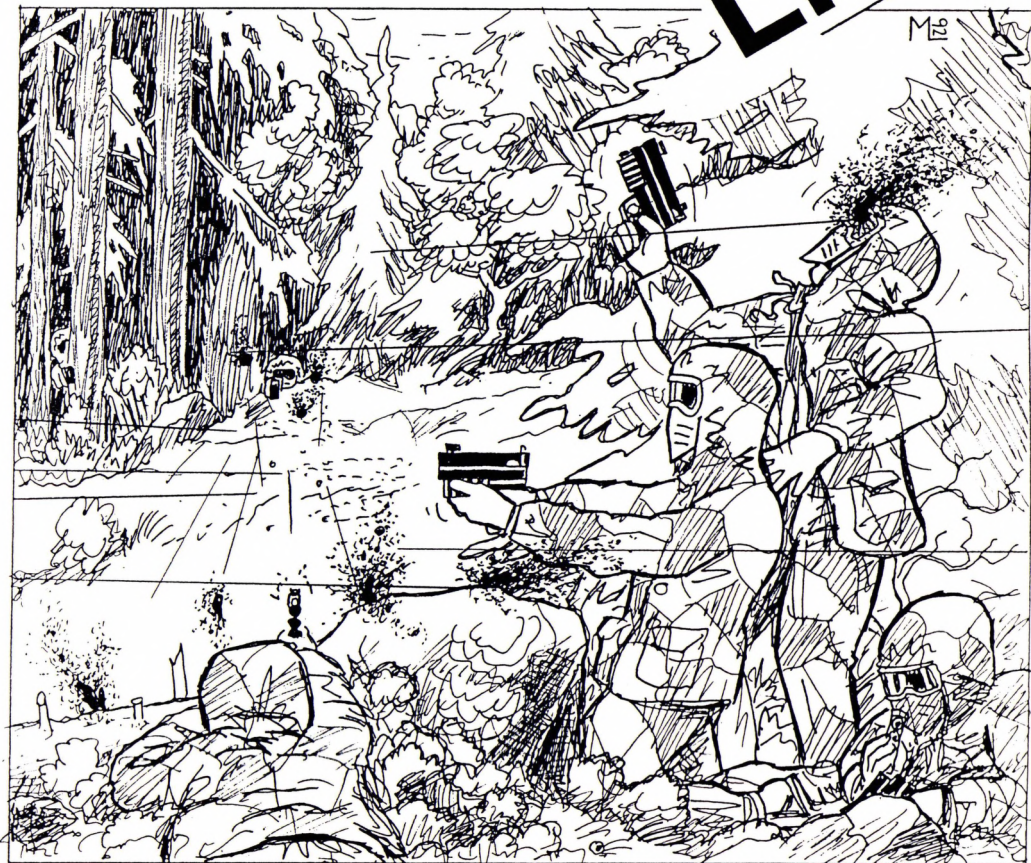


Nr 17 (nr 5 1992) Juli

LIVE!



GRÄNSLANDET är ett fansin för postspelsintresserade.

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

GRÄNSLANDET, c/o Roland Isaksson, Tvillingvägen 13,

144 64 Rönninge och tel.nr: 0753 - 57401 (Hem: 18.00 - 22.00), Arbete:

08 - 7448937 (8.30 - 15.30). Postgiro till Roland Isaksson är 690427-0359.

Framsidan är tecknad av: Magnus Lindström

Övriga illustrationer: JONAS NELSON, ROLAND ISAKSSON, FRUK TÖRNKVIST

Deadline för nästa nummer: Alla spel: 21 Augusti.

Spelredarna, Casino och övrigt: 28 Augusti.

Motto: "Fantasi är viktigare än kunskap"

Albert Einstein

LEDARIN

Detta numret kommer att gå till världshistorien som det sämsta numret hittills, dvs om ni inte tycker om levande rollspel och rapporter från dessa. Längre bak så kommer ni nämligen att finna ett antal sådana.

Sedan senaste numret har det varit "mycket" hela tiden. Lives och konvent har avlöst varandra. Inte nog med att man har haft mera att skriva om, man har haft mindre tid att göra det också. Sen, precis efter deadline, så blev jag sjuk och gjorde nästan ingen nytta. När jag väl blev frisk igen och tänkte börja skriva igen, ja då går musen till datorn sönder. En Macintosh utan mus är fullständigt handikappad. Tackvare Olle Sundblad så dröjde det "bara" en vecka innan jag fick händerna på en ny. I Stockholm verkar möss vara en stor brist vara, slut överallt. Jag försökte ett tag att laga den själv, men när jag inte kunde få tag i reservdelar (varken från Apple eller Elfa) så gav jag upp.

Jag passar nu på att tacka alla er som har skickat vykort till mig, TACK! Det är alltid lika trevligt att få.

Nu så kommer vi (Jag, Magnus, Fredrik Säterby, m.fl.) att åka till Visby och Medeltidsveckan. Det kommer säkerligen att bli kul och intressant. Rapport från våra äventyr i det gamla Visby kanske dyker upp i nästa nummer. Där kommer det också att finnas reportage från bl.a. LinCon och ArCon (norskt konvent).

Tyvär så missar jag nu Dala-Dippen i Borlänge, eftersom jag åker till medeltidsveckan samtidigt som den går. Men ha det så kul ni som åker!

Med förhoppning att ni skall uppskatta era framtida liv,

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.

Johan Almqvist, Runbrov. 15, 746 32 Bålsta, 0171 - 58553, K: -20:-.
Henrik Alpsten, Forellgränd 18, 175 47 Järfälla, 0758 - 12782, K: 11:-.
Per-Ingemar Andersson, Landstormsv. 36, 702 27 Örebro, Tel?, K: -10:-.
Fredrik Appelberg, Spettv. 15, 175 15 Järfälla, K: -33:-.
Jan Balkeståhl, Engelbrektsg. 16 a, 781 50 Borlänge, 0243 - 835 46, K: 90:-.
Jonas Bergsten, Långg. 98, 582 67 Linköping, 013 - 152294, K: -21:-.
Jörgen Bergqvist, Utmarksstigen 80, 871 40 Härnösand, 0611 - 14067, K: 5:-.
Lennart Borg, Eskaderv. 34 6 tr, 183 54 Täby, 08-7564206, K: 45:-.
Borger Borgersen, Bølerskrenten 24, N - 0691 Oslo 6, Norge, B
Martin Brodén, Sandstensv. 11, 136 51 Haninge, 0750 - 28408, K: 12:-.
Magnus Cassersjö, S. Esplanaden 31, 343 32 Älmhult, 0476 - 10407, K: -8:-.
Christer Carlsson, Snäppv. 64, 198 00 Bålsta, 0171 - 57534, K: 0:-.
Jonas Ekstedt, Slånårväsv. 9, 182 36 Danderyd, K: 35:-.
Mattias Engelbrand, Ekuddsv. 1 4 tr, 131 38 Nacka, 08 - 7184939, K: 20:-.
Erik Eriksson, Månskensg. 18 a, 802 74 Gävle, 026 - 145431, K: 42:-.
Ingemar & Alexander Eriksson, Champinjonv. 6, 611 63 Nyköping, 0155 - 210309, K: 20:-
Tommy Fransson, Stupv. 6 3 tr, 147 52 Tumba, 0753 - 32833, K: 95:-.
Joakim Hall, Hovmansgård Tävelsås, 355 90 Växjö, 0470 - 681 63, K: 50:-.
Calle & Henrik Höglund, Örslösa Bergsgården, 531 97 Lidköping, 0510 - 12450, B
Dan Hörning, Box 25006, 100 23 Stockholm, 08 - 6566783, B.
Niklas Jansson, Malmg. 19 5 tr, 777 31 Smedjebacken, 0240 - 71718, K: 9:-.
Hanz Johansson, Norra Ersmarksg. 64, 903 44 Umeå, 090 - 124318, K: 8:-.
Morgan Johansson, Lillkärr Södra 138, 425 31 Hisingskärra, 031 - 571095, K: 13:-.
Mikael Jonsson, Orrviken 4708, 831 94 Östersund, 063 - 40134, K: 15:-.
Oskar Kinding, Odlingssv. 14a, 183 34 Täby, 0762-51302, K: 25:-.
Björn von Knorring, Östra Slottsg. 14 a, 753 10 Uppsala, 018 - 692025, K: 0:-, G:4.
Tomas Larsson, Skogsv. 4, 293 73 Jämshög, Tel. ?, K: 10:-.
Olov Liljeborg, Poste Restante, 750 26 Uppsala, Tel: Har inget!, K: 0:-.
Erik Lindblom, Västarhult, 577 92 Hultsfred, 0495 - 60361, K: 12:-, G: 6.
Nils Lindeberg, Vindhemsgr. 29, 752 27 Uppsala, Tel. ?, K: 45:-.
Dan Lindman, Tömv. 3a, 175 38 Järfälla, B.
Magnus Lindström, Klyvningsv. 31, Norsborg, 0753 - 78229, G: 10.
Peter Lindgren, Kungsg. 17, 742 31 Östhammar, 0173 - 17254, K: -13:-.
Daniel Lundgren, Tomv. 17, 184 92 Åkersberga, 08 - 7329168, K: -5:-.
Magnus Lundgren, Berghöjdsg. 12, 422 49 Hisingsbacka, 031 - 552764, K: 11:-.
Daniel Markstedt, Vaksalag. 19 5 tr, 753 31 Uppsala, Tel: 018 - 128733, K: -15:-.
Tron E. Nerbø, PB 1330, 6401 Molde, Norge, K: 15:-, B.
Jonas Nelson, Forskarbacken 7-213, 104 05 Stockholm, 08 - 156685, K: 0, G: 10.
Björn Nilsson, PI 1082 Duckemåla, 370 12 Hallabro, 0457 - 53125, K: -10:-.
Daniel Nilsson, PL 3467, 140 41 Sorunda, 0753 - 40501, K: 2:-.
Thomas Nilsson, Lundenv. 11 a, 541 39 Skövde, Tel.?, K: 40:-.
Tor Nordkvist, Röde backs väg 8, 439 00 Onsala, Tel?, K: 7:-.
Erik Ny, Fältv. 12, 781 61 Borlänge, 0243 - 27360, K: 66:-.
Johan Okker, Ringstedsg. 28, 164 43 Kista, Tel?, K: 0:-.
Anton Palfi, Box 25, 374 03 Trensum, 0454 - 61494, K: 47:-.
John Robillard, Sundsg. 26, 871 40 Härnösand, 0611 - 10951, K: 17:-.
Kim Rosenberg, Valhallav. 20, 194 54 Uppl.-Väsby, 08-59080596, K: -15:-.
Robert Ryström, SPP, Box 294, 731 26 Köping, Tel?, K: -25:-.
David Samuelsson, Sötriskest. 3, 611 63 Nyköping, Tel?, K: 35:-.
Emil Schön, Viskg. 38, 252 47 Helsingborg, 042 - 137356, K: 55:-.
Richard Simmons, Mercuriusv. 12, 761 64 Norrtälje, 0176 - 15183, K: -26:-.
Henrik Skoog, Affärgsg. 9a nb, 943 00 Öjebyn, 0911-60584 (helg: 0911-55307), K: 40:-.
Joakim Spångberg, Torgilsg. 16c, 50240 Borås, 033-117221, B.
Åke Storm, Askungev. 11, 175 70 Järfälla, K: 45:-.
Fredrik Säterby, Sven Beckmansv. 35, 196 31 Kungsängen, K: 140:-.

Fredrik Thid, Stödehus F1, 860 13 Stöde, 0691 - 10928, K: 6:-.
Lenni Tolander, Blåtofta, PL 417, 520 42 Mojärn, 0923-50055, K: 45:-.
Erik Törnkvist, Axtorp 4450, 260 80 Munka Ljungby, 0431 - 30822, K: 17:-.
Tomas Uuttu, Lillekärra södra 38, 425 31 H-kärra, Tel?. K: 35:-.
Jakob Wallgren, S:t Göransg. 153 10tr, 112 51 Stockholm, 08 - 656 6506, K: 0:-.
Björn Westling, Våglångsg. 35, 502 46 Borås, 033 - 135688, K: 63:-, G: 2.
Per Westling, c/o Lindh, Rydsv. 48 c, 582 48 Linköping, 013 - 172980, B
Per Wetterstrand, c/o Pettersson, Brunkebergsg. 3c, 416 62 Göteborg, 031 - 847442, K: 5:-.
Jesper Währner, Föllingebacken 33, 163 65 Spånga, 08 - 7616673, K: 30:-.

= 64st

ANNONSPRISER

Priset på att sätta in en annons i Gränslandet kan variera, men i princip så gäller följande:
Halv sida: 20:-, hel sida 50:-, hela baksidan 100:-.
Men, annonserar du för något som du inte tjänar något på (t.ex. ett ideellt postspel), så kan det mycket väl bli gratis. Ring och fråga!

GRÄNSLANDET SPECIAL

I september så kommer ett specialnummer av Gränslandet att komma ut. Det kommer att bli en samproduktion med en mängd personer i postspelshobbyn, som kommer att innehålla bl.a. presentationer av fansin, postspel, historia etc. Detta på grund av att SVEROK har utsett Gränslandet till att bli ett av några fansin som skall få bli upptryckt i fler ex och utskickat till alla Sveriges rollspelsföreningar tillsammans med en sändning av Signaler Från SVEROK. Om du vill bidra med något till detta specialnummer, så kontakta mig!

Annonserna som publiceras i specialnumret, kommer att kosta minst dubbelt så mycket. Men jag kommer att göra så, att alla pengar jag får in på annonser i det numret går oavkortat till extra gratisnummer som jag sedan kommer att skicka ut till diverse (förhoppningsvis intresserade) personer.

Vissa kan visserligen få dispens, men diskutera det med mig först!

Förresten, har du någon idé om vad specialnumret av Gränslandet skall kallas?

INKOMMANDE

BJÖRN WESTLING: "På ArCon såg jag annonser där en norrman efterlyste spelare till sitt postspel Domination. Jag skrev upp adressen någonstans, men har naturligtvis slarvat bort den. Om jag hittar den så kan jag ge den till dig, så att du kan be honom byta namn på det. (Såvida inte du inte har något emot att någon tar namnet)."
"Oj vad länge man får vänta på nästa GL, UppCon är ju först i September :-)"

- R: (Björn hittade adressen, och ringde mig). Tack, Björn! Jag har nu pratat lite med Olle och han tyckte också att jag skulle ta och kontakta normmannen ifråga. Så jag skall nu skriva till honom.

Men AvCon och Fantastika då? :-)

LEVANDE ROLLSPEL

BJÖRN WESTLING: "LIVE! Oj, vad jag skulle vilja prova på, men ännu har jag varken haft tid och/eller råd, ej heller utrustning för att vara med!"

- R: Levande rollspel rekommenderas verkligen! Börja med att göra några enkla grejor och kläder samt låna lite av kompisar etc. Tillverkar man sedan lite till varje Live så har man till slut en fullständig dräkt och lite olika alternativ. Och kom ihåg att ta reda på reglerna för hur ett vapen får se ut innan du sätter igång att tillverka ett. Fråga arrangören.

JONAS NELSON: "Levande Rollspel har fått ett väldigt uppsving på sista tiden. Numera är det nästintill omöjligt att hålla koll på vilka "Live" som är på gång och vilka man eventuellt vill delta i. Därför undrar jag om det finns intresse för ett enkelt "Live-fansin". Det skulle bara vara ett fåtal sidor (4-12 kanske), men i gengäld komma ut ungefär en gång i månaden. Tänkbart innehåll skulle vara en "Live-kalender" över de kommande Live, rapporter från diverse Live, förslag på enkla äventyr för nybörjare som vill sätta upp ett eget Live, idéer och mönster till Live-kläder, rustningar, vapen

och rekvisita, recept på medeltida mat och dryck mm.

Ett sådant fansin kräver ett stort deltagande från läsekretsen, och framför allt från de som arrangerar Live. Själv kan jag eventuellt tänka mig att stå som redaktör, men om någon annan känner sig manad så gärna för mig.

Ett alternativ vore att köra en sådan grej som subfansin i t.ex. GL, dvs om Roland tycker att det vore värt att offra dessa sidor och dessutom riskera att få en ökad läsekrets. Jag antar att det finns många som inte läser GL som skulle vara intresserad av ett sådant Live-fansin. Kom med synpunkter!

- R: Ett utpräglat Live-fansin tycker jag verkligen behövs. Visst kan det bli ett subfansin till Gränlandet, men jag tycker då att man kan trycka det i ett fristående häfte. Så att man även kan skicka det separat till personer som gärna läser om Live men inte vill beblanda sig med postspel och postspelare.

ETIK I DIPPY

ÅKE STORM: "Självklart står det inte i reglerna exakt vad man inte får göra eftersom det skulle bli en otroligt tjock regelbok. Vad jag inte förstår är vad det är för mening med att vinna ett spel som man fuskat i för att vinna. Det finns ingen ära i det."

JOHN ROBILLARD: "Min artikel AEFGIRT var inte menad som en nedsabling av BvK, något som han och många andra trodde. Jag reagerade mest mot beskrivningen av Diplomacy som varade utanför speletikens lagar, och sedan förklarade jag mina ståndpunkter, vad gäller spelmoral och speletik i Dippie."

BJÖRN VON KNORRING: "Robillard's förslag till poängräkning i Diplomacy låter väldigt likt det jag tänkte köra på Uppcon. Tyvärr kommer tiden antagligen inte att räcka till för så långa partier, så det måste bli kortare, antagligen 9 centers. Har man

tid tycker jag annars att 12 centers verkar vara en bättre gräns, men det hinner man inte på normala konventspass.

Angående det veteranbord (de 7 bästa Diplomacyspelarna på konvant på ett bord) så kommer ni (bl a Roland) att få välja endel själva hur ni vill köra. Om ni kommer fram till 9 ger för mycket magarså så får ni gärna köra till 12 (eller 18). Veteranbordet kommer att börja på lördag morgonpasset och efter det så får ni gärna fortsätta. Jag kan lika gärna kommentera din Gothconartikel när jag ändå är igång. Visserligen är inget du skriver fel, men eftersom du är dippyspelare kan du formulera dig så att din andemening blir klar, varför jag framlägger min syn på händelserna. För det första tycker jag inte att jag "fuskade" genom att spela två partier Diplomacy. Visserligen stod det i utskicket att man bara fick spela ett pass, men där stod det också att de 49 först anmälda skulle spela på huvudborden och resten på reservbord. Arrangören ändrade sig efter övertalning av några sent anmälda alldeles innan första kvalomgången, det som sen hände är att jag fick honom att ändra sig en gång till så att jag fick spela även andra passet. Jag tog mig alltså till finalen genom diplomati både utanför och på brädet, och eftersom vi talar om Diplomacy så tycker jag inte att jag gjorde något fel. För övrigt vet jag att minst en på finalbordet som inte var föränmäld men som övertalade arrangören inför första passet så han kom med.

Vad det gäller finalen så hade vi en allians mellan mig, Nils Lindeberg och Anders Westermark, men Olov Liljeborg ingick aldrig i den alliansen vilket Fredrik Nettorpe gjorde (ej från Uppsala) så det var inte fråga om någon "Uppsalamaffia", personligen hade jag fördragit att inte ha Nils som granne eftersom jag känner till hans spel alltför väl för att jag skall känna mig lugn. Däremot hjälpte engelsmannen dig hela tiden, så om du såg honom som din fiende så var det nog där du förlorade partiet och inte på grund av Anders, mig och Nils. Så om du hade höga tankar om oss innan finalen så ser jag ingen anledning

för dig att ändra den uppfattningen. Jag kan lova dig att vi alla tre var alldeles för sugna på segern för att avgöra det genom tämningslag eller dylikt (som skedde på Boråscon-90). Nils lurade både mig och dig och vann välförtjänt, det skulle aldrig falla mig in att offra mig själv för att ge honom (eller Anders) segern. Däremot så jag dig och Nils som de stora hoten mot mig själv så det var självklart att jag gärna såg att du fick problem genom att hjälpa Nils och samtidigt hetsa engelsmannen mot honom. Hoppas jag rättat ut en del frågetecken nu. Grattis till placeringen på Lincon."

- R: Angående "fusket" så tycker jag personligen att alla ska ha lika stora möjligheter att ta sig till final. Om några ska få två chanser att ta sig dit så bör övriga också få det (om de vill). Jag har aldrig riktat någon kritik emot Olov, det var emot er andra tre. Er tre som jag visste var kompisar, kom från Uppsala och spelat mycket Diplomacy tillsammans. Jag uppfattade (och uppfattar) det som den klassiska kompisalliansen, i klass med Lunda-alliansen på Boråscon. Även om du och Nisse käbblade lite om München sista året (draget?).

TWILIGHT CASINO

JESPER WÄHRNER: "Till spelare som är med på Twilight Casino tycker jag alla som skickar in ett drag skulle räknas, även om de väljer att inte sätta en enda ecú på rouletten..."

- R: Är det allmän uppfattning att jag skall ändra reglerna till att alla får 10 ecú varje drag? Jag tycker nog att det är en bra idé trots allt. Ska jag isåfall börja om med Casinet?

JONAS NELSON: "Angående Twilight Casino så kunde man ju tänka sig att banken beviljar alla en kredit på 10 Ecú maximalt 3 gånger. Den som satsar alla sina 10 Ecú och förlorar dem har alltså 2 chanser till att göra om samma misstag. Missbrukar man ändå bankens förtroende

kan man bli avstängd i ett par, tre drag som straff. Detta skulle kanske motverka den nuvarande tendensen att spelare satsar sina 10 Ecú gång på gång, medan andra (som jag) långsamt bygger upp sin förmögenhet. Annars tycker jag att Jespers idé (att alla som är med och satsar det draget får 10 Ecú) inte är så dum den heller. Nackdelen är att man kan satsa endast 1 Ecú och därmed garanterat tjäna 9 Ecú per drag, och alltså bara spara pengar på hög."

- R: Jag vill inte att man skall kunna bli avstängd. Grundidén med spelet är att alla alltid och närsom helst skall kunna vara med.

SIDAN TRE

DAN LINDMAN: "Snyggt! Bara om ni kunde få lite mer sprutt på "Sidan 3", vad är det som är sexigt?"

- R: Vad folk tycker är sexigt varierar nog en hel del från folk till folk.

DAN HÖRNING: "Wow! Sid 3 i GL 16 var ännu bättre än i 15! Fortsätt så, Jonas!"

GRÄNSLANDETS FRAMTID

BJÖRN WESTLING: "Min första reaktion angående ett spelfritt GL var "NEJ!!", men efter att ha tänkt lite, så insåg jag att det nog kommer att fungera. Enda problemet är väl vad som ska hända med Jägersro när andra säsongen slutar."

- R: Vi får se hur det blir, men fast det finns ingen anledning till att börja oroa sig ännu. Vi fortsätter som förut under tiden.

ERIK TÖRNKVIST: "Nej, du får inte sluta med spelen i Gränslandet - det är ju trots allt ett PBM-zine, som ett "generellt fanzine (med zine-recensioner, nyheter, etc) lämpar sig "Post Scriptum" bättre. -Behåll spelen i GL!!"

- R: Jag undrar, är verkligen Per och Calle

beredda att göra Post Scriptum till ett fullfjädrat fansin? De gör ju redan ett var.

MAGNUS CASSERSJÖ: "Tack för senaste numret av Gränslandet, som jag nämnt nå'n gång tidigare alltid lika trevligt! (Fjäsk?!)"

Angående GL utan spel - visst skulle väl det kunna fungera! Sverige har ju faktiskt ingen motsvarighet till Englands 'Flagship' och i just det fansinet så finns det inga pågående spel, endast tester, recensioner, uppdateringar, debatter, tips etc etc etc om just PBM-hobbyn. Men för den delen skulle väl t ex SmurfPBM:et kunna få vara kvar i GL, eller? Det innebär väl inget jobb för dig Roland, right? Men om spelen petades ut från GL skulle det nog krävas att fler personer deltog aktivt i artikelskrivandet - annars finns en viss risk att fansinet blir väldigt tunnt och kanske aningens innehållslöst... Jag finner rapporter o dy om andra PBM's mycket intressant och läser alltid TKoM-spalten trots att jag inte är med längre (hoppade förra sommaren, pga tidsbrist, något som jag lite smått ångrar nu...). Likaså tycker jag att Jonas Nelsons Krönika från Kharne är välskriven och läsvärd, jag spelar inte i någon Quest-kampanj själv även om jag funderar på en uppstart. Hur länge har ni spelat med (Jonas/Roland)?

Ett annat ämne som jag tycker skulle vara skoj att läsa om hur det går/har gått etc i andra PBMkampanjer, varje moderator som orkat slutföra sin kampanj skulle väl kunna skriva en liten artikel om hur det har gått. Det behöver inte nödvändigtvis vara moderatorm som skriver krönikan, (uppmuntran till Fredrik Säterby)."

- R: Flagship är lite av ett ideal för mig, det vore drömmen att få Gränslandet att bli som Flagship. Men att kalla det för ett fansin tycker jag är en underdrift, Flagship är ett fullfjädrat magasin.

Nej, det är riktigt Smurf m.fl innebär inget extra jobb för mig. Och det skall åtminstone få bli färdigspelat, innan något händer.

JAG HAR NU SPELAT S2 TURUS I QUEST.

