

Nr 19 (nr 7 1992) Oktober

LANDSOMFATTANDE KOOPERATIV  
KAMPANJ AV DET SAMLADE  
POSTSPELSFANSINSSAMFUNDET



**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: **08 - 53 25 74 01** (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: *En? Dan Lindman*

Deadline för nästa nummer:

Dragservice (ERA och Gladiat.):

30 Oktober.

**Alla spel:**

**6 November.**

Spelledarna, Casino och övrigt:

13 November.

**Motto: "Fantasi är viktigare än kunskap" Albert Einstein**

## LEDARIN

*Välkomna till Gränslandet! Jag skall nu bjuda er på en resa genom den svenska postspelshobbyns värld. Många fascinerande och underliga ting kommer ni att möta den närmaste tiden. Kanske kommer några av er att fastna för evigt.*

Det här numret av Gränslandet går nu ut i en betydligt större upplaga än de cirka 90 som jag vanligen trycker upp. Det är så att för några månader sedan så kom SVEROK och undrade om jag inte ville ha hjälp med att trycka upp mitt fansin i en större upplaga och skicka ut den till alla spelföreningar i Sverige. De hade fått idén när de hört om Skandinaviska Fansinpollen och tyckte att de kunde kontakta vinnaren 1991, Gränslandet.

Jag beslutade mig då för att försöka slå ett slag för hela hobbyn och kontaktade flertalet av hobbypersonligheterna. Och i stort sett samtliga fick jag att bidra till detta specialnummer. Längre fram i fansinet kan du läsa deras artiklar och presentationer av deras egna fansin.

Gränslandet går nu ut i två upplagor. Den första ordnar jag själv genom kopiering (som vanligt) och den skickas ut till prenumeranterna och en drös med "offer" som jag har valt ut. Den andra ordnar SVEROK själv med, och skickar ut till alla föreningarna. Bägge upplagorna innehåller exakt samma saker, även om tryckmetoden kan variera.

Gränslandet är sig kanske inte riktigt likt denna gång, eftersom det är packat till bristningsgränsen. I vanliga fall så brukar det finnas fler teckningar, artiklar om konvent och levande rollspel samt Koola Dudar 0.03 (en följetong) m.m. Fansinet brukar vara på runt femtio sidor och texten på vissa sidor en aning större.

I och med detta nummer så kommer också Live- (levande rollspels) fansinet StrapatS att åtfölja Gränslandet, och det som subfansin. Ni bör ha hittat det vid det här laget.

Sedan förra numret har jag bland annat varit på Menhningen meth liveth (ett levande rollspel), UppCon samt "Drak-Ullas döttrar och de satans refrängerna" med Ainbusk Singers. MML kan ni läsa om i ovan nämnda StrapatS. Jag var ju inte riktigt med, utan skulle bara vara med på banketten innan men hittade inte dit - förrrens väldigt sent. UppCon var ett höjdarkonvent. Det börjar nog luta åt att jag börjar kalla UppCon för Sveriges bästa konvent. LinCon ligger löst på sin första plats! Höjdpunkter var (som vanligt); Kulturneringen, veteranbordet i Diplomacy och den nya grejen Call of Cthulhu-Live! Ainbusk Singers show i Stockholm var också bra. Som förra gången (More Amore!)

Bilen har varit på besiktning. Och service! Det var tvunget att byta bromsbackar m.m. och först 2.700:- (Skit!!) senare, fick den passera genom besiktningen utan anmärkning.

Ja, ja, som sagt välkomna till postspelshobbyn. Antagligen den produktivaste spelhobbyn i Sverige - om man ser till antalet utövare.

*Roland*



# BERÖVD OCH LÖSEN

## INKOMMANDE

**BJÖRN WESTLING:** "Nr. 18 var bra som alltid. Jag vill dock be om ursäkt för att mina konvetsrapporter kanske var för kompakta och därmed svårlästa. Jag får skylla på att jag skrev dem under enorm tidspress."

**ERIK TÖRNKVIST:** "Henrik Alpsten: Var får jag tag i Empire (brädspelet) och Kopparkhavets kapare??? Adresser, etc, please!"

**MARIA BERTHILSSON:** "Dessutom skulle jag vilja berömma artiklarna om SNL, Paintball och Sefaldhinn. Det var klassiker i min mening! Övrigt: LSA skulle behöva en lokal! Hur fixade ni era lokaler som tillhör en spelförening??"

- Ja, det skulle vara bra att få reda på några fina tips på hur man får ta i en föreningslokal. Någon som vet?

**DAN LINDMAN:** "Tack för ett **superbt** nummer av GL. Mycket bra! Tack för det Roland! Twilight Casino är faktiskt rätt baltt men "Dansa tills du droppar" kan gärna strykas. Annars var allt helt okej!"

## LIVE - FANSIN

**ÅKE STORM:** "Jag ser fram emot att läsa om liveroleplay i Jonas subfansin. Självt är jag nybörjare eller rättare sagt helt okunnig. Lite nybörjartips vore bra för jag gissar att det inte bara är jag som aldrig provat att vara med på ett live."

**MARIA BERTHILSSON:** "Jag tyckte att det var dax för en tjej att ta till orda". Och dessutom framföra sina synpunkter på saker och ting! Låt oss börja:

Ett fansin för LRP är mycket intressant tanke och det skulle ju faktiskt behövas i dessa tider, med tanke på det ökandet behovet... Utvecklingen kräver ett fansin för att alla ska kunna få del av erfarenheter m.m.

Jag är själv mycket intresserad av LRP, medeltiden och rollspel. Allt detta går ju ihop, vävs ihop. (Förstår ni? Hänger ni med?) Men för att starta ett sällskap som håller på med LRP behövs idéer och erfarenhet. Det hoppas jag att fansin kommer att ge läsare!

(Jag kan ju nämna att Luleå Spelförening Anfaugliith (LSA) har startat en sektion för LRP vid namn G.O.R.E. (utan någon betydelse)). Idéer saknas, men några läsare kommer inte att saknas! Det är jag övertygad om.

Men jag är helt emot att Live-fansinet skulle vara i GL... det skulle då drukna i PBM-spelen värld och glömmas bort. Därför skulle den vara helt fristående från GL.

Tro inte att jag har något emot GL, men jag har ännu inte haft så mycket med PBM att göra med. Jag har faktiskt hemsittat

erfarenhet av PBM och intresset för det är väldigt liten, ifrån min sida.

**Live-fansin är välkommet!"**

- R: Som det är nu så är StrapatS fristående, men skickas ut som bonus och bilaga till alla prenumeranter av Gränslandet.

## DIPLOMACY DISKUSSIONER

**BJÖRN WESTLING:** "På Uppcon dök det upp ett nytt intressant ämne att behandla (gärna av den presumtiva Dip-föreningen): Hur noggrant skall man kräva att order skrives? Vad räknas somen felskriven order? Det skulle verkligen behövas en diskussion om det (Är A Cly-Ank när man (uppenbarligen) menade A Smy-Ank (man konvojerade armen från Cly-Smy omgången innan) felaktig?)"

**BJÖRN VON KNORRING:** "Jaha, du Peter L., jag kan förstå om du tycker att det var fel av mig när jag kan spelade mina omdiskuterade två partier på Gothcon. Min fråga till dig består då i att fråga om jag nu är en dålig människa som gör så, vad är då de personer som övertalade arrangören innan turneringen att ändra på de regler som fastslagits i bekräftelsen. Jag utnyttjade en lucka som uppkom när man valde att arrangera turneringen så och inte hade klara regler. Jag kan hålla med om att det ligger i gräzonen, men att det är ett fullt lagligt kryphål med tanke på situationen i övrigt."

## GRÄNSLANDET I STORT

**MARIA BERTHILSSON:** "Nu något annat: Varför har GL så mycket om PBM? Okej! Det är bra för er spelare som gillar PBM, men vi andra då???"

- R: Ni andra får väl hålla er borta och läsa andra tidningar, som tex Vox Populi! Nå, skämt åsido. Jag har valt att inte ha med bl.a. rollspel och dataspel i Gränslandet för att det helt enkelt inte finns något sådant behov. Det kryllar ju av andra fansin med sådant. Och själv är jag inte speciellt intresserad av dåliga äventyr, nya monster, magiska vapen och underliga SLP till diverse rollspelsystem.

## QUEST

**ÅKE STORM:** "Jag vill gärna hjälpa dig Jonas med Questsidan, men frågan är vad du behöver hjälp med? Du vet säkert redan allt jag vet. Möjligtvis har jag lite kartor du behöver. Själv har jag spelat 25 turns nu och jag har rört mig mest i östra Kharne."

**PETER LINDGREN:** "Nu har även jag en grupp i game 6. Hope and despair (1640). Min grupp befinner sig just nu i trakten av Warnock (12) i sydöstra Kharne. Den som gillar öken och tråsk ska definitivt ta sig hit. Jag kan slå vad om att

det finns en dungeon mitt ute i den sabla öken (snacka om perfekt område att äventyra i.)

## JÄGERSRO

ERIK TÖRNKVIST: "Var blev Jägersro av i GL nr 18?"

- R: Jägersro blev inte av i nummer 18 alls. Och det berodde på att Björn Westling helt enkelt hade för mycket att göra. Vilket han faktiskt meddelade mig hela typ veckor innan deadline.

## SMURF

PETER LINDGREN: "Smurfs framtid. Kampanjen kommer troligen att hålla på ett tag till, men hur vill du ha det sedan? Om GL kommer att innehålla spel även i framtiden, ska jag då starta upp en ny kampanj (jag har planer på en förbättrad, andra version)?"

- R: Fortsätt bara som vanligt. Om spelen försvinner så är det ett problem som vi ta itu med då, inte nu. Om du skall köra en ny kampanj är upp till dig att bestämma. Blir det tillräcklig med spelare så är det bara att köra igång. Ett par funderingar: Alla spelen i GL ska ju helst vara så bra presenterade som möjligt så även de som inte spelar kan njuta av spelet. Jag tror att SMURF skulle bli ännu bättre om man gjorde den nya kartan så att den fick plats på en (dryg) halv A4 och istället hade fler kommentarer om vad som hände på kartan. (Vad de olika siffrorna stod för och vad de smurfade med).

