100	3	4	3	2
Elves	3	3	8	5	4	7	(30)	120	2	4	4	2
Humans	3	5	8	4	6	5	(31)	110	3	3	3	3
Halflings	5	5	7	5	5	8	(35)	90	3	2	3	4

TROOP MAINTENANCE:	Consumption						Army Maintenance
	Army	Garr	Guard	Corn	Meat	Unknown (antagligen 10)	
Kobolds	8	4	1	2	8		
Dwarves	13	7	3	4	6	20	
Orcs	11	6	2	3	7	16	
Elves	12	6	2	7	3	18	
Humans	10	5	2	5	5	14	
Halflings	9	5	2	6	4	12	

CONSTRUCTION:	(Regiments)				(The construction act cost)
	Cities	Towns	Forts	Shrines	
Kobolds	-	5	9	8	Unable to build cities
Dwarves	6	4	3	2	170/45/20/15/20/45 (315 total kisels)
Orcs	-	4	3	2	Unable to build cities
Elves	9	6	4	3	160/35/20/15/50/20 (300 total kisels)
Humans	9	6	4	3	150/30/20/15/35/35 (285 total kisels)
Halflings	-	8	6	4	Unable to build cities

	Towns	Forts	Shrines
K	70/15/15/10/10/40 (160)	35/5/5/3/5/5 (58)	30/3/3/5/7/7 (55)
D	120/30/15/10/30/30 (245)	20/5/5/3/5/5 (43)	20/3/3/5/7/7 (45)
O	80/15/15/10/15/35 (170)	40/5/5/3/5/5 (63)	30/3/3/5/7/7 (55)
E	110/25/15/10/35/15 (210)	35/5/5/3/5/5 (58)	15/3/3/5/7/7 (40)
Hum	100/20/15/10/25/25 (195)	30/5/5/3/5/5 (53)	20/3/3/5/7/7 (45)
Half	90/15/15/15/30/20 (185)	35/5/5/3/5/5 (58)	25/3/3/5/7/7 (50)

SETTLEMENT MAINTENANCE	REINFORCING DEFENCES				1-5 6-10 11-15		
	City	Town	Fort	Shrine			
Kobolds	-	5	9	8	0.3	0.2	0.1
Dwarves	20	15	5	5	0.5	0.4	0.3
Orcs	-	7	10	6	0.5	0.4	0.3
Elves	18	12	7	4	0.4	0.3	0.2
Humans	15	10	8	5	0.4	0.3	0.2
Halflings	-	8	8	7	0.3	0.2	0.1

COMMODITY PRODUCTION	PREFERRED TERRAIN												
	Iron	Stone	Corn	Leath	Wood	Clo	Meat	Plains	For.	Mount	Hills	F.Hills	Waste
Kobolds	10	10	10	30	10	10	20	6	4	2	5	3	1
Dwarves	30	20	10	10	10	10	10	4	6	1	2	5	3
Orcs	20	30	10	10	10	10	10	4	6	3	1	5	4
Elves	10	10	10	10	30	20	10	3	1	5	4	2	6
Humans	10	10	30	20	10	10	10	1	4	6	5	3	2
Halflings	10	20	20	10	20	30	10	5	2	4	3	1	6

COMBAT STRATEGIES	Basic			Combat Value	Strategies in order
	Attack	Defence			
Kobolds	4	3		7	AA,LA,R,D
Dwarves	5	8		13	D,AA,LA,R
Orcs	6	4		10	AA,LA,D,R
Elves	7	5		12	LA,D,R,AA
Humans	5	5		10	LA,D,AA,R
Halflings	3	4		7	R,D,LA,AA

IRAN INTAR KUWAIT

JEMEN I MYCKET TRÄNGT LÄGE

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

F Sai - Alx, F Red - Sai, A Alx - Cai, A Ela - Jer (Gick inte),
A Aqa - Amm (Gick inte), F Dji - GAD

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

A Bas - Kuw, F BUB S (A Bas - Kuw), A Bag S (A Maw), A Kir S (A Maw),
A Maw S (A Tab - Diy), A Tab - Diy, A Arm S (A Tab - Diy), A Aba - Bas

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

Drag Inte Mottaget! Reserv **Dan Hörning** kallas in! Men Emanuel har chansen att återta kontrollen. A Gaz, F Jer, A Hef, A Amm

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

A San S (A Muk), A Muk S (A San) (Bruten), A Ade - Mua (Gick inte, reträtt: - Poff!)

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

Drag Inte Mottaget! Reserv efterlyses! Men John har chansen att återta kontrollen.
A Ale, A Ham (reträtt: - Rut (SL)), F EAS

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

A Diy - Erz, A Has - Ham, A Leb S (A Has - Ham), F Med - EAS (Gick inte)

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

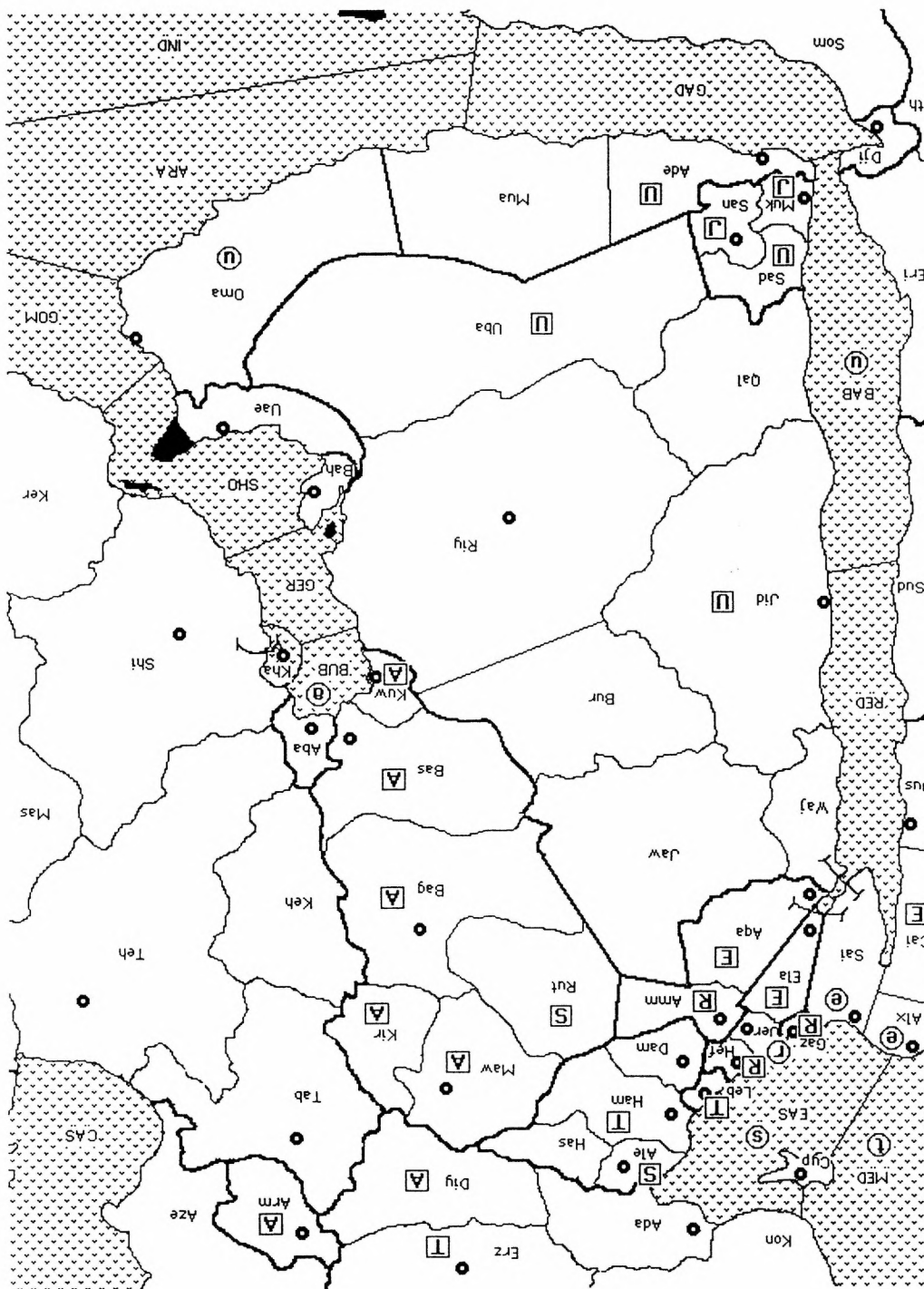
A Sad - Muk (Gick inte), A Mua - Ade, F BAB S (A Mua - Ade), A Jid H, A Riy - Uba

CNN RAPPORTERAR

EGYPTEN - ISRAEL: Jag har nu många gånger försökt skapa en fred mellan oss men DU har visat dig fientlig varje gång. Jag förklarar krig. **EGYPTEN - SYRIEN:** Då börjar vi samarbeta nästa drag. **FD KGB - ALLA:** Vi har från mycket trovärdiga källor hört att USA har planer på att testa sina nya taktiska kärnladdade kryssnings missiler mot Jemens huvudstad. **TURKIET - ALLA (UTOM IRAN):** Iran har vuxit sig för stort vi måste enas för att kunna slå tillbaks. Vi måste rädda världen från denna mänskliga flodvåg av religiösa plattnackar som sveper fram för att förslava alla som kommer ivägen. **TURKIET - IRAN:** Vi vill dementera Irans anklagelser om gränsbråk. Det är falska anklagelser från början till slut. Irans armé har anfällt oss som tack för att vi har följt ingångna överrenskommelser. Tack för det! Må den store Saten ta er! Till sist vill jag be skäggaporna i revolutionsrådet att stoppa upp skägget i ar..et! **USA - ALLA:** Ni är nu alla välkomna till Mecka, vi har halva priset på Big Mac i vårt nybyggda MacDonalds, kul va? Vi hoppas att detta kan vara till nytta för alla pilgrimmer som planerar att resa till den "heliga staden".

Joakim Wallbing: Hur kom den Italienska armén in i detta spelet. Om nu det var så att den Italienska armén är med borde den symboliseras av en turk. Alltså ska inte Alexandria vara räddat eller är Italienarna förklädda Israeler?