LINCON 92

ÅKE STORM: "Det var första gången jag besökte ett konvent om man inte räknar AvCon, och jag tänkte att jag skulle tala om för de stackare som inte var där att dom missade fyra väldigt roliga dagar. Jag hade inte anmält mig till ett enda spel men det gjorde inget eftersom man i princip kunde slå sig ner var som helst där det på gick spel. Alltid var det brist på spelare någonstans. Man kan mycket väl åka på konvent utan att känna en enda person, man träffar en mängd nya människor och för oss postspelare är det kul att se hur folk man träffat på i postspelskampanjer ser ut i verkligheten. Vi ses på UppCon."

SKRIV FREDRIK!

JONAS NELSON: "Visst kan Fredrik Säterby (och alla andra) få skriva berättelser från sina upplevelser i postspel, så länge de är roliga och /eller intressanta så läser jag det gärna."

- R: JA! Vi vill se fler postspelsberättelser etc. Gärna långa sådana!

QUEST

ÅKE STORM: "Jag skulle gärna ställa upp och göra en tipssida, men eftersom jag bara spelat 16 turns så finns det säkert många bättre lämpade till det. Jonas Nelson som spelat över 30 turns skulle passa utmärkt. Om du orkar Jonas så skulle i alla fall jag uppskatta det. Det behöver inte vara en hel sida varje nummer, utan skriv då du kommit på något nytt."

POSTSPELSMÖTET

ÅKE STORM: "Det var mycket intressant att höra folks åsikter, men tyvärr satt många tysta större delen av tiden. Varför postspelsmötet var lagt samtidigt som auktionen övergår mitt förstånd. En annan tid plus lite info om vad postspel är för något kunde kanske lockat några nya

postspelare. Ett konvent har ju flera hundra besökare så det borde vara det bästa stället att tala om för folk vad postspel är för något. Jag var inte på förra Lincon men jag har hört att även då hölls ett postspelsmöte som till stor del upptogs av tjafs om vilket poängsystem som skulle användas i Dippy. Jag tycker att det är synd att slösa bort tiden med oviktiga saker. Jag tycker att det är upp till arrangören att bestämma vilket poängsystem som skall användas. Alla använder ju så vem förlorar och vem vinner på att ett speciellt system används. Jag kan förstå att för vissa kanske poängsystemet är viktigt, men då skulle de som är intresserade kunna ta den diskussionen någon annanstans. Samma sak med Dippy huvudtaget. Det är visserligen det överlägset största postspelet, men jag tycker att det får tillräckligt med uppmärksamhet på konvent ändå. Mitt förslag till nästa år är alltså att postspelsmötet är i två delar, varav det om postspel i allmänhet också innehåller info till nyfikna och nybörjare".



DANSA TILLS DU DROPPAR ELLER; DANCE UNTIL YOU DROP

ÅKE STORM: "Byt inte ut namnet, det är jättebra och orginellt. Två sidor är precis lagom."

DANIEL LUNDGREN: "Jag har en "artikel" om U2 (historis etc.), som jag tror skulle passa i D.T.D.D. Är du intresserad? Den är på ca 2-3 sidor."

- R: Javisst, är vi intresserade! Så länge det finns plats så är det bara att skicka in.

BJÖRN WESTLING: "Om någon tycker att jag ger höga betyg, så beror det på att jag recenserar plattor som hör till mina favoriter. Därför kommer också flera plattor att vara ganska gamla."

MAGNUS CASSERSJÖ: "...Men vem tusan är Beast?! Är det du eller...? Jag visste inte riktigt vart jag skulle skicka detta..."
..."En samlings-CD har släppts i Älmhult med lokala band, om nu någon bryr sig...
Intressanta band är *Universal Flytrap* (hårdrock), *L.A.B.* (soul-rock med Putte Punk från The Creeps bakom trummorna).
Det finns inga synthband eller dy med på CD'n. CD'n kan beställas för 80:- (inkl frakt) från; Magnus Cassersjö, S.Espl 31, 343 32 Älmhult.

För övrigt så kan jag avslöja att The Creeps just nu både repar och håller på att spela in nytt material till en kommande LP... När den kommer vet jag inte men den är i alla fall på gång (om nu någon kommer ihåg dem...).

- R: Beast är lika med Björn Westling. Men eftersom Dansa Tills Du Droppar är en förlängning av Brevspalten så är det till mig du skall skicka alla bidrag.

MADONNA - LIKE A PRAYER - SIRE (1989) -

Jag minns att jag tänkte "Äntligen!" när denna platta kom ut, och mina högt uppskrivade förväntningar uppfylldes. Detta är utan tvekan Madonnas mästerverk, och hennes bästa platta (hittills).

Trots att mina absoluta favoritlåtar inte återfinns med Madonna på denna skivan. Bästa låtarna är Dear Jessie, Oh Father och Spanish Eyes. Texterna är väldigt personliga och i flera fall starkt religiöst färgade, samtidigt som låtmaterialet är ovanligt jämnt och starkt. Betyget är solklart fem plus.

Betyg: 5 plus Björn Westling

- SUPERTRAMP - BREAKFAST IN AMERICA - (1979) -

Supertramp har gjort sig kända genom en keyboardbaserad, elegant producerad symfonisk rockmusik, och utmärks främst genom sångaren Rodger Hodgsons säregna stämma. De är kanske mest kända genom låtarna Dreamer och It's raining again, men deras bästa verk finns på denna skivan. Den innehåller inte ett enda svagt spår. De verkliga topparna är kanske Goodbye Stranger, The Logical Song och Breakfast In America. Den här plattan är, eller borde iallafall vara, ett av de stora mästerverken genom tiderna. Denna platta kan verkligen rekommenderas. Återigen fem plus.

Betyg: 5 plus Björn Westling

L7 - BRICKS ARE HEAVY - SLASH -

Jag får villigt medge att jag inte visste ett dyft om L7 innan de släppte det här albumet. Deras musik är rock'n roll, inte helt olik den hårdrock klassiska Girlschool spelade en gång i tiden. Deras samlingar, bl. a. av Yoko Ono, ger ytterligare en dimension till musiken, även om de inte har något egenvärde. De fyndiga texterna är träffsäkra och uppkäftiga. Topplåtarna "Pretend we're dead" och "Everglade" är försedda med helt lysande refränger som är näst intill omöjliga att motstå.

Betyg: 4 masar Erik Ny

DANSA TILLS DU DROPPAR ELLER; DANCE UNTIL YOU DROP

RED HOUSE - CLIN D'OEIL - J-M ALDEGUER PRODUCTIONS -

Detta är en 'liten' kassett (finns ej på vinyl) med sex låtar framförda av två mycket skickliga musiker, materialet kan kanske placeras i Rockig bluez med jazzinslag... Kassetten ger dock inte samma känsla som att se dessa bägge herrar live - den ene spelar gitarr och sjunger medan den andre spelar diverse blåsinstrument plus synth (inkl i förväg inlagda sequencerslingor). Just live så låter dom mycket bättre än många andra artister som försökt liknande (t ex att lägga in trummor på sequencer...) och om du skulle få tillfälle att se dom uppträda så rekommenderar jag det verkligen! Är du intresserad så går nog kassetten att beställa från *Enregistré au studio M.V.S., 14 Grand Rue, 25 000 - Besançon, Frankrike*. Om det går är jag inte säker på men det går ju alltid att skriva och fråga...

Betyg: 3+ Magnus Cassersjö

- SOUNDGARDEN - - BADMOTORFINGER - A&M RECORD -

Då jag har hört mer prat om den sk 'seattle-trenden' än vad jag hört musiken så var det med viss tveksamhet som jag tittade på denna CD... Än mer tveksam blev jag när killen på Skivbolaget sade: - Jaså, du har börjat lyssna på trash nu? Hur som helst så köpte jag skivan och traskade hem och petade in den i CD'n, och blev glatt överraskad! Trash var det inte - mycket tungt (inte snabbt) och starka influenser från 70-tals band som t ex Black Sabbath sken igenom de blytungta riffen. Mycket bra och den blir inte sämre av att man lyssnar på den ett antal gånger! I början tyckte jag i o f sig att den var ganska repetiv och lite 'malande' och visst är den det men på ett ganska suggestivt sätt... Bättre än Nirvana var den definitivt, ett band som förtjänat 'NKOTB-Punk'-stämpeln. Köp!

Betyg: 4 Magnus Cassersjö

FRÅGA BEAST

Frågorna:

3. Du kan väl sammanställa en liten lista över releasedatum och konserter till varje nummer?

- Tveksamt, möjligen kan jag göra detta ibland. Vad gäller releasedatum så känner jag till Red, Hot and Dance (en samlingsplatta med dansinriktad musik, ej techno) kommer ut i början av Juli. Madonna är också på gång med ny platta, troligtvis till hösten. Sedan borde ju George Michael och Depeche Mode vara på gång med nya plattor, men detta vet jag inget om.

4. Apropå DM, hur många LP-skivor har de gjort och vad heter dem? (Roland)

5. Vilka, förutom de nuvarande, har varit med i DM, och i vilka grupper är de med i nu? (Roland)



FANSINRECENSIONER

ÅKE STORM: "På PBM-mötet på Lincon åtog jag mig att recensera alla nordiska PBM-fansin. Var recensionerna skall kunna läsas är inte riktigt bestämt än, kanske i Post Scriptum eller kanske i Gränslandet. Varför ska nu jag recensera? På förslag från de som var på spelmötet så var jag mest lämplig eftersom jag prenumererar på alla fansin som finns, och samtidigt skriver jag inget eget fansin så jag har lite mer tid än de flesta andra. Är det så att ni ger ut ett fansin som jag inte känner till så hör av er."

PAINTBALL

BJÖRN WESTLING: "Så du presentationen och visningen av paintball-guns som Tradition anordnade på LinCon? Det fick mig att bli rätt intresserad. Inte uteslutet att sådana kommer att införskaffas till Borås."

- R: Nej, den missade jag. Det är många nu som har fått upp ögonen för paintball, helt berättigat, för det är kul. Men som priserna är nu, så tycker jag inte att det är värt att köpa in sig på egen utrustning.

THE KEYS OF MEDOKH

JONAS NELSON: "Rapporterna från The Keys of Medokh hör till mina favoriter i GL, trots att jag inte spelar TKoM själv. Fortsätt med dessa Jesper, och ta med kartor ofta så att man kan följa händelseutvecklingen!"

- R: Det är precis sådana här rapporter och krönikor (från Khame) som jag vill ha i Gränslandet. Nu är det bara det jag gärna skulle se liknande från svenska spel. Är det inte någon som skulle vilja berätta om hur det går i det svenska spel som han/hon spelar i? Så om du överväger att börja spela ett nytt spel fundera på om du inte skulle kunna dela med dig av ditt spelande.

DET HÄNDE EN NATT

JONAS NELSON: "Björn Westling, jag ser gärna fler redogörelser från din AD&D-kampanj. "Det hände en natt" i nr 15 var toppen! Om du har mer i samma klass så publicera det också!"

TÄVLINGAR

BJÖRN WESTLING: "Varför bara berömma de som kan teckna? Varför inte ha en novelltävling? Den idén tycker jag verkar så intressant att jag ex. skulle kunna hålla i den."

- R: Ingen dum idé alls. Men att du skall vara arrangör vore lite tråkigt, vi vill ju att du skall kunna delta också. Du har ju visat talang tidigare. Finns det inte någon annan som vill ta på sig jobbet som arrangör av novelltävlingen?

ERIK TÖRNKVIST: "Ang. en öppen självporträttsteckningstävling är jag positiv, det kunde vara kul."

- R: Jag vet inte om det blir en självporträttstävling, kanske. Jag bestämmer temat när det blir dags.

ENGELSKA POSTSPEL

MAGNUS CASSERSJÖ: "Jag (å några) andra PBM:are har anmält oss till följande spel (kommmande kampanjer); Gang vs Gang, Warlords och It's a Crime. Om någon är inträ så kostar en uppstart £3 och det är bara till att skicka till: K.J.C. Games, Cleveleys, Blackpool, Lancashire, United Kingdom, FY5 3LJ. Alla kampanjer är 15-dagars för att man inte skall behöva stressa det alltför hårt. Samarbeta är givetvis av intresse..."

- R: Jag kan rekommendera samtliga spel! Om du undrar vad det är för spel så kolla runt lite i gamla Gränslandet och andra fansin (IAC i GL nr 5). Du kan också ringa mig (och Magnus?) om du vill. Magnus, du kan väl meddela oss vilka

Game# (spelnummer) det blir, så folk som är lite sena hoppa in efteråt.

MAGNUS CASSERSJÖ: "Jag vill minnas att någon sågade (eller gav dåligt betyg) åt SF-PBM:et Star Cluster för ett tag sedan i GL men jag jag protesterar! Det är mycket bra bortsett från en sak - det finns några buggar i programmet! T ex kan fiendeskepp (eller ens egna om man har otur) forslas iväg med en färdrutt till något ställe där man inte alls vill ha dem... För tillfället hittar jag inte det nr av GL som innehöll sågningen men jag tror att det var ganska länge sedan, men nu när jag ändå håller på och skriver så..."

- R: Mattias Axelsson recenserade Star Cluster (mfl spel) i Gränslandet nummer 8, men någon direkt sågning var det väl inte?

ROBERT RYSTRÖM: "Angående Emperors intervju med Dan Hörning så skrevs det att PBM-spelet Isle of Crowns "gick till" WOM-Games med avslutningen "sorry Hörning"! Jag skulle bara vilja säga att vem som helst kan köpa detta spel för £250 av KJC i England. Det finns alltså inget som heter ensamrätt på detta spell!! Man kan alltså köpa detta spel till sin lilla spelgrupp eller för att försöka driva det professionellt, även fast WOM-Games har köpt det!"

- R: Robert hälsar också att första spelet av Trolls Bottom just nu ligger still, då datorn är på "lagning".



VÄNTELISTA

ERA

SL: Magnus Lindström, Anders Reimers v. 12, 117 50 Stockholm, 08 - 658 22 35 (0753 - 78229)

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

ARAB - DIPLOMACY

SL: Roland.

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

SMURF - POSTSPELET

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

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

JÄGERSRO

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

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

THE TWILIGHT CASINO

SL: Roland.

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

GLADIATORSPELEN

med Tommy Fransson

- Då var det dax för den stora finalen. Stadion är fullsatt med förväntansfulla människor. Under veckan har dagens final diskuterats över allt. Skall man tro på dom analyser som getts i tidningarna så skulle Torkil ta hem finalen. Vi får snart se om dom har rätt. Nu ljuder trumpeterna, signalen för gladiatorerna att äntra arenan. Torkil är dagen till ära iförd en ny tunika som hans mor har gjort inför finalen. Han ser väldigt samlad ut. Det är ingen tvekan om att han är fast besluten att vinna finalen.

- Mad tycks vara totalt avslappnad. Han kommer in glatt sjungande en dryckesvisa. Kan det vara så att han har laddat upp tillsammans med flaskan. Det skulle vara i Mads stil att förbereda sig på ett ovanligt sätt inför en viktig match.

- Nu har alla ceremonier klarats av och matchen kan börja. Båda kämparna drar sina svärd. Torkil intar utgångsställningen medans Mad fortfarande sjungande stormar fram mot Torkil. Glatt svingande sitt svärd gör Mad ett utfall, Torkil kliver bara åt sidan och håller ner svärdet så att Mad springer på det. Mad stannar upp, han ser förvånad ut, tappar svärdet och tar sig åt magen där blodet rinner i stora strömmar tillsammans med tarmarna som är på väg ut.

- Torkil vänder sig snabbt om samtidigt som han höjer svärdet, hugget som kommer är kraftfullt och skiljer Mads huvud från kroppen. Allt detta i en ända snabb rörelse. Rena uppvisningen från Torkils sida. Fullt rättvis segrare eftersom han vunnit alla matcher i turneringen. Han går nu fram emot kungen och han sjunger:

- Ja må han leva, ja må han leva... osv.

- Han kommer alltså ihåg att det är kungens födelsedag. Rexius ser mycket belåten ut när han tar fram 8 guld som han ger Torkil. Det innebär att han nu har 15 guld och kan köpa sig sin frihet om han vill. Det vore synd om han skulle lämna cirkusen nu, vi får hoppas att han väljer att stanna ännu ett tag.

Omgång: 1 2 3 4 5 6 7 8

Torkil Mager
(Emil Schön)

Anfall: **D* D**
Försvar: I D

Mad Martigan
(Martin Brodén)

Anfall: I D
Försvar: I I

- Vi kommer också att få se en kamp mellan Banko Mörbultare och Ragnus. Dom hade båda kommit för att anta Mads utmaning. Eftersom han är död och Ragnus utmanar vem som helst så blir det nu en match till.

- Båda kämparna får snabbt in varsin träff, Ragnus följer snabbt upp med ännu en träff. Efter en del finter och avvaktande så går Banko till offensiv, han får in två träffar innan han faller för en träff. Det visar sig att Ragnus fick in en dödande träff. Han belönas med 5 guld för sin seger.

- Det var allt för den här gången. Tack och hej!

Ragnus
(Erik Törnkvist)

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

Banko Mörbultare
(Peter Lindgren)

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

LEVANDE GLADIATORER,

ERF. GULD VECK. VUN. FÖR. DÖD.

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

SPEC.:

1. Pirokles: Extra tålighet, Extra snabb
2. Torkil Mager: Extra styrka
3. Kharz "Släggan": Välj förmåga!
6. Luzbel de la Tizona: Extra tålighet
9. Ragnus: Extra tålighet

- Ja, tack och hej på dig själv, Tommy! Nu stängs gladiatorspelen för ett tag. Kanske (snart) fortsätter gladiatorspelen i ny tappning och regi, vi får se.

Saturday Night Live var ett levande rollspel som Jonas Nelson och Erik Sieurin höll den 16 maj i en "ruskig skog utanför Täby". Jag spelade Tolroth Maugaron den maktthungrige och skrupellöse dödsdruiden och magikern (mitt Seregón-alias). Innan jag börjar berätta vad som hände så återger jag lite av den bakgrund som vi fick utskickad till oss.

SNL

"Detta är en historisk natt. Den natt då planeterna möts i Leo och Sagittarius, samtidigt som månen är full. Den inträffar endast en gång vart 333:e år. Den heligaste natten i druidernas kalender. Natten för magi och hjältedåd. I natt är rätta tiden för partisaner att utföra sina attentat mot Kejsardömets representanter. I natt kommer druidernas splittrade och utspidda ättlingar att dras hit av sitt urgamla arv. Och i natt kan man vänta sig att de mörka och mer sinistra av kärrens, skogarnas och grottornas fefolk bestämmer sig för att äntligen utkräva sin hämnd på den mänsklighet som en gång svek dem..."

Efter att ha gjort upp avtalet med mörkeralvernans överstepräst som skulle ge mig det eviga livets förmåga, så förde jag dem till människornas värld och druidernas skog. Nu gällde det bara att hålla sig till honom tills han hade möjlighet att utföra ceremonin som skulle ge mig den största gåvan av alla.

Vi började med att söka upp ett gammalt tempel. Det var mycket förfallet, med stora spindlar som enda inneboende och stora mängder spindelväv och bråte överallt. Templet visade sig ha tillhört de gamla dödsdruiderna, så jag kände mig väldigt hemma. Speciellt i kryptan där heliga texter i rött hade inpräntats i stenväggen. Där på en piedestal fanns också en döskalle.

Vi gjorde ordning i vårt nya "hem" och skicka ut några att speja i omgivningen. Med mig hit till skogen hade, förutom själva översteprästen, också två andra mörkeralver och en smutsig orch kommit. Det blev jag och en av mörkeralverna som stannade kvar och höll vakt. Det var fullmåne i natt och ute i skogen var något i gömningen.

Vi kunde inte se speciellt mycket trots att det inte var mörkt som i en kolgruva, förutom en enstaka varelse med fackla eller lykta. Men vi kunde höra dessto mera, många var det som rörde sig i närheten, enstaka skrick nådde våra öron.

De som hade spejat kom till slut tillbaka, de hade lokaliserat den enda civilisationen i området. Ett värds hus låg nere vid sjön.

Innan det var dags för oss andra två att bege oss iväg tillsammans med översteprästen, så höll han en ceremoni i kryptan. Den var ganska så högljudd, vilket tillsammans med ljuset från rökelsekar och facklor skrämdes iväg några fega äventyrare som hade kommit ganska nära.

Vi begav oss av ut i mörkret i riktning emot värds huset. Vi tänkte få oss lite till livs och ta oss en liten titt på folket som hade kommit till skogen i natt. Väl där så upptäckte vi att det var fyllt av diverse soldater och annat löst folk. Jag köpte mig lite mat samt gick ut och satte mig vid sjön. Översteprästen plöckade med sig kartan som satt uppspikad på värds husgaveln, och med han och jag gick för att undersöka berget i närheten, så sökte den andra mörkeralven upp den ensamme eremiten på andra sidan sjön.

Översteprästen och diskuterade lite på vägen upp till den plats som kallades "druidberget". Målet för mörkeralverna var att förhindra en ceremoni som de "goda" druiderna skulle utföra i natt. Om jag hjälpte till så lovade översteprästen att jag skulle få min önskan uppfylld innan soluppgången. Jag skulle äga tillträde till den mest eftertraktade gåvan av alla. Det eviga livet! Den förmåga som mörkeralverna redan besatt. Vi beslutade att försöka lokalisera de andra druiderna och oskadliggöra dem. Uppe på bergets topp så växte ett gammalt krokigt träd vid ett stort

stenröse. Men inte fanns det några druidier i närheten. Vi gick tillbaka ner igen.

På väg tillbaka för att hämta upp fler av oss så att vi kanske kunde göra lite nytta om vi skulle stöta på ett följe av druidier, så mötte vi några legionärer. De undrade vilka vi var. Översteprästen presenterade sig som en profet, den andra mörkeralven som hans krigare och jag presenterade mig som Borgo profetens lärjungen och följeslagare. Själva så letade de tydligen efter rebeller som skulle finnas i skogen. Medan de andra fortsatte tillbaka till templet så begav jag mig bort att besöka eremiten för att utbyta lärdomar. Jag tänkte ta reda på om han visste var som var på gång i skogen, och han visste något annat som kunde vara mig till nytta.

I skogsbyn på stranden innan de vassrugg där eremiten skulle befinna sig, fanns ett gäng med rövare etc. De verkade inte veta riktigt vad de skulle göra. När jag dök upp där så flokade sig snabbt runt mig och undrade vem jag kunde vara, vissa mycket hotfullt. Bland annat en alvkinna som tyckte att jag skulle dödas för min samvaro med mörkeralver. Hon hade aldrig sett mig tillsammans med några, men antagligen kunde hon lukta sig till dem. Men de andra verkade tveksamma, när jag presenterade mig som profetens lärjunge. De hade visserligen stött på översteprästen och trott att han var mörkeralv, men blivit övertalade till att tro annat. Till slut så fick i varje fall en jorddruid samlingen att ta sitt förfu till fånga samt stoppa undan sina vapen. Jag lånade ut en silverörn till en av de församlade så att han kunde betala en vägvisare att visa dem vägen till hämmelsdruidernas tempel.

Jag tänkte nu följa med för att ta reda på var det templet kunde vara någonstans, men just då så kommer översteprästen tillbaka. Vi lockar med oss jorddruiden och alvinnan till vårt tempel, för att diskutera. Men har mörkeralverna planerat ett bakhåll. Det stular med att jag får plocka fram min lilla yxa och slå ner druiden och alvinnan. Med oss in i templet kom också en konstig figur, som vi kallade för "köttarmunken" (varför vet jag inte). Han verkade ta ställning för mörkeralverna, men vi visste inte vad han ville.

Jag kollade igenom jorddruidens

utrustning och fann där hans magiska attraljer och hans formelbok med besvärjelser nedtecknade med jorddruidernas eget språk. Som tur var fann jag också ett dokument som kunde hjälpa mig att tyda skriften. Översteprästen fann också ett annat pergament. Ett stycke av en uråldrig skrift. Vi förstod snart att detta var en del av den text som skulle läsas upp vid druidernas ceremonier senare i natt. Översteprästen eldade upp pergamentet och vi kände oss glada, vi hade nog lyckats!

Jag satte igång och gjorde en av mina stora besvärjelser. Jag tog mig en liten "pratstund" med jorddruidens ande. När jag var klar så hade vi fått det bekräftat att texten var ovärderlig för att ceremonin skulle lyckas.

Då kom ett helt gäng med druiderna i släptåg fram till vårt tempel. De belägrade det och försökte ta reda på vilka vi var och hur de skulle agera. Till slut så stormade templet. De två mörkeralverna och "köttarmunken" flydde. Jag försökte också smita ut genom en glugg i kryptan, men hade för skrymmande utrustning. Jag blev till slut brutalt nedslagen, men lyckades dra med mig en i fördäret.

Översteprästen och en av mörkeralverna (som tillsammans med "köttarmunken" blev infångade) brändes på bål. Jag däremot fick vård och möjlighet att lära mig jorddruidens magi, när de fick reda på att jag var dödsdruid. De berättade nämligen att om ceremonin inte utfördes i natt så skulle solen aldrig gå upp mer och världen skulle förintas. Och jag skulle inte få evigt liv. Enda sättet att få det var om en varelse av alvblod (alvinnan eller en mörkeralv) offerades under det att översteprästen gjorde sin ceremoni. Jag förstod nu att han aldrig hade tänkt att genomföra den ceremonin eftersom han hade låtit alvinnan dödas.