## TÄVLINGAR

BJÖRN WESTLING: " Tack, Roland, du har i princip tvingat mig att delta i novelltävlingen! Nåväl, jag får väl försöka skriva en. (Jag har redan börjat tänka...)"

- R: Vassego! Jag hoppas att det blir ena riktigt fina noveller jag får in från er alla.

ERIK TÖRNKVIST: "När är deadline för novelltävlingen? Något speciellt tema? (det hade väl varit kul?)"

- R: Deadline blir alltså samma som för nummer 20 av Gränslandet. Tema, har jag inte valt något, eftersom jag fruktar att det blir få som deltar ändå utan att man begränsar det ännu mera. Men jag tycker det vore kul om det dök upp noveller med postspelslshobbyanknytning.

## ENGELSKA POSTSPEL

ROBERT RYSTRÖM: "Till Stefan E.: Det där med ensamrätten... Vad som var meningen med att sälja ut IOC var inte att någon enstaka i varje land skulle köpa det utan att tex spelföreningar och större grupper skulle köpa det för att ha det för sig själv och INTE försöka tjäna pengar på det. Visst skulle kunna prova lyckan (med framgång!) men jag har ju sagt att jag inte skulle köpa det, det vet du, så varför ta upp det?!"

STEFAN ERIKSSON: "Jag vill absolut inte bli ovän med någon av Robert eller Dan, men det Dan skriver verkar lite överdriv. Till Dan: Eftersom jag inte tror att du tänker importera IOC borde vi sluta debatten."

MAGNUS CASSERSJÖ: "...Angående kampanjerna som jag nämnde i förra brevet; Warlord har redan kommit igång nu och vi är (vad jag vet än så länge) fem svenskar med; Jag C. Rajter, J. Wemmergård, T. Nilsson och F. Säterby. IaC- och G vs G-kampanjerna är nästa 15-dagars (jag vet ej vilket nummer dom kommer till att få...).

Om du är intresserad av någon typ av krönika/dagbok a la Jonas Nelsons Kharne... Så kan jag skriva något likande från något av följande spel; Star Cluster (SF/krig), Shadow Lords (Fantasy/krig) eller Gang Wars (lite som IaC men mer avancerat)."

- R: Krönikor är precis vad jag vill se i Gränslandet! Jag längtar till de t ögonblick vi börjar få krönikor om svenska postspel. Ta vilket spel du vill! Men jag skulle helst se Star Cluster eller möjligtvis Gang Wars. Eftersom vi redan har två fantasyspel, Quest och The Keys of Medokh.

## LIVE

JONAS NELSON: "Här är ett svar till Björn Westling, som undrade varför vi inte tog steget fullt ut på Saturday Night Live och serverade medeltida rovor istället för potatis. Framför allt var praktiskt, och jag misstänker att det är ganska många personer som tycker att potatis smakar bättre än rovor. Visserligen har du rätt i att potatis inte fanns i Europa under medeltiden, men å andra sidan så fanns det knappast troll och alver heller. Kom ihåg att vi talar om ett Fantasy-Live här, och en fantasyvärld behöver inte nödvändigtvis vara helt parallell med vår egen historia, där kan mycket väl finnas potatis. (Tolka nu bara inte det här som att jag tycker att det är okej med Coca-Cola och hamburgare också.)"

## GLADIATORSPELEN

ERIK TÖRNKVIST: "Jaa, Gladiatorspele lever! Skål för Erik Lindblom!"



## KONTO

ERIK TÖRNKVIST: "Roland, du hade räknat fel på mitt konto! I GL nr 17 stod det att jag hade 17 kr kvar, i nr 18 att jag hade 2 kr kvar - fastän jag illustrerat nr 18, dvs gratis nrl! Alltså ska jag på mitt konto nu ha 17 kr + de 30 kr jag bifogar med detta brev, dvs 47 kr. För du har väl inte slutat ge numret i fråga gratis till illustrationsgivarna?!"

- R: Du har helt rätt! Orsaken till att det inte stod i nr 18 var därför att jag inte visste att du skulle illustrera när jag skrev kontona. Det blir ofta så att jag sätter ut bilderna när ALLT annat redan är klart. Så därför kommer gratisnumrerna in i listan först i numret efter.

## DIPCON

PETER LINDGREN: "Poängen med ett Dipcon borde ju vara att så många som möjligt ska kunna vara med på det, inte bara ett fåtal äldre spelare (vi yngre har vissa problem med att hösta upp penningsmumror till utlandsresor o dy!). Särskilt som SM skulle komma att hållas på Dipconär det viktigt att så många som möjligt skulle kunna komma. Jag är därför för billighets alternativet."

- R: Ja, vad tycker ni? Jag vet vad jag tycker, men för få igång en diskussion så håller jag inne med mina åsikter (ett tag).

## ALLA NYA FANSIN

ÅKE STORM: "Jag börjar undra hur många fansin det finns utrymme för på den svenska marknaden. På två år har antalet fansin nästan tredubblats. Själv köper jag ju allt, men hur mycket är alla andra villiga att betala? Kommer några fansin slås ut? Diplomacy finns i nästan alla fansin och frågan är om marknaden inte snart är mättad. Ett renodlat Dippyfansin till tror jag inte marknaden sväljer i alla fall. Beror uppkomsten av alla fansin på att hobbyn växt eller är det bara så att fler vill göra ett fansin. Det vore väldigt intressant att göra ett register över alla postspelare i Sverige för att se hur många vi är egentligen."

## SHALOM eller DET KOM ETT BREV FRÅN ISRAEL

RICHARD SIMMONS: Jag tackar dig alltså väldigt barmse mycket för Gränlandet det var en glädje att se att du kostar på dig det extra portot som det kostar att få hit den. Hur du lyckades med det förstår jag dock inte, den adress du skrev var totalt och väldigt mycket felaktig. Nåja fram kom den ju alltid.

Det gläder mig (väldigt vad jag är förtjust i det ordet idag) att du funderar på att göra GL till ett allmänt fanzin där du inte kommer ha några större spel (vad jag förstår av senaste

numret) utan bara små korta ansråkslösa spel. Jag tycker nämligen att PBM "markanden" i Sverige har blivit väldigt trist och likformig. Det finns inte många spel som erbjuder någon förnying utan dom spel (enligt min kännedom) som finns byggs bara på gamla idéer eller är smått omgjorda versioner på redan existerande spel. Jag vill inte säga att moderatörens är oengagerade eller lata för det är rent utsagt ett djävla jobb att moderera ett spel, det tar otroligt med tid, jag önskar bara lite nya spelkonstruktioner och lite nya idéer. Jag hoppas att jag inte förolämpat någon och att ni förstår vad jag menar.

Jag är ledsen om brevet och innehållet är lite otydligt och konstigt men förnärvarande har jag skrivit så djäkla många brev att jag är heligt trött på detta.

PS. Roland, jag har det bara toppen här i Israel om dock volentärlivet är vad jag väntade mig. Förresten tycker jag synd om dig som måste tyda detta kludd."

- R: Jo, men det gick ju bra (tror jag). Adressen som jag skrev var exakt den som jag hade fått av dig, men som sagt tur att Gränlandet kom fram ändå. Angående priset, så debiterar jag dig fem kronor mer än alla andra. Hoppas det inte gör så mycket.

Jo, jag tror att de flesta förstår vad du menar och att ingen tar illa vid sig.

Det var kul att höra av dig, hoppas vi får fler brev från dig.

## SKÅL eller DET KOM ETT BREV FRÅN KRISTIANSTAD

HENRIK EMILSSON: "Det slog mig en dag när jag länsade min brevlåda på tonvis med brev att jag saknade GL. Mina händer började darra av abstinensbesvär och det var knappt att jag lyckades få upp börsen ur bakficken för att få tag på en sedel att skicka till dig. Faktum är att jag inte kunnat resa mig från sängen sedan dess och därför har missat en handfull föreläsningar. Roland, rädda en stackars karktässvag individ att återvända till ett normalt liv. SKICKA ETT EX AV GL!!!"

Är famsidan fortfarande lika fruktansvärt snygg? Förpestar fortfarande Biggus Dickus fängelsehålorna? Tävlrar fortfarande elementarerna om herraväldet i ERA?

Smurfar smurfarna fortfarande smurf i Smurf?

Fullar casinot, galloperar hästarna, lever Gryningsdolkarna och framför allt, läser Olov Liljeborg fortfarande GL? I så fall, SKÅL!!"

- R: Ajdå, jag visste inte att Gränlandet kunde ha en sådan inverkan på folk! Det är kanske bäst vi lägger ner hela verksamheten innan vi får Livets Ord på oss.

Det känns underbart att få sådana här brev! Tack!

# DANSA TILLS DU DROPPAR ELLER; DANCE UNTIL YOU DROP

**ÅKE STORM:** "Front line assembly kommer till Sverige i November. Preliminärt ska dom besöka Göteborg den 2/11 och Malmö den 3/11. Som ni ser ingen konsert i Stockholm. Är det någon som vill åka söderut för att se dom så har av er till Åke Storm så kan vi ha sällskap."

## - TANGERINE DREAM - OPTICAL RACE - Jive Electro (1988) -

Denna platta var den som slutgiltigt fick mig att älska Tangerine Dream. TD är en tysk grupp som bildades 1968. De slog igenom 1974 med LP:n Phaedra, som följdes av ett antal LP-skivor, som oftast innehöll endast två låtar. Genom åren har det utgetts mer än femtio skivor. Deras musik är huvudsakligen instrumental, drömsk, New Age-liknande, och syntbaserad. De är mycket flitiga filmmusikkompositörer och har gjort musiken till filmer som Near Dark, Eldfödd och Panik i Central Park. Deras topp (enligt mitt tycke) inträffade under slutet av 80-talet med skivorna Tyger och Optical Race.