- Trots kraftiga dementier från Israeliska utrikesdepartementet så har det kunnat bevisats att "Italienarna" var förklädda Israeler, som nu befinner sig i säkerhet hemma i Hefa.



DAG 15 (2 September 1990)

- TOLD YOU SO -

IRAKISKA GASATTACKER I IRAN OMAN, DJIBOUTI OCH UAE VÄGRAR TA STÄLLNING I KONFLIKTEN

Egypten: Mattias Engelbrand, Ekuddsv. 13 4 tr, 131 38 Nacka, 08 - 7184939.
A Sai - Gaz, A Ela S (A Sai - Gaz) (Bruten), F Aqa S (A Ela)

Irak: Daniel Nilsson, PL 3467, 140 41 Sorunda, 0753 - 405501.
A Bag - Maw (Gick inte), A Bas - Aba (Gick inte), A Keh - Tab,
A Teh S (A Keh - Tab), CHE - Mas

Iran: Magnus Lundgren, Berghöjdsgr. 12, 422 49 Hisingsbacka, 031 - 552764.
A Mas Hold (Gasad), A Aba S (A Mas - Teh) (Inget sådant drag),
A Tab S (A Mas - Teh) (Inget sådant drag) (reträtt: - Kir), F Shi S (Aba)

Israel: Mattias Axelsson, Tulpanv. 16, 135 54 Tyresö, 08 - 7422071.
A Gaz S (A Jer - Ela) (Bruten, reträtt: - Elim.), A Jer - Ela,
A Amm S (Jer - Ela) (Bruten), Hef - Leb (Gick inte)

Jemen: Emil Schön, Viskg. 38, 252 47 Helsingborg, 042 - 137356.
A Qal - Jid (Gick inte), A Ade - Uba

Syrien: Daniel Lundgren, Tornv. 17, 184 92 Åkersberga, 08 - 7329168.
A Diy - Maw (Gick inte), A Leb - Hef (Gick inte), A Dam - Amm (Gick inte)

Turkiet & Väst: Johan Almqvist, Runbrov. 15, 198 00 Bålsta, 0171 - 58553.
A Ada - Erz (Gick inte), A Arm - Erz (Gick inte), A Ale S (A Ham), A Ham Hold, F
EAS S Egyptisk (A Sai - Gaz)

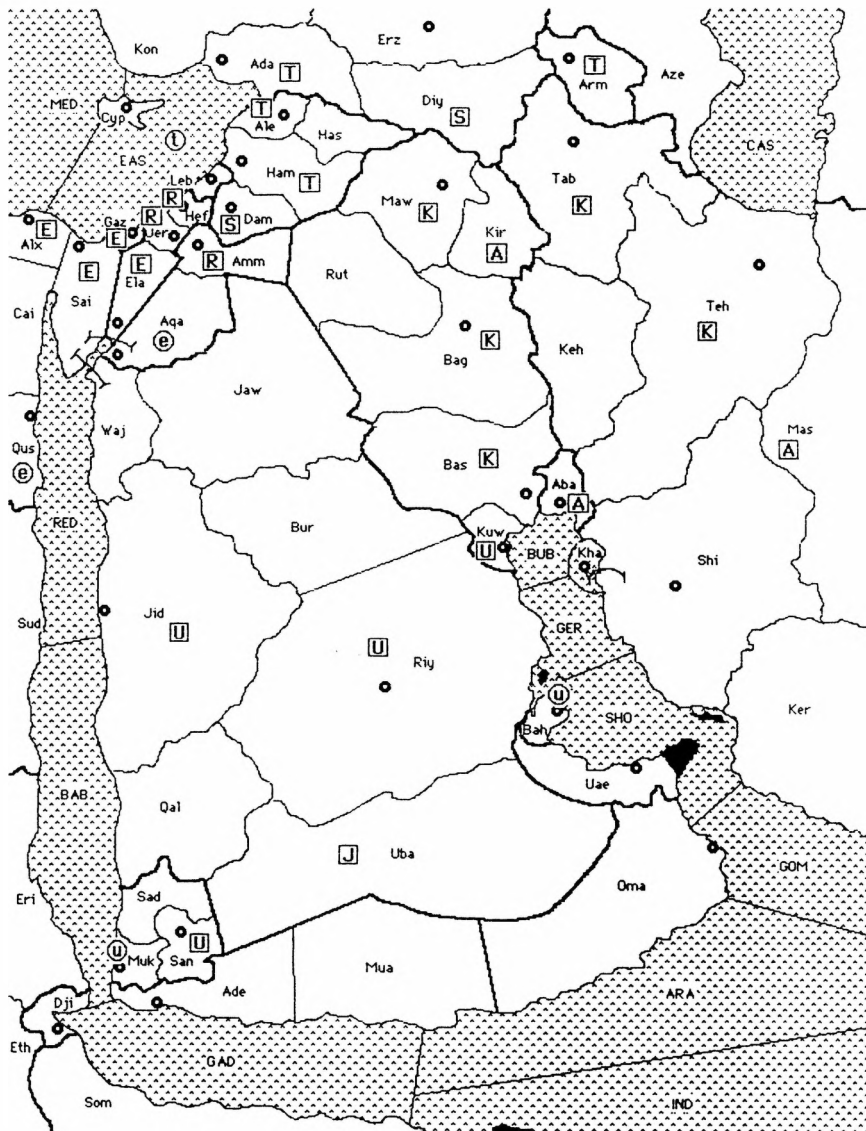
Usa & Saudi: Hanz Johansson, Norra Ersmarksg. 64, 902 31 Umeå, 090 - 124318.
F BAB - Muk, San S (F BAB - Muk), Riy - Jid (Gick inte), Kuw - Riy (Gick inte),
Bah - Riy (Gick inte)

DAG 16 (Byggingar)

	Supply centres		Bygger:
Egypten:	Alx, Sai, Qus, Ela, +Aqa, +Gaz	6 (+2)	A Sai, F Qus, A Alx
Irak:	Maw, Bag, Bas, Tab, +Teh	5 (+1)	A Maw
Iran:	-Teh, Shi, Aba, Kha	3 (-1)	Riv: F Shi
Israel:	Hef, Jer, +Amm, -Gaz	3 (-1)	-
Jemen:	-Muk, Ade	1 (-1)	Riv: A Qal (SL)
Syrien:	-Ham, Dam, Leb	2 (-1)	Riv: A Leb
Turk. & V.:	Erz, Ada, Cyp, Arm, Ale, +Ham	6 (+1)	- (En för lite)
USA & S.:	Jid, Riy, Bah, San, Kuw, +Muk	6 (+1)	A Jid

CNN RAPPORTERAR

HIPPI - ALLA: MAKE LOV NOT WAR. **SYRIEN - ISRAEL:** Du kommer inte att få några av mina supply-centers. Om någon får dem så är det turken, för honom hatar jag mindre än dig. Ha! **TURKIET - ALLA:** Min flotta i medelhavet har gjort mynteri och jag inte kontrollera vad han gör. **TURKIET - SYRIEN:** Flyttar du genast dina styrkor bort från mig jag slutar slå på dig, en fred alltså. Som bevis på min välvilja jag inte på dig detta drag. **U&S - ALLA:** Mellanösternkonferenser är väl inte att tänka på....? **U&S - JEMEN:** "Dying time is here".



IRAK RETIRERAR FRÅN MEKKA STORA TURKISKA FRAMGÅNGAR

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

A Sai S (A Aqa) (Bruten), A Aqa S (A Sai), A Qus - Waj, F RED C(A Qus - Waj)

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

A Maw - Kir, A Bag S (A Maw - Kir), A Bas - Aba (Gick inte),

A Ham Hold (reträtt: - Has (SL)),

A Jid S (Jemen A Qal - Riy) (Inget sådant drag) (Reträtt: - Bur (SL))

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

(A Mas - Teh, A Tab S (A Mas - Teh), F Shi Hold, A Aba Hold)

INGA SÅDANA ENHETER! A Kir (reträtt: - Tab (SL)), A Teh och F Aba alla Hold.

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

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

A Hef S (A Ela - Amm)

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

F Muk - BAB, A Qal S (Usa A Riy - Jid), A Ade - Muk

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

A Leb - Dam (Gick inte), A Amm - Dam (Gick inte) (Reträtt: - Rut)

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

A Erz - Diy, A Ale - Ham, F EAS S (A Ale - Ham), A Has - Maw

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

A Riy - Jid, F Bah - GER, A Uae - Riy, A Oma - Uba

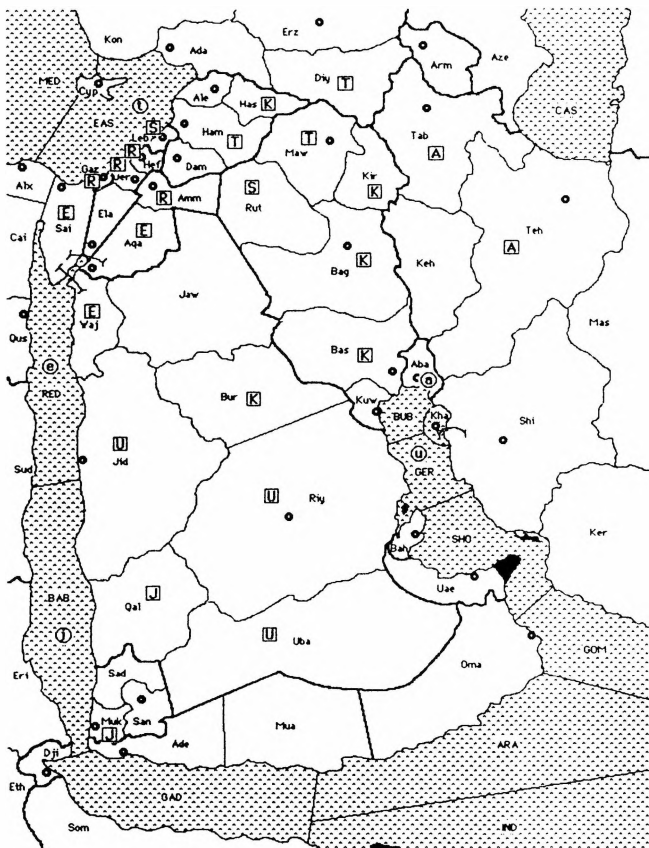
CNN RAPPORTERAR

CNN: Tyska fallskärmssoldater tränar nu för fullt i södra turkiet mot gränsen till Irak. Enligt en högt uppsatt officer är det endast USA som hindrar dem från att delta i Gulfkriget.