Jag beslutade mig för att hjälpa till att få solen att gå upp igen. Även om jag inte kunde få evigt liv (nu) så skulle jag minsann inte dö nu. Jag avslöjade för dem var de kunde finna döskallen som behövdes (den hade gömmts hos eremiten). Sedan tog och mässade en av de nya besvärjelser jag lärt. Den gav mig ny kraft och mina sår läktes mirakulöst.

Vi vandrade sedan tillbaka till

vårdhuset, där alla hade samlats för att tillsammans gå upp på toppen och utföra den stora ceremonin.

För att lyckas måste man ha; Tre föremål, Dödskallen, Jordstaven och ett Fågelphoenixägg. Tre personer som kunde representera döden, jorden och himlen. En massa magiska, fyrkantiga stenar. Och de tre texterna, med instruktioner för hur ceremonin skulle gå till. Allt fanns på plats. Föremålen hade hittats på lite olika ställen, stenarna fanns undangömda på platsen och texterna hade olika personer haft med sig. Alla tre utom en, den som översteprästen hade eldat upp.

Men som tur var så kom jag ihåg den del av beskrivningen som fanns på det pergamentet och en bit av de magiska ord som skulle sägas. Det var bara början som saknades.

Vi utförde ceremonin så gott vi kunde, jag som representat för jorden. Vi räddade framtidens soluppgångar, vi räddade själarna hos allt levande (de slapp bli odöda) och räddade det mesta av återväxten av livet. Det skulle bara vara missväxt i 333 år. Sedan skulle livsceremonin utföras igen.

Varför har jag då nedtecknat denna episod? Jo, för att jag iframtiden, nu när jag känner vägen till evig liv, inte skall glömma att mörkeralternativen är sluga och inte lämnar ifrån sig sina hemligheter så lätt. Och för att jag lättare skall komma ihåg vad som har hänt, om 333 år när det är dags igen!

Tolroch Maugaron

Det var ett underbart Live! Det bästa var de olika templena, de var mycket bra. Överhuvudtaget var rekvesitan bra och genomarbetad. Som t.ex. så fick alla magiker sitt språkskiffer på små handskrivna (målade) pergament, och påsar med ingredienser. Och plotten, som det absolut inte var något fel på, bygde mycket på föremål som alla var bra gjorda. Alla de fyrkantiga stenarna var gatstenar (20-30 st?), med runor dit målade på alla sexsidorna.

Att det hela utspelade sig på natten, var också bara positivt. Det höjde

stämningen. Det gjorde visserligen att man blev väldigt trött, men först efteråt.

Jag kan faktiskt inte hitta något direkt negativt att säga om det. Visserligen träffade jag väldigt få personer under större delen av livet och var på få platser, men det beror mest på mig själv.

Tack för ett bra levande rollspel!

Poland



Jonas-92

Bakom kulissen : Saturday Night Live

av Jonas Nelson

Eftersom Roland vill göra det här numret till ett Live-special så bad han mig att skriva den här artikeln nu. Helst hade jag sett lite fler åsikter om SNL innan jag totade ihop det här, men det verkar som om de flesta var ganska eller rent av mycket nöjda. Tyvärr har min medarrangör Erik Seurin åkt hem till Örnsköldsvik över sommaren, så jag skriver detta utan hans övervakande, kritiska öga. Hoppas han håller med ändå.

Mitt första Levande Rollspel var Seregon's Haga Winter Live. Saturday Night Live var mitt andra, och Eriks första. Att arrangera ett Levande Rollspel under dessa förutsättningar tycker vi var ganska modigt, men vi litade på våra grundkunskaper i vanligt rollspel. Båda har vi spelat i nästan tio år, och Erik har till och med vunnit Svenska Spelledar-Mästerskapen på LinCon. Det var därför naturligt att det blev han som fick skriva själva äventyret och hitta på lämpliga karaktärer till spelarna. Själv tog jag hand om organisation, rekvisita, teknik och grafisk utformning. Därutöver hade jag ett väldigt sjå att hindra Erik från att bygga upp en alltför komplicerad handling. Ett Levande Rollspel kan man inte styra på samma sätt som ett vanligt rollspel, och man får räkna med att spelare inte dyker upp, att de kör fast eller gör något totalt oväntat. Då gäller det att snabbt kunna improvisera utan att handlingen blir alltför lidande.

Vår första plan var att lägga SNL vid Stora Skuggans friluftsområde vid Universitetet, eftersom vi båda bor alldeles i närheten och känner terrängen väl. Där finns flera fina förutsättningar för ett lyckat rollspel - två timrade vindskydd, en liten timmerkoja, tre träbroar, en damm och ett litet vattendrag, ihåliga träd, en åtel för havsörn, som skulle ha blivit en ypperlig offerplats med alla kadaver, och slutligen en danspaviljong som lätt kunde bli världshus. Där fanns även elurtag för en dold kokplatta, vilket skulle underlätta för världshusvärden. För att inte störa eller bli störda av vanliga "civilister" beslöt vi att göra ett nattligt äventyr. Vi valde en dag med fullmåne för att få en fin stämning. Slutligen krev jag så till Kungliga Djurgårdsförvaltningen, som har hand om Stora Skuggan, och bad om tillstånd. Vi fick ett blankt "NEJ", utan motivering. Jag skrev igen och bad om en motivering, och fick svaret att de inte skulle kunna kontrollera vad vi hade för oss på deras anläggningar om vi var där på natten. Det hjälpte inte att vi förklarade vad vi tänkte göra där eller att vi erbjöd oss att skipa världshuset. Ingen idé att

bråka längre, men det lärde oss att det är ingen idé att be om tillstånd.

Nu var goda råd dyra. Jag började fundera på olika alternativ, en oexploaterad plats inte för långt ifrån Stockholm, där vi inte skulle störa någon. Valet föll på en skog i Täby. Vi köpte en orienteringskarta och åkte ut för att rekognoscera, och kom hem mer än nöjda. Platsen hade en sjö, ett träsk, ett berg, rejäla skogar, ett vindskydd och framför allt tre tuffa militära bunkrar, som ståt oanvända länge.

Nu var det dags att sätta fart. Jag fixade en annons, och Erik började fundera ut en bakgrund. Det blev så att de tre värmen varit högkvarter för tre olika druiddskolor; Himmelsdruider, Jorddruider och Dödsdruider. Dessa hade för 333 år sedan utfört en gemensam ritual, där solen pånyttfötts, växtkraften förnyats och de döda hindrats från att bli odöda. Strax därefter tyckte emellertid det stora stygga imperiet att druidernas makt var för stor, och inledde klappjakt på dem och alla andra oliktänkande. Många dog, gamla kunskaper gick förlorade och druiderna gick under jorden.

Nu är det åter dags att förnya den gamla ritualen. Problemet är dock att mycken kunskap gått förlorad, samt att flera nödvändiga artefakter försvunnit. De få druidättlingar som återstår vet bara att någon sorts viktig ritual skall utföras i natt, men inte hur eller var. De har därför återvänt för att söka denna kunskap.

Här hade vi så tre gäng, ledda av varsin druid. Det ena var Rebellererna, vanligt folk som inte visste om att deras ledare var Jorddruid. I detta gäng fanns även en alvska som blivit förälskad i druiden när han samlat örter i hennes skog. För att få honom för sig själv angav hon hans hustru för imperiet. Hustrun födde där en son, som nu också befann sig i området. Denne var Dödsdruid, men arbetade i imperiets underrättselstjänst och ställde in under täckmantel som resande handelsman. Hans uppgift var att kväsa rebellererna (däribland sin egen far) samt

finna sin far. Med sig hade han en livvakt och en magikerlärning, som påstod sig vara en mäktig magiker (han kunde bara en formel). Vidare hade vi en Himmelsdruid med anhang och en Dödsdruid som kommit hit tillsammans med några mörkeralver och övrigt svartfolk. Det gänget anlände en timme tidigare och fick ett av värnen tilldelat sig som bas och tempel. De övriga värnen höll vi hemliga.

Förutom dessa druider fanns det desertörer från imperiets armé, som nu blivit rövare, det fanns imperiesoldater på permission, ute för att finna en skatt efter en skattkarta en av dem vunnit på tävningsspel, och det fanns ett par representanter från imperiets gladiatorarena, utsända för att fånga något nytt skojigt monster till arenan. Sluligen fanns en prisjägare ute för att spåra upp desertörerna samt en vilsekommen tjuv som inte alls var hemma i vildmarken. Vi hade också lyckats få tag i en person som spelade värds huvard. Erik var en kunnig eremit som bodde på en trädstam ute i vassen och själv skulle jag ha lite spridda roller; vägvisare, fiskare och monster.

Tanken var nu förstads att druiderna skulle lyckas hitta alla ledtråderna och utföra ritualen, och att de övriga grupperna skulle blanda sig i leken på olika sätt. Om allting stämmer ska Pallando ha skrivit en rapport om vad som hände honom på SNL, så jag tänker nöja mig med att dra huvuddragen och berätta vad som gick snett.

För det första hade Erik tenta på dagen för äventyret, vilket naturligtvis betydde att han måste plugga dagarna före. Jag fick alltså göra alla förberedelser och inköp. Erik hade hittat på tre olika runskrifter för de tre druidskolorna, så jag pyntade värnen med diverse inskriptioner (som till exempel "Gud hör bön"). Himmelsvärnet smyckades med planeter och zodiaktecken, och slutligen "lånade" jag 22 kubiska gatstenar av vägverket, vilka målades med de olika runalfabetenas tecken varpå de placerades utspridda uppe på berget. Tanken var att de skulle läggas i en viss ordning i en ring, där ritualen sedan skulle utföras. Med dessa stenar kunde även druiderna dechiffra varandras runskrifter. Tre stenar lades dock i värds husets eldstad för att sinka spelarna lite och göra värds husbesökarna nyfikna.

Vidare hade Erik utarbetat ett magisystem för de olika druidskolorna. Jag präntade ner formlerna på respektive runskrift i små formelböcker som druiderna fick, tillsam-

mans med sin run-kod. Dessutom gjorde jag ett antal pergament med skattkartor, ledtrådar, formler och naturligtvis beskrivningar över hur ritualen skulle genomföras. Allt verkade väl förberett, även om jag fått arbeta nästan dygnet runt den sista veckan.

Det blev den stora dagen, och problemen började. Vi kom inte iväg förrän vid tvåtiden. Då skulle vi också förbi vår gamla åtel och hämta lite kadaver "för stämningens skull", det tredje värnet skulle nämligen vara ockuperat av ett monster (jag). Väl på plats fann vi vårt värds hus (vindskyddet) vara upptaget av fyra scouter med mountainbikes. Vi förklarade vad som var på gång, och de gömde cyklarna och lovade att inte störa spelet alltför mycket. Därpå kånkade vi upp stenarna på berget, och Erik förbättrade sin eremitboplatz ute i vassen, vilket gjorde honom mycket blöt. Innan allt var klart var klockan åtta, varför jag begav mig till spelarnas mötesplats för att ta emot det första gänget. De var naturligtvis grovt försenade, och när jag väl installerat dem i deras värn var klockan fem minuter i nio. Nästa gång skulle komma klockan nio. Under tiden hade Erik smyckat ut monstervärnet med kadaver och lite spindelväv från Buttericks, samt lagt ut spindelväv och en minerad dagbok i Himmelsvärnet.

Jag sprang tillbaka den dryga kilometern till mötesplatsen för att ta emot resten av spelarna. När alla eftersläntare slutligen anlant var klockan närmare tio, och jag förde dem till värds huset där de skulle starta. Därefter återstod fortfarande att placera ut skattkartor och skatt för skattsökarna. Stressad och utthungrad efter en utebliven middag återvände jag till värds huset som vägvisaren Ostram. Jag föll döende ihop, och rebellgruppen försökte hela mig. Då det inte lyckades förde de mig till Eremiten, som bara kunde konstatera att jag skulle dö inom några minuter, och att de som tagit i mig skulle gå samma väg inom ett par timmar. Han hade dock ett livselixir, som han var villig att ge dem om de hämtade honom ett basiliskägg från träsket. I mörkret lyckades de dock aldrig finna något av de fem målade äggen som jag placerat ut, så Eremiten gav dem till slut elixiret ändå.

Under tiden hade värds huset problem. Vinden gjorde att det inte gick att koka någon soppa som utlovat. Menyn stannade sålunda vid bröd, korv, rökt färriol, lingonbricka och äpplen. Som betalningsmedel använde vi metallbrickor, som spelarna fick växla in för 2:50. En enkel måltid kostade ungefär en tia.

Eremiten fick också problem. Alla fick plötsligt veta att Eremiten satt inne med mycket kunskap, varpå de vallfärdade dit. Vilket eremitliv! En grupp sade att de hade hört att han var vis. Jovisst, blev svaret. De undrade då vad han kunde säga dem, varpå han naturligtvis frågade vad de ville veta. Det visste de inte! Samtidigt insåg jag att folk irrade planlöst omkring i skogarna, särskilt som svartfolket stullit kartan som satt uppspikad vid värds huset. Raskt blev jag den nye vägvisaren Wolfram, och lyckades leda folk in på rätt spår igen genom att visa dem till de olika värmen. Det medförde dock att jag inte kunde vara monster i det sista värnet, vilket var lite synd, särskilt för monsterjägarna. Dessa spelade för övrigt utmärkt, när monsterjägerassistenten vägrade kravla sig ut längs eremitens stock blev han degraderad av sin befälhavare:

- Jag vill inte...

- **Fjärde vice monsterskötare!**

- Men snälla...

- **Femte vice monsterskötare!**

och så vidare...

Svartfolket lyckades lura in Jorddruiden och hans anhang i sitt värn, där de sedan dödade dem och brände upp Jorddruidens pergamentdel av ritualen. Därmed skulle inte ritualen kunna genomföras fullständigt. En av de saker som också behövdes för ritualen var ett ägg av fågel Fenix. Detta var ett guldmålat ägg, som jag stoppat in i en Brax, inhandlad i Hötorgshallen. Som fiskare stod jag sedan vid sjön och klagade över min ständiga otur. Eremiten ägde en amulett som gav fiskelycka, och meningen var att någon skulle tycka synd om mig, byta till sig amuletten och ge mig den. Då skulle jag genast få napp, och som tack skulle den givmilde personen få guldägget. Ingen kom dock på detta, varför jag fick napp ändå, och gav ägget till den som stod närmast. Klockan var nu mycket och folk började tröttna. De hade nu allt som de behövde för att genomföra ritualen, förutom en jorddruid och hans pergament. Följden blev att den ritual de genomförde bara pånyttfödde solen och hindrade de döda från att gå igen. Däremot blev det 333 års missväxt...

Klockan var nu närmare fem på morgonen, och folk började ta sig hemåt. Själva var vi alltför utmattade för att orka återställa allting, runskriften i värmen fick därför vara kvar. Jag väntar fortfarande på rubrikerna i tidningarna: "Djävulsdyrkan i Täbyskog? Okulta tecken funna i underjordisk bunker". Man kanske borde åka ut och ta bort dem...

Erfarenheter

Vad lärde vi oss då på vårt första Levande Rollspels-arrangemang, och vad kan vi lära andra nybörjare?

- Försök hitta en ostörd plats.
- Förvarna gärna lokalbefolkningen.
- Var ute i god tid.
- Håll plotten enkel och lätt att improvisera. Låt deltagarna i största möjliga mån få spela det de själva önskar, då rollspelar de bättre.
- Försök göra en intressant plot. "Lag A ska slåss mot Lag B" är knappast tillräckligt för att få spelarna att tända.
- Använd enkla regler för strid och magi, som alla är insatta i. Ha förbandslåda tillgänglig.
- Försök inte ge dig på att arrangera ett tredagars-Live med hundra deltagare det första du gör. Börja i liten skala.
- Var flera som hjälps åt att arrangera. Två var minst en för lite, även om vi fick hjälp av en värds husvärd. Ändå hade vi bara 25 deltagare.
- Använd ett enkelt betalningssystem. Metallbrickor fungerade utmärkt, och de är dessutom ganska myntliknande. Eventuellt behöver du inte ha något myntsystem alls.
- Det svåraste: Se till att ALLA deltagare har någonting att göra HELA TIDEN. Det kan vara bra med ett värds hus, där man kan få en massa fristående småuppdrag. Till och med att samla ved ger spelarna någonting att göra.
- Det går aldrig precis som man tänkt. Var beredd på att improvisera.
- Håll kontakten mellan er själva under äventyret, så att ni vet vad som är på väg att hända. Vi hade ett par Walkie-Talkies, men eftersom jag sprang runt som vägvisare medan Erik satt stilla på samma ställe, liksom värds husvärderna, behövde vi dem aldrig.
- Rekvisita och andra stämningshöjande saker kan göra mycket. Vi hade god hjälp av natten och fullmånen, men tack vare de tre bunkrarna, spindelväven och djurkadavret blev det extra lyckat.
- Se till att alla känner områdets gränser så att inte någon travar iväg kilometervis utanför.
- Försök få till ett riktigt slut dit man strävar så att alla vet när äventyret är slut.
- Sprid ut mycket rykten, och ha gärna flera små sidointriger. Bli dock inte förvånad om spelarna själva börjar hitta på rykten eller rent av struntar i huvudplotten och sätter av på ett helt eget äventyr. Huvudsaken är att DE har roligt. Det är väl för DERAS skull du arrangerar äventyret, eller hur?
- Läs gärna Ewiz' artikel i Avgrunden nr 4 också. Den var till god hjälp för oss.

Lycka till!

Jonas

100

PARTI THETA

DRAG 10

ELD Ⓢ 5

NNU

VVN JORD Ⓢ 32

LUFT Ⓢ 23

VUV

HHU VATTEN Ⓢ 27

PARTI IOTA

DRAG 10

ELD Ⓢ 13

NNU

VVN JORD Ⓢ 22

LUFT Ⓢ 27

VUV

UHN VATTEN Ⓢ 34

PARTI KAI'PA

DRAG 10

ELD Ⓢ 28

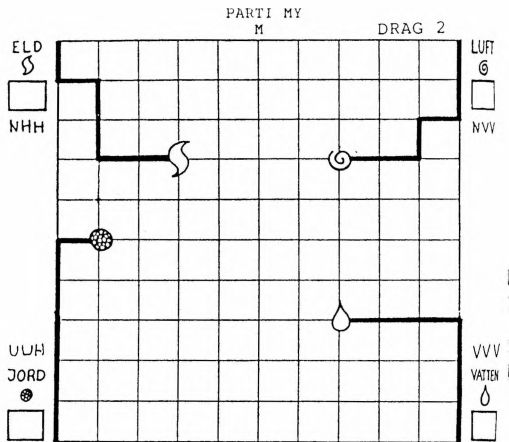
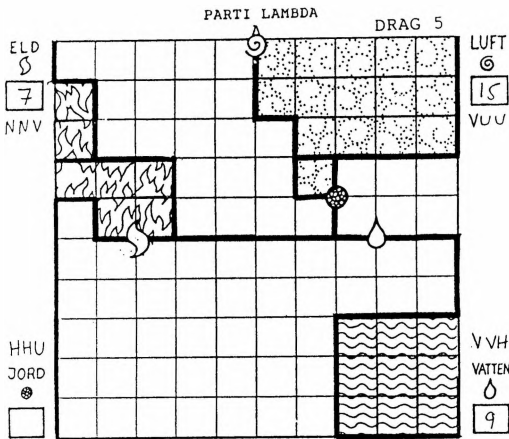
HNH

VVN JORD Ⓢ 9

LUFT Ⓢ 39

UHH

NNN VATTEN Ⓢ 20



Den här gången tog hela tre partier slut :

PARTI THETA

Vinnare	HENRIK ALPSTEN	Jord	32 poäng
Andra plats	Magnus Lundgren	Vatten	27 poäng
Tredje plats	Joakim Spångberg	Luft	23 poäng
Fjärde plats	Jonas Bergsten	Eld	5 poäng

PARTI IOTA

Vinnare	MARTIN BRODÉN	Vatten	34 poäng
Andra plats	Carl-Magnus Höglund	Luft	27 poäng
Tredje plats	Mattias Axelsson	Jord	22 poäng
Fjärde plats	Joakim Wallbing	Eld	13 poäng

PARTI KAPPA

Vinnare	EMIL SCHÖN	Luft	39 poäng
Andra plats	Daniel Lundgren	Eld	28 poäng
Tredje plats	Jesper Olsson	Vatten	20 poäng
Fjärde plats	Karl Grandin	Jord	9 poäng



The Keys of Medokh

av Jesper Währner

I skrivande stund har spel 136 av TKoM hunnit fram till drag 25, och vi har med andra ord spelat i bortemot ett år nu vilket kanske kunde göra det här till ett tillfälle att sammanfatta sina erfarenheter över hela året. Till att börja med kan man konstatera att många av de flesta av de utlovade utvidgningarna av spelet har man fortfarande inte sett skymten av. Sålunda har det fortfarande inte dykt upp några rangers eller champions (Bristen på champions kanske emellertid kan förklaras med det faktum att stridsprogrammen inte fungerar tillfredsställande så de strider som skulle skapa champions inte genomförs). Inga legosoldater eller andra NPC:s har setts till om man bortser från de biblioteksbrännande Curazck som förstör ens manuskript med jämna mellanrum. Den fjärde regelbok som utlovats sedan länge har fortfarande inte syns till. Helt tydligt har Rampage Games stora problem med programmeringen som de verkar ha svårt att lösa.

Spelets styrka visar sig då det lyckas hålla sig intressant trots det faktum att så många delar av det inte fungerar. Den mest akuta bristen är bristen i stridssystemet som gör det svårt att få ens arméer att anfalla, men vissa raser ska ha det svårt att få armeerna att anfalla (Dvs Dvärgar, Hobbitar och Alver.) så för dem gör det inte så stor skillnad. Vårre måste det vara för de som spelar Orcer, Kobolder och Människor. Vore det inte för bristen i stridssystemet skulle det som "finns kvar" av spelet vara ett fungerande spel i sig själv som håller sig fullt i klass med andra spel i samma prisklass. Fast naturligtvis blir man en smula irriterad då man inte får det man har blivit lovad...

Vad skall man som spelare ha för egenskaper för att uppskatta och lyckas i TKoM? Den viktigaste egenskapen är nog tålmod. Tålmod och en god portion förmåga till långsiktigt planerande. Framför allt skall man inte vänta sig några snabba krig att livva upp tillvaron med. Som jag tidigare nämnt är de tidiga dragen nästan uteslutande ägnade åt ekonomisk expansion. Ju längre tid man kan ägna sig åt detta utan att starta krig desto större chans har man att klara sig. Det är viktigt att bygga så många städer som man bara kan, även i terräng som ens ras normalt ogillar då dessa är ens enda källa till produktion och inkomst. Det är dumt att börja fundera på krig innan man har fyllt ut all tillgänglig plats. En annan viktig egenskap är förmågan att skapa och hålla allianser. Skapa eller gå med i en allians så

fort som möjligt, helst med representanter för alla raser. Samordna alla forskningsprojekt inom alliansen så sparar ni tonvis med pengar. Var inte främmande för att samarbeta med andra allianser vad det gäller utbyte av lores och även forskning i de dyrare loreerna. De enda som det inte är värt besväret att vara väsentligt inställd till är de som du absolut måste slåss mot antingen för att du måste expandera över deras eller deras allierades mark - eller tvärtom.

Några jätteryheter från vårt parti finns egentligen inte att berätta om. Som svar på det vanligaste klagomålet mot spelet - bristen på orderutrymme - har Rampage ökat antalet tillåtna order till 28 och antalet tillåtna armeröflyttningar till 15. Detta har naturligtvis också gjort spelet något dyrare. Bortemot ett pund om man använder alla de extra ordena.

Själv håller jag som bäst på med att samlar ihop trupper som är tränade till att slåss på slätter i en stor armé för det förestående fälttåget mot människostammen "The Horsclans of Kaliharai", tillsammans med "The Horseclans of Skar" och "The Horseclans of Angar". Samtidigt tar jag ut så många skogstränade trupper från mina städer som jag bara kan för att kunna försvara min skog ifall min orciske granne skulle få några dumma idéer igen.

Ruinexpeditionen som jag nämnde förra draget blev ett totalt misslyckande. Tre regementen och åtta mystics försvann spårlost från Medokh-världens yta. Det blir nog till att invänta den tidpunkt då man behärskar lämplig magi tills man försöker igen...

Å andra sidan har Mats Hultén nästan förfärdigt forskningen i Lesser Mysteries, och sen blir det till att forska efter magiska ritualer. Jag hoppas att den delen av programmet verkligen funkar. Det verkar annars krävas rätt mycket orderutrymme för att effektivt forska fram ritualer. Magisystemet är, som sagt, baserat på de sju ädelstenarna. Man forskar fram ritualer genom att låta alla mystics i ett shrine spendera olika mängder av ädelstenarna parvis i sina experiment. Tex Två pärlor och sex rubiner. Har man tur så lyckas de upptäcka ritualen i fråga. Har man otur - och dålig underbyggt teori - kan man spränga hela shrinet i luften...

Vi får väl se hur det går i nästa spalt...