Optical Race innehåller en hel del låtar (12 st), de flesta med TDs typiska lite malande sound. Alla låtar är mycket bra, höjdarna är Marrakesh och Ghazal (Love Song) som inleder resp. avslutar plattan. Denna platta har jag hört åtskilliga gånger och den är fortfarande lika bra!

Betyg: 5 plus Björn Westling

## - PINK FLOYD - WISH YOU WERE HERE

Detta är en av Pink Floyds verkliga höjdar. I mitt tycke t o m något bättre än Dark Side of The Moon och The Wall. Plattan är fylld av bra låtar, som den underbara hyllningen av Syd Barrett (Shine on you crazy diamond), den klassiska Wish you were here, och den suveräna låten Have a Cigar. Har du inte hört Pink Floyd tidigare är det denna plattan du bör börja med. Rekommenderas!

Betyg: 5 plus Björn Westling

## TECHNOTRAX VOL 5 - ZYX -

Jag recenserade vol 4 för ett tag sedan och trodde då att trenden var att Technotrax skivorna skulle bli mer kommersiella. Som tur var hade jag fel. Femman innehåller några riktiga guldkorn av äkta hardcoremodell. Givetvis har det smygigt sig in lite kommersiellt trams typ worcholic med 2 Unlimited, men huvudintrycket är att femman är den bästa skivan i serien.

Betyg: 4 plus Åke Storm

## 1000 OHM och 2000 OHM

### - Suck me plasma -

Den musik som förändras mest för tillfället är Technon. Soundet blir hårdare och hårdare. Det senaste inom syntestisk dansmusik finns på de här två höjderskivorna, dvs stenhårda metalliska ljudmattor som är extremt monotona. I kombination med stroboskop och rök hamnar man i en underlig trans av att lyssna på de här skivorna. Det behövs inga droger för det. Givetvis passar sådan här musik bäst på dansgolvet med steroon på maxvolym, men jag gillar att lyssna på musiken även under lugnare former.

Betyg: 5 plus Åke Storm

## - THÅSTRÖM - "PEACE LOVE AND PITBULLS" - MVG -

Thåström har alltid varit nyskapande inom svensk musik och varit lite av en rebell. I och med den nya skivan har han nog gått över gränsen för vad de flesta kan lyssna på. Han har nämligen gått ifrån att spela brutal rock till att spela något som har många namn. En del kallar det Hardcoreindustry andra kallar det Crossover. Självt kallar jag det Technotrash. Ja ni läser rätt. Thåström blandar brutala gitarrer med vassa samplingar och industriljud. Om ni har hört Ministry så vet ni hur det låter. Musiken är stenhård och så har han distat sin röst i bästa Skinny Puppy stil. Underbart med en svensk som spelar sån här musik.

Betyg: 4 plus Åke Storm

## FRAGA BEAST

Detta är Gränslandets egna musikfrågespalt. Jag åtar mig att svara på inskickade frågor. Skicka dem till Gränslandet eller till Björn Westling, Vågländsg. 35, 50246 Borås. Jag har tillgång till en mängd svåråtkomliga bokverk, med vars hjälp jag kan hitta det mesta, så tveka inte.

## KLOTTER

Var tog konstruktörs-hörnet vägen?? David Samuelsson  
är en fisk i  
JOMENHES! ALLA TARZAN! Emperors  
+ ERIK TORNGVIST akvarium.  
Någon ringen i HAR NÅGON Heros QUEST  
Magnus Casserjefo's TILL A 500?  
namn. (Frågn Magnus) JAG HAR DET NÄMLIGEN  
LUTE... ERIK Lindblom  
0495-60361



# PBM / Postspel

-lite om hur hobbyn i Sverige fungerar

En artikel av Dan Hörning

## HUR GÅR ETT POSTSPEL TILL?

Ett postspel går till, mycket kort, så att en person är spelledare (kallas i PBM kretsar för moderator.) och en antal andra personer är spelare. Med ett visst tidsuppehåll (kan vara allt från en vecka till flera månader - mellan 2 och 4 veckor brukar vara bäst) skickar spelarna sina drag till spelledaren. Ett visst datum (sk Deadline - eller ZAT som postspelare gillar att kalla det) sammanställer moderatorn resultatet av alla drag och får ihop ett resultat vilket han skickar ut till alla spelare. Dessa studerar vad som hänt och skriver ett nytt drag (ofta diplo-materar man med sina medspelare för att få allierade och kunna samarbeta mot gemensamma fiender) som de skickar in innan nästa deadline och så vidare. De största skillnaderna från rollspel är alltså att PBM tar mindre tid, man spelar med många fler (ett vanligt postspel har ca 20-30 deltagare) och man har både vänner och fiender (inga spelledarpersoner här inte!) som alla styrs av andra spelare.

Det finns alla sorters PBM. Vissa är lika rollspel i det att en berättelse växer fram medan de flesta påminner om brädspel (fast med fler deltagare) med inslag av rollspel. Vissa brädspel har blivit framgångsrikt konverterade till postspel, då främst Diplomacy och Schack (kor-respondensschack är en

hobby för sig som vi inte ska beröra här). Oftast innehar spelaren i ett PBM en hög position. Han spelar en kung, kejsare, general eller liknande och har för det mesta stora mängder underlydande. Det finns förstås undantag men så ser mönstret ut. Postspelen behandlar alla genres, tex Fantasy, Science Fiction, Sport (mycket populärt), Gangster och mycket annat.

## OLIKA SORTERS POSTSPEL

Postspel uppträder i tre olika former, vad gäller pris och administration. Dessa former är:

**Kommersiella postspel:** Finns inte i Sverige...än. Några halvhjärtade försök har gjorts men det finns helt enkelt inte underlag för några postspelsföretag än. Sådana finns i England och kännetecknade för deras spel är att de håller hög kvalitet men också skyhöga priser. Vissa spel kan kosta så mycket som 150:-/drag!!!! Normalt är runt 30:-/drag. Det blir ett dyrt nöje...

Ändå är det denna form av postspel som av många betraktas som den bästa. Till viss del håller jag med dem. Fansinspel är roliga, men enkla. De svenska amatörspelen är, med några undantag, ganska oregelbundna och vissa av dem slutar i förtid. Så ett Engelskt datormoderat spel är på sitt sätt överlägset. Priset skrämmer dock bort de flesta svenskar.

Den engelska postspelsvärlden är lite av en djungel - det är svårt att veta vad som är bra och dåligt. I vissa svenska fansin kommer det ibland recensioner av utländska postspel. De bör man ta till sig. Spel som många svenskar spelar är Keys of Medokh, Quest och It's A Crime.

Det finns flera engelska och amerikanska rollspelstidningar (mest White Wolf) som handlar om PBM (då är det bara proffs-PBM) och det finns t.o.m. professionella tidningar som bara handlar om PBM. Speciellt tänker jag då på Flagship. Några av dessa tidningar (rollspelstidningarna) går att köpa i spelbutikerna här i landet. De är ofta bra informationskällor om den utländska hobbyn.

**Amatör postspel:** Dessa är nog den vanligaste formen av postspel. Det går till så att någon driver spelet på sin fritid och tar en (ofta symbolisk men det finns undantag) slant för att göra det av varje spelare. Dessa spel kan uppnå väldigt hög kvalitet men drivs alltför ofta av ambitiösa personer som inte inser vilken tid det tar att driva ett sånt här spel (särskilt utan datormoderering). Detta leder till att de flesta spel av den här sorten inte klarar sig längre än 10:e draget. Jag har sett ett(1) som har drivits till kampanjens slut. Jag har sett massor som lagts ned. En mycket osäker form av spel att satsa tid och pengar på, men ändå ganska roligt.

**Fansin postspel:** Dessa spel är de enklaste av postspelen. De körs i fansin, tidningar som är mer eller mindre inriktade på postspel. Spelen är nästan utan undantag helt gratis, så länge man kan komma över tidningen på något sätt (man behöver alltså inte prenumerera - det räcker om man kan läsa den). Vissa spel kan faktiskt bli rätt komplicerade men oftast är de, som sagt, mycket

enkla. Denna form av postspel är nog den som är mest lämpad för nybörjaren, den som bara vill känna på om det här med postspel är något speciellt roligt. Kolla in Gränslandet, Desiderius eller Dipsosis först - de ger en bra bild av hela hobbyn. Jag ska inte gå in mer på hur fansin fungerar eftersom det står en hel del annat om det i detta nummer av GL. Jag hoppas verkligen ni provar på postspel. Det är en helt ny upplevelse jämfört med rollspel och det är minst lika kul!

## Dan Hörning

### Det Stora Nordiska Kriget

*"Därpå i konungens namn marscherade vi ästad"*

*Manus 15 November 1700*

DSNK sätter stora krav på dig som spelare. Du skall vara en landsfader och försörja dina medborgare samtidigt som du skall vara en skicklig diplomat och en krigarkonung.

Tiden är sent 1600 tal och tidigt 1700 tal. Karl den XI styr Sverige. Peter den stora har förvandlat Ryssland till ett västland. August den II regerar över Polen, Frederick den II styr över det Danska riket och Kejsar Frederick den III är Brandenburgs enväldiga herre.

Läget i Europa är ostabilt och kontrollen över Östersjön är ditt mål. Till ditt förfogande har du dina trogna fem fältmarskalkar som står redo att mana på dina arméer till att slåss för fosterlandet och kungen.

Men se upp! Krig är kostsamma och ditt folk få inte börja svälta, då väntar dig uppror, pest, svält. Balansera dina tillgångar och ingå handelsavtal med viktiga kontakter och konspirera i fiendens hov.