CNN: FN fördömer härmed alla iraks och egyptens handlingar och uppmanar alla rättfärdiga länder att krossa dessa riken! **GALNE GUNNAR - ALLA:** Ha Ha! Äntligen en envåldshärskare i Syrien. Om några dagar klargör jag vad jag vill. **GENERAL**

SWARTZENEGGER - IRAK: I need your supplycenters! **HELMUT KOHL - FN:** Varför får jag för mig att denna knark-kommision består av Israeliter? **ISRAEL - EGYPTEN:** Se dig omkring! Nog har du större fiender än mig. **ISRAEL - JEMEN:** Hjälp araben att slänga ut irakiern. **ISRAEL - SYRIEN:** Kapitulera! **ISRAEL - T & V:** CU in Lebanon. **ISRAEL - USA & SAUDI:** Varför ge Irak en tidsfrist på ett halvår innan operation Ökenstorm inleds? Sätt igång NU. **SADDAM - BUSH:** Tomten är visst ingen kapitalistisk uppfinning. **SADDAM - EGYPTEN:** Oroa er inte, vi kommer strax att återuppta kontakten, nu när vi har fått lite

ordning i våra led. **TFSM - IRAK:** Era sandaler går lika bra. **T & V - IRAK:** Dessa förolämpningar tåls inte om ej en ursäkt framförs ofentligt och ni lämnar Syrien. **T & V - ISRAEL:** Vi fördömer härmed Egyptens sammandragningar kring er gräns. Även Syriens sammandragningar fördöms och därför kommer vi att fortsätta vårt massiva anfall. **T & V - SYRIEN:** Nu är befrielsens vind här. Snart lämnar Irak Syrien. Och det kan åter bli fritt. **T & V - USA:** Vi är redo. Vår soldater tränar nu som mest i mellan syrien. Kohl ber er som supermakt att häva tysklands armé begränsning. Detta skulle höja våran slagkraft avsevärt. **USA - JEMEN:** Jag litade inte helt på dig efter ditt omotiverade intrång i Qal (som i och för sig blev praktiskt) och din ursäkt verkade lite tunn. Därför finns min enhet i Uba. den dras tillbaka om du inte har gjort något dumt. Jag ringer! **USA - EGYPTEN:** Är det här med knarket sant? **USA - IRAK:** Ryktena var sanna, Norman Schwartzkopf avled den 20 augusti av akut saddamfeber. Skådespelaren A Schwarzenegger har övertagit befälet över FN-alliansens trupper efter att ha mutat Bush med gaget från Terminator 2. Han tituleras hädanefter General Schwartzegger.



JORDANIEN UNDER ATTACK OROLIGT VID IRAN-IRAKISKA GRÄNSEN

Egypten: F Qus - RED, A Sai - Aqa (Gick inte), A Alx - Sai (Gick inte)

Irak: A Maw Hold, A Bag Hold, A Bas - Aba (Gick inte), A Kuw Hold

Iran: A Teh - Aba (Gick inte), A Tab - Arm, F Shi Hold

Israel: A Jer - Gaz, A Ela - Aqa (Gick inte), A Hef - Amm

Jemen: A Muk - Ade, A San - Uba

Syrien: A Ale - Has, A Ham S (A Dam - Leb), A Dam - Leb

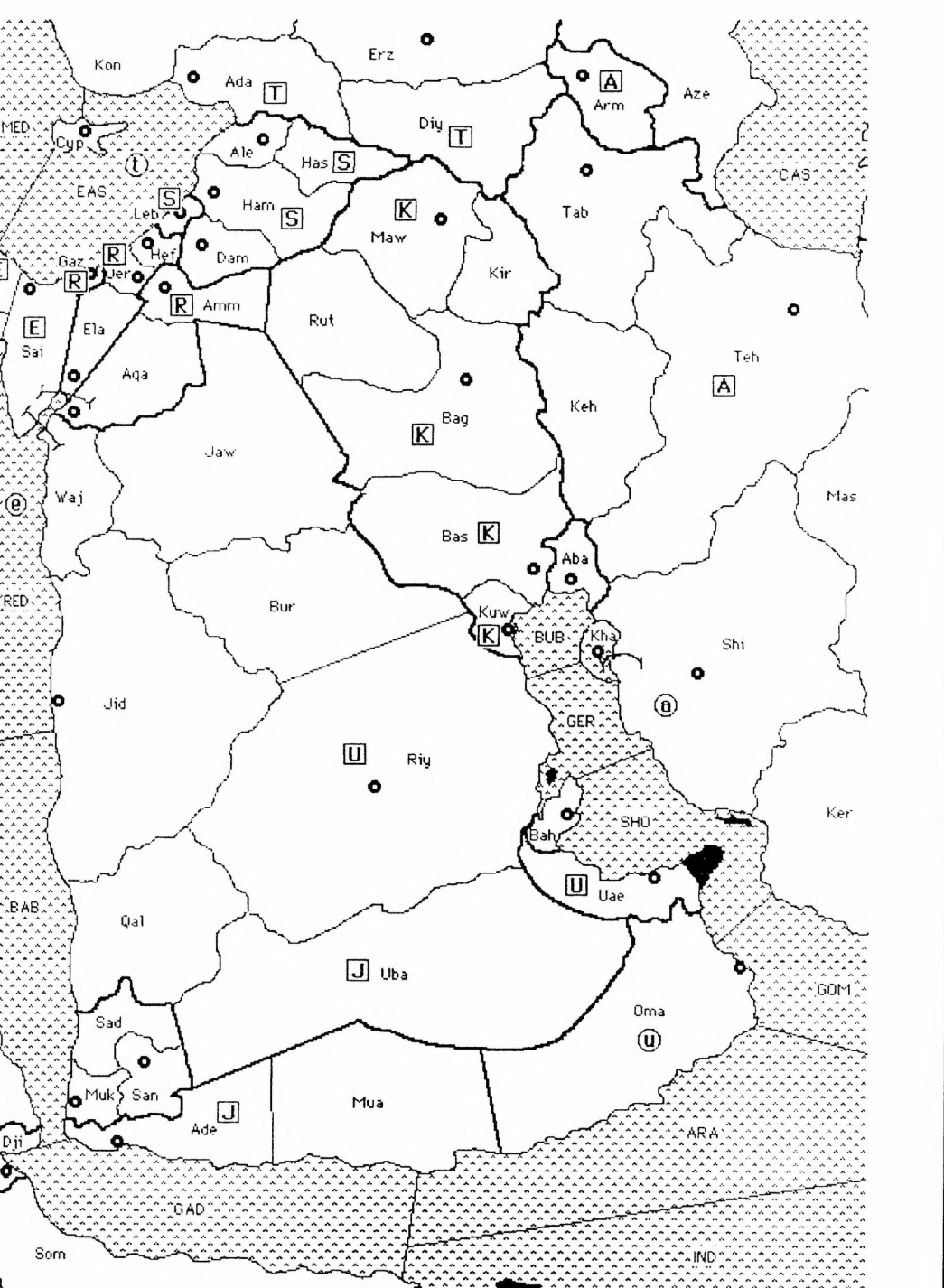
Turkiet & Väst: F Cyp - EAS, A Ada S (A Erz - Diy), A Erz - Diy

Usa & Saudi: F SHO - Oma, A Riy - Uae, A Jid - Riy

CNN Rapporterar

HAFEZ - ALLA: PEACE? **IRAN - ALLA:** Ge upp! Vi är starkast! **IRAK - ALLA:** Vår älskade landsfader, Saddam Hussein, ber att få framföra sin hälsning till alla våra grannar. Hej. **ISRAEL - EGYPTEN:** Vi får väl slåss som i alla tidigare partier om du inte har något annat förslag. **ISRAEL - IRAK:** Dig ska vi knäcka!!!! **ISRAEL - IRAN:** Hjälp till och krossa Irak! **ISRAEL - JEMEN:** Slut fred med USA och kom och krossa Egypten istället! **ISRAEL - MOD:** Gör om kampanjen till en Gunboat II om du inte vill ha mycket press. I en Gunboat I måste man ju skriva flera hyllmeter med press för att klara sig. **ISRAEL - SYRIEN:** Jag lämnar Leb till dig och tar Amm själv. Alltså inga stridigheter. Kan vi samarbeta sen mot tex Irak eller annat lämpligt offer? **ISRAEL - TURKIET:** Om Syrien inte går med på mitt förslag hjälper jag dig gärna piska honom. Stöd in mig i Gaz om du vill visa din vänlighet. **ISRAEL - USA:** Ska vi ta Irak tillsammans? Med Syriens hjälp? **TURK & VÄST - ALLA:** Natoländerna Turkiet, Tyskland, Storbrittanien, Frankrike och Italien förklarar sig till de amerikanska-arabiska styrkornas föfogande. Vi ser helst att Irak har lämnat Kuwait innan augusti är till ända. Vi ser annars ingen möjlighet annat än att gripa till våld. Alla som stödjer Irak behandlar vi lika... **USA - EGYPTEN:** Vi har inga aggresiva planer mot er, så ni kan ta det lugnt. **USA - IRAK:** Vad sägs om en ickeangreppspakt. **USA - JEMEN:** Om du hålle rdig inom dina nuvarande gränser, så får du vara i fred, OK.

ROLAND - ALLA: Tyvärr så blir jag nog tvungen att följa Israels råd. Nästa gång är sista gången jag publicerar press till detta partiet. Glöm inte att bifoga byggordens!



SPORTEN

Matcherna som skulle ta fram finalisterna i årets Elitserie spelats under den gångna veckan och inte nog med att vi fick fram två finallag vi fick fram en vinnare och en tvåa. Abrupt och Sorunda infann sig av någon underlig anledning aldrig till match och därför blev segraren VHC - HCF mästare i B slutspelet.