* FANTASY BLITZBALL - LEAGUE *

SLUTRESULTAT

Så är första säsongen slut i FBBL... Nedan lite information om hur det gick. I den stora tabellen nedan är båda ligornas slutresultat sammanslaget i en. S = Södra och N = Norra.

Pts	Måldiff	Lag	Ras	Spelare
67	+190	S -Aerendil Avengers	Alver	Thomas Nilsson
65	+162	S -Cinerens Nives	Mörkalver	Martin Brodén
62	+238	N -Noble Lightning	Alver	Åke Storm
60	+83	S -Swordedge-runners	Soldater	Nicklas Hultqvist
56	+90	N -Grey Stones	M-alver	Sigge Persson
54	+77	N -Ond Bråd Död	Uruk-hai	Patrick Gröndahl
50	+49	N -Uhk'zôr Exterminators	Uruk-H	Daniel Markstedt
48	+31	N -Deadly Pirates	Sjömän	Thomas Uttu
47	+18	S -Iron Lords	Dvärgar	Jörgen Bergqvist
45	+19	N -Gorbags Stunty Smachers	Uruk-H	Christian Rajter
44	+112	S -Killer Kamikazes	Hobgobl.	Emanuel Berglund
41	-1	N -Defenders of the forest	Alver	Henrik Zachrisson
36	-49	N -Stonhedge Heathen	Dvärgar	Håkan Bjurström
35	-69	S -Blackstar Braves	M-alver	Anton Palfi
34	+2	N -Moria Death Kickers	Dvärgar	Fredrik Axelzon
32	-20	N -Starburst	Alver	Anders Fransson
31	-07	S -Wind of Lorién	Alver	Jens Sterner
31	-67	S -Andelains Vålnader	Alver	Henrik Skoog
31	-78	N -The Archaus Berserkers	Barbarer	Jörgen Nilsson
30	-12	S -Bearded Bonecrushers	Dvärgar	Pär Nilsson
30	-122	S -Uruk's United	Uruk-H	Erik Sahlee
29	-23	S -Bonecrackers	Uruk-H	Paul Servin
29	-123	S -Bolt Throwers	Uruk-H	Lars Lindau
26	-74	S -Buccaners of Greyport	Sjömän	Joakim Larsson
20	-140	N -Hells Uruk's	Uruk-H	Magnus Persson
20	-141	N -Demons of Doom	Hobgobl.	Henrik Oscarsson
18	-62	N -Red Land Elite Fighters	Hobgobl.	Patrick Karlman
15	-38	S -Desert Storm	Barbarer	Kenneth Mossberg

Finalen...

I finalen möttes dom åtta bästa lagen på lika villkor (inget våld, ingen magi).

- | | |
|---------------------|--|
| 1. Noble Lightning. | 5. Swordedge Runners. |
| 2. Ond Bråd Död. | 6. Aerendils Avengers och Grey Stones. |
| 3. Iron Lords. | 7. Uhk'zôrs Exterminators. |
| 4. Cinerens Nives. | |

Nordstjärnan...

är en alvisk cup. Man får inte använda våld i denna cup.

- | | |
|---------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Cinerens Nives, m-alver. | 4. Buccaners of Greyport, sjömän. |
| 2. Noble Lightning, alver. | 5. Ond Bråd Död, uruk-hai. |
| 3. Stonehedge Heathen, dvärgar. | |

Röda Sabeln...

är en cup som arras av hobgoblins. Våld är tillåtet till viss gräns men inte magi. RS spelas i två cuper, A & B. Man tar ut lagen genom straffar...

A-CUPPEN

- Noble Lightning, alver.
- Killer Kamikazes, hobgobl.
- Mithrillfists, dvärgar (mod.lag)
- Cinerens Nives, mörkalver.

B-CUPEN

- Ond Bråd Död, Uruk-hai.
- Gorbags Stunty Smachers, Uruk-hai.
- Deadly Pirates, sjömän.
- Stonehedge Heathen, dvärgar.

Golden Jaws...

en orchisk boxningstävling. Man kan vinna på två sätt: 1. På poäng (alla slag som träffar ovanför halsen ger pts). 2. Knockout.

1. Alanthir, alv, mod.styrd.
2. Bigtooth, uruk-hai, Gorbags Stunty Smachers.
3. Krauk, uruk-hai, Uhk'zörs Exterminators.

Bull Run...

en löpnings/orienteringstävling, ursprungligen en minotaurisk ritual för att bevisa sin manlighet (tjurighet?). Springs över tre olika terränger.

Best Swamp-succer (träskbanan): Gundabier, m-alv, Cinerens Nives.

Best Mountain-marauder (bergsbanan): D.Alvhate, dvärg, Moria DK.

Best Wood-wangler (skogsbanan): För många fick samma tid för att kunna utse någon.

Over-all -	SAMMANLAGD TID
1. Gil-Galad, alv, Defenders of the Forrest.	22 h
2. Gundabier, m-alv, Cinerens Nives.	25 h
3. Skarhorn, minotaur, Horned Vet's.	34 h

Miners Winers...

en ovanligt populär tävling - dvärgarnas stora ölhävtävling! Reglerna är mycket enkla - drick så mycket öl som möjligt utan att 'däcka'...

Plac./Namn	RAS	LAG	Antal liter öl inmundigade
1. Duinor Alvhate	Dvärg	Moria DK	27
2. Simlin Smattra	Dvärg	Stonehedge	23
3. Otomo	Hobgobl	Red Land EF	23

Noble Runner...

en tävling arrad av alvlaget Noble Lightning. En orienteringstävling som fungerar som en lagtävling, där varje lag ställer upp med tre löpare som får springa varsin sträcka.

1. Defenders of the Forrest, alver	/ 1.02.21
2. Cinerens Nives, m-alver	/ 1.11.07
3. Judgement Flash, blandade domare	/ 1.16.47
4. Wraiths of Blitzhill (BSB), m-alver	/ 1.17.30
5. Stonehedge Heathen, dvärgar	/ 1.18.09

Och därmed är FBBL, säsong ett avslutad. Jag tackar alla spelare för en intressant och rolig speltid! När och om säsong två kommer igång är osäkert. Vi får väl se, hur mycket tid jag får över. Till sist hälsar Fritz er allaihopa att tillsvidare har han tagit anställning hos Kejsaren som narr...

EGYPTISKA FLOTTAN I MEDELHAVET **TURKIETS SISTA TRUPPER IRANSKA KRIGSFANGAR**

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

F Qus - RED, F GAD - Dji, F Alx S (F Gaz - EAS), F Gaz - EAS, A Sai - Gaz, A Cai - Sai,
A Amm S (A Ela - Jer) (Bruten, ret: - Aqa), A Ela - Jer

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

A Erz - Ada, A Ada - Has, A Rut - Ham, A Ale S (A Rut - Ham), A Maw S (A Rut - Ham), A Tab - Kir,
A Teh - Keh, A Bas - Bur, A Aba - Shi (Gick inte), A Riy Hold, A Kuw S (A Riy), F Bah S (A Riy),
F Shi - SHO, F Ger S (F Shi - SHO)

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

A Dam S (A Jer - Amm), A Jer - Amm, F Leb S Turkisk (A Ham) (Bruten)

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

F Cyp S Israelisk (F Leb - EAS) (Inget sådant drag), A Hef - Leb (Gick inte)

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

Drag Inte Mottaget! A Ham Hold (ret: - Poff!)

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

A Jid S (A Uae - Riy), F BAB S (A Uba - Qal), A Uba - Qal, A San - Uba, A Uae - Riy (Gick inte),
F Ker - Shi (Gick inte)

REMIFÖRSLAG:

1. (Iran & Egypten) röstades ner.
2. (Jemen, Israel, Syrien & Turkiet) står kvar, eftersom det inte kom in någon nej röst. Nästa drag så räknas nedlagda röster som JA!
3. Iransk ensam seger.

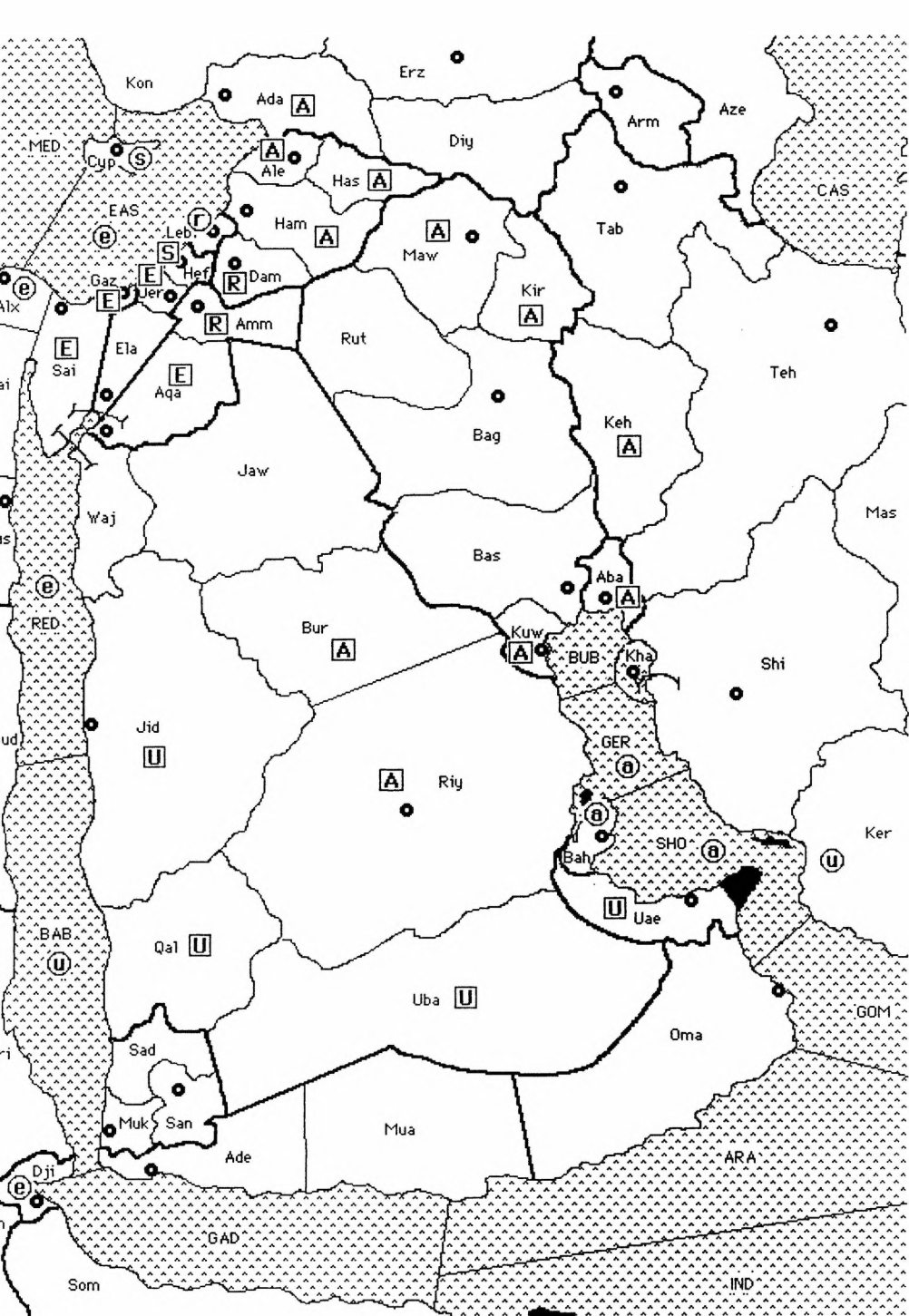
NYTTI:

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

CNN RAPPORTERAR

EGYPTEN - ALLA: Har ni röstat på det enda rätta? Seger åt Iran och Egypten supermakterna. **EGYPTEN - SMÅMAKTSALLIANSEN:** Bu nu komer jag och tar er. **EGYPTEN - USA:** Vill du ha krig? Låt bli Dji eller dö. **NÅGON - EGYPTEN:** Är du pantad i pallet, va? Vi kriga varandra och stora Iranen vinna, ja? Inte bra! Vi kriga Iranen och pang bom alla vinna! Halleujah!





DAG 35 (22 September 1990) - TOLD YOU SO -
TURKIET STÅR UTANFÖR JERUSALEM
SYRISKA EXPEDITIONSARMÉN INTAR BAGDAD

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

A Sai - Ela, A Aqa S (A Sai - Ela), F RED - Sai, F Ela - RED,
A Amm S Israelisk (A Hef - Dam) (Inget sådant drag)

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

A Bas - Aze (Går inte) (ret: - poff!), A Keh - Teh, A Tab S (A Keh - Teh),
A Shi S (A Bas - Aba) (Inget sådant drag) (ret: - Ker (SL))

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

A Mas - Shi, A Aba S (A Mas - Shi), A Bag - Keh

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

A Gaz S (A Jer), A Jer S (A Hef), A Hef S (A Jer) (Bruten, ret: - Poff!)

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

A Maw - Has (ret: - Bag)

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

A Arm - Tab (Gick inte), A Diy - Maw, A Has S (A Diy - Maw), A Ale - Ham, A Dam S (A Leb - Hef),
F EAS S (A Leb - Hef)

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

F BAB - Dji, A Sad - Qal, A Jaw S Egyptisk (A Amm), A Bur - Bas, A Kuw S (Bur - Bas),
A Uba - Uae, F SHO - GER, F Waj S (RED - Sai)

REMIFÖRSLAG: 1. Turkiet.
2. Turkiet & Israel.

Inget av förslagen blev nedröstat, nästa gång så räknas nedlagda röster som för!

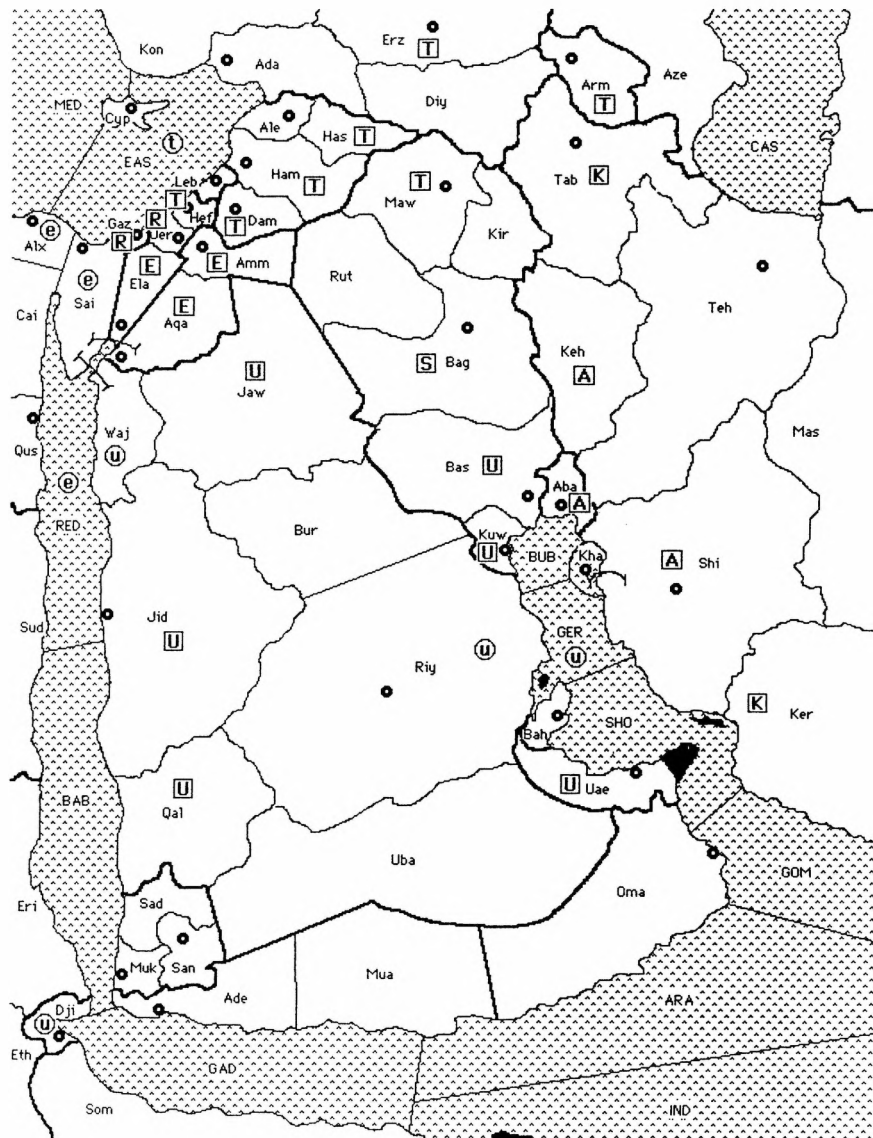
Om samtliga spelare röstar för något av förslagen med nästa drag, så vinner de som står med.

	Supply centres	DAG 36 (Byggningar)	Bygger:
Egypten:	Alx, Sai, Qus, Ela, Aqa, Amm	6 (-)	F Alx
Irak:	-Bas, Tab, Teh, -Shi	2 (-2)	Riv: A Keh
Iran:	+Shi, Aba, Kha, -Bag	3 (-)	-
Israel:	-Hef, Jer, Gaz	2 (-)	-
Syrien:	Leb, -Maw, +Bag	2 (-)	- (En för lite!)
Turk. & V.:	Erz, Ada, Cyp, Arm, Ale, Ham, Dam, +Hef	8 (+1)	A Erz
USA & S.:	Jid, Riy, Bah, San, Kuw, Muk, Ade, Oma, +Bas, +Dji	10 (+2)	F Riy, A Jid

Utslagna: Jemen (Dag 25)

CNN RAPPORTERAR

SYRIEN - USA: Man tackar, man tackar. **TURKIET - USA:** Jag anfalla? Jag bara tar vad som med födslorätt är mitt. Samt hjälper min gode vän Egypten när han ber om det.



ISRAEL KONTROLLERAR SUEZ HÅRDA STRIDER UTAN RESULTAT I SYRIEN OCH IRAN

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

A Sai S (A Aqa) (Bruten, ret: - rivl), A Aqa S (A Sai) (Bruten), A Cai S (F Qus),
F Qus skriver ilsken press i VERSALER

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

A Ale - Ham (Gick inte), A Maw S (A Ale - Ham), A Bag - Kir, A Bas - Keh (Gick inte),
A Keh - Tab (Gick inte)

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

A Teh - Tab (Gick inte), A Shi - Teh (Gick inte), A Kha Hold, F Aba Hold, A Aze - Arm

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

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

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

A Sud - Waj, F RED C (A Sud - Waj), F BAB - Sud, A Ade - San

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

A Ham - Leb (Gick inte)

Turkiet & Väst: John Robillard, Sundsg. 26, 871 40 Härnösand, 0611 - 10951

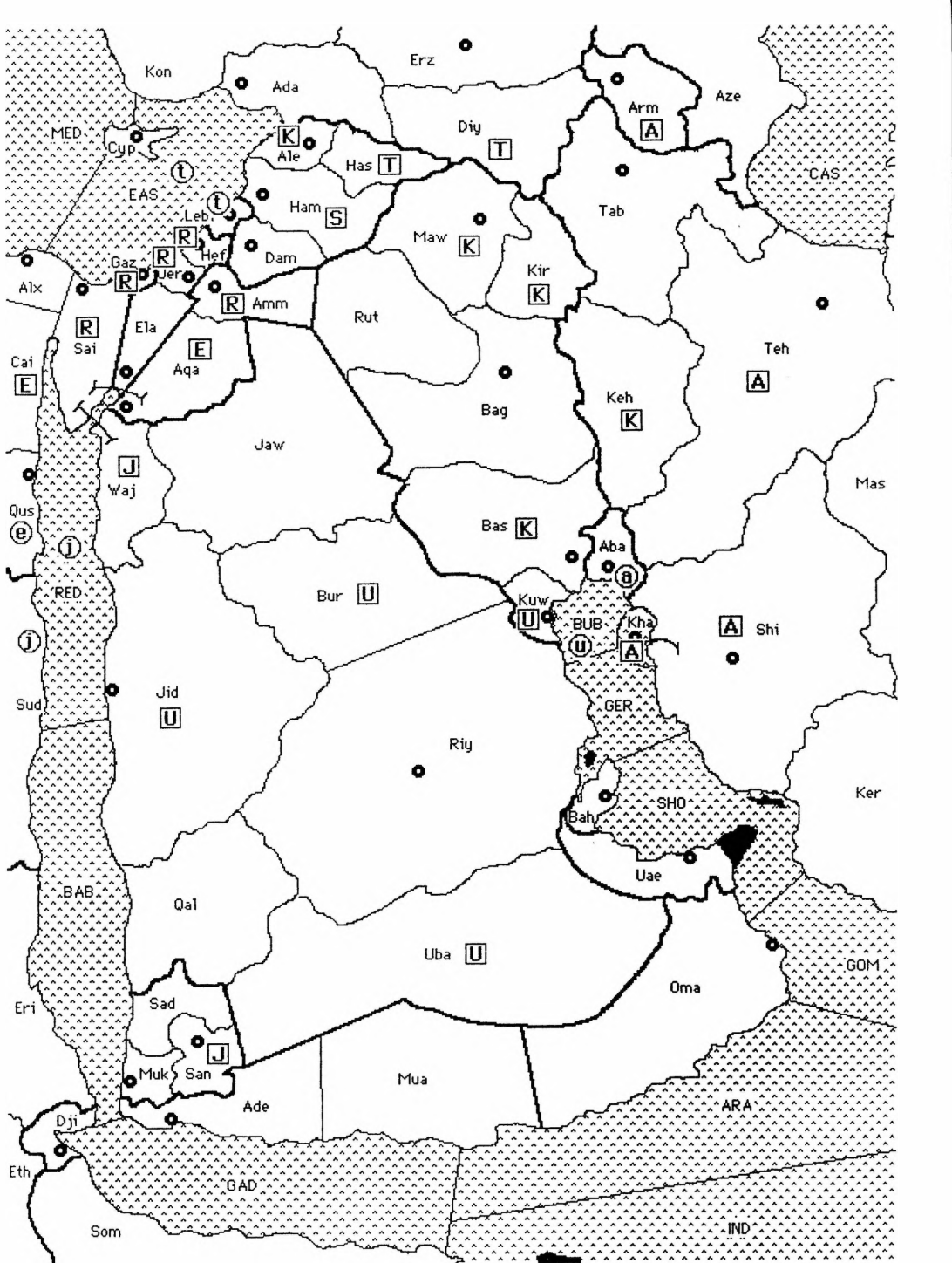
F Leb - Ham, F EAS S (F Leb - Ham), A Has - Ale (Gick inte), A Erz - Diy

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

A Jid S (A Riy - Bur), A Riy - Bur, A Uba Hold, F BUB C Iransk (A Kha - Bas) (inget sådant drag),
A Kuw S Iransk (A Kha - Bas) (inget sådant drag)

CNN RAPPORTERAR

BJÖRN - ERIK NY: Här slipper du iallafall Italien! **CNN - VÄRLDEN:** De Egyptisk-Israeliska fredsförhandlingarna bröt igår ihop. Nya oroligheter i Gazaremsan underkuvas av en överlägsen Israelisk styrka. Fullt krig väntas inom 5 dagar igen. Världen kan nog inte vila förrän en av dessa makter är utplånad!
EGYPTISK - ISRAEL: Jag hoppas ni uppskattar vår fredstrevare sist. **EGYPTISKA UD - YEMEN:** Vi har tills vidare beslutat att omedelbart inställa all diplomatisk verksamhet i Yemen. Förbered er på ett skyttegravskrig. **GENERAL SCHWARTENEGGER - WORLD:** It seems I have been appointed health minister. I must return home to the states! My friend Willy will take over this command post. **IRAN - IRAK:** HaHaHa - kul skämt! **IRAK - IRAN:** Ge dig eller dö! **IRAK - SCHWARTZENEGGER:** Oh, sorry! I forgot to mention they were printed on special poisonous paper! **ISRAEL - JEMEN:** Jag har väntat på dig! Välkommen! **KAIRO - WASHINGTON:** Är det SÅKERT att era krigsplaner inte innefattar ens ett pyttelitet utrotningskrig mot Yemen? **SAMANTHA HARNESS-JOHNSON - MIKE:** Nu har Iraks armé lämnat Kuwait, och Usas armé har kommit dit istället. Jag hoppas få lift hem med några av de trevliga soldaterna som finns här. Puss på dig! **SAUDI - JEMEN:** Allah är stor! **SYRIEN - IRAK:** Hej och tack för fisken! **WILLY - ALL:** What is happening here, then?



TURKIET UTSLÄNGT FRÅN FASTLANDET

AMERIKANSKA FALLSKÄRMSJÄGARE KROSSADE I JEMEN

Egypten: Inget drag emottaget!