Tilltalas du av detta? Då kanske du vill veta att denna text är till för att informera dig om dess existens. Priset för att delta i en DSNK kampanj är för nuvarande SASE på 5.50:- för varje drag och 20 kronors kopieringskostnad. Det är allt som det kostar. Men för nuvarande är två spel igång och 25 anmälningar ligger i kö. Misströsta dock inte, för jag VILL ha anmälningar om du är intresserad eftersom fler partier kommer att starta då jag nu jagar en moderator för spelet. Så anmäl dig nu till detta spel:

Johannes Nordangård  
Dalen, Hultånäs  
360 70 Åseda



## Lenni Tolander: **TJEJER - VARFÖR SPELA POSTSPEL???**

Som alla vet är det få tjejer - jämfört med antalet killar - som spelar rollspel. Ändå kan man faktiskt förvänas över hur **oerhört** få tjejer det är som spelar postspel. Det är faktiskt så få att följderna blir komiska. Självt jag jag gammal rollspelare och gick med i mitt första postspel för några år sedan. Eftersom tjejer är så sällsynta i hobbyn blir jag vanligtvis misstagen för kille - jag kallas ju Lenni vilket gör misstaget en aning begripligt.

Roligast hittills var den unge man som ringde hit för att tala med min man, som också spelar postspel. Det ingår nämligen i ganska många spel att man ringer varandra. Nu råkade det vara jag som svarade, varvid den unge mannen frågade efter min bror. Jag råkade ha en bror, som bor i Stockholm - själv bor jag alltså i Norrbotten - så jag svarade naturligtvis just detta. Då frågade den unge mannen efter Tosse (min man). "Jaha", sa jag, "men det är inte min bror - vi bor ihop". "**Gööör ni?**" sade han. Det var då det gick upp för mig att han trodde att jag var av hankön. "Ja" sade jag, "vi har faktiskt en unge tillsammans också".

"**Haar ni?**" sade han. "Ja", sade jag skadeglatt, "Det är alltså så att jag är tjej..."

Han blev mycket generad.

Det egendomliga - när det gäller antalet tjejer i postspelen - är att tjejer i allmänhet tycker om att brevväxla i högre grad än killar. Och om man frågar en tjej varför hon har brevvännen blir svaret ofta: Därför att det är så kul att få post.

Ändå drar postspelen inte till sig tjejer. Den förklaring som jag tycker ligger närmast är att tjejer helt enkelt inte kommer sig för med att pröva. Nu brukar ju tjejer "växa ifrån" spel och lekar tidigare än killar visserligen, men man tycker att åtminstone de tjejer som visar den goda smaken att spela rollspel gott kunde våga sig på postspel också.

Vad är då det roliga med postspel?

Man får post. Det blir färre dagar då brevlådan ligger tom och öde eller - ännu värre - bara innehåller reklam.

Man lär känna nya, roliga människor.

Man får tillfälle att prova en mängd spel av mycket varierande slag.

Det finns ett postspel för alla. Om något av det ovanstående låter trevligt för dig, så är du en potentiell postspelare. Det finns vansinnigt enkla spel som fungerar ungefär som Monopol eller något annat vanligt sällskapsspel, fast per post. Och så finns det lite mer avancerade spel (men fortfarande av sällskapsspelstypen) där man skall vara så strategisk som möjligt. Oftast är det krigsspel (som schack) eller sportspel. Nästa steg är de interagerande spelen, dvs de spel där du har kontakt med dina med- eller motspelare. Här hittar man mest strategi- och krigsspel av olika

slag. Ibland lär man känna sina medspelare under de namn de har i verkligheten, då är poängen ofta att man kan ringa varandra för att t ex alliera sig.

Ibland lär man känna sina medspelare under de namn de har i spelet (t ex "kung Archibald av Longloftien") och får nöja sig med att skicka diplomatiska brev genom spelledaren.

Spelledaren, eller moderatorn, har en roll som mycket liknar rollspelledarens. Nästa postspelssteg är det rollspelsbetonade. Här finns en mängd olika speltyper. Den allra enklaste, men också den vanligen bäst skötta, är den som mest liknar ett datorrollspel. Oftast är dock postspelen bra mycket roligare än datorspelen, inte minst därför att man stöter på andra spelare ideligen.

Det mest avancerade är det postspel som fungerar exakt som ett rollspel, fast per brev. Tyvärr är det väldigt svårt att spela på det sättet.

Det är postspelens största nackdel. Ju mer komplicerat spelet blir, desto mer tidsödande är det för moderatören, och desto större är risken att spelet läggs ner innan man har spelat det till slut.

Om du alls känner att någon typ av postspel kunde vara roligt att delta i, så pröva. Bland denna mångfald av spel finns säkert något som passar som handsken. Postspel är inte dyrt - vanligen ligger kostnaden på ett par tior i månaden, porto inräknat. Det finns exklusiva spel - ofta utländska - som kan kosta upp till femtio kronor i månaden ungefär, men man väljer ju själv vad man vill delta i och hur mycket man har råd att lägga ut på just den här hobbyn.

Bristen på postspelande damer gör också att man i de flesta spel blir varmt välkomnad. Ibland uppstår ett skojigt fenomen; Alla killar som spelar postspel har inte spelat rollspel, i varje fall inte med tjejer, och har därför den helt felaktiga uppfattningen att tjejer spelar dåligt, inte kan luras, och är extremt lätta att föra bakom ljuset. Efter att man har sopat mattan med dem ett par gånger ändrar de vanligen åsikt...

Precis som i rollspel går många postspel ut på att spela snarare än att vinna. Vissa postspel - de enklare, som mera liknar sällskapsspel - fungerar dock tvärtom.

Vad gäller att det skulle vara svårt att lära sig postspel är det helt fel. Varje postspel har sina egna regler, vanligen mycket enkla att lära sig. Det är också sällan man blir ensam om att vara ny på ett spel. Det finns som sagt en oädlig mängd spel, och det är alltså ganska sällan som ens flertalet av spelarna har spelat just det postspelet förut.

Det här är en hobby som kunde vara ännu roligare om fler deltog. Ibland är det nästan som om det fanns fler spelarter än det finns spelare. För den som gillar att få post och/eller vill utveckla sin fantasi är postspelen lika med ett gyllene tillfälle.

# Introduktion till professionella korrespondensspel

Av Jesper Währner

Amatördrivna korrespondensspel av den typ som drivs i och omkring fansinhobbyn har vissa begränsningar som verkar omöjliga för även den mest hängivne amatörmoderatorn att komma runt. Dessa härstammar nog alla från det sorgliga faktum att dygnet bara har 24 timmar som även måste användas till diverse oväsentligheter som att äta och sova samt i amatörens fall även till att tjäna sitt levebröd, något som brukar ta upp en irriterande massa tid. Detta leder till att alla spel som tar lång tid att moderera blir hart när omöjliga för den glade amatören att driva, åtminstone under någon längre tid. Om ett spel är för komplext och/eller har för många spelare lever det med högsta sannolikhet endast något halvår (om det överhuvudtaget nånsin lämnar konstruktörens huvud) innan det går under och lämnar en skock frustrerade spelare bakom sig. Eftersom jag uppskattar både komplexitet och många spelare i mina spel tvingas jag (och andra med liknande böjelser) söka mig till den professionella hobbyn.

Den professionella hobbyn är naturligtvis inte utan nackdelar den heller. Till och börja med är den praktiskt taget icke existerande i Sverige vilket leder till att man tvingas spela i utländska spel. Detta leder i sin tur till att diplomati och drag tar längre tid och man bör vara noga med att välja spel med minst två veckors deadline om man spelar i europa och tre veckors deadline om man spelar interkontinentalt. Även om man spelar ett spel utan deadlines bör man akta sig för spel där man får skicka in drag hur ofta som helst eftersom lokala spelare kan hinna med två eller flera drag på samma tid som du hinner med ett. Internationella telefonsamtal är hysteriskt dyra och bör bara tas till i nödfall, något som den som är van att spela svenska spel (där enligt min erfarenhet all diplomati verkar skötas via telefonen) bör ta i beaktan.

Det som brukar stoppa folk från att spela professionella korrespondensspel är dock priset. Jämför man priserna på svenska amatörspel och proffsspel så framstår ofta proffsspelens som hutlöst dyra. En proffsmoderator måste tänka på att få ihop pengar till mat och räkningar vilket gör att han måste ta betydligt mer betalt än vad en amatör som bara håller på för sitt eget höga nöjes skull kan göra. Priserna per drag varierar kraftigt från spel till spel men de flesta håller sig mellan 15 kr

och 100 kr per drag, med lejonparten någonstans mellan 25 kr och 50 kr. De som kan bli verkligt dyra är oftast de där man kan skicka in ett obegränsat antal order och där man betalar för varje order och handmodererade spel där GM:en tar betalt efter hur lång tid det tar att moderera draget.

Proffsspel är ännu så länge vanligast i den engelskspråkiga delen av världen, framförallt i England, USA och Australien. Under det senaste året har dock allt fler företag dykt upp i resten av Europa, främst i Tyskland och Holland. En del av dessa driver andra företags spel på licens men en del har även egna konstruktioner. Klart enklast för den svenske spelaren är att spela europeiska spel, och de bästa amerikanska och australiensiska spelen brukar nuförtiden även drivas av engelska firmor. Själv har jag min största vana bland de Engelska spelen, uppblandat med några få amerikanska, så den här artikeln kommer nog främst att handla om engelska spel.

Att redogöra för alla olika sorters spel man kan spela vore ett enormt projekt. Alla typer av spel som finns som boardgames och rollspel har sin motsvarigheter bland korrespondensspel, och dessutom finns det en hel del typer av spel som man bara kan finna som korrespondensspel. Jag tänkte gå igenom några olika kategorier av proffsspel som finns och ge exempel på spel i dessa kategorier. Notera att dessa exempel inte i alla fall skall tas som rekommendationer eftersom jag inte själv har spelat alla spelen jag nämner. I stället strävar jag efter att ge en så mångsidig bild av hobbyn som möjligt. Dessutom finns det många spel som inte så lätt låter sig kategoriseras eftersom de flyter över gränserna. Det finns kategorier som jag av utrymmesskäl inte kommer att beröra, tex Sportspel och Gangsterspel.