A - Slutspelet

Bandhagen - Tigers : 8 - 7

* Målgörare : Moses Dunder, Didrik Lymmel 2, Arthur Dung 2, Snake Blubbers, Snitt Nilsson 2.

Ladislav Katanov 2, Marky Yzerman 2, Igor Zavarov 2, Bruce Ramos.

* Publik : 18300

* Utvisningar : 3x2 - 2x2

* Omdöme : En bra och jämn match där dom två lagen följdes åt nästan hela matchen. Bandhagen lyckades dock skapa en tre målsledning i början av sista perioden som Tigers aldrig lyckades hämta in. Det var två mycket jämna lag som möttes och den enda skillnaden var att Bandhagen hade den bättre målvakten.

Linköping - Meatballs : 5 - 7

* Målgörare : Röde Orm, Albert Einstein, Ken Follet, Robert Oppenheimer, Snorre Sturlasson.

Mr : Meat 3, Inge Skott, Godzilla, Stixx Galore 2.

* Publik : 18600

* Utvisningar : 3x2 - 6x2

* Omdöme : Meatballs gick hårt ut på Linköpingsstora stjärna, Snorre Sturlasson och lyckades till priset av en massa utvisningar stoppa honom. Då inte Linköping hade sin stora stjärna samtidigt som Mr : Meat storspelade vann Meatballs matchen.

B - Slutspelet

VHC - HCF : 8 - 6

* Målgörare : Joe Thomas 2, Babonov Gorgij, Ledamitskij Nitov, Matti Engström, Johnny Goal, Gösta Turesson, Ralf Eldros.

Sture Stark 2, Håkan Kork 2, Ove Blixt , Bo Järn.

* Publik : 14300

* Utvisningar : 2x2 - 2x2

* Omdöme : Då den andra semifinalen i B - slutspelet inte blev av var detta finalen. Publiken som kommit till den överfulla stadion bjöds på en bra och ideerik hockey värdig en final. VHC hade en bättre bredd på sitt lag och kunde därför hålla ett högre tempo genom matchen. Vi gratulerar VHC till segern och HCF till finalplatsen.

Moderatorn

Så är vi då inne på sista omgången finalen mella Bandhagen och Meatballs. Om alla spelare skickade in sina synpunkter på HOCKEY vore jag glad, tack för mig.

HAGA WINTER LIVE

Den 18 Januari var vi i Hagaparken i Stockholm på ett Live arrangerat av Seregon. Det var en gnistrande kall vinterdag, även om snön som vanligt lyste med sin frånvaro. Närmare 40 personer slöt upp vid Koppärtälten runt 11-snåret på lördagen, fyllda av förväntningar och uppladdade i sina mer (eller mindre) tidstypiska munderingar. Det skulle bli en lång dag . . .

Tharon, en kartritare utsänd av konungen för att komplettera kartorna över området, berättar:

"Åtföljd av Angbor och Harwan, två av kungens män, gav vi oss av från Koppärtälten över det stora fältet. I skogsbrynet på andra sidan såg vi fyra personer hejda en ensam vandrare, men vi ingrep inte. Istället styrde vi stegen mot bergsryggen ovanför, dels för att få bra överblick för kartering, dels därför att Angbor och Harwan trodde att det fanns någonting värdefullt på toppen. Snart märkte vi dock att vi var förföljda av två svartklädda figurer, den ene troligen en nekromantiker. På bergstoppen kunde vi nu skymta en ensam gestalt, så vi valde att gå förbi lite diskret nedanför. Förföljarna gick upp till gestalten medans vi vek av åt höger. Strax stötte vi på vandraren Malcolm som vi samtalade med. Förföljarna dök åter upp på stigen bakom oss, så Malcolm valde att följa med oss. Vi hade inte gått långt förrän vi mötte de fyra personerna som hejdat Malcolm tidigare, de var alver, de sista av sin sort i dessa trakter. Tillsammans var vi nu sju stycken, så förföljarna vek av upp i en glänta, där de träffade en grönklädd krigare. Denne närmade sig sedan oss, varvid Angbor kände igen honom och gick honom till mötes. Den grönklädde presenterade sig som Zeargan. Han fick syn på den halva medaljong som Harwan bar, och se, Zeargan hade den andra halvan, det visade sig att de var två sedan länge åtskilda bröder!"

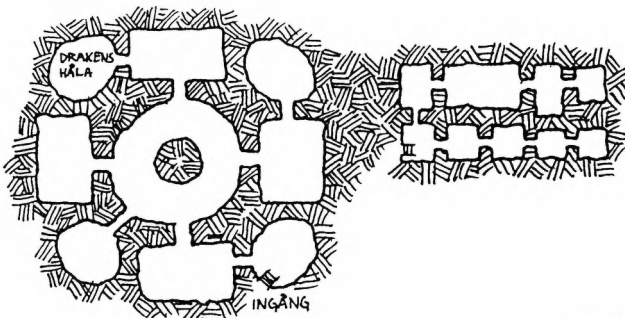
Torsen Komhjärte, riddare av Eimum-orden i Eivaalkulten. Med uppdrag att finna pergamentrullen med den sanna profetens namn på:

"Jag och min reskamrat, Matteus av Ednavos-orden, kom vandrande genom skogen och diskuterade hur vi skulle gå till väga för att få tag i det som vi sökte. När vi ser en riddare komma gående längs stigen. Han visade sig vara kronprins i något fjärran rike. Vi utbytte artigheter och hörde oss för angående den andra partens göranden. Han hade inte hört något om vår pergamentrulle men däremot om en drake som skulle finnas i skogen. Vi skildes åt och fortsatte vår väg, ner mot fälten. Där möttes vi av en springande, skrikande och mycket skadad alv. Matteus, som är en mycket mäktig magiker, gjorde vad han kunde för att hjälpa den stackars varelsen. Alven blev bättre men verkade ändå vara utom all hjälp. Vi lyckades dock ta reda på vad som hade hänt honom. Han var en budbärare som skulle ta ett smycke till alverna, men hade blivit attackerad och rånad av ett gäng orcher. Vi vandrade sedan vidare uppför några berg och ut på ett mindre fält, varifrån vi kunde sikta ett gäng orcher. Där mitt på fältet satt en dam och hennes tjänarinna. Vi hälsade på varandra och vi undrade vad hon gjorde här ute i vildmarken. Hon visade sig komma från Furste Ponhs hov, det hov jag tjänat innan jag gått över till att tjäna den sanna läran. Hon hade kommit för att söka rätt på

THARONS KARTA



GRUVORNA



mig! Och jag som försökt att lämna allt detta bakom mig. Vi beslöt att det var bäst om de slog följe med oss ett tag. Vad skulle jag göra nu?"

Tharon:

"Tillsammans med alverna och Zeargan var vi nu åtta personer. Angbor och Harwan hävdade fortfarande att det skulle finnas något av intresse på den högsta toppen, och eftersom det fanns ett högt berg söderut begav vi oss dit. Där fanns dock ingenting att hämta, så vi vände tillbaka mot den första bergskammen. På väg dit skymtade alverna tre orcher som följde oss på avstånd. På bergsryggen blev vi så vittnen till hur en krigarmunk munhögs med sin bror, vilken föredrog en annan tro. Efter en stunds smutskastning gav sig munkens bror av, och munken vände sig mot mig och erbjöd mig oändlig visdom. Han bjöd mig en dryck på drakblod, men mitt i ritualen blev hela följet anfallna av orcherna med förstärkning. Munken var dock allt annat än god, med sin dryck förhäxade han mig till en genomd mordgalen kartritare. Jag sökte upp mina följeslagare igen, för att försöka komma över ett svärd och börja mitt onda värv. De misstänkte dock att något var fel och var på sin vakt mot mig. Till slut fick jag dock en chans att rycka åt mig ett svärd ur Angbors packning, men Zeargan upptäckte mig och efter en vild jakt kunde han och Harwan fälla mig till marken, varpå Zeargan lade rabarber på mitt kartfodral. När jag åter kom på benen vandrade jag planlöst kring ett tag för att finna ett nytt vapen, men effekten började avklinga så smått. I mitt irrande hade jag nu nått ner till fältet igen, där våldsamma strider pågick. Efter ett tag vandrade jag ut på fältet och stötte på en magiker som lyckades häva förbannelsen. Ett stort tack till den mäktige Matteus!"

Torsen:

"Vi stötte än en gång på den skadade alven och Matteus gjorde allt för att lindra hans plågor. Detta var sista gången vi såg den arme alven i livet. Efter det så mötte vi en mycket mystisk "munk", har bar nämligen på ett stort svärd och hade ringbrynja på sig. Han urskuldade sig med att det var farliga trakter och envisades med att vilja frälsa oss. Förutom att vi redan hade funnit sanningen så tyckte vi att vi kände att detta var en ond man som vi absolut inte ville ha något att göra med. Då vi såg att det fanns orcher alldeles i närheten och eftersom vi hade damer att skydda beslutade vi oss för att inte söka strid.

Vi gick nu tillbaka över det stora fältet igen, efter det att vi träffat på prinsen igen och några dvärgar som beslutat sig för göra gemensam sak med honom samt jaga orcherna. De visade sig nämligen ha prinsens gemål som gisslan. Väl över fältet så begav vi oss till gruvorna. Jag beslutade mig för undersöka om där fanns några levande varelser, så jag begav mig ner. Väl nere i de fuktiga gångarna så fann jag att de beboddes av ett troll och dess intelligenta kompis. Kompisen påstod att det bodde en drake längre in i gångarna. Efter att ha tittat lite i de yttre gångarna så klättrade jag upp igen. När vi sedan lämnade gruvorna bakom oss så mötte vi en skum person, vilken visade sig vara bror till den mystiske munken som vi träffat tidigare. Han sa att han sökte sin bror och vi pekade ut var vi hade sett honom senast, i skogen på andra sidan fältet. Vi fortsatte, för att kort därefter möta ett sällskap av alver. Matteus diskuterade med dem och berättade om den skadade budbäraren som vi hade mött på. Då kommer ett till gäng, med människor denna gång. De visade vara kungens män och min gamle barndomskamrat Zeargan, som en gång räddat mitt

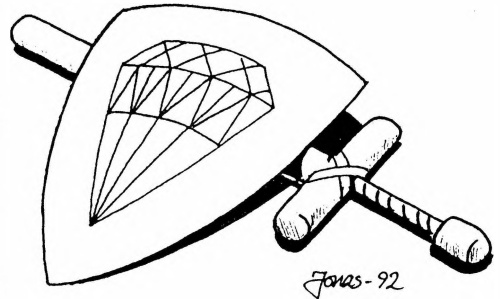
liv. Han hade precis oskadliggjort en förhäxad kartritare och var glad över att komma ifrån det hela utan skador. Damen drog iväg tillbaka till gruvorna, hon ville försöka få tillbaka en korb som hon matat trollet med. Den skulle tydligen vara farlig för obehöriga. Jag var alltså tvungen att försöka få tillbaka den. På vägen tillbaka så träffade vi på den omtalade kartritaren som Matteus tidigare hade löst ur förtrollningen."