Irak: A Maw - Ham (Gick inte), A Bas S (A Aba), A Aba Hold (ret: - Keh), A Kuw Hold

Iran: A Arm - Tab, A Erz - Ada (Gick inte), A Shi - Aba, F BUB S (A Shi - Aba),
A Teh S (A Shi - Aba)

Israel: F Aqa - RED, A Amm - Jer (Gick inte), A Hef - Jer (Gick inte), A Ela - Aqa,
A Gaz S (A Sai), A Sai S (A Ela - Aqa)

Jemen: A Mua - Ade, A Uba - Oma (Gick inte)

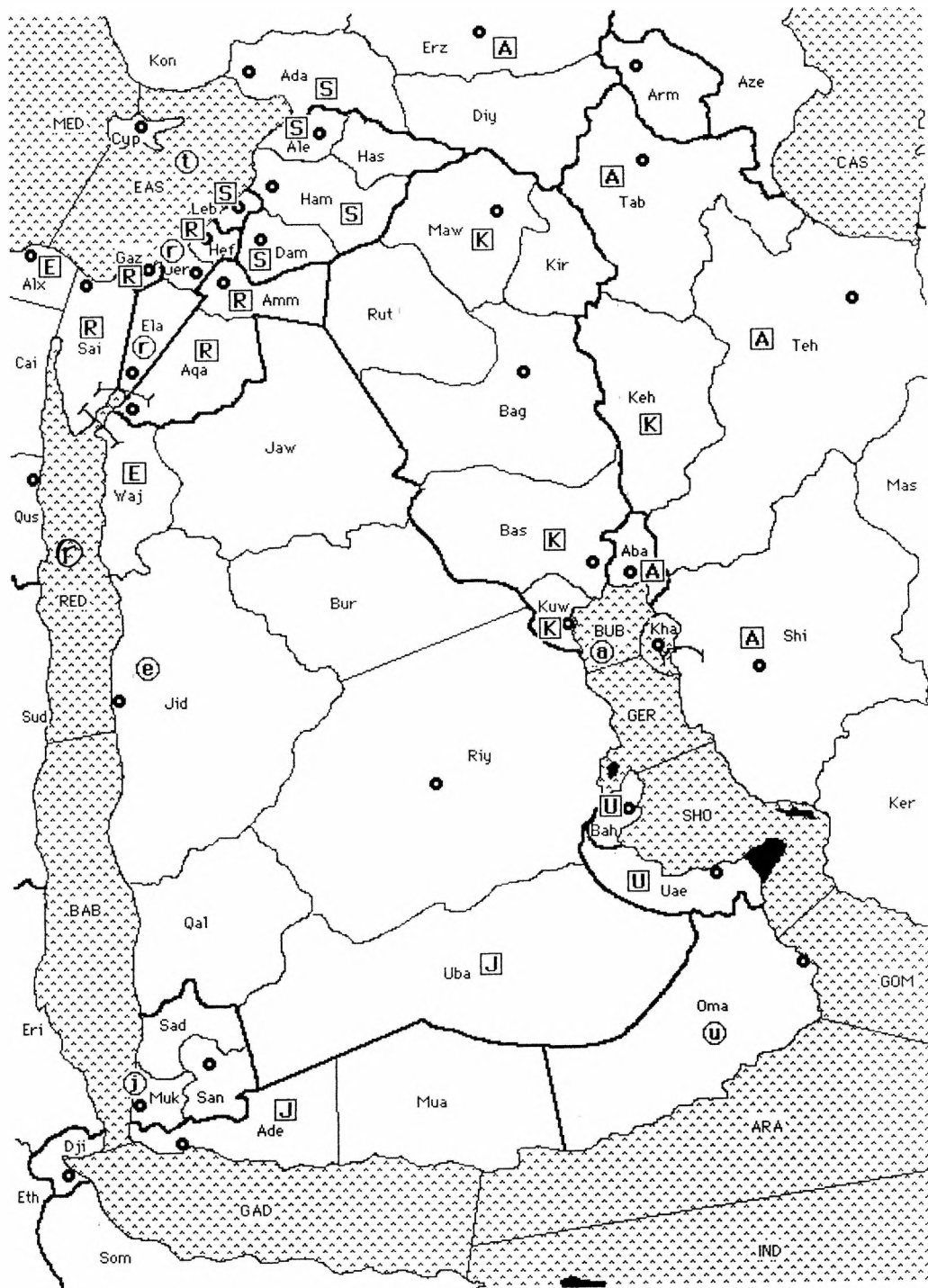
Syrien: A Ale S (A Has - Ada), A Has - Ada, A Ham - Dam (Gick inte),
A Leb - Dam (Gick inte)

Turkiet & Väst: Drag inte mottaget!

Usa & Saudi: A Riy - Bah, A Uae S (F Oma), F Oma Hold

DAG 16 (Byggningar)

	Supply centres		Bygger:
Egypten:	Alx, Qus, Jid	3 (-)	-
Irak:	Maw, Bag, Bas, Kuw	4 (-)	-
Iran:	Teh, Shi, Tab, Erz, Kha, +Aba	6 (+1)	A Shi
Israel:	Hef, Jer, Ela, Amm, Gaz, Sai, +Aqa	7 (+1)	F Ela, F Jer
Jemen:	Muk, San, +Ade	3 (+1)	F Muk
Syrien:	Ham, Dam, Ale, Leb, +Ada	5 (+1)	A Dam
Turk. & V.:	-Ada, Cyp	1 (-1)	Riv: A Diy
USA & S.:	Riy, Uae, Oma, +Bah	4 (+1)	Para: Ade (Rivs!)



PAIN T BALL

En artikel skriven utav

Johan Okker

Denna artikel började en torsdag vid elva-tiden då Roland, er redaktör ringde och väckte mig.

I mitt totalt yrvakna tillstånd så gick jag med på att skriva en artikel om Paintball till Gränslandet. Och det var trevligt utav Roland att be mig skriva denna artikel och jag hoppas kunna få skriva flera i fortsättningen.

PAIN T BALL

Vad är då paintball?

Paintball är en sport som går ut på att det ena laget skall försöka erövra motståndarlagets flagga och vice versa. Sporten har sitt ursprung i USA där den blivit relativt stor.

Nu på senare år så har sporten kommit till Europa och etablerat sig. Framför allt i England.

Nu finns det både EM, VM samt ett antal lokala mästerskap i Paintball och sporten breder ut sig allt mer. Nu så finns det tydligen möjlighet att anmäla sig till de Svenska Mästerskapen i Paintball. Var vet jag inte, men om du är intresserad så hör dig för hos butikerna som säljer Paintballutrustning.

Paintball är en sport som har inslag av militär taktik.

I ett s.k. "paintball game" så är det två eller flera lag mot varandra oftast två lag med vardera fem eller fler personer per lag.

Varje lag utser en lagkapten som sedan bestämmer taktiken och i vissa fall är den som skall inspektera banan för att kunna planera taktiken.

Lagen ställer upp sig bakom respektive lags flagga.

Spelet kan börja.

Lagen får poäng för varje "träffad" motståndare, för flaggförsök(då en ur motståndarlaget lyckats ta flaggan och börjat springa men tvingats släppa den), för att ta tillbaka den egna flaggan efter flaggförsök samt för att ha erövat motståndarlagets flagga(ha tagit motståndarlagets flagga och sprungit tillbaka till egna flaggan och satt ner motståndarlagets flagga intill den egna)



UTRUSTNING

I utrustningsväg så finns allehanda prylar att köpa. dessa kan delas in i fyra kategorier.

Vapen, Skydd, Kläder och Diverse.

Jag kommer att gå igenom dessa punkt för punkt.

Vapen

Det finns många olika typer utav paintball vapen. Rent allmänt gäller att de är kolsyre drivna (antingen från kolsyretub eller från kolsyreflaska) och skjuter iväg gelatinbollar som är fyllda med vattenlöslig färg. Det finns pump(mantelrörelse mellan varje skott), semiauto och fullautomatiska paintball vapen. I Sverige är det endast tillåtet med pumppaintballvapen då de andra modellerna har ett högre tryck vilket ger en anslagsenergi som överstiger 10j 4 meter från mynningen. Och för semiautomatiska kolsyre drivna vapen så får anslagsenergin inte överstiga 3j 4 meter från mynningen.

Det finns ett stort urval pumpvapen som är lagliga och bland dessa så förtjänar två att bli omnämnda. Sheridan PGP som är en mycket prisvärd och bra pistol. Phantom som sägs vara det bästa paintball geväret.

Skydd

Skyddet består oftast i en mask som täcker en del utav ansiktet eller huvudet. Modellerna är många och priset högt. Men skyddsmask är ett måste ty en paintball kula i ansiktet gör dels fruktansvärt ont samt kan om den tar illa leda till allvarliga skador. En mask som täcker hela ansiktet samt sidorna av huvudet är att rekommendera då öronen också är relativt ömtåliga. I övrigt så kan ett par handskar samt susp vara bra att ha.

Kläder

Det räcker med att säga Uniform utav något slag.

Diverse

Bland diverse så finns allehanda prylar såsom tillbehör till vapen m.m. Dessa saker är oftast en massa extraprylar såsom rödpunktssikten, strids-selar, pipförlängare, ljud-dämpare m.m. Alltså saker som är kul att ha men egentligen inte fyller någon speciell funktion.

LAGEN

För paintballvapen gäller tydligen samma lag som för övriga luftvapen. Anslagsenergin får inte överstiga 10j fyra meter från mynningen. Man får skjuta där man har tillstånd samt att man måste vara minst 100 meter från allmän väg och att man inte får skjuta på allmänt område.

Så att kolla upp med polisen var ni kan tänkas få spela.

ÖVRIGT

Många verkar tro att pumppaintballvapen är väldigt tröga och har en dålig eldhastighet. Så är fallet endast med pistolerna medans man med gevären kan, såvida de har slamfire (man kan hålla in avtryckaren och bara pumpa och för varje pumpning så skjuts ett skott iväg) komma upp i eldhastigheter på över fyra skott per sekund.

Jag hade tänkt skriva om hur det var att spela paintball men det fick inte plats. Så jag kanske skriver om detta i nästa nummer utav ert favoritfanzine, Gränslandet.

Mvh: Johan Ocker

PAIN BALL GAMES

ROLAND I.

Den 30:de maj var jag och Magnus samt Avgrunden-gänget på Paintball i Alby utanför Stockholm. En helt ny upplevelse, som på senare tid blivit mycket på modet. Snart sagt alla tidningar, radioprogram etc måste ha ett reportage om den nya leken (sporten, spelet...).

Det hela började ett par veckor innan, då Johan Okker hade fått ny om en förening som anordnade Paintball-evenemang. Så han frågade runt och anmälde oss sedan. Vi blev sammanlagt sju stycken och fick sedan möta ett annat lag på sju.

Det hela skulle kosta 250:- plus ammo (1:- per skott), och vi betalade en del (50:-) i förskott. För de pengarna fick man låna vapen (en pistol), kamuflagefärgad uniform och ansiktsmask. I priset ingick också mat (hamburgare), en läsk samt kolsyra och kulor för 30 skott.

Vi hade bestämt tid vid Albys T-banestation i god tid innan det skulle börja. Jag var ute ännu lite tidigare för att leta rätt på själva platsen vi skulle vara på. Jag snirklade runt i Eriksbergs industriområde utan att hitta det. Den enda beskrivning vi hade fått var: "Gå från tunnelbanan emot Botkyrkabacken, så hittar ni det". Där emellan låg alltså industriområdet, i vilket jag inte kunde hitta något. Inte ens en liten skylt.

Efter det att jag och Magnus väntat ett bra tag så dök tillslut resten av gänget upp, och nu var det bråttom. De fick börja gå, så åkte jag i förväg och scoutade lite mer. Nu fann jag stället, det var på själva Botkyrkabackens parkering.

Väl där så fick vi utrustningen och

det hölls en liten genomgång, med förhållnings- och säkerhets regler. Sedan var det dags att förflytta sig till själva spelplanen. Vi gick uppför en bit och sedan in i skogen bredvid backen. Nu förstod man att detta skulle bli en jobbig dag. Vi hade nämligen på oss och tjocka, tunga och VARMA uniformer som slöt tätt om hela kroppen, förutom då händer och fötter, tillsammans med ansiktsmasken. Och detta en dag då termometern visade på över 25°.

Efter att ha gått igenom vapnet och fått säkerhetsreglerna åter igen förklarade för oss, så var det dags att börja. Det fanns två olika banor. En liten mindre, vilken vi startade på. Lagen placerades i varsin ända av banan, där deras fana också fanns. Sedan när signalen gick så gällde det att erövra de andras fana och föra den i säkerhet, tillbaka till sin egen. Blev man träffad det allra minsta så fick man kliva av banan, man var "död".

För vårt lag gick det inte så speciellt bra. Av de ca tio omgångarna vi hann med mellan klockan tolv och femton, vann vi bara en. För mig själv så gick det väl hyfsat, jag blev dödad fem gånger och dödade ungefär lika många (5-7) gånger.

Att bli träffad kunde visst göra ganska ont. Vissa skrek till och andra fick stora blåmärken och små sår. Men för mig var det aldrig några problem, trots att jag t.ex. blev träffad i pannan, på kinden och bröstet (hjärtat).

På det hela taget var det väldigt kul att springa runt i skogen och skjuta prick på kamuflagefärgade nissar som glatt sköt tillbaka på en. Höjdpunkterna var bl.a. när jag fått slut på ammo och började rusa emot flaggan och hamnade i en liten sänka med fyra av fienderna. Jag kom inte längre. Och då när jag träffade det enda som syntes av min fiende, ena halvan av glasögat, på 10-12 meters håll. Och då när jag kvickt kikade upp över en liten kulle och snabbt avslutade två av mina fiender som låg där.

När dagen var slut så hade jag gjort av med ytterligare 40:- på ammo och läsk, fått ett tiotal nya myggbett (mest på händerna) och svettats enorma mängder.

Jonas Nelson prantar ner en

Krönika från Kharne - del 8

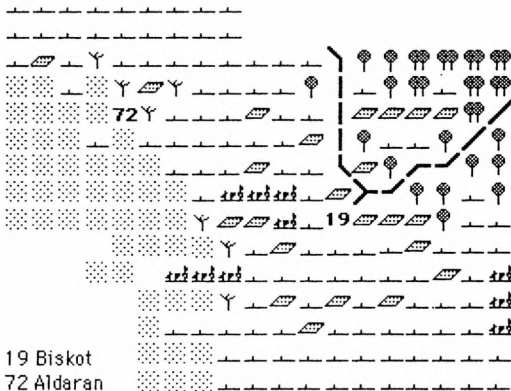
Gryningsdolkarnas äventyr i engelska KJC's postspel "Quest"

Resumé: De sju medlemmarna i Gryningsdolkarna har blivit åtta genom att alvbrodernas slaktning Catryona foljde med dem till Biskot. Har har de skaffat bättre utrustning för den beloning de fick för sitt forra uppdrag. Nu väntar två uppdrag till...

"Nu var vi rustade till tanderna. När man tänker tillbaka på den tiden då vi bar rustningar av fodrat tyg och vapenarsenalen utgjordes av dolkar och slungor så förundras man nastan av att inte fler än Silryana dog i strid. Med våra nya rustningar, sköldar, hjälmar och svärd så lär nasta troll vi möter bli hackebiff innan Dunkar hinner säga "Dubbelyxa". Kassan hade förstås krympt lite, men vi hade fortfarande drygt 1000 guldmynt kvar av beloningen. Tessinia kom nu med en fin idé. Vi hade två uppdrag till Aldaran, det ena bestod i att kopa två yxor och det andra var att kopa två pilbågar. Totalt skulle dessa inköp kosta oss drygt 4000 guld, så om vi kunde få ihop ytterligare 3000 så skulle vi kunna utföra bagge uppdragen på en gång och därmed spara tid. Problemet var nu: Hur skulle vi få ihop till 3000?

Fayal foreslog naturligtvis att vi skulle stjala ihop pengarna, men han blev nedröstad. Istället uppsökte vi (till Fayals motvilja) en pengautlånare, men han var bara villig att låna oss 1000 guld, och dessutom till 20% ranta! Muttrande gick vi med på det, även om det betydde att vi bara kunde utföra ett uppdrag i taget.

Så fick det bli. Vi gav oss av åt nordväst, och ett par dagar senare kunde vi stega in i Aldaran. Byn ligger precis i kanten av oknen, och det var mycket torrt och dammigt. Med detta som ursakt smet Dunkar in på "Draken Smug", byns enda vardshus för att, som han sa, skolja ner resdammet. Vi fann snart vapensmeden och kopte de två yxorna. När smeden fick hora att vi var på väg till Biskot undrade han om vi inte kunde tanka oss att utföra ett ärende åt honom. Jodå, det kunde vi visst, även om vi hade svårt att dolja vår förvåning när han bad oss kopa en yxa (!) åt honom. Dunkar gissade att okensolen hade gått för hårt åt den stackars mannen, men eftersom han betalade bra så gav vi oss av igen mot Biskot utan att fundera mer över saken."



Jonas Nelson prantar ner några

Klurigheter från Kharne - del 1

Tips för de som spelar i engelska KJC's postspel "Quest"

Valkommen till den här nya spalten i Granslandet, där vi skall ta upp allehanda knep och finurligheter som gör livet lättare att leva på vårt älskade Kharne. Särskilt välkommen vill jag hälsa Åke Storm, som bett så enträget om denna utvidgning av min Kharne-kronika. Jag hoppas att du har en del tips att bidra med själv Åke, annars kommer det här att bli en kortlivad historia. Detsamma gäller för alla ni som spelar Quest, kom med tips, för jag kan omöjligt basera den här spalten på det lilla som jag själv och Gryningsdolkarna luskat ut.

Om vi skulle ta och börja från början... Ja, jag VET att ni redan har skapat er äventyrargrupp, men det finns säkert några stycken där ute som funderar på att börja spela Quest. Här kommer några tips för er:

När man skall välja sina sex första karaktärer har man 16 stycken att välja bland. Det är de fyra raserna Manniskor, Alver, Dvärgar och Halvblod, och vardera rasen har representanter för de fyra yrkena Krigare, Magiker, Präst och Tjuv. Alla har dessutom olika färdighetsvarden. K.J.C. har nyligen nämnt något om att introducera en utförligare karaktärsbeskrivning, men än har jag inte sett till någonting i den vägen.

Hur du sätter samman din grupp beror helt på vad du vill att de skall göra. Vill du ha en grupp som bara ränner runt och knycker och stjälar så är några tjuvar bra, särskilt halvblodstjuvar. Vill du dra ut i strid mot all världens monster så är krigare bra, särskilt dvärgar och manniskor. Skall du börja slåss mot andra spelare så bör du inte välja en grupp bestående av alver, det passar liksom inte in. Förutom alla dessa personliga aspekter så finns det förstås en del praktiska, som jag tänkte ta upp:

Krigare MINST en krigare är ett måste i varje ny grupp om du vill överleva. Att anställa krigare i första draget har också en annan fördel - De har med sig ett vapen och en laderrustning. Vapen och speciellt rustningar är dyra, och de krigare du eventuellt anställer senare dyker upp helt utan egna agodelar. Krigare har också en sorts grundchans (ca 10%) på ALLA vapen, förutom sin "skicklighetsbonus".

Magiker Magiker KAN man faktiskt klara sig utan, men det är alltid kul att kunna utöva magi. Särskilt om du tänker anfälla andra spelare är magiker ett måste, då deras formler ofta är effektivare än krigarnas svard. Antimagi är också bra att kunna i sådana fall. Anställer du magiker i första draget så har de med sig en del komponenter, vilket INTE senare anställda rekryter har. Komponenter är ruskigt dyra, och går dessutom fort att göra av med.

Präster Någon har sagt att präster är den viktigaste yrkesgruppen i Quest. Jag vet inte det, men de har vissa fördelar. De är ganska lätta att få att stiga i graderna, och de gör inte av med några dyra komponenter när de kastar sina besvarjelser. När prästen har kommit över färdighetsvärde 30 är du dessutom självforsörjande med mat, eftersom prästen då kan kasta besvarjelsen "Manna".

Tjuvar Ett förslag jag sett går ut på att anställa fyra tjuvar i sitt första drag och låta dem göra en massa inbrott och stölder, och för de pengarna skaffar man nya karaktärer och utrustning till dessa. Sedan kan man avskeda tjuvarna. Okej, det är ett smart sätt, men inte riktigt fair play. Förutom att stjäla kan tjuvarna användas till att undersöka rutan du står i, vilket gör det möjligt att hitta t.ex. ingångar till underjorden. Tjuvar är dessutom ofta bra på avståndsvapen, vilket är mycket bra i de flesta strider. Ingen grupp bör sakna en bra tjuv.

Människor Vad kan man säga om människor som inte redan är kant? De är alla fantasy-äventyrs "Allroundkaraktärer", duger till allt utan att vara särskilt bra på något. Saknar charm enligt min mening, men kan vara ett bra val om du är osaker.

Dvärgar Har du Krigaren med stort K. Att använda dvärgar till allt annat än krigare är patetiskt. Dvärgmagiker? Dvärgpräster? Dvärgtjuvar? Tsss, skarp dig!

Alver De bästa magikerna är alver. Att de inte tål det minsta stryk gör inte så mycket då magiker försöker hålla sig undan närstrid. En alvmagiker kan gott och väl ha ett färdighetsvärde över 30, vilket inte de andra har. Dessutom är alver ofta bra på avståndsvapen och de har hög karisma, vilket är bra när du skall rekrytera nya karaktärer eller vill göra gott intryck på de NPC:s du har kontakt med.

Halvblod Det värsta med halvblod är att de är så förbaskat bra, både som krigare och tjuvar. Man kan nästan inte låta bli att anställa en eller två. Rent spelmassigt är de ett jättekap, men man kanske känner sig lite tveksam till att blanda fula halvblod med alverna man anställt. VILL min grupp verkligen ha med den här dreglande kutryggen? Det ryktas dessutom att halvblod som inte trivs i gruppen (dvs gruppen mördar och plundrar för lite) har attackerat sin egen grupp, men jag har inget bevis för att det är sant.

Jaha, vad får vi ut av det här? Jo, att magiker och krigare bör anställas i första draget pga. de saker de tar med sig, och att alla grupper bör ha minst en präst och en tjuv. Att anställa 2 magiker (varav en alv), 2 krigare (en dvärg), 1 präst och 1 tjuv är alltså en bra start. Eventuellt kan man rekommendera 3 krigare och anställa t.ex. tjuven eller prästen så snart som möjligt, men allt beror ju på din egen inställning.

Jag kan ju namna att Gryningsdolkarna startade med 2 magiker (alv och människa), 2 krigare (dvärg och alv), 1 präst (människa) och 1 tjuv (människa). Redan i nästa drag anställde jag så ytterligare en krigare (människa). Som ni ser så undviker jag halvblod, mest av känslomässiga skal.

Serfaldhinn

Den 12-14 Juni 1992, Sollensuna. Ett live arrangerat av Karl Grandin.
Denna liveskildring skrevs av Dan Hørmning.

På morgonen den 12-14/6 gav sig jag och Johan Okker oss av mot en helt ny upplevelse i våra liv: Ett 3-dagars live (Live = Kortform för Live Role Playing Scenario). Serfaldhinn. Skogen i gränstrakterna mellan de goda (Fangmark) och de onda (Gharin) vars öde skulle avlösas denna helg. Vi hade hört mycket positivt om detta live, fått tre utskick och dessutom haft ett personligt samtal med arrangören. Konstigt nog hade vi inte fått några karaktärsutskick, vilket jag trodde var en förutsättning på alla lives. Det visade sig senare att Serfaldhinn kunde ha dragit nytta av att använda sig av sådana också...

Vi var lönnmördare. Båda två, faktiskt. Lönnmördare, elittrupper från Gharin, vars uppgift var att infiltrera Stene By (huvudorten i skogen Serfaldhinn med sina 7 invånare som stod mellan de två stridande parterna) och därifrån utföra ett lönnmord på Fangmarks Kommandant som ledde de stridande trupperna på de godas sida. Vi skulle utföra vårt uppdrag eller dö på kuppen. Så rädda för att dö var vi dock inte - arrangörerna var så rädda för att någon skulle bli ledsen så det var omöjligt att dö. Man började genast leva igen efter det att ens mördare hade avlägsnats sig från platsen. Ett ursjukt system. Min erfarenhet (som dock inte är särskilt stor, det medges) säger mig att det måste finnas möjlighet att döda folk (farliga ledare och lönnmördare i alla fall) permanent (sen ger SL dem en ny rollperson - det fungerar i rollspel, rollspels-PBM och det fungerade på Haga Vinter Live så varför inte?) .

Att Livet brast i organisation blev uppenbart redan första dagen. Först och främst saknade 30-40 pers. Åtminstone enligt vad vi hade hört innan. Det skulle vara över 100 personer inblandade - sammanlagt var vi ca 70. Det var 3 arrangörer (tror jag). Något lite för ett så stort och långt live. Det skulle visa sig att bristen på arrangörer och deras svårighet att hålla kontroll skulle innebära katastrof.

Vi anlände till Serfaldhinnns nejder kl 14.30 och tvingades vänta tills 18.00 (Vi hade fått veta att det började 15 tidigare men det var tydligen fel) innan vi kunde slänga av oss våra mundana skal och anta våra roller. Då blev jag Lomion Alcarin (stulet från Tolkien - det betyder The Glorious Son of Shadow) och Johan blev Darak. Innan dess fick jag träffa Lars Tyllered (som jag precis hade angripit i en Diplomacykampanj i Dipsois), som råkade vara värdsushuvard i Stene By. Lars var en trevlig prick och bidrog mycket till Livets stämning när det var som bäst. Han var en jävel på sjunga också. När hans visa "Balladen om Karp-Henning" är klar kommer den definitivt att publiceras här i RFA.