Jag gör en lista över adresser till spel som jag berör på slutet av artikeln. Där nämner jag också vad de kostar. Notera dock att det är priserna för Engelsmän jag skriver och ibland så gör de ökade portokostnaderna att det kostar mer att spela från Sverige. Det enklaste sättet att betala är enligt min erfarenhet att skicka med sedlar i kuvertet. Visst kan man hålla på och joxa med checkar och postanvisningar, men det är dyrare och chansen att det skall strula till sig är faktiskt bra mycket större än att GM:en tar dina pengar och sticker...



**Rollspel:** I den här kategorin hittar man nästan bara handmoderade spel, uppblandade med några blandmoderade spel. Detta är inte särskilt konstigt eftersom jag har svårt att tänka mig hur man skulle kunna göra ett helt datormoderat rollspel. Oftast består de i att man i fri form skriver ner vad ens karaktär(er) tycker och tänker samt vad de säger och försöker göra. Detta evaluerar moderatören och bestämmer vad som händer beroende på andra spelares och NPC:s handlingar samt karaktärens egenskaper. Detta skriver han ner i ett svar som (i bästa fall) påminner om en berättelse om ens karaktärs öden och äventyr. I de fall en dator är inblandad håller den oftast reda på karaktärens egenskaper och ägodelar, samt kartor och andra detaljer som har med världen att göra. Längden på svaren varierar stort från några handskrivna rader på en halv A4-sida till många maskinskrivna sidor. De sistnämnda kan bli rätt dyra och de förstnämnda är lyckligtvis nästan helt utdöda. Innan man börjar spela ett rollspel via post skall man tänka på att ett sådant spel har begränsningar och friheter som inte rollspel "face to face" har. Begränsningarna är att det naturligtvis är omöjligt att planera för varje given situation som kan tänkas uppstå och då kan moderatören tvingas till att fatta ett beslut för karaktären baserat på vad man som spelare har talat om tidigare. Den extra frihet som man har som korrespondensrollspelare kompenserar detta väl enligt min åsikt. När man spelar vanliga rollspel är man som regel begränsad till att spela inom ramarna för ett äventyr eller kampanjhandling som GM:en har förberett sig för samt att ägna sig åt ungefär samma saker som sina medspelare. Många gånger har jag utsatt karaktärer för saker de själva aldrig skulle utsätta sig för bara för att slippa sitta sysslösa en hel kväll. Några sådana begränsningar finns inte då man spelar per korrespondens. I ett bra rollspel kan man hitta på i princip vad man själv vill.

Exempel på några rollspel:

**Saturnalia:** Klassiker som funnits sen 1984. Numera drivs det av ett antal olika GM:ar på licens från Sloth. Klassisk fantasy där man konstruerar en karaktär som utforskar världen i D&D stil.

**Beyond Winterworld:** Statlöst "Efter katastrofen" rollspel som verkligen betonar rollspelande. Trots motivet har det viss känsla av fantasy. Spelets tema har utvecklats genom spelarnas handlingar och det brukade heta Winterworld förr. Att spela utan detaljerade stats är något som har blivit modernt på sistone och det finns fler system som har börjat göra detta.

**The Apoch:** Hybrid mellan Rollspel och Fantasykrigsspel. Man får en av ett trettiotal färdiga karaktärer vilka varierar från bönder till

herremän. Spelets tema går ut på att man skall hitta ett magiskt svärd och om man är snäll, ha ihjäl den elake kejsaren och om man är elak ge svärdet till honom. Spelar man en högt uppsatt karaktär med massa armeer och sånt har man inte så mycket tid till att leta efter svärdet, men det finns regler för militära segrar med.

**Äventyrs/Upptäckarspel:** Det här är oftast datormoderade spel där man spelar karaktärer som i rollspel. Fast så mycket rollspelande blir det ju inte. Däremot finns det ofta tillräckligt med order för att man skall kunna göra alla handlingar man kan tänka på i ett rollspel och några till, så är karaktärsinlevelse och spel mellan olika karaktärer inte vad du är ute efter så är dessa oftast ett billigare alternativ till rollspel.

**Quest:** Behöver väl knappast nån presentation för de som följer Jonas Nelssons krönika i Gränlandet, men för alla er andra kan det sägas att detta är ett mycket arketyriskt äventyrsspel där man sköter en grupp äventyrare bestående av trollkarlar, krigare, tjuvar och präster. Man slår ihjäl saker och försöker hitta skatter samt utför "quests" som man får av div NPC:s. Programmet tillåter begränsad kommunikation med NPC:s. (Man kan fråga dem om olika saker.)

**Monster Island:** Här spelar man ett av flera olika sorters monster som är strandsatta på en ö som man får börja utforska. Man jagar för föda och beståndsdelar till en myriad av olika saker som man kan snickra av trasiga monster. Allt eftersom man rör sig inåt land träffar man på farligare motståndare samt handelsstationer och tempelruiner. En populär ordertyp är Quest for knowledge som lär en mycket om hur spelet fungerar och saker man kan göra allteftersom man spelar.

**Legends:** Jättekompex hybrid av äventyrsspel och maktspel. Man får välja mellan att spela en superhjälte med sidekick, en grupp äventyrare, Herreman (medioker karaktär med några assistenter samt en stad med lite trupper i), Legosoldat (lite bättre karaktär te medhjälpare samt ett slott.) Systemet är anpassat för att kunna användas till olika moduler som kommer ut med jämna mellanrum. Just nu finns det två, "Crown of Avalon" och "Realm of immortals". Det här är av den typen som tar betalt efter mängden inskickade order och blir därför dyrt en bit in i spelet om man sköter sig väl. (bortom £8 - £9 / drag har jag för mig.)

**Science Fiction Krigsspel:** Finns det en uppsjö mer eller mindre avancerade. Här är några av dem:

**Starweb:** Det mest klassiska av alla kommersiella korrespondensspel. Spelet går ut på att man så

först av alla skall få tillräckligt med poäng för att nå gränsen för seger. Denna poänggräns är hemlig och beräknas genom att alla spelare föreslår en gräns och så tar man genomsnittet av dem. Poäng får man för olika saker beroende på vad man spelar. Imperiebyggare får för att erövra planeter, pirater för att plundra dem osv. Enkel design som kräver mycket diplomati och är väldigt välbalanserad.

**The Weapon:** Ett spel som går ut på att erövra världsrymden (överaskande va?). Jag vet faktiskt rätt lite om det mer än att det är mäktiga populärt. Det går att spela inte bara från England utan även från Tyskland och Holland. Varje drag varar mellan 15 och 30 drag.

**Spiral Arm II:** Ytterligare ett erövra världsrymden spel. Det här är rätt enkelt, och har regler för allianssegrar om ni är intresserade av sånt.

**Fantasykrigsspel:** Det här är en kategori som har fått många nya bra tillskott det senaste året. Nu väntar sig väl alla att jag tänker presentera "The Keys of Medokh" igen, men eftersom det verkar som om de inte tänker starta något nytt tvåveckorsspel på ett tag så ger jag blanka fasen i det.

**Adventurer Kings:** Ett spel där man kan göra många olika saker. Man letar artefakter och erövrar land. Man slåss mot monster och arméer. Helst skall man bli kejsare, men att lyckas med det ger bara 20% av segerpoängen. Div andra titlar (bäste amiral, bäste magiker etc. ) samt innehav av artefakter ger resten. Man får dock avdrag ju mer kejsarens alignment skiljer sig från ens eget. Mycket detaljerade stridsrapporter, och kartor i färg.

**Middle Earth PBM:** Det officiella "Sagan om Ringen"-korrespondensspelet, godkänt av Tolkiens dödsbo. Äger rum ungefär 1000 år innan händelserna i böckerna. Varje spel har vardera 10 goda och onda positioner samt sex neutrala som dock måste välja sida för att kunna vinna. Man startar med 8 stycken hjältar men kan få många fler. Positionerna är inte välbalanserade utan har den styrka man kan tänka sig att de diverse länderna har. (Lorien är den starkaste goda emedan Angmar är den starkaste onda.) Även här finns det en myriad av saker man kan ägna sig åt.

**Warriors & Wizards:** Ett spel med AD&D känsla. Lite mindre komplext än både MEPBM och AK. En trevlig detalj för er som äger modem är att man kan skicka in sina drag via modem så det är möjligt att spela snabbare spel än vad man är van vid när det gäller utländska spel. Man designar till och med terrängen i sitt hemland, i det här spelet.

**Traditionella Krigsspel:** Det här är nog den kategori som jag vet minst om eftersom jag aldrig spelat något sådant spel. Här kommer i alla fall några jag har läst om:

**World Conquest:** Ett detaljrikt spel med många trupptyper, alla med deras egna speciella egenskaper. Man startar med en hemstad och vinner när man har erövrat tillräckligt många andra städer. Snygga kartor.

**Victory:** Andra världskrigsspel för fyrtio spelare. Mycket komplext krigsspel (förmodligen det mest komplexa just nu.) Bland mycket annat trevliga alliansregler. Till exempel så kan man skapa totala obrytbara allianser vilka leder till att man delar på alla segerpoäng, något som gör att historiska allianser typ den mellan England och USA fungerar i spelet.

**Siege:** Något så ovanligt som ett korrespondensspel för två spelare. Den ena sidan spelar försvararen av ett medeltida slott och den andra sidan spelar anfallaren. Det är inte särskilt realistiskt (ungefär lika realistiskt som schack.), men så snart man accepterar det är det en hemtrevlig design. Varje spel är på endast 8 drag så de går snabbt att genomföra.

**Maktspel:** En usel översättning av den engelska termen powergame. Det här är ofta spel utan segervillkor och utan slut, men som ändå har nån sorts mål vilket ligger i att maximera styrkan och makten hos sin position. Stora allianser bildas och intrigspelet mellan dessa brukar vara behållningen. Många spel har allianserna färdigkonstruerade i spelsystemet med hierarkier man kan klättra i. I de flesta finns det dessutom utrymme för begränsat rollspel eftersom man brukar kunna göra specialhandlingar som inte täcks av orderkod genom att skriva ner vad man säger och gör på därför avsett utrymme.