Tharon:

"Nu ville jag naturligtvis få tag på mina kartor igen för att fortsätta mitt avbrutna arbete. På andra sidan fältet fann jag några rövare som kunde berätta att Konungens män begett sig till dvärgarnas gruvor. Jag styrde genast stegen däråt. Strax träffade jag Torsen, en mäktig krigare i Eimum-orden som bekräftade rövarens påstående. Väl framme vid dvärgarnas gruvor återfann jag mina följeslagare, och sedan jag lyckats förklara att jag inte längre var förhäxad återfick jag mina kära kartor. Man hade nu fått reda på att en drake tagit gruvorna i besittning, och för att dräpa den krävdes tre föremål, dels en silvermedaljong, dels de fyra delarna av ett pergament och dels en magisk dolk. Dolken fanns hos en fredlig druid, som dock bara släppte den ifrån sig om man kunde visa upp den rätta medaljongen. En vild jakt på föremålen följde, pergamentbitarna bytte ständigt ägare och orcherna lyckades byta en oduglig medljong mot alvernas formelsamling, som dock i sin tur var falsk! En annan anmärkningsvärd sak var att den förhatlige krigarmunken tydligen förpassats till ett betydligt varmare ställe av två till synes oskyldiga damer. Gissa om det värmdel! Synd bara att det inte blev jag som fick äran att göra det."

Torsen:

"När jag varit nere i gruvorna igen så var kungens män utanför och kartritaren hade fått sina borttappade kartor tillbaka. Efter att vi vandrat runt lite i skogen samt träffat på prinsen och dvärgarna igen så mötte vi ett band rövare som utgav sig för att vara fredliga vandrare. Vi utbytte lite erfarenheter och lät dem gå, de hade ju inte gjort oss något ont. En vandrare som gjorde sällskap med rövarna visade sig också vara förhäxad, men det fixade Matteus lätt."



Nu träffade vi på den gode och vise druiden, som vi skulle komma att ha mycket samarbete med. Han hade i sin ägo en del av pergamentet och lovade att ge oss det så fort vi skaffat de andra delarna. Trollet, som nu dök upp, kunde mot betalning och vår vänskap visa oss till två andra delar. Nu började det verkligen hända något, vi kunde ana en lösning på vårt uppdrag. Den sista biten skulle finnas gömd i det stora runda rummet nere i gruvan (där jag redan varit två gånger), så vi begav oss åter dit. Väl där så upptäckte vi att dvärgarna och prinsen gjort ett försök att bekämpa draken trots att de inte hade de nödvändiga föremålen. Prinsen var skadad och medans Matteus tog hand om honom så klättrade jag ner för tredje gången och kunde utan problem leta rätt på

den sista biten. Uppe ur gruvorna visade det sig att det blivit mörkt och det hade blivit svårt att urskilja personerna runt omkring. När vi nu läste på pergamentet så fick vi reda på att vår profet var en mumie och att det var vår uppgift att återuppväcka honom till livet."

Tharon:

"Tillsammans med Konungens män och Zeargan rände vi nu land och rike kring i jakt på pergamentbitar. Vi gick till och med så långt att vi allierade oss med en samling orcher, troll och en mumie, ledda av en nekromantiker. Vi fann dock inte det vi sökte, men orcherna påstod att dvärgarna hade en pergamentbit, så vi vände åter mot gruvorna. Ute på fältet skymtade vi så dvärgarna uppe i skogen utanför gruvorna. En av dem förlorade fattningen totalt och gick ensam till anfall mot hela vår trupp. Naturligtvis misslyckades han, och snart var dvärgen Malte förvandlad till en odöd dvärg i nekromantikerns våld. Uppe vid gruvorna stötte vi på den skadade kronprinsen, som var i stor avsaknad av sina magiska handskar, vilka draken införlivat i sin skatt.

En dumdristig hjälte åtog sig att för en större summa silver återhämta dem. Alla log vi i mjugg, för vi visste ju vad som hände med de som gick ner att möta draken utan alla erforderliga artefakter. Döm om vår, och särskilt prinsens, förvåning när hjälten strax var tillbaka, glatt viftande med handskarna och hojtade: "Här är dom! Var det något mer?". Konungens män lyckades även tillfångata fyra rövare, men den imbecille prinsen släppte dem fria igen!"

Torsen:

"Vi stog och betraktade pergamentet när ett helt följande av onda varelser dök upp. Där återfanns den ökände nekromantikern, hans odöda, orcherna och av någon oförklarlig anledning konungens män och Zeargan. Där fanns också mumien, vår profet, under nekromatikerns kontroll. Det blev oro bland de dvärgar och alver som fanns samlade utanför gruvan. Efter en kort överläggning så beslöt några av oss att slå oss ut och rädda vår profet. Vi rusade ut på öppen mark och lyckades, i ett obehagligt ögonblick, väcka vår profet, KARAKAMON, ur sin dvala. Matteus såg nu till att vi med magins hjälp förflyttade oss långt därifrån. Glädjen var stor och Karakamon gladdes över de återvunna krafterna. Nu återstod bara att bekämpa draken så att dvärgarna kunde få tillbaka sin gruva och Karakamon kunde få tillbaka spiran som draken hade. Men utanför gruvan fanns ju det onda anhanget. Dvärgarna gav sig av för att finna de sista artefakterna till draken fördrivning. Vi andra smög oss tillbaka till gruvöppningen, där det visade sig att nekromantikern hade blivit dödad av sina egna och de onda anhanget hade splittrats igen. Vi slog ihjäl några av de få orcher som fortfarande befann sig på



platsen och befäste öppningen i väntan på dvärgarnas återkomst."

Tharon:

"Flera äventyrare kunde inte vänta på att dvärgarna skulle återvända med de sista pergamentbitarna, så de begav sig ner i gruvorna för att strida mot draken. I omgångar återvände de, några med ett fåtal silvermynt, andra med allvarliga brännskador. Mörkret var nu kompakt, och i den bleka fullmånens ljus briljerade magikerna med sin eldmagi, som verkligen kom till sin rätt. Till slut återvände dock dvärgarna, och äntligen hade vi allt som behövdes för att förgöra draken. I en strid ström klättrade vi ner i gruvorna, och medans krigarna och magikerna gjorde slut på draken passade jag på att snoka runt i gruvgångarna och hittade slutligen in i drakens skattkammare där jag raskt fyllde fickorna med silvermynt. Där var också Zeargan och strax dök även Torsen upp. I och med drakens död så var också äventyret slut."

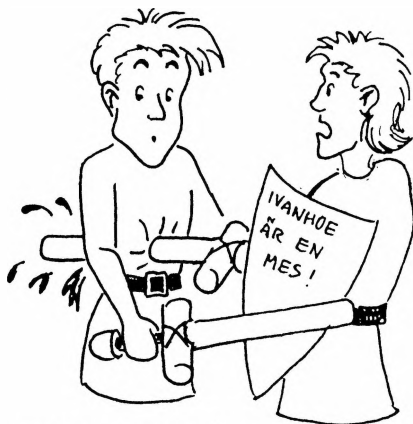
Torsen:

"När väl dvärgarna dök upp så hade alla de samlade ett kort rådslag, sedan bar det av ner i drakens gruvgångar. Karakamon, som var den mäktigaste av de församlade, började mässa en besvärjelse så fort han fick syn på draken, vi andra fick så gott vi kunde störa draken och hålla honom borta från Karakamon. Efter en hård strid så lyckades Karakamon stöta den magiska dolken i den förtrollade draken, som dog. Jag och Karakamon rusade in i drakens skattkammare för att söka efter spiran, den fanns dock inte där. Den hade hela tiden funnits i handen på draken. Dvärgledaren Barf, lyckades få tag i den och försvinna med sina dvärghärlare. Självt kom jag helskinnad ur äventyret med en

nätt summa silvermynt och en profet rikare."

En mycket lyckad dag tycker vi, Roland (Torsen Komhjärte) och Jonas (Tharon, kartritare).

Såhär helt "off the record" kan man ju nämna att druiden som bar den helt avgörande dolken lyckades tappa den under sina vandringar, men som tur var hittade han den själv ganska snart! Där var det nära att hela äventyret gått i stöpet! Han var inte den enda som tappade prylar, dagen efter återfanns handskar, klubbor, rustningsdelar, knappar mm.



ETT FRUSET VAPEN ÄR ETT HÅRT VAPEN...

SMURF - postspelet

Då var det dags för SMurf-partaj igen.

Tyvårr gjorde Magnus Cassersjö DIM, igen. Det var andra gången i rad för honom, så egentligen skulle han ha varit ute nu. Eftersom jag har mycket större DIM-problem i kampanj 2, och det börjar bli tunt med ersättare, får han dock en chans till (hörde du det Magnus! Skicka in draget nu!).

Så över till kampanj 2: 4 dimar den här gången. Det är jävligt kient. Eftersom intresset bland spelarna i den här kampanjen tycks vara mycket litet, har jag bestämt mig för att dumpa den, och starta en ny, med lite mer engagerade spelare. Till denna kampanj har Niklas Jansson, Emil Schön och Håkan Bjurström förtur. Ni kan starta om med er gamla by, eller skicka in en ny by. (Anledningen till denna förtur är att dessa var de enda som skickade in sina drag den här gången. Hade jag vart en mer godtrogen individ, hade jag kanske skyltt alla DIM på jul-posten, men idag är det den 5:e januari, och då brukar även de mest bortstrulade brev komma fram).