För övrigt var värdsushuset i dess riktiga mening att servera mat ett skämt. Vi som bodde där betalade 40/- för maten och fick inte en enda bit mat till livs under hela livet. Det enda vi fick var en soppa på lördagen (den 13/6) som serverades till alla som ville smaka den. Den som lagade soppan hörde inte till värdsushuset. Mycket dåligt att ta betalt för något som inte fanns. Detta är det enda jag direkt klandrar arrangörerna för (och bristen på karaktärsutskick) - jag och alla andra som bodde på värdsushuset skulle faktiskt vilja ha tillbaka de pengarna som vi inte fick någon valuta alls för! Och det var utöver Live-avgiften på 100:-.

I alla fall kom Livet igång och vi började bekanta oss med de andra gästerna på värdsushuset. Utåt sett var vi naturligtvis inte lönnmördare utan utgav oss för att vara diktare (det var jag - innan Livet hade jag lärt mig en del okända Frödingdikter (hoppas ingen kände igen

dem) utantill för att kunna hålla mitt "cover") och vandrare krigare. På "Glöden" som värdsushuset hette, fanns även en sagoberätterska, en dvärg (som bodde i byn) vars namn var Bain Skägglöse då hon saknade skägg, en hobbit (berömd som Sam - den hopplande hobbiten som även ägde värdsushusets annex som användes vid överbokning - den Hopplande Hobbitens Håla) som lyckades bli den ende som hamnade i byns stupstock, en fejk-astrolog, en köpman (som lessnade och åkte hem andra dan), en vandrare med en värja (som visade sig vara ett odött monster) plus värdsushusvärdens två döttrar som även jobbade som pigor. Dessutom naturligtvis Herr Erik av Stene - byälsten som spelades av Karl Grandin. Att ha en arrangör i byn var ett listigt drag. De borde ha sett till att ha en arrangör hos Fangmark och Gharin också. På så sätt kunde Livet ha räddats (sista natten fanns det en arrangör med Gharin men ingen med Fangmark tydligen).

De första vi stiftade bekantskap med utanför värdsushuset var två präster som bodde på andra sidan en sjö (det var 20 meter över sjön men minst en km att gå runt - klart jobbigt) som hade sina egna åsikter om synderna som pågick på "glöden". Speciellt badande vid vår brygga såg de mycket strängt på. Klart tråkiga typer. Snart träffade vi också två troll som visade sig vara mycket trevliga, ett konstigt sällskap resande som kallade sig Råda Spindelns Brödraskap (de blev snart kända som Blå Flatusen), två troll till (mindre trevliga men fortfarande inte onda), två skumma vandringsmän (Tim och Trond), ett gäng banditer (som visade sig vara del av Gharins härar) och säkert några till som jag nu glömt.

Jag följde även med värdsushusvärdens och avlade ett besök hos Fangmarks konung (där jag lyckades göra bort mig genom att fråga kungen vem som bestämde i Fangmarks läger). Gharin hade vi inte sett så mycket av än. Några av dem (bland annat min gruppletare som var Gharins hovmagiker) kom på besök i Stene By och blev guidade av mig utan att någon misstänkte något alls.

I Fangmarks läger fanns konungen, vars namn jag nu glömt, en hertig, dennes syster Disa (som visade sig vara oraklets lärjunge och nästan lika tokig - hon skulle också, troligtvis utan sin vetenskap, bli den som förstörde hela Livet till slut), ytterligare 2-3 hovdamer, en baron som var tillika skattmästare, en mäktig magiker (som var väldigt snyggt utspökad som sådan), en mäktig astrolog (som också såg klart bra ut), en astrologlärning (som oftast gick omkring med oraklet i koppel), en mycket vacker stiftfinnare (som värdsushusvärdens senare enleverade), ett galet orakel (en massa soldater ledda av sin kommandant (vårt offer) och en kapten. Vi hade blivit garanterade att kommandanten inte skulle vara Biggrin av Karl Grandin men visst f-n var det Biggrin. Vårt uppdrag blev genast svårare. Biggrin är Seregons bästa fäktare.

Så var scenen satt. Jag och värdsushusvärdens drog omkring och bekantade oss med terrängen. Ett intermezzo på värdsushuset inledde stridigheterna. Det visade sig senare att detta var vad som hände: Vår hobbit (Sam) hade varit på besök i Gharins läger och tagit en del juveler från dem. De män som kom till vårt läger (6 st) och påstod sig inte tillhöra Gharin var utsånda för att ta tillbaka dessa saker. När de så samtalade med hobbiten (och handelsmannen som var hans kompanjon) tog de helt sonika hobbitens juveler och sprang. De fick även med sig vissa juveler som inte tillhöra Gharin men de hade i alla fall mer rätt än hobbiten i den fråga. Det var han som var boven - inte de. Hade de bara förklarats

detta för oss hade vi säkert inte råkat i strid men nu när vi hörde vår hoppande hobbit skrika "Stöld! Tjuvar!" och såg sex beväpnade män springa därifrån var vi ju tvungna att ingripa. Jag rusade upp och högg ihjäl en av de flyende bakifrån. Tyvärr gjorde det mig för kaxig och jag ryckte fram för fort, utan mina vänner, vilket gjorde att jag helt plötsligt stod en mot tre. Detta ledde till att jag blev brutalt nedslagen... suck... Efter att jag fallit slog mina vänner ner banditerna och soldater från Fangmark anlände för att ta dem till fånga. De fördes i bojor till Fangmarks läger.

Strax efter det kom hovet på besök och jag fick framföra Frödings dikt "Om gränsen..." för första gången. Mycket bejublat (eller?). Under tiden passade Gharin på att angräpa Fangmarks läger som nu var i stort sett tomt. Där fritog de sina fångar och där inträffade också steg 1 på Livets totala kollaps. Den Röda Spindelns Brödraskap och deras likar (vi talar om kobolder här - d.v.s. 11-13 åringar) fuskade vilt. Kanske förstod de inte vad som var en träff eller inte men i alla fall så föll de inte när de skulle. Detta gjorde Fangmark upprörda (med Disa i spetsen) vilket skulle leda till slutstridens fiasko.

Inget mer revolutionerande inträffade. Allt verkade ganska fredlig i skogen (där det sedan många år försvunna folket hade börjat uppträda igen - folket bodde helt ha strukits ur Livet eftersom deras makt var oändlig - speciellt eftersom den enda magikern som var fientlig mot dem inte hade informerats om att de var sårbara mot hans magi - de var osårbara mot allt annat) och det var endast Gharin och Fangmark som slog på varandra lite då och då. Värdsushvården hade nu blivit mer och mer intim med stiftgänskan (det visade sig senare att han var en vampyr och hon var hans trollbundna offer) så vandraren Trond tog över värds- huset (och framställde den enda ätliga maten vi blev serverade - den berömda soppan).

Gharin genomförde en till attack på Fangmark som var en stor succé! Fangmark fick enormt med stryk.

Vi upptäckte även att alverna och trollen var allierade när vi lyckades hitta deras läger och förhåxades att sova och sen att framföra mina dikter. Innan dess hade jag även uppträtt inför Gharin.

På lördagskvällen var det dags för blot. Det var då vi skulle lönmörda kommandanten, hade jag och Darak gjort upp. Då skulle det ske. Blotet blev storslaget och det var det som var absolut bäst arrangerat på Livet. Stort A till Karl Grandin och den som spelade abboten. I alla fall så blev blotet stort av Gharins styrkor (och hovmagikern hos Gharin använde en hel del fyrværkeri som definitivt bidrog till stämningen!) och jag fick min chans att lönmörda kommandanten. Det var vackert. Ett snitt från öra till öra. Kommentandanten var död. Nej! Inte? Nej, han hade sin halsbrynja på sig.. Skitsnack! En snittning (det enda sätt att få ner folk på 0 KP på de flesta Lives) är en symbolisk akt. Det finns tusentals sätt att lönmörda personer med ett hugg. Om halsbrynja skulle skydda mot halssnittning skulle ALLA gå omkring med en halsbrynja (ta med er en halsbrynja på nästa Live ni går på eftersom de flesta anser att jag har fel i detta och låter en halsbrynja skydda mot sånt - i de flesta Lives är halssnittning tillåtet mitt i en strid så det är ett fantastiskt skydd). Om snittning var det enda sättet att döda folk skulle jag personligen skaffa mig en halsbrynja med hänglås så skulle jag aldrig kunna dö. Urfånigt! Från det ögonblicket hade vi lyckats med vårt uppdrag, tyckte vi, men det tyckte inte kommandanten. Jag slogs ned av soldaterna. De två vid blotet hade nu förvandlats till en inkarnation av godheten (Herr Erik av Stene) och en inkarnation av ondskan (Abboten). Man skulle nu välja sida. Jag gick till de onda, eftersom jag var avslöjad men Darak, den sluge skurken, stannade med de goda och var officiellt shockad över att hans gamla vän hade varit en mördare. Föga anade kommandanten vad som väntade honom.

Väl i de mörkas led mottogs jag pråligt och fick en plats i ledarnas tält. De onda hade ett mycket finare läger (vindtätt och vattentätt till skillnad från värds huset som var ett vindskydd med ett getingbo) än alla andra. Perfekt. Det visade sig nu att de onda bestod av Gharin själv, en dödsridhare (mycket bra spelad), några onda, två köttpräster (en med ett stort svärd - snyggt, Knott!), hovmagikern och hans (mycket sympatiska) lärjunge (själv hade han aldrig tid med mig), en häxa (vars lojalitet var underlig), ett monster (som på dagen var Alkemist och gjorde prima magiska drycker - han var dock mycket roligare som monster), två orcher (oerhörd skickliga), en massa soldater, några hovdamer, Rosa Skalbaggen (eller var det Röda Spindeln? - de var alltså onda), abboten (som var ondskans inkarnation), en munk som blivit odöd, en stiftgänare (som var en förrädare - han var god) och några andra. Vilket gäng! Det här skulle inte bli lätt för Fangmark att klara av. Trodde jag. Föga anade jag vad som väntade.

Darak, under tiden, var inte sysslöös. Tidigt på söndagsmorgonen (innan den schemalagda slutstriden kl 08.00) skar han halsen av kommandanten vid värds huset dit kommandanten kommit med bara sin kaptan. Anledningen till att de gick dit var att de bar omkring på två välsignade stenar som helade dem 1kp/10 sek (Hur f-n kunde såna magiska saker vara tillåtna?). Detta ansåg de gjorde dem odödliga för snittning också, vilket ingen hade avsett dem att göra. Det var alltså fel, även enligt arrangörerna. Kommandanten ansåg sig nu alltså vara odödlig. I själva verket kunde han ha gått in i Gharins läger och slagit ihjäl varenda jävel utan att någon hade kunnat stoppa honom (och det fanns tre såna här stenar och följaktligen tre såna personer i Fangmarks läger - det var folket som hade gett stenarna till dem, tror jag). Alltså vägrade kommandanten återigen att dö och vårt uppdrag visade nu sin sanna natur - hur skulle vi kunna döda en rollperson vars spelare vägrade låta honom dö? Ganska omöjligt. Darak tog sitt liv hellre än att fängslas för sitt död (parentes: Darak höll på att avliva kaptanen när kommandanten reste sig från snittningen - hade ingen fuskat hade han dödat båda två) och slutstriden hade varit annorlunda - de som döddes av oss lönmördare skulle nämligen inte komma tillbaka innan slutstriden var över).

Så var det dags för slutstriden. Bårsårkar, bågskyttar och dödsridhare avtågde mot Fangmark. Fangmark hade tre män som inte kunde dö. Det fanns alltså ingen chans att Gharin skulle kunna vinna. Dessa tre män kunde inte besegras. Inte ens av magi som vår hovmagiker desperat försökte (information om magi var bristfälligt vilket gjorde att hovmagikern dog i slutstriden efter att ett gäng angräpare hoppat rakt igenom hans Wall Of Force som var ogenomtränglig). Dessutom hade oraklet dött (har ingen aning om varför). Det borde ju ha varit bra för oss kunde man tycka men nej! Här kom det värsta. Hovdamen Disa, som ju var oraklets lärning, fick ärva hennes förmågor. Disa, som enligt Karl Grandin aldrig skulle kunna använda magi, kunde nu hur mycket magi som helst. Hon kunde bl.a. göra folk osårbara och hela dem hur mycket som helst. Bra! Nu kom det ännu fler osårbara in i striden. Gissa hur slutstriden gick. O förlost hos Fangmark - alla döda (utom hovdamerna och häxan som fick fly). Detta var ett otroligt fiasko. Till detta bör tilläggas att Disa uppmånade oss i Fangmarklägret (innan jag och Darak visade vår sanna natur genom att döda kommandanten) att fuska ordentligt, eftersom "de fuskade ju" (med anspelning på vad kobolderna i Röda Spindeln hade gjort i första striden). Jag vet inte vem jag ska skylla på men det var en trist stämning när Livet var slut. Karl Grandin var förkrossad över Disas plötsliga magiska kunskaper. Själv kände jag hur jag hade slösat bort en hel helg på ett så totalt misslyckat Live. Johan kände det samma.

Nu blev det roligare, dock. Vi krävde att striden skulle få gå om vid Gharins fort som Gharinerna hade byggt upp. Den gjorde så och allt urartade till ett fruktansvärt tumult (som var väldigt kul) där jag lyckades slänga

bort ett kortsvärd och även lärde mig slåss med hillebard. Efter det gav vi oss av hemåt, trötta (jag tror jag sov 3 h på hela livet - första natten gick det inte att sova p.g.a. getingboet och kylan - andra natten var vi ute på råd). När jag kom hem sov jag länge...

För att sammanfatta så var följande bra med Livet:

+ Skön stämning i värds huset, mycket p.g.a värds husvårdens sångförmåga. Balladen om Karp-Henning blev Livets hit! Jag lämnade värds huset strax efter värden (som flyttade till stigfinnerskan i Fangmarks läger) så jag märkte inte om det blev trist sen (vilket det säkert blev).

+ Dödsridaren som behöll masken på under hela livet. Ett fantastiskt framträdande. Han var verkligen ruskig och till skillnad från trollen (som hela tiden tog av sig masker och struntade i sina roller) så framtonade han hela tiden som ett otäckt monster.

+ Alkemisten/Monstret. Också ett bra skådespeleri även om han lättade på masken för ofta. Orcherna och Feanors odöde vandrare var klart godkända också.

+ Blotet. Detta var oerhört stämningsfullt och Ior (Gharins magiker) bidrog med fyrverkerierna i precis rätt tidpunkt.

+ Stigfinnerskans skönhet. Jag lovade värds husvården att prisa den i min artikel. Samtidigt lovade han att skriva om Serfaldhinn till Dipsosis.

+ Bra rollspelande av alla, med undantag för tre av trollen. Dessutom hade alla (jag minst) snygg och tidsenlig utrustning som bidrog till den medeltida stämningen.

+ Stort område. Det gjorde det hela mer verklighets-troget och det kändes som en bedrift när vi hittade alvernas läger. Det var nog många som aldrig var där.

Följande uppfattade åtminstone jag som dåligt:

- Att kommandanten inte ville dö när vi mördade honom. Vi genomförde två perfekta lönnmord (och jag var förvånad över hur fantastiskt skickliga vi faktiskt var) men han stod fortfarande upp.

- Saknaden av karaktärsutskick och magiregler till alla. Detta hade nog räddat en hel del - t.ex. slutstriden.

- För långt. Detta är bara en personlig åsikt. Vissa människor älskar tredagarslive. Personligen tycker jag det räcker med 15-20 h. Man hinner lugnt få in allt man behöver på den tiden och det är större chans att få med nybörjare.

- För lite folk. Det borde ha varit mer folk men sånt är förstås svårt att påverka. Vart tog alla vägen som var anmälda?

- Disas vansinniga magianvändning på slutet plus de konstiga stenarna som förstörde slutstriden.

- Fefolket, som var alltför mäktiga (t.ex. kunde de inte skadas av vapen).

- Maten som vi betalade för men aldrig fick. Pengarna tillbaka!

- Ingen regelgenomgång innan Livet. På alla Lives jag har varit på tidigare har de varit mycket noga med detta. På Serfaldhinn var folk för utspridda och det var för få arrangörer. Kanske hade en ordentlig genomgång gjort att Röda Spindeln inte hade gjort sitt misstag och retat Disa & Fangmark såpass att även de fuskade.

- För få arrangörer och arrangörer på fel ställen. Mer koll hade helt enkelt varit nödvändig.

- Farliga stridsregler. Stick och mycket hårda vapen var tillåtna. En i Gharins läger hade ett svärd som var ett kvastskäft omlindat med liggunderlag. Jag var glad att han aldrig slog på mig med det svärdet. Det måste ha gjort hur ont som helst. Vapenkontroll innan Livet är en nödvändighet. Jag rekommenderar Seregonregler.

- Konstiga snittningsregler eftersom en halsbrynja räddade kommandanten.

- Att man inte kunde dö. Måhända att folk blir ledsna om de dör men sånt är livet. Tänk om man inte kunde dö i rollspel? Skulle någon spela dem då? Det ska inte vara lätt att dö men det måste vara möjligt.

Det var allt jag hade att säga om Serfaldhinn. Till er som är nybörjare och känner för att prova på Live, börja inte med ett tredagarslive som detta. Det är för mycket som står på spel om man satsar på tre dagar. Ta istället ett kortare, som Saturday Night Live eller Apocalypse. Det ger en bättre introduktion och man slipper fundera på problem som sovsäck, kläbytte, tidsenligt tandborste (OK - jag fuskade där, jag erkänner) och liknande.

Dan Hörning

JÄGERSRO Omg 9

Hej och välkomna till andra säsongen av Jägersro. Jag tänkte börja med några regelförtydningar till de nya stallen.

Man får ställa upp med max två hästar per åldersklass och lopp, undantaget derbylopp och finalloppet. Totalt max tre hästar, utom i finalloppet. Värdet på femåringar är, naturligtvis grundpriset * (antal segrar + 1). Bud på auktioner måste vara i jämna hundratals. Avslutningsvis vill jag bara säga att om någon DIMar anmäler jag så många hästar som möjligt, och ekonomin tillåter. Däremot satsas inget på toton. Skulle en häst anmäld till "lopp för hästar som inte vunnit" vinna ett lopp innan så anmäls en annan häst istället.

Över till den nya omgången:

Anmälda lopp 1: 2-ÅRINGARNAS DERBY:

11. Sayonara; 21. Siberian Express II, 22. Money Runner; 31. Dark Orchid, 32. Deep Dark Kobold; 41. Ego på; 51. Piper Cub; 61. Rincewind; 71. Dandelion, 72. Turkish Delight, 73. Heart of Gold; 81. Sleeping Star; 91. Tracy Lords

Toto: I potten ligger 4000 SEK

Nya lopp att anmäla hästar till:

Lopp 2: FÖR ALLA HÄSTAR: Anm. avgift: 200 SEK (för alla stall). Priser: 3000-2000-1500-1000-500

Lopp 3: FÖR 3-ÅRINGAR OCH ÄLDRE HÄSTAR: Avgift: 500 SEK. Handicap: Endast treåringar flyttas i första omgången. Priser: 5000-3000-2000-1000

Auktion:

Nr	Namn	Ålder	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Värde	Poäng
1	(Ultra-)Rapid	4	6	3	2	4	5	2	6	2	4	3	5	1	5000	43
2	Argos	3	4	5	4	4	3	3	4	3	2	2	1	1	3000	36
3	Lill-Pelle	3	4	5	5	3	4	3	1	4	1	3	2	1	3000	36

Status för stallen:

1. ETERNAL EQUESTRIANS (Dan Hörning, Box 25006, 10023 Stockholm, 08-6566783)
11 Hästar, 81400 SEK, 0 vinster
2. SIBERIA HOTSHOTS (Anton Palfi, Box 25, 374 03 Trensom, 0454-61494)
7 Hästar, 55100 SEK, 0 vinster
3. BLACK GOBLIN STABLE (Erik Törnkvist, Axtorp 4450, 260 80 Munka Ljungby, Tel. 0431-30822) 5 Hästar, 31900 SEK, 0 vinster
4. OTTO TALLS STALL AB (Christer Carlsson, Snäppvägen 64, 746 33 Bålsta)
1 Häst, 13000 SEK, 0 vinster
5. FLYGARE (Ingemar Eriksson, Champinjonvägen 6, 611 63 Nyköping)
1 Häst, 13000 SEK, 0 vinster
6. MORPORK SUNSHINE SANCTUARY (Olov Liljeborg, Poste Restante, 750 26 Uppsala) 1 Häst, 13000 SEK, 0 vinster
7. WÄHRNER (Jesper Währner, Föllingebacken 33, 163 65 Spånga, 08-7616673)
6 Hästar, 34900 SEK, 0 vinster
8. AB STAR TRAV (Tomas Larsson, Skogsv. 4, 293 73 Jämshög, 0454-46868)
1 Häst, 13000 SEK, 0 vinster
9. HALLICK STABLE (Niklas Jansson, Malmg. 19 5 tr, 777 31 Smedjebacken, 0240-71718) 1 Häst, 13000 SEK, 0 vinster

Press:

Björn - Dan: 1) Njet, den tillhörde stall 4. 2) Alla vinster räknas, både till lopp för hästar som vunnit och försäljning, men när det gäller åldring gäller bara segrar under säsongen.

Eternal Equestrians - Black Goblin Stable: Vilken bra idé! Här får du 20,000!

Eternal Equestrians - Hallick Stables: Vad finns det i era stall, männe?

Eternal Equestrians - Siberia Hotshots: Drar lott?

Björn - Eternal Equestrians: Du glömde åldra Beast, men det gjorde jag åt dig på samma sätt som Skuggfaxe. Du kan ändra den om du vill.

Björn - Anton: Jag undrar om jag har gjort ett fel. Omg. 5 och 6 på Back To Siberia verkar ha blivit omkastade (i mina SL papper har han 3 p på omg. 6). Har jag gjort fel?

Black Goblin Stable - Alla nya stall: Trevligt med lite nya förmågor. Får se hur det går - lycka till!

Black Goblin Stable - Alla: Akkta er, vi har köpt in två nya ruskiga 2-åringar!

Black Goblin Stable - SL: Man får göra nya 2-åringar (så många man vill), när man vill för 2000 SEK st, va?

SL - Black Goblin Stable: Javisst, man får även göra nya 3-, 4- och 5-åringar när man vill (till rätt kostnad).

Star Trav - Eternal Equestrians: Jag tar gärna emot bidrag från rikare stall.

SL - Star Trav: Det är bäst och passa på när han ändå har plånboken uppe. För övrigt tänker jag starta energi i dessan strax (även om det bara är fyra deltagare).

SL - De som var på LinCon: Alltid lika roligt att träffas!

SL: Björn Westling, Våglängdsg. 35, 502 46 Borås, 033-135688 (Arb: 033-125310)

SMURF -postspelet

-where man meets magic and Gargamel

Junisolen gassade från en smurfbå himmel. Det var varmt. Det var sommar. I smurfernas byar rådde extrem dåsighet, inte ens Azrael orkade göra något en sådan dag. Den tappra och outtröttlige moderatoren för smurf (fanfar!) hade dock kunnat göra något, om han hade haft förutsättningarna... Tyvärr hade endast ett drag dykt ner i hans brevlåda vid deadline. Samma dag ringde dock Erik Törnqvist (tack för det) och talade om att han missat deadline, eftersom han varit bortrest. Kanhända är det samma öde som drabbat de spelare jag inte hört något ifrån? Nåja. Vi skjuter upp smurf ett nummer. Glad sommar!

Peter Lindgren

Kungsgatan 17

742 31 Östhammar

Hej Roland!

Här kommer några åsikter med anledning av Björn von Knorrings etikartikel och andras åsikter om denna artikel.

Som alla andra redan sagt så förekommer "gömmande av pennor" och "den flygande holländaren" inte i svenska turneringar och är inte heller regelmässigt tillättna efter Johns utmärkta analys av regelboken.

Av denna anledning så tänker jag gå direkt på det stridbara i artikeln, vad är god speletik?

Jag är av den bestämda uppfattningen att varje spelare alltid skall spela på sådant sätt att det gagnar den egna nationen. Spelare som "ger" bort center till andra eller gör "idiotdrag" för att spelet snabbt skall ta slut för deras del anser jag vara spelförstörare som borde tänka sig för en extra gång innan han påbörjar ett nytt parti.

Det är inte bara ett mål att alltid spela så bra som möjligt utan en skyldighet mot de andra spelarna som inte skall behöva se fem timmars spel spolierat av en uttråkad spelare som kastar om spelbalansen genom irrationella och däligen drag. Detta kanske inte är så svårt att inse varför jag fortsätter till nästa punkt, på vilket sätt skall yttre förutsättningar få påverka partiet?