**Midgard:** Det här är ett exempel på ett sådant spel där allianserna är färdiginbyggda i spelmekanismen. Man sköter en klan som startar med cirka 200 soldater men som förhoppningsvis växer till många gånger denna storlek. Antalet order är begränsat till trettio och tre specialhandlingar så det lyckas hålla sig jämförelsevis billigt - om man endast spelar en klan - men många spelar alla de tre klaner man tillåts. De allianser man kan välja mellan består av div familjer man kan svära trohet till, några religioner, bandit, pirat och några till. Man kan faktiskt "vinna" det här spelet genom att bli befördrad ut ur befodringsstrukturen i allianserna.

**Delenda est Cartago:** Hybrid mellan rollspel och maktspel. Det går att spela både helt som ett maktspel och helt som ett rollspel om man känner

för det. Det äger rum i en feodal medeltida värld med väldigt minimala fantasysyeelement. Alla handlingar i det här spelet är specialhandlingar och skrivna i fri form utan några som helst koder. De flesta brukar spela adelsfamiljer eller kyrkliga karaktärer (The Holy Church of the Flame - MYCKET snarlikt medeltida katolicism) är en stark maktfaktor. Är man mer intresserad av rollspelande kan man spela precis vad som helst som det finns

plats för i ett medeltida samhälle. Personligen tycker jag trots allt att spelet lyckas bättre som maktspel än som rollspel. Som det sistnämnda blir det gärna en smula krystat, med en tidsskala som inte alls är anpassat för detta. Vill man inte spela i europeisk feodalism kan man också spela i motsvarigheten till Islam, som har en kultur som bygger på det tidiga ottomanska rike.

## Lista över adresser och priser till spel i denna artikel:

Saturnalia:	Sloth Enterprises, P O Box 82, Southampton, Hampshire, SO9 7FG, England Pris: Startup + 4 drag: £10, därefter £3 / drag.
Beyond Winterworld:	Phildee Enterprises, 76 Beech Road, Wath-upon-Deerne,ROTHERHAM, South Yorkshire, S63 7AW, ENGLAND. Pris: Startup + 1 drag: £12, £3 / drag
The Apoch:	Spellbinder Games, 6A High Street, Wath-upon-Deerne, ROTHERHAM, South Yorkshire, S63 7QG, ENGLAND. Pris Startup + 2 drag: £2.25, £2.25 / drag
Quest:	KJC Games, PO Box 11, Cleveleys, BLACKPOOL, Lancashire, FY5 2UL, ENGLAND. Pris: Startup + 3 drag £2.50, £1.50 / drag
Monster Island:	KJC Games, Se ovan. Pris: Startup + 2 drag Gratis, £1.75 / drag
Legends:	Rhann Postal Games, PO Box 12, Sarisbury Green, SOUTHAMPTON, Hampshire, SO3 6YL, ENGLAND. Pris: Startup £15 drag mellan £3.15 och bortemot £10.
Starweb:	Time Patterns, 97 Devonshire Road, Handsworth Wood, BIRMINGHAM, West Midlands, B20 2PG, ENGLAND. Pris: Startup + 4 drag £10, £2.50 / drag
The Weapon:	Harrow Postal Games, 161 Butler Road, HARROW, Middlesex, HA1 4DX, ENGLAND. Pris: Startup + 1 drag £6.50, £2.25
Spiral Arm II:	Sloth Enterprises, Se ovan. Pris: Startup + 2 drag £5, £2 / drag.
Adventurer Kings:	Elite PBM Ltd, P O Box 374, HARPENDEN, Hertfordshire, AL5 5DA, ENGLAND. Pris: Startup + 2 drag £7, £3.26 (??) / drag.
Middle Earth PBM:	GAD Games, Marland House, Poughill, Cornwall, EX23 9EL, ENGLAND. Pris: Startup + 2 drag £18, £3.50 / drag.
Warriors & Wizards:	The PBM Express, 33 Romany Road, Rubery, Birmingham, B45 0LG, ENGLAND. Pris: Startup £3. drag från £3.25 och uppåt.
World Conquest:	Strategic Simulations, PO Box 432, LEEK, Staffordshire, ST13 6HL, ENGLAND. Pris: Startup £5. Drag £2.00. Mer för större positioner.
Siege:	Vorcon Games, 59 Juniper, Birch Hill, BRACKNELL, Berkshire, RG12 4ZG, ENGLAND. Pris: £12 för hela spelet (8 drag).
Midgard:	Elite PBM Ltd, Se Ovan. Pris Startup £7.50. Drag: £2.00 - £6.50.
Delenda Est Cartago:	Waveney Games, 28 Diprose Road, Corfe Mullen, WIMBORNE, Dorset, BH21 3QY, ENGLAND. Pris: Startup: £15, Priset varierar kraftigt mellan £4 och en bra bit över £10. Genomsnittligt £6 enligt GM:en...



**"SIDAN TRE"**

Återigen tecknad av allas  
vår favorittecknare  
Jonas Nelson!



# GLADIATORER I DECCDELION

eller Gladiatorspelen v.II

PRESENTATION FÖR UTMOSTAENDE: "GLADIATORER I DECCDELION" är ett mycket enkelt PBM som funnits i Gränlandet ända sedan första nummret. Det går ut på att tidningens läsare skickar in namnet på en gladiator, som sedan skall kämpa på arenan för att vinna guld och kunna köpa sig fri. Nu över till cirkusen i Deccdelion.

"Referatus Maximi här. Nu har cirkusen öppnat igen och medans läktarna fylls av publik denna mulna höstdag ska jag passa på att berätta varför det var stängt här i förra veckan och till min hjälp har jag tränare Erskil Minimus. Nå, vad var det som hände?"

"Du ser sprickan som löper över arenan? Den som Azaghtoth slukades av? Bra. När gladiatorerna tränade här för ett par dagar sedan så trängde det upp gas ur den, och ett stinkande dis lade sig över arenan..."

"Kom till saken nu Erskil!"

"Jaja, jag stog uppe på läktaren här och såg alltihop. De som andades in den där smörjan blev helt galna. De rusade på kungens vakter med sina träningsvapen av trä och försökte rymma.

"Vi har inte hela dagen på oss Erskil, vi börjar snart!"

"Hmpf, vi lyckades fånga in gladiatorerna efter en stunds strid och sedan har de hållits inlåsta under jord hela veckan utan vatten och mat och det verkar som gelenskapen nu har släppt dem och..."

"Tack Erskil, nu kommer de första gladiatorerna snart in, men tyvärr orkar bara ett halvdussin slåss efter denna svältkuren, men Thyranus låter dem slåss i alla fall, eftersom publiken buar vilt och vill se blod.

Nu har de visst redan börjat på arenan, det verkar vara Probus den Tyste mot, ööh, hoppsan där föll Probus motståndare. Vem var det då? Jovisst, den bjässen är förstäss Musculus den Store."

		1	2	3	4
Probus den Tyste	Anf.	D	I	I	I
	Försv.	I	I	D	D
Musculus den Store	Anf.	I	I	D	I
	Försv.	I	I	D	D

"Publiken har tystnat nu när striderna är igång. Här ser vi Rargan Goatbeard mot en verklig veteran, Ragnus. Spännande... De växlar hugg med en ovanlig frenesi! Blodet skvätter och DÅR! Ragnus svärdspets försvinner in i getskägget under Rargans haka. Publiken jublar! Den nedblodade Ragnus får ett guld av den småleende kungen."

		1	2	3	4	5	6	7
Rargan Goatbeard	Anf.	D	D	I	I	D	I	D
	Försv.	D	D	D	D	I	D	I
Ragnus	Anf.	D	I	D	D	D	D	D
	Försv.	I	D	I	D	D	D	D

"Snabba ryck här. Publiken mycket gladare efter Rargans död. Feagear Waahr mot en okänd talang. Men oj vad trött och mager Feagear verkar. Flatulus klarar sig riktigt bra, han vinner! Där ser man."

		1	2	3	4
Flatulus Poopius	Anf.	D	D	D	I
	Försv.	D	I	I	D
Fegear Waahr	Anf.	D	I	D	I
	Försv.	I	I	D	D

"Sist ut idag blir så publikens favorit nummer ett, PIROKLES! (Öronbedövande jubel) ...Carloz von Vreds. Jag vill också passa på att tillägga att alla gladiatorer som orkade ställa upp har belönats med hela två guld av Thyranus Rex. Men, men, men? Vad är detta? Pirokles träffar ju inte? Vad händer? Carloz parerar och parerar, och där bryter kungen matchen! Carloz förklaras som segrare! Vilken sensation!!!