De reserver som finns, kan antingen skicka in nya byar, eller komma med med sina gamla. Jag vill dock att alla kvarvarande på väntelistan ska höra av sig, antingen per brev eller per telefon, så att jag vet att de är intresserade (Michael Berg: du är uppsatt på väntelistan, men jag har ingen by från dig).

Även nya spelare kan med fördel höra sig för om en plats i kampanjen, så skicka in en by nu, alla som suttit och väntat. Skriv också om ni vill ställa upp som reserver om ni skulle ha oturen att inte komma med.

Mer sorgliga nyheter: Morgan Johansson har inte tid att smurfa längre, ny reserv:
By 6 (Svampeby) Jan Balkestål 0243/83546
(Morgan, tack för att du ändå skickade in ditt drag!).

Spelarna i kampanj 1 verkade i huvudsak positiva till idén med smurfiga storkrapportr här varje drag. Eftersom jag lider av tidsbrist just nu, kommer de att börja först nästa nummer, dock.

Press:

(I bokstavsordning)

Gammelsmurf - Alla: Härmed smurfas att smurfdomstolen hos "Förslavade smurfers befrielsesmurf" har sammansmurfat och enhälligt smurfat Impotent till döden genom Smurfning.

Brottsmurfningen lyder "Smurf mot smurfigheten och "Smurfsmurf". Smurfen kommer att smurfas så snart den smurfade befinner sig inom räckhåll för smurfen. Det är varje smurfs smurf att se till att Impo Tent smurfas så fort som möjligt. Imperius Smart - Impo Tent: Vi missade dig förra gången men nästa gång ska du få göra skäl för namnet.

Smurfistan - Alla: Då Impoby gång på gång provocerat vår by har vi beslutat att krossa Impoby. Alla Impobys fiender är våra vänner.

Smurfistan - Alla: Köpes: 1-3 st belägringsmaskin(er).

Smurfistan - Svamphult: Är du med eller mot oss?

Peter - Alla: Hyggligt med press den här gången, men visst klarar ni av att skriva mer?

Ibland händer det att storkarna rapporterar fel angående truppers position på kartan (dvs att trupperna står på olika koordinater på dragresultatet och på kartan). I klartext; jag dabbar mig. I sådana fall gäller alltid det som står på era formulär...

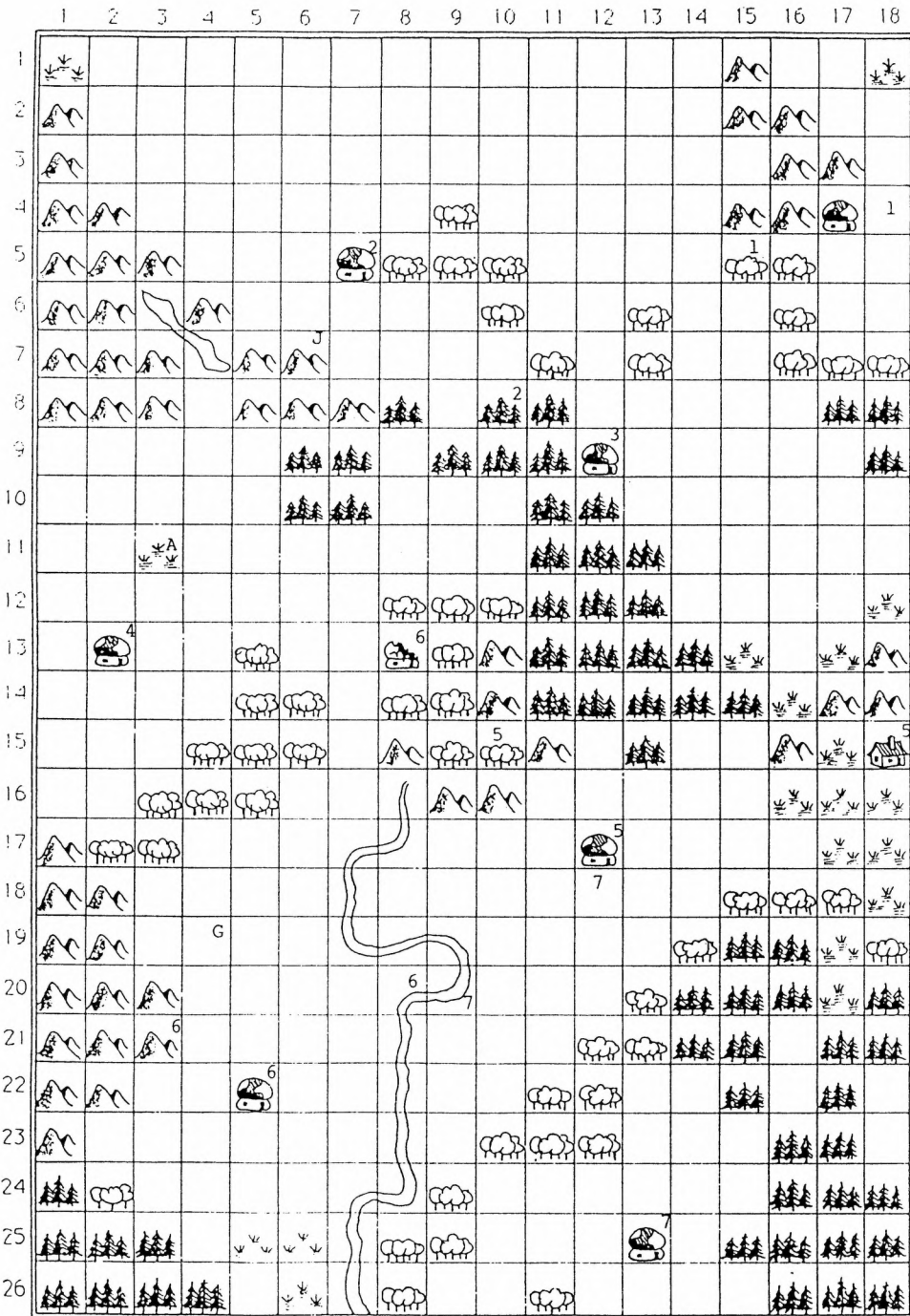
Jepp, då var det väl slutsmurfat för idag, skicka in era drag i tid, skriv mer press, osv, osv. Smurf!

Peter Lindgren
Kungsgatan 17
742 31 Östhammar

PS. Lite försenad press:

Anonym till by 6: Fint väder idag...

Blåskägg - Impo Tent: Du din osmurfige smurf. Vi ska smurfa till dig så du inte kan smurfa smurf något mer!



It's a Smurf!

DIPLOMACYTURNERINGEN PÅ DALCON -92

Den 3 - 6 januari 1992 så gick Dalcon av stapeln i Borlänge. En av turneringarna som spelades där var en Diplomacyturnering, med sammanlagt 37 deltagare och totalt 9 bord, alltså bara något sämre än Uppcon och Lincon.

Slutställningen i turneringen blev följande:

- 1.Hans-Eric Grönlund 38 poäng
- 2.Dan Hörning 34 poäng (bästa enskilda resultat)
- 3.Nils Lindeberg 34 poäng
- 4.Oskar Kinding 33 poäng
- 5.Erik Ny 32 poäng
- 6.Roland Isaksson 31 poäng
- 7.Henrik Johansson 31 poäng
- 8.Björn von Knorring 24 poäng
- 9.Reidar Magnusson 22 poäng
- 10.Stefan Karlsson 19 poäng

Poängsystemet gick i korthet ut på att spelarna när som helst före 1907 kunde enas om remi och deltagarna i remin fick dela på 24 poäng, alla fick dessutom poäng efter hur många s.c de hade då remin gick igenom.

Eliminering bestraffades med ett minuspoäng för varje år före 1907 som man blev eliminerad (eliminering 1905 gav alltså -2 poäng)

Här följer de bästa resultaten för varje land:

- Bästa England:Hans-Erik Grönlund 20 poäng
- Bästa Tyskland:Dan Hörning 19 poäng
- Bästa Ryssland:Stefan Björling 12 poäng
- Bästa Turkiet:Oskar Kinding 17 poäng
- Bästa Österrike:Hans-Erik Grönlund 18 poäng
- Bästa Italien:Niklas Jansson 11 poäng
- Bästa Frankrike:Stefan -karlsson 19 poäng
- Bästa Polen(snabbaste eliminering):Rick Bokström -4 poäng

Om man tittar på statistiken för Dalcon och jämför den med resultaten för Uppcon (Gränslandet nr 11) så ser man att Ryssland gick ovanligt uselt och hade ett medel på 2 poäng.

Bidragande orsak kan vara att Ryssland är ett vinna eller försvinna land, och då detta poängsystem bestraffar eliminering så skulle det kunna förklara saken, men det förklarar inte varför Tyskland och Österrike gick så mycket bättre.

Tyskland gick faktiskt exceptionellt bra och gick endast något sämre än Frankrike som än en gång befäster positionen som den säkraste poängplockaren.

Värt att notera är att Englands tabell ser rätt hyfsad ut, men då skall man komma ihåg att Hans-Eriks 20poängare som England och Reidar Magnussons 18poängare bär upp nästan hela den siffran ensamma.

England gick i övrigt nästa katastrofalt dåligt, får se om det är någon ny trend, som vissa tror.

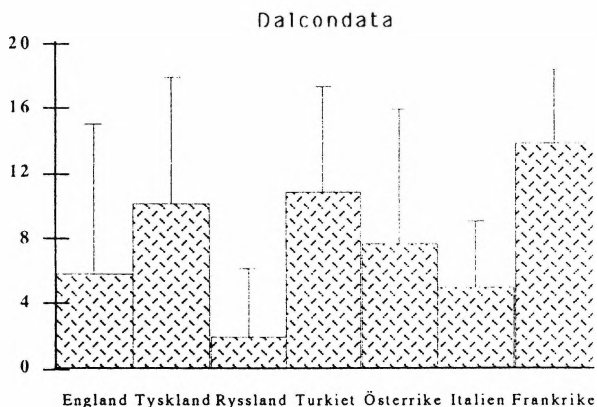
Men även Turkiets resultat är anmärkningsvärt högt men det var rätt ojämn spridning (från -1 till 17 poäng)

Frankrike är banans dominant, högt medelvärde och låg standardavvikelse, vilket stämmer med Uppcons siffror (Napoleon is back?).