Som jag ser det så finns det endast under ett förhållande som yttre förutsättningar skall kunna styra ens spel, turneringar. Att vid fristående partier blanda in andra partier som man spelar tycker jag är direkt förkastligt och borde inte förekomma. Man spelar sju stormakter i början av 1900-talet och som sådana kan man ju inte diplomatera att en medspelare skall få hjälp i ett annat parti om han hjälper honom i detta. Att undvika att stabba någon för att förbättra ens rykte anser jag också vara fegt och förkastligt. Metaspelet, som John lite krångligt valt att kalla det, tycker jag inte att man skall ha i åtanke när man spelar, tvärtom så anser jag att man alltid skall kunna räkna med att en spelare gör vad som är mest fördelaktigt i dennes ögon, denna värdering kan ju dock givetvis variera. För att belysa detta så kan jag ta ett parti som jag spelade för en tid sedan med några kamrater. England och Frankrike hade en pakt tillsammans som var väldigt stark och växte kraftigt. Inför hösten 1908 så hade England en chans att stabba Frankrike och ta tre center för honom. Detta skulle föra upp England på 14 center samtidigt som Frankrike skulle sjunka till 9 center. Samtidigt skulle England hamna i en position där ytterligare två center skulle kunna tas av Frankrike utan risk. Som ni säkert redan har förstått så stabbade England inte Frankrike och när vi efter partiet diskuterade situationen svarade engelsmannen att han inte ville stabba fransmannen eftersom de var kompisar, hade samarbetat så fint tidigare under partiet och då han gärna ville samarbeta med fransmannen i fortsatta partier. Alla dessa tre orsaker anser jag vara nonsen och sådana funderingar borde inte förekomma.

Att turneringenssituationen påverkar spelet är väl helt okej, även om jag tycker att det är otillfredsställande. Dock anser jag att man endast skall utgå från ens egna ställning i turneringen.

Att stabba A för att hjälpa B i turneringen anser jag vara etiskt fel och sådant skall inte uppmuntras. Att undvika stabba någon för att man är rädd för represalier i ett framtida spel är också helt felaktigt på samma sätt som att stabba någon för något denne gjort i ett annat parti är etiskt fel.

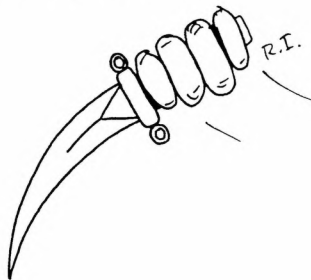
I turneringsspel kan även situationen uppkomma att man ibland kan vara viktig för andras fortsatta spel. Som exempel kan jag nämna ett parti som jag spelade på LinCon.

Jag, Roland, Dan Hörning och Joakim Hall var kvar när jag fick valet mellan en tredelad seger mellan mig, Roland och Dan eller en fyrdelad där Joakim var med. Valt kan synas enkelt men om man lägger till att Joakim och jag hade samarbetat under partiets gång mot Roland och Dan samtidigt som jag insåg att jag inte hade någon chans i turneringen eftersom jag endast skulle spela ett parti till (lagtävlingen). Skulle jag rösta igenom en fyrdelad seger för att därigenom hjälpa Joakim i turneringen eller skulle jag endast se till min egen ställning. Jag valde att rösta igenom en tredelad seger då jag anser att det vara varje spelares skyldighet att åstadkomma det bästa resultatet med sitt land oavsett yttre omständigheter.

Jag håller med John att bästa sättet att lämna partiet under spelets gång, om man måste det, är CD. Dock är detta ju inte alltid tillfredställande, man skulle önska sig en variant där enheterna på ett reglerat sätt mutal-supportor varandra där det är möjligt.

Detta inlägg blev ganska långt och jag hoppas Roland har plats för det. Jag vet att jag varit ganska hård i mina åsikter men mina känslor för detta är starka, kanske är det därför som jag fått en stämpel på mig att vara en stabbspelare (ojdå där lämnade jag ut lite metadippehemligheter). Samtidigt kanske det finns spelare ute i landet som inte anser att jag lever som jag lär vilket de kanske kan ha rätt i.

HANZ JOHANSSON, stabbande diplomcyspelare.



"SIDAN TRE"

Denna gång tecknad av Magnus Lindström.
Finns det inte någon annan som känner
sig manad att teckna lite?



Svar till diverse kommentarer om etik i Diplomacy

Det är alltid intressant med debatt, även när man själv står i centrum.

Eftersom Robillard hade skrivit det längsta svaret så får du (John) ta emot första salvan.

För det första:

Javisst är det fusk med vissa av de saker jag tog upp, ledsen att mitt minne om regeleboken svek mig.

Däremot så lägger du genom ditt resonemang precis fingret på det jag ville komma åt, nämligen vad som händer om det dyker upp någon som spelat med dessa fuskknep hemma med kompisarna och sedan tror att det går till så på konvent.

Självklart spelar han likadant på konvent som hemma, därför vore det bra om vi gick igenom detta så vi har något att sticka upp under näsan på honom när han fuskar (ovetandes eller ej).

Detta var rätt klart och jag tror inte att det fordrar någon närmare kommentar.

Vad det gäller nästa stycke så håller jag med dig om det du skriver, värt att tänka på är att ett parti på Gothcon (i kvalomgången) ogiltigförklarades därför att den största spelaren (fransmannen) lämnade sitt land i CD utan vidare motivering.

Del 3 av din artikel är lite svårare att besvara.

Du lägger där an en ordentlig bredsida mot mina åsikter om metaspelet ut att egentligen formulera vad du opponerar dig emot. Jag försökte undvika så långt som möjligt att svara på de frågor jag ställde men jag kanske misslyckades lite.

Jag vill alltså veta vad det är du opponerar dig emot i min syn på etaspelet innan jag kan svara noggrannare.

Det var Robillard det, nu gäller det dem kortare inläggen.

Jesper, jag tror att vi spelar Diplomacy från lite olika utgångspunkter (därmed inte sagt att någon av dem är bättre än det andra).

När jag spelar Diplomacy så är jag medveten om att alla de andra 6 spelarna försöker blåsa mig och säkert stabbar mig om läge uppkommer, men poängen är att jag hoppas hinna slå till först och därmed förekomma stabben.

Att inte inleda samarbete med någon för att man sett honom stabba tidigare är lite farligt eftersom ens fiende antagligen snärjer honom istället.

Vad det gäller dessa opålitliga spelare så är det möjligt att vi inte talar om samma personer, vissa notoriskt opålitliga personer allierar jag mig inte med heller, men dessa är ytterst få.

Du stabbar iallafall för ensam seger, vilket jag tycker är positivt, du spelar för spelets ultimata mål, vissa spelare jag prata med verkar tro att det ultimata målet är en två - tredelad remi.

Erik stod näst på insändarsidan så jag fortsätter väl där.
Till Erik har jag inte mycket att säga, vi verkar vara överens.
Jag håller dessutom till fullo med dig om att om alla börjar lägga in
det "stora perspektivet" (=metaspel) så kan vi kanske lika gärna
mata in spelarnas spelstil i en dator så slipper vi spela.
Varje parti bör behandlas individuellt, även om det är omöjligt att
uppnå det till 100% så bör man försöka jobba mot det, vilket jag gör
oftast även om jag förfaller ibland.
Till sist Dan då .

Jag håller med dig i mångt och mycket (fast det var slemt att flytta
enheterna på Avcon 0.3) och jag håller med dig om att ifall ett parti
ingår i en turnering så bör turneringen betraktas som ett spel och
inte flera separata (vilket du ju utnyttjade på Lincon, din
slemming).

Nästa gång slår jag dig i huvudet, med MINST 4 support bara så du
vet.

Jaså du, du stabbar folk på insändarsidor också, du har kanske
blivit lite miljöskadad av all "dippy".

BJÖRN VON KNORRING



HÖRRU !

SE TILL Å KOMMA UT I TID !

TRANSFAAR

Transfaar, en väldigt obetydlig del av imperiet, tills nyligen... Ryktet går över hela kontinenten att guld har hittats i bergen. Äventyrare strömmar till från alla håll.

Transfaar är menat att bli ett novell-fansin. Idén är enkel. Den som vill får skicka in en berättelse. Berättelsen skall utspelas i Transfaar. Man får skriva om andras personer, men inte ändra dem märkbart (det är en fördel om man tar kontakt med upphovsmannen först). Man får närsomhelst döda sina personer eller skapa nya. Inskickade berättelser skall vara tydligt skrivna på maskin (skrivmaskin, ordbehandlare el dyl) eftersom jag publicerar berättelserna "örörda". Om ni gör illustrationer till era noveller kommer jag att publicera dem. Skicka gärna in en personlighetsbeskrivning så att jag kan få ihop ett personlighetsgalleri.

Transfaar är en av provinserna i imperiet, den nyaste och avlägstaste delen av imperiet. Transfaar ligger i en ganska ordinar fantasyvärld, med en viktig skillnad. Det finns inga andra raser än människor. Dock finns det djur. Monster räknas till djur och därför finns det drakar, hydror och andra monster, men de är sällsynta. Magi finns, men det är inte alltför vanligt.

Transfaar ligger i Kristallhavet, ett våldsamt hav med kallt vinterklimat och milda somrar. I Brastinakbukten ligger Skräckens ö, en obedd ö med rykten om fruktansvärda varelser och vålnader. Norr om ön ligger dödsreven, som tagit många oförsiktiga sjöfarars liv. Tarnavia, provinsstaden, är den enda större staden i Transfaar. Det är oftast där båtar från imperiet och andra länder brukar anka. Härifrån styrs provinsen av baron Albrekt Draktass, en avlägsen släkting till nuvarande kejsaren Phillippe V. I Tarnavia finns också en utbredd undre värld.

I Bragla odlas mycket pärlor. Bragla brukar kallas pärlornas hjärta. Problemet är att transportera pärlorna till Tarnavia. Vägen är kort, men går rakt igenom Kalonicskogen, som är full av rövare.

Schasran och Nicropan är mest kända för att de ligger i mynningen av floderna Wrocleba respektive Nashasha.

Nislotra är den plats dit man transporterar det järn som bryts i bergen. Det är i dessa gruvor man nu upptäckt guld.

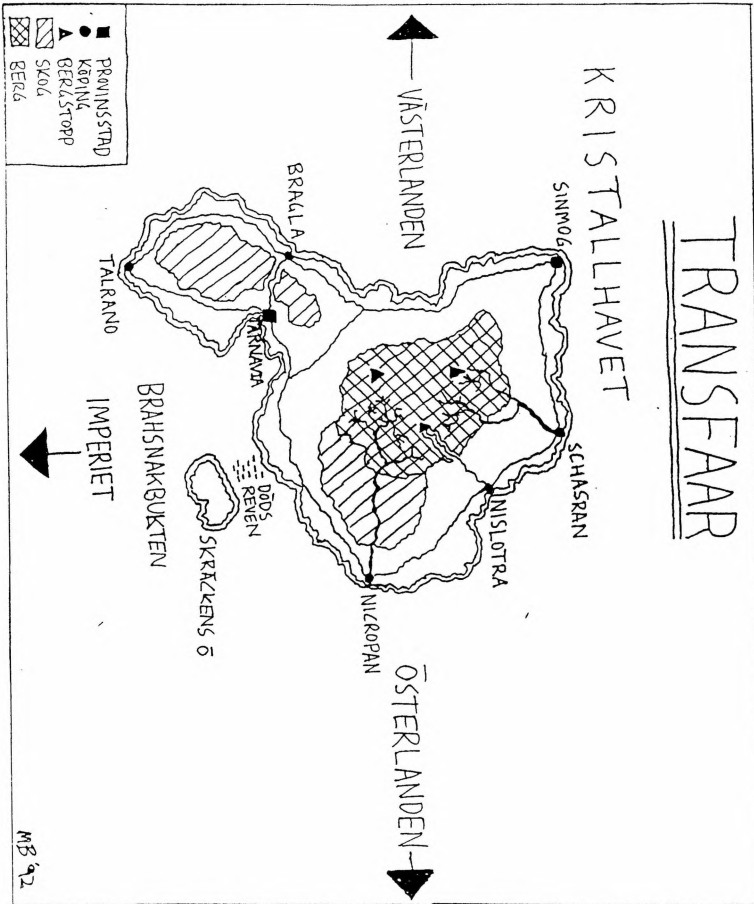
Talrano är ett ställe man undviker om man kan. Invånarna är skygga för andra människor och ingifte är inte ovanligt. Man vet inte vad Talrano har för hemligheter. Kanske är det en occult sekt, kanske är det en bas för rövare i Kalonicskogen, kanske...

Västerlanden består av flera länder, alla med västerländsk kultur. Västerlanden ligger nordväst om imperiet, på samma kontinent. I österlanden ligger Hadnam, ett mäktigt rike som tar över rike efter rike på sin egen kontinent. Härskaren, Khach XXI, sägs ha gjort en pakt med de onda makterna och sägs ha planer på anfall västerut, och nu när man funnit guld i Transfaar...

Men hittills fortskrider livet på Transfaar som vanligt. Bortom österlanden ligger de orientaliska landen, som har liten kontakt med de övriga kontinenterna.

TRANSFAAR

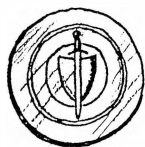
KRISTALLHAVET



MB '92

Deadline till Transfaar: Tisdag 7 juli 1992

Skicka din novell till: Martin Brodén
Sandstensvägen 11
136 51 Haninge
Tel: 0750794 00



Targei i Erborigien

eller
Midsommar med Gyllene Hjorten

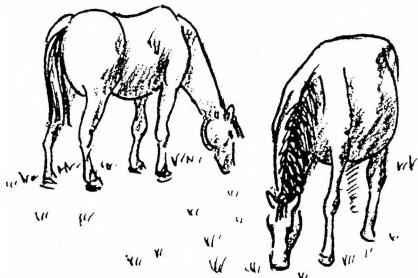


Få föreningar tar levande rollspel på lika stort allvar som Gyllene Hjorten i Gävle. Man har skapat en hel värld att spela i, Erborigien, och fyllt denna med historia, länder, folk och legender. Allt som händer i rollspelet utvecklar Erborigien och dess historia ytterligare. Hela tiden präntas en krönika över de händelser som utspelas och som man som spelare deltagit i.

Föreningen har många år på nacken och ett flertal arrangemang på sitt samvete, så naturligtvis var jag nyfiken på att uppleva ett levande rollspel i deras regi, och därmed bidra till krönikornas kommande berättelser. Chansen kom när Erborigiens Storbidsommar nalkades, hela nio dagars midsommarfirande vid den Gyllene Hjortens värdshus i Björkskogen.

Sedan tidigare visste jag att Gyllene Hjorten är mycket noga med sin spelmiljö, här finns ingen plats för boffer- eller latexvapen, plastpåsar, jympadojor eller läskedrycker. Istället använder man skarpa stålsvärd, jutesäckar, läderkängor samt hembryggt mjöd och vin. Maten är undantagslöst medeltida och tillagas över öppen eld, eller på värdshusets vedspis.

För att ytterligare ge en medeltida atmosfär hade man till denna midsommar tagit med sig åtta hästar, sju fåglar och en gris (som senare slaktades till lördagens bankett). Därutöver fanns tusentals trollsländor och miljontals mygg, som på sitt eget speciella sätt bidrog till att ge en naturnära upplevelse.

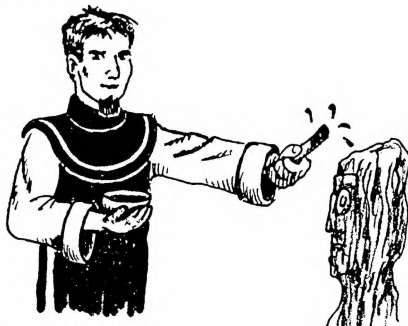


Om man av någon anledning vill dryfta icke-Erborigiska angelägenheter (och det kan mycket väl hända under nio dagars konstant rollspelande) är man hänvisad till andra sidan av portalen till den yttre världen, en portal som bär inskriften "I som här inträder låten drömmen falna". När man är med Gyllene Hjorten i Erborigien låtsas man inte, man är i medeltiden!

Naturligtvis var det ytterst få av de cirka 70 deltagarna som hade tid, råd eller ork att vara med alla nio dagarna, själv deltog jag tre dagar som Randersmarkaren Targei, vakt i Konung Vidars vaktstyrka. Vår uppgift bestod i att bevaka lägret, avstyra eventuellt bråk och tillse att alla agerade och talade Erborigiskt. Det skulle senare visa sig att våra uppgifter också innefattade att hämta vatten till djuren och värdshuset, diska, skala potatis med mera. I Erborigien råder nämligen ett slags feodalt system, som gör att man inte ber Prins Kei, Konung Vidar, Jarl Sigurd eller något annat högdjur om sådana världsliga tjänster. Gyllene Hjortens idé är att man utvecklar karaktärerna efterhand och arbetar sig upp för den sociala stegen. Man behöver dock inte börja som enkel

soldat, utan kan spela köpman, äventyrare eller dylikt.

När jag anlände var vaktchefen, herr Eben, ute på rövarjakt, så jag började med att växla till mig några Erborigiska kopparmynt (det går ett dussin koppar på hundra kronor) och skaffade mig sedan en sovplats i ett av tälten. Strax därefter var det dags för ett blot till Oden inför riddarnas stundande svärdskamp. Inför en allvarstygnd församling förrättade överstepräst Derion blotet på hemgjord isländska vid en avgudabild av trä. Därefter stod det alla fritt att offra till guden.



Herr Eben hade nu återvänt, och tur var väl det då han var en av de fyra riddare som gjorde upp i arenan om äran och ett par krus mjöd. Han vann nu inte, det gjorde i stället riddare Fandral, som därmed också fick förmånen att utse en skönhetsdrottning till morgondagens bankett. Resten av den varma dagen förflöt i maktigt tempo, utom för de av oss som bar vatten till de ständigt törstiga hästarna.

På kvällen öppnade så värdshuset. Dagens middag bestod av stekt fläsk och rotmos med ett par brödskivor till. Min magra penningpung gjorde nu den obehagliga bekantskapen med Gyllene Hjortens prinsnivå. Maten kostade fem

koppar (42 kronor) och ett krus mjöd lika mycket! Läggs därtill att jag redan betalat 220 kronor för tre dagars deltagande och 250 kronor för resan så inser ni att Gyllene Hjortens arrangemang inte är för de fattiga.



Nå, kostar det så kan man räkna med att det smakar också. Och det gjorde det! Där fanns honungsmjöd, kryddmjöd, svartvinbärsmjöd och några sorter till som jag aldrig stiftade närmare bekantskap med. Vidare fanns flera sorters hemgjort vin, där särskilt Fandral's vin måste nämnas. Detta vin är så fruktansvärt att det till och med fått en egen sång ("Höj en skål för Fandral's vin. Smakar gammal ål, men färgen fin..."). Det enda goda med detta vin är priset, blott ett kopparmynt. Annars vore det väl osäljbart, kan jag tänka...

Natten förflöt så sakteliga i kopiösa mängder vin och mjöd, varvat med sånger och historieberättande, ständigt ackompanjerat av de skickliga musikanterna ledda av Brate och alven Gillome. Brate berättade senare att han spelat tio timmar i sträck den natten! Allting har dock ett slut, så ock denna festnatt. Gladast för detta var nog värdshuset, som fått ta emot åtskilliga törnar under nattens gång.

Solen stod som högst på himlen kommande dag när folk äntligen började samla ihop spillrorna av sig själva och kröp ut ur sina tält, fortfarande lidande av mjödets och

vinets efterdyningar. Dagens huvudattraktion var ett av Jarl Sigurd utlyst sjöslag. Två besättningar under befäl av Villstige och den motbudande ädlingen Hedenulv ägnade dagen åt att åstadkomma varsin flotte. Kvällen nalkades och efter ett blot till Frej samlades folket vid sjöstranden för att beskåda spektaklet. Och spektakel blev det, ingen av flottarna hade flytkraft nog för sin besättning, än mindre för att tillåta någon bordning. Villstiges flotte "Häxpipan" gick dock segrande ur striden.

Tor började nu vredgas (kanske för att vi blotat till Frej på Tors dag?), så kvällens bankett avhölls i världshuset istället för i lägret. Vård för banketten var Prins Kei av Narontien. Jag kommanderades att borsta potatis till de drygt femtio gästerna. Det var ju inte precis vad jag längtat efter.

Ingen trodde riktigt på att någon skulle orka svinga en bägare igen efter gårdagens festnatt, men Erborigier är ett tåligt släkte, varför även denna natt lär skrivas in i krönikorna. Efter att ha tagit hand om disken tillsammans med resten av vaktstyrkan kunde jag gå till sängs vid sextiden på morgonen. Targei började känna sig sliten...

Fredagen hann bli gammal innan vi återvände till livet. En snabb tvagning i sjön var allt jag hann med innan det var dags för mig att lämna Erborigien.

Gyllene Hjortens arrangemang drar långväga gäster. Där var folk ifrån Östersund, Stockholm och till och med fyra norrmän. Anmärkningsvärt var också den stora andelen tjejer, nästan 20 procent. Uppenbarligen är levande rollspel ett bra sätt att leda in tjejerna i spelhobbyn.

Som läsaren säkert märkt var det inte särskilt mycket äventyr under midsommarfirandet. Det var heller inte meningen. Gyllene Hjorten håller andra levande rollspel där äventyret är det viktigaste, men här var det midsommarfest som gällde. Och visst var det fest, jag tror inte det finns mycket som slår detta medeltida gästbud i Gyllene Hjortens världshus. På minussidan måste man sätta de fruktansvärda kostnaderna som jag redan nämnt. Ett annat exempel på detta är att man kunde få rida en timme på hästarna till ett pris av ett silvermynt (100 kronor) eller tvågas av baderskorna till ett pris av ett och ett halvt silver. Något sådant skulle jag aldrig ha mage att kräva av mina spelkamrater! Men eftersom allting annat är så dyrt så förstår man att alla försöker tjäna en slant så fort tillfälle ges. Jag har också nämnt arbetsfördelningen. Av och till kändes det lite motigt att bära vatten och skala potatis, när man faktiskt betalat för det hela.

Hursomhelst var det en givande upplevelse och jag har blivit en erfarenhet rikare vad gäller levande rollspel. Jag kan bland annat intyga att det medför vissa återanpassningsproblem efter att ha rollspelat tre dygn i sträck. "Ursäkta min högt ärade herre, kan ni vänligen upplysa mig om när nästa vagn till Stockholm avgår?"

Jonas Nelson

Mer om Gyllene Hjorten och Erborigien kan du läsa i Rubicon nr 10 eller i GfH's egna "Laurentius Krönikor del 1 och 2" samt "En vägledning till Erborigien". Vill du veta mer kan du även kontakta Stefan Eriksson, 026-986 22.

TROLLS

BOTTOM

NU SAMLAR VI SPELARE TILL ÄNNU
ETT SPEL AV

TROLLS BOTTOM

TROLLS BOTTOM

Trolls Bottom



ÄR SPELET DÄR DU TAR DIG AN ROLLEN AV
ETT ENORMT TROLL. DU JAGAR, SLÄSS, ÄTER
TILLVERKAR SAKER OCH SKICKAR TREVLIKA
LAVABOMBER PÅ DIN GRANNE M.M. MEDAN
TROLLET UTFORSKAR ÖN KAN DET HITTA
EN MASSA OLIKA SAKER SOM GULD MYNT,
MAGISKA RINGAR & SVAMPAR M.M. OM DET
ÄR RIKTIGT DUKTIGT KAN DET KOMMA PÅ
MAGISKA ORD SOM KAN ANVÄNDAS PÅ ETT
LÄMPLIGT OFFER ELLER KANSKE TILL OCH
MED PÅ SIG SJÄLV.

VAD KOSTAR DET?

JÄNTE MYCKET.....FÖR 10KR SÅ FÅR DU DE
2 FÖRSTA OMGÅNGARNA GRATIS, REGELBOK
OCH START-UP. DÄREFTER KOSTAR DET 10KR
FÖR VARJE DRAG DU GÖR. DU SPELAR HUR
OFTA DU VILL, MEN MINST 1 GÅNG/MÅNAD.
INTE ILLA VA.....???!!!

SPELET ÄR PÅ EN ENGELSKA SOM NÄSTAN
VEM SOM HELST KAN FÖRSTÅ. PERFEKT FÖR
NYBÖRJARN! INGEN DEADLINE! ENDAST 10KR

SPELET HAR SNABBT BLIVIT ETT AV SVERIGES
POPULÄRASTE PBM-SPEL OCH NU HAR ÄVEN
DU CHANSEN ATT DELTA. TA DEN!!!!!!
SKYND PÅ INNAN DE 70 PLATSERNA ÄR
SLUT.

PRIS TILL DEN SOM BLIR SIST ÖVERLEVANDE
OCH TILL DEN SOM FÖRST DÖDAR EN

BALROG

SKRIV TILL:

S.P.P.
BOX 294
731 26 KÖPING

ELLER SÄTT IN 10KR PÅ POSTGIRO
629 90 62-7, MOTTAGARE R.RYSTROM.

APOCALYPSE '92

- No One Here Gets Out Alive -

Apocalypse '92 var ett Live som utspelade sig lördagen den 4 Juli. Arrangörer var Fredrik Appelberg, Daniel Bäckström och Lars Tyllered och lokationen var Viksjö, Järfälla kommun.

Jag spelade baron Wilhelm, ägare av skogen och en rik man.

"Min krona! Den är stulen!

Jag begav mig ut i skogen för att fånga in tjuven och föra tillbaka min högt skattade släktklenod, min silverkrona. Med mig tog jag min trogne väpnare och härold, Ulne samt tjänarinnan Rosella.