		1	2	3	4	5	6	7	8
Pirokles	Anf.	D	D	D	I	I	D	I	D
	Försv.	D	D	I	D	D	D	D	I
Carloz von Vreds	Anf.	I	D	I	I	D	D	D	D
	Försv.	D	I	D	I	I	D	I	I

LEVANDE GLADIATORER		Erf	Guld	Veck	V	F	DÖD
1	Pirokles (J Spångberg)	5	2	18	10	3	6
2	Torkil Mager (E Schön)	3	15	13	5	3	2
3	Kharz "Släggan" (J Olsson)	5	0	16	1	4	-
4	Brillius Dräpius (J Wallbing)	4	1	16	2	1	-
5	Jodur "Vrålet" (M Jonsson)	2	0	15	0	2	-
6	Luzbel de la Tizona (E Ny)	0	1	13	1	4	-
7	Musculus den Store (M Lundgren)	5	3	11	2	3	1
8	Sobrius Vertia (K Grandin)	1	1	11	0	1	-
9	Ragnus (E Törnkvist)	3	8	11	5	3	3
10	Puff (E Berglund)	3	1	11	1	1	-
11	Ake Angvält (M Lindström)	1	1	7	0	0	-
12	Drazur Dräparen (J Jönsson)	0	1	7	0	0	-
13	Maximus Fighticus (T Nilsson)	0	1	7	0	0	-
14	Fegear Waahr (M Johansson)	0	3	7	0	1	-
15	Probus den Tyste (B Westling)	2	3	7	2	0	-
16	Eddie (F Lundström)	0	1	7	0	0	-
17	Palle Pucksnok (N Strand)	1	1	7	0	1	-
18	Joe Jihad Twisted N (J Lindström)	1	1	7	0	1	-
19	Fråget Ecken (P Almroth)	1	1	7	1	0	-
20	Sven Domen (M Axelsson)	0	1	7	0	0	-
21	Biggus Dickus (D Markstedt)	1	1	7	1	0	1
22	Herr Grantopp (M Cassersjö)	1	1	7	1	0	1
23	Eryx Dio (N Ytterberg)	0	1	7	0	0	-
24	Gestur (H Alpsten)	0	1	4	0	0	-
25	Slakter-Bengt (J Währner)	0	1	4	0	0	-
26	Anaxagoras (P Wetterstrand)	0	1	4	0	0	-
27	Jason (N Jansson)	0	1	3	0	0	-
28	Flatulus Poopius (J Robillard)	1	3	1	1	0	-
29	Carloz von Vred (T Larsson)	1	3	1	1	0	-
30	Hr Majshuvud (D Lindman)	0	1	1	0	0	-

SPEC: 1. Pirokles: Extra Tålighet, Intuition, välj förmåga!  
 2. Torkil Mager: Extra Styrka  
 3. Kharz "Släggan": Välj förmåga!  
 6. Luzbel de la Tizona: Extra Tålighet  
 7. Musculus den Store: Välj förmåga!  
 9. Ragnus: Extra Tålighet

Se till att skicka in dragen nu, annars blir det inte roligt! Jag kommer att hålla Alla-mot alla turneringen nästa gång istället. Nya gladiatörer är välkomna.

EXEMPEL ALLA MOT ALLA:

	1	2	3	4	5	6	7	8	(död)	9	10	11	12)
Store Stark-Hans Anf.	D	I	I	-	D	I	I	-	(D	D	-	D	)
Försv.	D	I	D	D	D	D	D	I	(I	I	D	D)	

Store Stark-Hans har nu skaffat sig Extra Snabbhet och får därför hugga nio gånger. I omgång 1-4 möter han Enf Egen och besejrar honom men blir träffad en gång. I omgång 5-8 slåss han mot Fek-Veghas och träffas två gånger. Tyvärr är den sista träffen dödande så Stark-Hans avlider.

Erik Lindblom Västrahult 577 92 HULTSFRED tfn: 0495-60361

# Skandinaviska Fansinpollen

## 1992

Dags igen att utse det bästa skandinaviska postspelsfansinet under det gångna året. Förra året hölls den första fansinpollen och då vann *Gränslandet*. I år har du chansen att utse din favorit till årets postspelsfansin. Pollen använder i år ett lite annorlunda system som förhoppningsvis ska låta kvaliteten på rösterna vara viktigare än kvantiteten.

**Vad kan man rösta på?** Fansin utgivna i skandinavien med minst ett nummer under 1992. Det ska ha postspel som sitt viktigaste ämne eller iallafall köra ett eller flera postspel som är öppna för läsarna att vara med i. Och du ska givetvis ha läst fansinet i år.

**Hur röstar man?** Du får ge 1 (urdålig) – 10 (superbra) poäng för varje fansin du röstar på. Skriv ner detta på en lapp som du signerar (och daterar) och skicka denna till Per Westling (c/o Lindh, Drabantgatan 11, 583 46 Linköping) innan 1992 års utgång (alltså innan 1 januari 1993). Det går också bra att skicka via redaktörer om de har sagt att de kommer att vidarebefodra rösterna.

**Vem vinner?** Tja, det bestämmer de som röstar, men klart är att det är inte säkert att den som får flest röster vinner. I år kommer ett liknande system som används i England att användas vilket lägger stor vikt till den ordning mellan fansinen de olika röstarna ger.

**När kommer resultatet?** Det kommer att publiceras i diverse fansin under början av 1993.

**Varför ska man rösta?** För skojs skull. Detta är en popularitetsröstning och liksom alla sådana är rösten helt subjektiv och resultaten ska tas med en nypa salt. Men detta är ett bra sätt att uppmanra de idogt strävande redaktörerna.

Per Westling

\* Svenska PBM \*  
en kort översikt

Det är sällan ett svenskt postspel (PBM) körs i mer än en kampanj, tyvärr... Detta beror förmodligen på att konstruktören inte känner till hur mycket jobb det faktiskt ligger bakom att moderera en kampanj och inte helt sällan läggs därför kampanjerna ned innan någon hinner uppfylla vinstvillkoren. Ibland så är det acceptabelt; t ex om 25 spelare startar i ett krigs-PBM och endast 6 - 8 stycken finns kvar. I andra fall sköter moderatorn om det hela lite snyggare och finner en ny moderator. Somliga avslutar kampanjen med en slutställning, medan andra inte skickar ut någonting, vilket är ganska trist... Någon kanske då undrar varför man över huvudtaget skulle bry sig om att starta upp i en PBM-kampanj?! Ja, det är inte riktigt så trist som ovanstående kanske ger sken av - ibland kanske t o m du själv hinner tröttna innan moderatorn gör det! (Man kan inte alltid vinna...) Och självklart är det inte alla PBM som läggs ned!

En annan fördel med ett svenskt PBM är att diplomatin blir lättare att arrangera. Att ringa till exempelvis England är inte så billigt... I o f sig så finns en del engelska företag som använder sig av vad man skulle kunna kalla intern-post; d v s att man skicka meddelanden på olika sätt, men det är naturligtvis inte samma sak som att ringa upp sina motspelare. Därmed inte sagt att brev-diplomati är något dåligt - personligen tycker jag att det nästan ger mer spenkänsla men å andra sidan så tar det längre tid att få saker och ting utförda... Tänk efter före, som man brukar säga, innan du börjar ringa runt - det är inte gratis att ringa i Sverige heller!

Övriga kostnader då? Uppstarten i ett svenskt PBM brukar ligga på ca 20 kr i genomsnitt. Inom den svenska PBM-hobbyn innebär det oftast endast regler, karta och telefonlista, men en del moderatorer slänger även in ett par 'gratis-drag' för den summan. Vad du får betala för drag varierar men om du skickar med ett svarsküvert så brukar avgiften ligga på fem kronor, annars tio kronor. Detta är mycket billigt i jämförelse med den engelska proffskostnaden, där får man räkna med att £1.5 är ganska billigt. Förutom detta tillkommer självklart också telefonräkningen... (Men det är inget tvång att diplomatera per telefon!)

I stort ett alla svenska PBM är handmodererade, vilket innebär att moderatorn sköter spelet 'för hand' d v s med tärningar, papper och penna. Det finns några stycken som är datormodererade eller datorunderstödda, alltså att moderatorn matar in vad du ger order om varpå datorn tar hand om resultatet. Nedan följer exempel på olika svenska PBM's, ungefär som små recensioner. Blir du intresserad av något så kan reglerna beställas från Post Scriptum, som ges ut av Carl-Magnus Höglund (Diposis).

ABRA-KADABRA Miljö: Fantasy. Typ: Krig.  
Konstruktör: Mattias Axelsson Mod: Hand

Abra-kadabra (AK) är väl nu ett nästan klassiskt PBM med 2-3 år på nacken, vilket märks lite om man jämför det med nyare PBM's. När det startade för första gången skede det genom tre kampanjer (och tre olika moderatorer tror jag), andra gången som en kampanj fast på mer än en kontinent (vilken senare blev en i alla fall) och sista gången en lite mindre kampanj. Ingen av dessa kampanjer spelades ända tills det bittra slutet utan lades ner på olika orsaker. AK är ett relativt enkelt spel där du och dina medspelare startar med ett område, inga arméer men dock lite material i förråden. Sedan är det bara till att utbilda soldater och sätta igång med erövringen... I och för sig så har funnit ett scenario i varje kampanj (tror jag), typ: kungen är död, försvunnen etc men vad jag vet har aldrig någon brytt sig om det!

ABRA-DEUS V2.0 Miljö: Fantasy. Typ: 'Krig med gudomliga influenser.'  
Konstruktör(er): Magnus Persson Mod: Hand

En vidare utveckling av Abra-K... fast lite mer avancerat. Detta PBM är endast delvis färdigt men det verkar mycket efter vad jag hört av Magnus. Här spelar sju spelare gudar medan 20 stycken är härskare (vanliga dödliga). Varje guds mål blir att skaffa sig så många anhängare som möjligt, medan härskar-spelarna skall bli så mäktiga dom



kan genom handel, krig och diplomati. Kommer säkert att bli en klassiker...

DESDICHADO Miljö: Riddartid. Typ: Krig/Konflikt/Rollspel.

Konstruktör(er): Jörgen Bergqvist Mod: Hand

En lönnmördare smyger sig in i konungens sovgemak en natt och sticker honom till döds med en dolk... Spelarna antar rollerna som en av 13 riddare eller två rövare runt om i riket och dom skall finna tre föremål, endast den som äger alla tre kan bli konung. Ett spel med lite annorlunda uppläggning och då tänker jag främst på två olika saker; Dom två rövarena om kunde ställa till med lite elände för riddarna. Det andra är att det inte finns några handlingar listade i reglerna utan spelarna får själva hitta på vad dom skall göra... Dessutom finns det till en viss del ett rollspelselement i spelet men det dock av mer sekundär karaktär. Allt detta gjorde spelet väldigt komplext - tyvärr också för moderatorn.

FANTASY BLITZBALL LEAGUE Miljö: Fantasy. Typ: Våldsamt sport.

Konstruktör(er): Magnus Cassersjö, Thomas Nilsson Mod: Hand/Datorunderstöd.