Frankrike och Turkiet är de enda länderna som aldrig blev eliminerade, för Turkiet är det inte så märkligt, men då man konstaterar att England blev eliminerad 3 gånger så kanske ett eller annat ögonbryn höjs.

En annan intressant sak är hur många poäng de olika ländera totalt fick, här är de siffrorna: England 52 poäng, Tyskland 91 poäng, Ryssland 18 poäng(!), Turkiet 97 poäng, Österrike 69 poäng, Italien 45 poäng och Frankrike 124 poäng (!)

Staplarna anger medelvärdet och pilarna visar standardavvikelsen.



Krönika från Kharne - del 4

Resumé: Gryningsdolkarna har nyss utkämpat en svår strid mot några troll, och alvprästinna Silryana har blivit dödad. Nu ämnar man välsigna hennes grav innan man kämpar sig vidare söderut genom Bumulok-skogen.

"Försiktigt smög vi oss fram mot graven, det kunde ju tänkas att trollen var kvar och lurpassade på oss eller - hemska tanke - plundrade graven för att gnaga på benen! Där framme mellan träden skymtade vi den färska jordhögen, och gryningsljustet silade lättjefullt ner genom det täta lövverket för att glittra i morgondaggen. Allt såg ovanligt fridfullt ut. Tessinia välsignade snabbt graven varpå alla föll på knä i en bön. Vi tyckte oss höra Baldors milda stämma: "Även om vägen må synas dystert, fortsätt så ska ni få er belöning." Efter en kort stunds begrundande tystnad vände vi åter in i skogen.

Färden ut ur Bumulok-skogen blev hemsk. Hela tiden skymtade vi de fruktansvärda trollen, ibland var de framför oss, ibland bakom oss. Eller var det bara skogens skuggor och ljud som lurade oss? Tanaquil gissade på att det var Molwanh, vildmarkens gudinna, och hennes skogsandar som förvrängde våra sinnen. Hursomhelst så var alla mycket lättade när vi äntligen kom ut ur skogen. Glädjestrålade sprang vi ut i det höga gräset och buskarna, och skrämde upp fem stora strutslänkande fåglar, Quikaduer. Vi lyckades inte fånga någon, då de var alldeles för snabba för oss. Men vi behövde inte gå hungriga, i utkanten av Urtbos sädesfält vimlade det av kaniner som lycksaligt smaskade i sig av grödan. Efter en snabb jakt var det många som inte var så lycksaliga längre, vi fick ihop mat som skulle kunna räcka i tre dagar, och dessutom hade vi gjort bönderna en tjänst. Vilken jaktlycka!

Strax därefter var vi Urtbo, en stad som var nog så stor och imponerande som Biskot. Dessutom ligger den mycket vackert vid en liten smal, slingrande vik och med böljande åkrar och fält omkring. Tessinia besökte Baldors tempel och betalade tionde, medan Tanaquil tittade in i biblioteket. Resten av oss väntade otåligt - i New Qyl låg ju 250 guldmynt och väntade på var och en av oss! Till slut lyckades vi övertala de "intellektuella" att inte utforska hela Urtbo, och snart var vi på väg mot New Qyl igen. Frågan var bara vilken väg vi skulle ta, landsvägen var otvivelaktigt snabbast, men samtidigt inte särskilt intressant. Vi beslöt oss därför för att ta vägen genom Apanagan-skogen för att vidga våra vyer. Ingen av oss visste nämligen vad som kunde döljas i den stora skogen, för stor var den sannerligen. Visselvind beräknade att det skulle ta oss nästan fem dagar att ta oss igenom den, förutsatt att vi inte blev sinkade av någonting. Det var med blandade känslor vi lät oss uppslukas av den dunkla skogen, vi mindes blott alltför väl vad som hänt i den förra skogen vi färdats igenom. . ."

JÄGERSRO Omg 5

Innan vi börjar med förra omgångens lopp, så vill jag bara påpeka till de som anmält sig till Jägersro och inte hört något från mig att om fyra lopp, dvs två omgångar, så är första säsongen slut, varför ni får vänta till andra säsongen att tävla med era hästar. Till Niklas Jansson vill jag meddela att jag tyvärr har förlagt mina regler, men Calle Höglund har ett ex, annars så har troligen också Roland kvar sitt ex, som publicerades i GL, jag föreslår att du pratar med dessa om reglerna.

Dessutom har säsongens första DIM ägt rum. Stall 4 (Fredrik Säterby) skickade inte in något drag. Hoppas bara att han inte föråtit sig under julhelgen.

Över till loppen:

LOPP 4: ARINGARNAS DERBY

Toto: 11 (The Real Sweet Sue) 200 (1), 300 (2), 800 (3), 200 (5), 100 (6), 500 (7); 31 (Black Dragon) 300 (1); 51 (Ripoff) 100 (1), 200 (5), 500 (7); 61 (Ego Boy) 400 (1), 100 (6); 71 (Sunray) 100 (6) (Inom parentesen står stalllets nr)

Summa Toto: 3800 + vinstpott på 1500 = 5300

Loppets förlopp: Lightning startade snabbast och drog tillsammans med Sunray ifrån det övriga fältet, dock så avancerade snart The Real Sweet Sue upp i ledning. Glädjen blev dock kortvarig då Sunray passerade. När de kom in i tredje kurvan så hade även Lightning gått förbi och gått upp i ledning igen. Denna ledning utökades gentemot Sunray och resten av fältet, MEN inne på upploppet så hände en katastrof: Jockeyen trillade av hästen och den hägrande vinsten försvann. Efter denna sensation så kom The Real Sweet Sue och Sunray i mål. Sweet Sue var något före. Klart distanserade kom Ego Boy i mål som trea och Ripoff som fyra.

Slutresultat: 1 (40000) The Real Sweet Sue. 2 (15000) Sunray. 3 (10000) Ego Boy. 4 (5000) Ripoff

Totoresultat: 500 (1), 800 (2), 2000 (3), 500 (5), 300 (6), 1300 (7)

LOPP 7: FÖRHÄSTARSOMEJ VUNNIT

TOTO: 11 (Fux) 500 (2); 12 (Lord Soth) 100 (6); 21 (Pirates Dream) 200 (2); 31 (Black Goblin) 100 (1); 41 (Lightning) 100 (4); 51 (Ripoff) 200 (5); 61 (Lalande) 2000 (1), 200 (5), 100 (6), 100 (7); 71 (Sunray) 900 (1), 100 (2); 72 (Rapid) 1000 (1), 100 (3)

Summa Toto: 5700 + vinstpott 1500 = 7200

Loppets förlopp: Lightning tog återigen en bra start, denna gång med ny jockey, och drog ifrån följd av Fux. Efter ett tag gick Fux om, och tre låg först Black Goblin, sedan Pirates Dream och snart avancerade Yellow Streak framåt, så småningom även upp i ledning. När hästarna kom in på upploppet var det stenhårt mellan Yellow Streak, Fux och Lightning. Fux vann mycket knappt före Lightning som var knappt men klart före Yellow Streak. Fyra kom Lalande och femma Ripoff.

Resultat: 1. (15000) Fux. 2 (10000) Lightning. 3 (5000) Yellow Streak. 4 (3000) Lalande. 5 (2000) Ripoff

Resultat Toto: Stall 2 får 7200!

Auktion:

9. CASTOR: Stall 3 (6200)

10. POLLUX: Stall 1 (12001)

Därmed har vi följande situation för stallen:

1. **ETERNALQUESTRIANS**7 Hästar, Behållning: 15499, 4 vinster

2. **TOOBADHOTOSHOT**: 4 Hästar, Behållning: 15500, 1 vinst

3. **BLACKGOBLINSTABLE**: 4 Hästar, Behållning: 2500, 0 vinster

4. **RORY SHORSERY**: 2 Hästar, Behållning: 37900, 1 vinst

5. **KLAPP & KLANGAB**: 3 Hästar, Behållning: 8500, 0 vinster

6. **TOPPGALOPPAB**: 4 Hästar, Behållning: 6800, 1 vinst

7. **WAHRNERS** 3 Hästar, Behållning: 18300, 0 vinster

Till det nya draget:

Ingen mer auktion denna säsong.

Anmälda lopp 8: För alla hästar

11. Lord Soth (3), 12. The Horse With No Name (3), 13. Fux (3) (en seger), 21. Back To Siberia (2) (en seger), 22. Månglans (3), 31. Black Goblin (2), 32. Black Dragon (4), 33. Troll-Lord (3), 61. Lalande (5), 71. Sunray (4), 72. Rapid (3), 73. Yellow Streak (2)

Anmälda lopp 9: GRAND PRIX. För hästar som vunnit.

11. The Real Sweet Sue (4) (2 vinster), 12. Skuggfaxe (2), 13. Fux (3), 21. Back To Siberia (2), 41. Big Mac (3), 61. Snabbsomvinden (2)

(Plus ev. vinnande häst från lopp 8)

Nya lopp:

Lopp 10: För alla hästar. Avgift: 2000. Priser: 30000-12000-6000-3000

Lopp 11: 5-åringarnas stora pris. Avgift: 3000. Priser: 50000-25000-15000-7500

(Lopp 10 är på 2 varv)

Press:

Eternal Equestrians—BjörnGillar du mycket press?

Björn — Et. Eq. Visst gör jag det, skriv press!

Eternal Equestrians—RolandOm det blir kopiering som i nr 12 i fortsättningen kan ju ingen läsa min underhållande press.

Björn — Dan: Till en del beror det på datans färgband. Denna gång skall det nog gå att läsa.

Eternal Equestrians—Alla: Ingen som vill låna mig pengar mot skäligen ränta?

Eternal Equestrians—Klapp&Klang AB: Hur går "våra hästar vinner allt" ihop med ert resultat på 0 vinster?

Eternal Equestrians—WährnerDet här är nostalgik för mig också! Vad gjorde man inte för att få spela Jägersro? Jag förstår helt ditt våld mot din lillebror.

Währner — AllaDet här går ju inte så bra. Är det någon som har lite självlysande sockerbitar till salu?

Björn — Anton: Hästarna är som de är, och kan inte ändras när de väl startats. Tyvärr.