Eftersom jag hade varit borta på korståg de senaste åren så kände jag inte riktigt till läget i Glömda Skogen, så utan aktuell karta och med knapphändiga uppgifter om skogens innevånare begav jag mig av.

Jag började med att vandra rakt igenom skogen på den stora stigen, utan att upptäcka vare sig tjuven, några fredlösa eller annat ohyg. Dock mötte jag några fredliga vandrare. Strax innan skogsbrynet ut mot mina bördiga domäner, så stötte jag på en häskelig figur, han bar kläder av läder och kedjor samt var beväpnad med en stor klot och ett svart svärd. Han krävde tull och sa att det var HANS skog! Självklart var jag tvungen att näpsa honom, så min väpnare stred med honom och erövrade det konstiga svärdet. Senare skulle det visa sig vara ett magiskt svärd med onda avsikter.

Jag vände om och passerade det gamla stenbrottet. Där jag hörde konstiga röster, andar som talade till mig. Detta skrämde mig, då det även drabbade mina två tjänare. Jag lämnade snart området och gick tillbaka till stigen. Under tiden så hade Ulne blivit sämre pga svärdet, han blev hela tiden svagare. Och inte kunde han släppa det heller.

Men då så mötte jag en riddare och en dam. De var medlemmar i Ugglans Orden och dyrkade guden Helix. Med i deras följe fanns en präst av deras religion och en underlig vandrare (senare en av "De Fyra"). Prästen kunde hjälpa min väpnare

att släppa svärdet, genom någon sorts konstig ritual.

Tillsammans gick vi sedan att söka efter de fredlösa och Helixdyrkarnas döds fiender, Thauriconanhångarna. Istället stötte vi på några troll, som mest verkade vara intresserade av att äta upp någon.

Vi fortsatte vårt sökande, men snart visade det sig att även min tjänarinna blev dålig. Hon måste ha kommit åt svärdet på något sätt, det var hon som bar väskan med svärdet i. Vi beslutade oss för att göra ett besök på värds huset.

När vi var nästan framme så hörde vi ljud av strid. Jag skickade upp tjänarinnan till värds huset och vi begav oss mot ljuden. I skogen fanns flera olika grupper samlade och några slogs. Där fanns Vikingarna med sina bärsärkar, en av dem hade blivit tokig och rusade runt med sitt svärd i högsta hugg. Där fanns en underlig man som var svart i ansiktet, pratade konstigt, satte skräck i övriga varelser och som inte reagerade på att folk slog på honom. Han var absolut inte mänsklig, kanske var han den vampyr som jag hade hört talas om. Där fanns några handelsmän, ett gäng vandrare, en alkemist och två stycken som pratade konstigt (som folket jag mött under mina korståg). Den underlige vandraren som vi hade med oss anslöt sig snabbt till de två sist nämnda.

När vi sedan var på väg tillbaka till värds huset när det hela hade lugnat ner sig. Så blir antastade av de tre. En av dem började slita i det svarta svärdet som jag hade i väskan och kräva att få se på det. Jag sa åt honom att det var farligt att röra och att han måste släppa sitt andra vapen om han skulle få titta på detta. Då skrattade han bara och svängde det svarta svärdet, han träffade damen och min väpnare som båda omedelbart föll till marken. Själv blir jag nestigt attackerad bakifrån av den brunklädda vandraren och får ett allvarligt sår i halsen.

När jag sent omsider började kvickna till så hade jag blivit rånad! Allt mitt silver och mina juveler har blivit bortförod. Min väpnare hade dock haft sina ögon med sig och visste vem tjuven hade varit. Vampyren!

APOCALYPSE '92

- No One Here Gets Out Alive -

Det var vampyren som hade tagit dem. Utne kunde också berätta att jag kunde vara tacksam att jag levde, trollden hade nämligen passerat. Det ena hade tagit en stor tugga av min ena stövel, inte tyckt det var gott och sedan fortsatt därifrån. Uppåten av troll, vilket ödel

Efter att ha plåstrat om oss så tog vi in på värddhuset, den ända någorlunda civiliserade punkten i hela Glömda Skogen.

I och runt värddhuset hände sedan mycket den kvällen och mycket otroligt förtäljdes mig.

Jag försökte att åtminstone hålla ordning i värddhuset, för överallt skedde mord, magiska ritualer, strider, stölder, slavhandel, etc, etc. Jag skickade ut min väpnare att söka samarbete med pålitligt folk och rensa upp lite i skogen.

Mycket var det som sagt som hände i området den kvällen. Vampyren visade sig inte vara vampyr och han lovade att jag skulle få tillbaka mina pengar senast vid midnatt (vilket jag också fick). Eftersom att jag själv sett att han var omöjlig att rå på så fick jag godta det för tillfället. De goda magikerna som hjälpte hjältarna att få magiska vapen visade sig vara nekromantiker med hiskeliga odöda varelser i släptåg. Tjuven som stulit min krona, nekade först till dådet, men erkände när en magiker utförde sitt värv. Tyvärr så hade hon inte kvar kronan, utan den fanns i den brunkladdade vandrarens förvar. Som i sin tur visade sig vara en pestspridare. Med i hans gäng fanns nu en fjärde person, en blek person med svart kåpa och en enorm lie.

Dessa fyra personer var övriga varelsers mål, i planerade illdåd. Då de stulit flera föremål och orsakat död och lidande var helst de dragit fram.

Vikingarna, Helixdyrkarna och Thauriconanhängarna ömsom stred med varandra och ömsom försökte enas i attacker emot "De Fyra".

Det sas att de fyra skulle göra en ritual av något slag, men för att lyckas med det så måste ha med den gamle tokige eremiten. Så de för tillfället allierade gjorde en gemensam attack emot "De Fyra" och rövade bort eremiten. Det var en hård strid,

då "De Fyra" hade värvat den odödlige som sin kämpe, och flera tappra hjältar gick åt.

Sedan efter det att de frågat ut eremiten så slaktade de och matade trollden med honom. De försökte få mig att godkänna dådet men jag vägrade svara, med rädsla för mitt eget liv om jag skulle säga nej.

Necromantikerna fortsatte att göra odöda och allierade sig sedan med Thauriconskämpar.

När jag skriver det här så börjar det närma sig solnedgång och det skall strax stå ett stort slag med Helix och Vikingarna på ena sidan samt Thauricon och necromantikerna på den andra. Jag står lite på sidan om. Med mig har jag min väpnare och en riddare som jag tidigare på kvällen värvat på värddhuset. Jag tänker inte tillåta den ingripa, förutsatt att striden håller sig borta från mig och att de inte de onda necromantikerna verkar få ett övertag."

Slaget gick bra för vår baron, han slapp delta i striden men ändå så är han och samtliga andra i den dimensionen nu döda. Det visade sig nämligen att "De Fyra" var apocalypsens fyra ryttare och de, efter att ha återuppväckt eremiten, förstörde hela universat i den dimensionen och gjorde den till grav åt den odödlige smeden som tillverkat lien. De ansåg nämligen att världen inte var värdig att fortsätta existera, då de allt för lätt kunnat lägga beslag på de föremål de hade behövt (en våg, en lie, baronens krona och det svarta svärdet).

Det hela slutade i en stor smäll.

Ett överhuvudtaget bra Live! Lite tråkigt blev slutet eftersom nästan alla trodde att de förhindrat själva apocalypsen, eftersom de matat trollden med eremiten.

Jag tackar arrangörerna för en rolig och spännande dag!

Poland

Redaktörernas teckningstävling!!!

Nedan följer mycket fåtaliga bidrag som har kommit in. Många var det som inte vågade ställa upp. Nu till nästa nummer har domarna tid att fundera ut en vinnare, men ni har också chansen att tycka till. Det kommer att utses en Läsarnas Favorit. Så rösta på!



ROLAND ISAKSSON,
GRÄNSLANDET



DAVID SAMUELSSON,
EMPEROR



ERIK SIEURIN,
BLACK DUCK

KOOLA DUDAR 0.03 Del 2

MICKE HJÄLTE?

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

Resume

(Kristineberg, ett område i Stockholms utkanter, härjas av brott och gängkrig. Gängen som konkurrerar om makten i området, under maffians övervakning, är de mångtaliga men ganska klintiga Knivarna och de effektiva men fåtaliga De Svarta. När vi börjar detta avsnitt har fyra medlemmar av Knivarna hittat tre av De Svarta och en uppgörelse är att vänta.)

Första Figheten

Kniven tittade sig oroligt omkring. Så vrå-lade han:

- Plumpen är inte med! Ni klarar er utan mig!

I nästa sekund var han spårlöst försvunnen. Machete, Kalle Kofot och Country-Klas brydde sig inte. De visste att de var tuffa nog att stå emot tre av De Svarta. Åtminstone trodde de det.

Baby Black anhöll Kalle Kofot med sin långa stav. Kalle, som glömt kofoten hemma, fick ta emot ett antal hårda slag, speciellt ett som skadade hans arm svårt. Ändå lyckades han vid flera tillfällen komma innanför Baby Blacks gard och ge honom ett par rejäla rå-sopar.

Big Black tänkte återigen börja bolla med Country-Klas men det visade sig vara svårare än förra gången. Klas hade insett att han koncentrerade sig för mycket på sin kniv när han slogs och gick nu över till att slåss med nävarna istället. Big Black som inte väntade sig detta blev totalt överrumplad och fick även han ta emot ett par rejäla slag.

Machete och Black Death hamnade som vanligt mot varandra. Machete hänlog.

- Jag ska visa att Machete kan slåss utan sin machete.

Så kastade han den stora kniven åt sidan. Black Death skrattade. Machete fortsatte:

- Men kan du slåss utan solbrillor?

Black Death stannade upp och grep tag i sina grönsvarta solglasögon. Med föraktfull min kastade han dem åt sidan. Sen kastade han sig över Machete.

Striden var rå och blodig. Alla de sex stridande fick ta emot mer stryk än någonsin förut. Till slut föll Baby Black till marken, golvad av Kalle Kofot. Kalle själv var dock så skadad att det enda han kunde göra var att linka därifrån. Country-Klas sparkade in Big Black i väggen och utnyttjade tillfället till att fly även han. Black Death och Machete var låsta i ett grepp som Machete bröt med en rejäl högerkrok. Sen ville han inte ha mer stryk utan sprang även han. Han märkte aldrig att högerkroken hade gjort De Svartas ledare medvetlös. Kvar på platsen låg se-grarna, De Svarta. Två av dem var medvetlös-lösa och en var i mycket dåligt skick.

När alla hade avlägsnat sig från parke-ringsplatsen där slagsmålet hade tagit plats, kom en person gående. En ganska liten, långhårig kille runt tjugo. Han tittade sig omkring för att se om någon av gängmed-lemmarna fanns kvar. Ingen fanns inom synhåll.

"Fan, vilken fight", tänkte han. "Killarna med knivarna var ju bara för mycket. Vilka koola dudar!" Han gick fram till Black Deaths solglasögon som låg sönderslagna på marken. "Här ligger ett par solbrillor." Sen vände han sig mot Country-Klas kniv som också blivit kvar. "En kniv! En butterfly! Fy fan vad koolt! Jag måste bara gå med i det där gänget! Fan, de behöver säkert en till!"

Han försvann i den riktning knivarna gått. De skulle snart få se att han platsade i deras gäng. Annars skulle han minsann lära dem. Han var ju Micke, Micke Hjälte. Nyss hemkommen från flera år i Korea där han hade tränat Mahuy-Zei, samma stil som den

store Sverker Skog hade använt några år tidigare.

Beklagan

Knivarna satt i sitt läger och ojade sig. Det verkade nästan som om alla hade ont, fastän det egentligen bara var Kalle Kofot, Country-Clas och Machete som led. Kalle hade armen i band. Kniven var upprörd. Ingen vågade kommentera det faktum att han hade lämnat striden. Hade han stannat kvar så hade knivarna säkert vunnit. Kniven bröt jämrandet med att börja skälla:

- Fan, det här gick ju inte så bra! Vi måste skaffa mer människor!

Machete tittade upp.

- Mer människor? Vi var ju fler förra gången och det gick ju inte i alla fall?

- Ja, men det här är jävla drägg vi har! Vi måste skaffa mycket bättre folk!

Samtidigt slog han sin medeltida dolk i huvudet på Ninja-Nisse som satt framför honom. Machete nickade.

- Det är sant.

De Svarta satt utanför sin bil och ojade sig. I bilen satt även Plumpen, deras underliga befälhavare. I fält var det Black Death som ledde dem, men det var ingen hemlighet att det var Plumpen som gav honom hans order. Det var Plumpen som hade tränat dem alla tre. Plumpen var deras ledare. Vem det var hade de ingen aning om. Plumpen hade aldrig uppträtt utan mask inför dem. De var alla dödligt rädda för den svartklädde och den vassa piskan Plumpen alltid bar med sig.

Black Death vände sig till Baby Black som log av smärta:

- Varför tog du honom inte för? Du borde ha kickat ner honom hur lätt som helst?

- Han sparkade mig i magen.... ajj....

- Suck.

Plumpen slog Black Death på axeln med piskan ihoprullad. Black Death kröp upp bredvid sin mästare och lyssnade på dennes viskningar. När Plumpen var klar vände sig Black Death mot de andra två.

- Plumpen säger att det här var jävligt dåligt gjort. Om ni två bara hade skött er bättre...

Piskan föll på axeln igen. Återigen kröp Black Death intill sin mästare och lyssnade. Denna gång var budskapet kort. Sen fortsatte han.

- Om vi tre bara hade skött oss bättre så hade det gått jävligt lätt! Om inte vi när en uppgörelse snart så kommer maffian att gå in och säga "Vi stöder knivarna" och sen är det farväl! Hajar ni det?

För att ge styrka åt sina ord slog han till Baby Black på benet. Denne stönade något. Sen slog han Big Black på knät. Den store svarte kröp ihop av smärta.

- Aj! Slå min inte på det där knät!

Black Death svarade inte. Big Black fortsatte:

- Vi förstår men vi borde vara fler....

En känslig punkt. De Svarta var väldigt få jämfört med knivarna. Det var deras stora svaghet. Black Death vreste ilsket:

- Vi är bättre! Vi har blivit tränade av Plumpen!

Big Black stönade svagt:

- Men kan inte han/hon/den/det träna några fler då, så vi får hjälp?

Den andre svarte svarade inte.

Micke kommer till Knivarna

Kniven såg att hans män var ledsna, deprimerade och håglösa. Han bestämde sig för att lite entusiasm säkert skulle lätta upp stämningen. Plötsligt vrålade han:

- Nu ska vi ta Plumpen!

- Ja!

Det var Machete som svarade.

- Nu ska vi ta Plumpen! Och ni skärper er, OK?

Han viftade med Macheten över de samlade Knivarna som satt på marken framför den gröna lådan som utgjorde Knivarnas högkvarter. Kniven började bli entusiastisk:

- Allt är tillåtet!

Machete fick en undrande min och svarade:

- Skulle jag vilja säga, ja. Använd knivarna, människor!

Ninja-Nisse viftade entusiastiskt med sitt thailändska kortsvärd. Kalle Kofot höjde sin friska arm. Snart skulle De Svarta få!

Förutom att han var oerhört intelligent och karismatisk var Kniven även en stor strateg. Han hade ansträngt sig så pass att han hade placerat ut en vakt som skulle varda de övriga om De Svarta försökte smyga sig på dem. Drogis blev utvald till detta uppdrag. Kanske inte det bästa möjliga valet. Drogis var något disträ, efter att ha provat alla droger han kunnat komma över, inklusive infusion av bafucin i blodet och sniffning av surströmming. Detta påverkade Drogis på flera sätt. Dels var han mentalt retarderad och dels led han av komplex för sin slöhet och sin ganska ynkliga kroppsbyggnad. Följden av detta blev att han stod och gjorde hantellyftningar med sin enkilos hantel när han stod på vakt. Han hade inte en chans att lägga märke till Micke Hjalte som kom upp bakom honom. En snabb klapp på axeln fick Drogis att vända sig om och en ännu snabbare wheel kick sände Drogis några timmar in i framtiden. Micke tog hans kniv och gick vidare in mot Kniven och hans vänner.

Kniven hade nu ställt sig på lådan för att predika sitt budskap för sina män. Där stod han när Micke plötsligt kom från ingestans och ställde sig framför honom. I handen höll han Country-Klas kniv, som han plockat upp på parkeringsplatsen, och Drogis kniv som han just tagit. Han tittade

uppkäftigt på gängledaren och visade upp knivarna.

- Är de här dina?

- Vem fan är du?

Uppkäftigheten retade Kniven till vansinne. Han tecknade åt Country-Klas att kasta sig över uppkomlingen som stod framför honom.

- Fixa honom!

Country-Klas rusade fram, bara för att mötas av en Side Kick som var så snabb att ingen av Knivarna hann se den. Sparken följdes av ett knä i ansiktet och Country-Klas föll sönderslagen bakåt. Machete hoppade fram med macheten höjd till hugg.

Kniven var förbluffad. Country-Klas som just utmärkt sig i slagsmålet mot De Svarta, spöad som ingenting. Hans ton blev mildare, men ändå inte riktigt vänlig. Med ett fast grepp lugnade han Machete. De övriga Knivarna var vaksamma och hade sina vapen redo.

- Vad vill du?

- Jag söker ett gäng att va med i!

- Jaha?

- Ja, annars kanske Plumpen vill ha mig!

Kniven insåg katastrofen om denne person gick in på De Svartas sida. Det vägde jämt nu. Med den här långhåriga odågan som en av Knivarna hade de all chans att vinna.

- Nej, nej, du får stanna här hos oss!

Kniven gick fram till Micke och klappade honom på axeln. Machete sken upp. Övriga Knivar vågade inte annat än att se glada ut de också. Nu var Micke en i gänget.

Ultimatum

Nästa dag var de Svarta återigen samlade framför bilen. Nu var det inte för att klaga. Det var ett viktigt möte på gång. De skulle överlämna stora delar av de pengar de tjänat ihop till maffians representant i området, Remington Luger. Plumpen höll i attacheväskan. Big Black och Baby Black stod på var sin sida om mästaren som vakten. Black Death satt på huk på marken framför.

När Plumpen såg att Luger närmade sig föll piskan återigen på Black Deaths axel. Denne reste sig upp, tog attacheväskan och vände sig mot Luger. Luger stannade en meter ifrån honom, tog upp ett cigarettpaket och trasade sönder det i handen. Sen tog han väskan och höjde den fria handens pekfinger.

- Ni har två veckor på er att radera ut Knivarna!

Black Death svarade så tufft han kunde:

- Ja, Luger!

Luger vände sig nöjt om och gick.

Fortsättning följer i nästa nummer
av Gränslandet!

Nu har ni läst andra delen av Historien. Nu måste ni se filmen! Det finns chans att det blir visning av den på Fantastika! Vidare information följer förhoppningsvis, så fort vi vet mer!

The TABLIGHT CASINO

.... Rien ne va plus!...
...Och kulan stannar på...
...nummer 7 !!!

Och så här klarade sig nattens playboys:

	Satsade	Vann	Poäng
Daniel Lundgren	6	14	2.3
Dan Lindman	10	20	2.0
Morgan Johansson	10	16	1.6
Erik Lindblom	5	0	-
Johan Almqvist	6	0	-
Erik Törnkvist	8	0	-
Joakim Spångberg	9	0	-
Magnus Lundgren	10	0	-
Dan Hörning	10	0	-
Jesper Währner	30	0	-
John G. Robillard	36	0	-

Bankens balans (- 8) +140 - 50 = + 82

Nummer som varit: 17, 33, 0, 7

Den framgångsrikaste denna natt, var Daniel Lundgren, som satsade enligt följande: Två på Vitt, två på Udda och två på de första tolv.

Och även denna gång gick banken med rejäl vinst.

R - Erik Ny: Det går tyvärr inte att satsa som du visade (runt nummer fyra). Ditt drag underkändes.

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

V = Vertikal

Spelhajarnas Maratontabell

Förmögenhet (Ecú)

Henrik Alpsten	60
Olov Liljeborg	51
Jesper Währner	36
Jonas Nelson	32
Johan Almqvist	30
Morgan Johansson	22
Tor Tolander	17
Tron Nerbø	16
Daniel Lundgren	14
Jonas Bergsten	12
Joakim Wallbing	10
Daniel Nilsson	8
Per Wetterstrand	6
Lenni Tolander	2

Fattius Poopiuss
gør igen



LÄS SLUMPEN!

DÅNG STIL ATT SÅ
MÅNGA DIMADE I
"ENJOY THE SILENCE" P
- Håller med!
Och vad har hänt med
SMURF??

KLOTTER!

INGEN SOM VILL KÖPA
ETT EX AV TAZH?



Jag hatar Johannes Nesser
i Krig och fred. Ryssland.

Mad Martigan
Förtjänar att dö!

KLOTTRA MERA!

PIROKLES HAR SETTS I
TIDEVAG MED EN GNU!
ETT EKO FRÅN DÖTSSKUGANS DAL



FRAM FÖR FLER IMPORTPBM! P

STÄLLNINGEN I SVENSKA DIPLOMACYRALLYT

	Poäng	Placering på:		
		DalCon	GothCon	LinCon
1. Nils Lindeberg	22	3	1	2
2. Niclas Jansson	10	-	-	1
3. Hans-Eric Grönlund	10	1	-	-
4. Dan Hörning	9	2	-	6
5. Anders Westermarck	7	-	2	-
6. Roland Isaksson	6	6	6	6
7. Kalle Stengård	5	-	-	3
8. Björn von Knorring	5	-	3	-
9. Shaun Derrick (Eng)	4	-	-	4
10. Olov Liljeborg	4	-	4	-
11. Oskar Kinding	4	4	-	-
12. Henrik Tonkin	3	-	-	5
13. Fredrik Nettorp	3	-	5	-
14. Erik Ny	3	5	-	-
15. Magnus Lundgren	1	-	7	-
16. Henrik Johansson	1	7	-	-

RESULTAT ARCONS DIPLOMACY-TURNERING, TILLIKA NORSKT MÄSTERSKAP

1. Anders Schröder	Österrike	13
2. Ingvar Kjöl	England	13
3. Heikki Holmås	Tyskland	3
4. Bendik Vedeler	Italien	2
5. Anton Mercoll	Ryssland	1
6. Roy Engebakken	Turkiet	1
7. Erland Øye	Frankrike	1



NYHETER & ANNONSER

FRAMTIDA KONVENT

- 31/7 - 1/8 **DALA-DIPPEN** i Borlänge,
Erik Ny, 0243-27360
- 7 - 9/8 **RIKSKONGRESS** i Kramfors,
Mikael Lundgren, 0612-15384
- 14 - 16/8 **FANTASTIKA 92** i Stockholm,
Johan Anglemark, 08-7020350
- 14 - 16/8 **ÅSK 92** i Stockholm,
Target Games, 08-7020350
- 25 - 27/9 **UPPCON** i Uppsala,
Eva Örndahl, 018-137220
- 23 - 25/10 **FRUNCON** i Fruängen,
Tryggve Bergholm, 08-972622
- 6 - 7/11 **HEXCON 92** i Trondheim,
Oddgeir D., 00947-7-532561
- 30/10 - 1/11 **BORÅSCON 10** i Borås,
Christian J., 033-141235

RESERVER SÖKES TILL SVARTFOLK

Svartfolk! är ett PBM som utspelar runt omkring Gundabad, svartfolkens högborg. Det är ett till stor del datormoderat PBM. Du antar rollen av en uruk-hai-hövding som inte är särskilt trogen mot orch-konungen men för att kunna slåss mot honom måste du vinna tillgångar, främst från andra småhövdingar. Svartfolks-kartan har ca 200 områden att erövrta, det finns nio olika vapen slag och ett 20-tal olika handlingar att utföra. Om du är intresserad av stå som reserv till Svartfolk! (det är två kampanjer igång) så hör av dig till;

Svartfolk!,

c/o Magnus Cassersjö, S.Espl 31,
343 32 Älmhult. Tfn: 0476-10407.

FLAGSHIP

Den största engelska postspelstidningen Flagship kommer ut i 2000 ex, och har ungefär 5000 läsare. Dessa är sedan fördelade ungefär enligt följande:

England: 60% USA: 30%
Öv. Europa: 5% Australien: 5%

I europa så har de några enstaka prenumeranter i flera olika länder. I Sverige skall det finnas ca 6 stycken. Men så finns det också en fransk tidning, Frantel (som just nu växer lavinartat) och den publicerar flera av Flagships artiklar.

KULT

Det svenska rollspelet Kult skall ges ut i Tyskland av det tyska förlaget Mario Truant Verlag och distribueras där av Welt der Spiele. Det kommer också att bli en amerikansk utgåva men detaljerna där är ännu inte klara.

VERTIGO

Nytt rollspelsfansin! Nummer ett är på 24 tryckta A4 sidor och påminner en hel del om en tidig Rubicon. För 15:- får man en artikel om "Sveriges James Bond" Carl Hamilton, en artikel om Altors Gudar som är en bra översikt över gudarna i Ereb Altor, några äventyrsuppslag, en artikel om Tanganin till Khelataar samt lite recensioner etc.

Vertigo, c/o Rydberg,
Magister Löfs väg 23,
681 35 Kristinehamn
Tel: 0550 - 82478

TUAW...

... söker moderatörer!

Skriv 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