Björn — Jakob: Anledningen till att du hade så lite pengar var att du dels hade minus på ditt konto innan, och dessutom så tog jag mig friheten att anmäla en häst till när du hade pengar.

Dopingkommissionen—Toppgalopp AB: Det här måste vi nog undersöka djupare. Se bar hur framgångsrika vi var i hockey. Få se här... Mach II... intressant. Vi återkommer.

GaloppkommissionenEfter ett anonymt tips så har vi utfört en razzia i Eternal Equestrians stall. Inget misstänkt kunde dock påvisas.

Tack och hej, Leverpastej! SL:

BJÖRN WESTLING

VAGLÄNGDSG 35

50246 BORÅS

TEL. 033-13 56 88



SAGAN OM BELGARION

För sju tusen år sedan levde ännu de sju gudarna och jordens folk i fred. Det dröjde dock inte länge förrrens guden Torak kände maktbungen i sin själ och stal sin broder Aldurs märkliga sten. Torak flydde med den levande stenen, vars makt utsträtt många stora underverk. De övriga gudarna lät dock icke Torak komma ostraffat undan utan de och västerns folk drog i krig.

Torak använde då stensens makt mot dess moder, jorden, och skilde angaraternas - sitt folks - riket från västern.

När stensens kraft skadade jorden vände den sig dock mot Torak och brände honom svårt. Torak gömde stenen utom räckhåll för de andra gudarna men utan att själv kunna använda den då stenen nu blivit hans förrä.

Länge sökte västerns folk efter en väg till stenen och slutligen lyckades Belgarath, besvarjaren - Aldurs egen lärjunge själva tillbaks stenen.

Så sattes de Västra Kungadömenas folk att skydda stenen för Torak. För så länge stenen är i säkert förvar sover Torak, men Toraks lärjungar söker stenen för att väcka sin herre.

* * * * *

Den unge förkopparen Garion känner dock inte till så mycket om dessa legender och även om han gjort det skulle inte trott på dem.

Trots det blir han plötsligt tvungen att hastigt lämna sin trygga hemvärld i sällskap med sin faster Pol, smeden Durnik och en gammal luffare, Onkel Varg. Snart ansluter sig två andra märkliga personer, en jätte till karl som heter Barsi och en listig liten man vid namn Silke.

Detta märkliga sällskap reser så genom De Västra Kungadömena, träffar personer och upplever platser Garion aldrig hört talas om och ju längre de reser genom farofyllt land med strider och dråp, desto hårdare står det för Garion att Onkel Varg slämma följe desperat letar efter någon eller något som absolut inte får vara försvunnet!

Till Garions stora förtret är det dock ingen som vill berätta något för honom, trots att de reser hundratals fjärdingsväg och när han till slut får veta allt kan han inte tro på det.

Garion har ganska stora likheter med Tolkienens ring-trilogi, men inte så stora att de stör berättelsen. Författaren har lyckats ganska bra med att skildra de olika miljöerna och personerna. Särskilt dialogerna tycker jag är bra och ger på ett tydligt sätt de olika personerna sin speciella karaktär.

Garion är den person som är tydligast beskriven, då man får följa hans tankar och känslor.

Även om böckerna inte kan mäta sig med Tolkienens när det gäller att beskriva fiktiva länder, och trots att hela idén känns igen lite svagt så är böckerna bra och innehåller en hel del saker som skilljer dem från Tolkienens vilket gör att de inte känns gamla eller tråkiga när man läser dem.

Serien består utav "Stenens väktare", "Profetians tid", "Besvarjarnas kamp", "Fivans drottning" och "Ödets fullbordan".

The TWILIGHT CASINO

- Mina damer och herrar, jag har den äran att få presentera Gränslandets nyöppnade och extremt luxiösa casino, The Twilight Casino. Här kommer vi att ha öppet för var och en. Alla är välkomna att satsa sina surt förvärvade slantar, utan att eventuella myndigheter kräver någon tribut på edra vinster. Välkomna!

The Twilight Casino är ett nytt litet postspel som jag kommer att hålla här i Gränslandet. Spelet är, som ni förstår, Roulette. Alla som vill vara med startar med 10 Ecú, valutan som används på casinot. Den som vinner mest, i förhållande till mängden satsade slantar, är vinnaren i det aktuella numret. Men det kommer också att finnas en maratontabell med de som vunnit mest genom tiderna. Om man skulle bli av med alla sina 10 Ecú, så kan man börja om igen, om man vill.

För att deltaga är det bara att kopiera, rita av (hela eller delar) av spelplanen brevid och sedan ta en röd penna och rita dit en cirkel där man sätter sina pengar. I cirkeln fyller man sedan i hur mycket man satsar. Här brevid finns också en tabell över hur mycket man vinner.

Ett nr (Plein) är alltså om man satsat på speciellt nummer, t.ex. 3 Ecú på 18. Vilket skulle ge $3 \cdot 36 = 108$ Ecú tillbaka.

Två nr (Cheval) blir om man lägger en insats på linjen mellan två nummer, t.ex. 4 Ecú på linjen mellan 14 och 17, vilket skulle ge $18 \cdot 4 = 56$ tillbaka.

Tre nr (Transversal) är då man lägger längst ut på en rad. T.ex. på linjen mellan 16 och 1:a 12. Detta täcker alltså upp 16 - 18 och vinsten blir 12 gånger satta pengar.

Fyra nr (Carre) är alltså då man lägger sin insats på ett kors mellan fyra olika nummer. T.ex. i korset mellan 29, 30, 32 och 33. Vinsten om man skulle ha satsat 2 Ecú där när rouletten visar 32 blir $2 \cdot 4 = 8$ Ecú.

Sex nr (Simple) är då man lägger på ett kors ute till kanten så att man täcker upp två

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

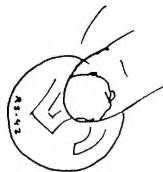
- Ett nr - 36*insatsen tillbaka
- Två nr - 18*insatsen tillbaka
- Tre nr - 12*insatsen tillbaka
- Fyra nr - 9*insatsen tillbaka
- Sex nr - 6*insatsen tillbaka
- Tolv nr - 3*insatsen tillbaka
- Arton nr - 2*insatsen tillbaka (+Udda / Jämn, Vit / Grå)

V = Vertikal

"transversaler". Vinsten blir, om något av de sex numrerna slår in, alltså 6*insatsen.

Tolv nr (Dussin eller Kolonn) har två alternativ. Det ena är att man satsar på något av de tre "dussin" som finns 1:a, 2:a eller 3:e. Man ritar då bara i den avsedda rutan (inte på någon linje). Det andra är att man satsar på en av de tre vertikaler (kolonnerna) V1, V2 eller V3. Vinsten i samtliga fall blir 3*insatsen.

Arton nr blir det när man satsat på Udda, Jämmt, Vitt, Grått, 1:a 18 (hälften) eller 2:a 18. Här får man bara tillbaka dubbelt så mycket som man satsat.



- Mina damer och herrar skynda er med era insatser....

KLOTTER



Vilken polis
kan ringa mig / Jonas B

VAD HAR TJEJER
I UNDERKLÄDER I GL
ATT GÖRA? (NR 12)
JAG HAR VISSERLIGEN
INGET EMOT DET, MEN
PASSAR INTE DE BÄTTRE
I ANDRA TIDNINGAR?
(HAR ÄVEN SETT LIKANDE
BILDER I RFA.)

Erik L

- Vill du att jag skall svara
så skriv till brevsvalten!



Ragnus är
starkast!

Tack till Tommy F
som räddat
Gladiatorspelen.

BRA ENKÄT!

NYHETER FRÅN GRÄNSLANDET

WHITE DRAGON

White Dragon är en databas som är situerad någonstans i Stockholm. Basen behandlar alla sorters spel, som t.ex. diskuterar postspel, rollspel, levande rollspel m.m. Så om du har ett modem till din dator så tycker jag att du skall ringa:

08-612 4247

Och bekanta dig med de som finns där. Killarna från Avgrunden, medlemmar i Seregon och SWORDS tillsammans med några enstaka Gränslandetläsare finns där redan. Hitta gärna på ett alias som du använder i basen, en karaktär i ett rollspel kanske.

Mvh Tolroth Maugaron

POSTSCRIPTUM

Calle Höglunds och Per Westlings lilla fansin, denna gång med listor på 62 olika postspel och 180 Diplomacyvarianter, har nu kommit ut med sitt andra nummer. Nummer två kostar 8:50 och kan beställas från Calle.

Calle Höglund
Örslösa Bergsgården
531 97 Lidköping

POSTSPELS-SM I DIPLOMACY

Har nu kommit igång med sina första partier, om du vill vara med så är det bara att anmäla dig till Björn (von K.) eller Hanz, se adresslistan och förra numret.

AD ARMA !

Om du vill spela, så tycker jag att du skall kontakta Tron, för i Ad Arma finns det många lediga platser i flera spel. T.ex. Sopwith, Diplomacy, United, Machiavelli, Axis & Allies och Tikamp.

Tron E. Nerbø
PB 1330
6401 Molde Norge

GAMEAID

GameAid är ett blad som kommer att komma ut en gång i månaden, fullspäckat med annonser, reklam och spelnyheter. Det går att prenumerera eller att hämta ett ex i din spelbutik. Prenumerationspris: 40:-.

Martin Lindholm
Ekbacken 5
374 50 Asarum

OERNCON VI

Gameboards & Broadwords egna konvent i Östersund kommer i år att hållas den 6-8 mars. Det kommer att anordnas ett antal rollspels och brädspels turneringar, men också auktion och rollspelsteater (?). Sista anmälningsdag är den 20 februari. Skicka efter mer information från:

Magnus Olsson
Allégatan 21
831 37 Östersund

AVCON

AvCon, som arrangeras av föreningen Avgrunden, kommer att starta ett öppet Stockholmsmästerskap i diplomacy. AvCon 0.2 blir den 16 feb kl. 11.30 i Kristineberg och det stora AvCon (1.0) blir den 18 juli kl. 10.00 och kommer att vara en delturnering i Svenska Diplomacyrallyt. Anmälan till och mer info till:

Dan Hörning
Box 25006
100 23 Stockholm

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