Ett spel som påminner lite om *Blood-Bowl*, fast naturligtvis bättre... Spelarna antar rollen som manager för ett Blitzboll-lag, en sport som går ut på att placera en läderinlindad snotling i motståndarens målbur. Spelarna kan välja att skapa ett lag bestående av människor, alver, mörkalver, orcher, uruk-hai, etc etc. Vidare finns diverse möjligheter; muta domarna, hur våldsamt dom skall spela, om dom vill använda magi i matcherna mm mm... Blitzboll-ligan är dock inte det enda sportarrangemanget utan det finns cuper (t ex Nordstjärnan, en alvisk cup) och en del små-sporter som inte har med blitzbollen att göra alls, t ex; Bull Run, minotaurernas maraton, Miners Winers, dvärgarnas ölhävar-tävling mm. Hela härligheten kommenteras med bitter press lagen emellan och beska kommentarer av blitzreportern, Fritz the Mitz, i något som kallas 'Blitzbulletinen'. När ni läser detta planeras säsong två och kanske fler spelare söks. Reglerna har inte varit helt buggfria men förhoppningvis skall detta vara åtgärdat till version 2.0.

GUDFADERN Miljö: Chicago, förbudstiden. Typ: Brottsyndikat.

Konstruktör: Jonny Nielsen Mod: Hand

Ett PBM som kanske inspirerats av TUAW? Du spelar överhuvudet för en italiensk brottsfamilj och skall investera i aktier, öka procentandelen i olika brottsaktiviteter etc för att vinna så mycket dollar som möjligt. Tyvärr måste jag nog säga att reglerna är mer välskrivna än vad spelet är spelbart... T ex måste man här varje drag noggrant redovisa för underhuggarnas löner och alla andra utgifter, jobbigt! Dessutom var det tveksamt om alla ens handlingar verkligen utfördes.

GUERRA MON DIAL Miljö: Fantasy. Typ: Krig/Konflikt/Kolonialisering.

Konstruktör(er): Emanuel Berglund Mod:Hand

Ett PBM med den ovanliga idén att man kolonialisera och därefter exploatera dessa kolonier... Tyvärr har inte spelet kommit i gång på riktigt ännu men det verkar lovande. Efter en pratstund med konstruktören så har han meddelat att vissa regler är under omarbetning, hur det blir får vi kanske snart se (?).

INTRIG Miljö: Fantasy. Typ: Krig/Konflikt.

Konstruktör(er): Mod:Hand

Intrig är ett stort PBM med en spelvärld som faktiskt känns riktigt levande, vilket tyder på att moderatören verkligen lägger ned mycket jobb... Du får välja själv vilken titel din härskare skall ha och vilket styrelseskick som skall råda i landet. Dragrapporter som är långa och trevligt skrivna får man också, vilket inte tillhör det vanlighet... Dessutom finns det förutom 'start-kontinenten' ytterligare land att utforska om man skaffar sig en flotta. Ett Intrig II är visst på och får du tillfälle att spela med i det så rekommenderas det varmt!

PIRRAZ Miljö: Fantasy. Typ: Rollspel.

Konstruktör(er): Hanz Johansson Mod: H

Enda 'riktiga' rollspels PBM:et i Sverige, tror jag. Nu är det nedlagt (på is, Thomas?) verkar det som...

SVARTFOLK! Miljö: Fantasy. Typ: Krig/Konflikt.

Konstruktör(er): Magnus Cassersjö, Thomas Nilsson Mod: D/H

Svartfolken har än en gång försökt sig på att krossa dom goda rikena men som vanligt misslyckats... Ett antal spelare antar rollen av en mäktig uruk-haihövding i en av stammarna runt omkring Gundabad. Just där, i Gundabad, sitter orch-konungen och är ganska nervös eftersom hövdingarna inte är särskilt förtjusta i honom! Man skulle kanske kunna skriva att spelet förtlöper som följande: Spelarens honor föder snagas (slavar), slavarna kan man utbilda till soldater, soldaterna kan slå ihjäl din fiendes soldater... Det finns dock mer att göra än att enbart kriga, även om det är grundstommen i spelet. Sammanlagt finns det ca 20 handlingar att utföra, nio olika trupptyper, fyra olika rå-material plus lite till att använda sig av. P g a byte av datormärke är detta PBM just nu nedlagt med om du vill kanske det går att ordna så att du kan få starta upp en kampanj (systemkrav: A500 + skrivare).

SWEDISH HOCKEY LEAGUE Miljö: Framtid (?) Typ: Sport.

Konstruktör(er): Patrick Öhagen Mod: H

I SHL skall du leda ett hockey-lag som kan vara svenskt, norskt eller danskt. Sedan ställer du inför varje match upp ditt lag i 'femmor' samt anger reserver och eventuella extrahandlingar du utför. Tyvärr var reglerna obefintliga och vad man fick för pengarna var mycket lite (10:- + SASE för 2 grådaskiga kopior). Spelet slutade bara helt plötsligt och inga pengar som fanns inestående på kontot betalades tillbaka. Det är förmodligen ytterst otroligt att detta PBM startas upp igen.

THE UNDERWORLD AT WAR (TUAW) Miljö: Nutid-fiction. Typ: Brottssyndikat.

Konstruktör(er): Dan Hörning Mod: D

I TUAW är du överhuvudet för en brottsfamilj i Big City och du kan välja bland diverse nationaliteter (japansk, tysk, judisk mm). I din kriminella organisation har du en hel del olika underhuggare som kan hjälpa dig med vad du nu vill åstadkomma: busar, torpeder, advokater, familjemedlemmar, reportrar mm mm. TUAW har en rad fasta order som är beskrivna i reglerhäftet men har dessutom sk fritt orderformat, vilket just innebär att du kan hitta på precis vad du känner för, hur sjukt det än må vara; muta poliser, spräng konkurrenter, älska med din fru, spionera på ett fiendegägg osv! Det tråkiga med spelet (tyckte jag) var att till slut så blev det lite för repetitivt; man satte gubbar på pappersjobb, en orderbuffert (så att man själv inte skulle åka dit) och skickade ut ett gäng busar för att skaffa fler inrättningar (betalar beskyddarpengar).

\* POST SCRIPTUM \*

Carl-Magnus Höglund, Örslösa Bergsgården, 531 97 Lidköping. Du kan beställa Post-Scriptum av Carl-Magnus för 3.50 kr + porto (5 kr) och från PS kan du sedan beställa reglerna till självkostnadspris. Läser du detta och har gjort regler som inte står listade nedan bör du nog överväga att skicka in dem till detta, sveriges enda officiella 'postspelsbibliotek'. Notera att det finns massor av Diplomacy-varianter att beställa från PS dessutom.

## BALTIC BATTLER

The Baltic Battler (36) A4 / 20 sidor / Månattig / 10:- +porto  
Torbjörn Ström, Skeppareg. 35, 371 35 Karlskrona, Pg: 442 02 60 - 4 (Torbjörn Ström)

Väntelistor som är öppna: Reguljär Diplomacy och Abstraction II.  
Partier som är igång: Diplomacy och Empire.

The Baltic Battler kom först ut 1979 och lades ned 1982. Har nu startat igen. Innehåller hobbyrelaterade artiklar, brevkolumn, konventsrapporter, nyheter och låtsamt skvaler. Huvudsakligen koncentrerat på Diplomacy. Många som spelade för 10 år sedan har nu återvänt. Har en annan prenumerantkrets än de flesta andra fanzines.

# CORANEX CREFFA

Nå jag kanske skulle börja med några av de viktigare faktana:

Kostar 10 kr

Kommer ut var tredje / fjärde vecka

Har i 10 sidor per nummer

Närmaste nummer är när jag skriver detta nr 8, som kommer ut vecka 42.

CC är ett Dipzin, jag höll på att säga sveriges första men nu är det ju att för 10 år sen fanns det många. Ett av dem återupplivades ju för ett tag sen. Nå, över till ämnet igen:

Att säga Dipzin är kanske inte helt rätt, i alla fall var det tänkt att vara det från början. Numera innehåller CC också en hel del annat tjafs, bla annat en daterspalt (och from nr 8 skall jag också skriva en spalt om Trolls Bottom) och en himla massa utfyllnad som varierar från nummer till nummer. Vad som än så länge startat är ett parti vanlig Dippe och ett Gunboat I. Inte så mycket men det betyder ju bara att det finns desto mer plats för nya läsare! Det som skall starta är:

4 partier till med vanlig Dippe

1 parti till med Gunboat I

1 parti Gunboat II

1 parti Seven Seas 1B Dippe

1 parti Wierdo Dippe

Och gillar man inte Diplomacy så kan man ju naturligtvis läsa allt det andra som det som jag sa är gott om i CC.



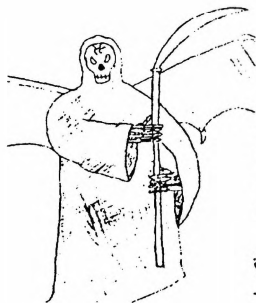
Ronny  
"Hedinsburgh"  
Hedin

Ronny H  
Hedin

Det kanske skulle vara läge för mig att berätta min adress:

Ronny Hedin  
Kexagatan 50  
360 70ÅSEDA

Nu har jag en halv spalt kvar att skriva på. Vad skall jag skriva då? Det löser jag enkelt såhär:



Till vänstersyns  
en av Rikard  
Blomqvists teck-  
ningar, dem hittar  
man gott om i CC.



---

# DESIDERIUS

---

Om du vill ha ett postspelsfansin med en övervägande del bestående av just postspel så är DESIDERIUS fansinet för dig. Här spelas redan en mängd olika postspel, men ännu finns det gott om utrymme för att ta in nya spel åt dem som söker något som inte redan körs.

Artiklar förekommer, dock något sparsamt för att inte inkräkta på spelens utrymme, och en brevsplatt som för tillfället håller på att bli ganska aktiv finns också att beskåda.

---

**DIPLOMACY - EXCALIBUR - BLIND DIPLOMACY - DARK NIGHT- THE BLOB  
TWENTY POINTS - ARAB DIPLOMACY - THOUSAND ISLANDS - ENERGI  
TOUCHDOWN - YOUNGSTOWN XIV - NUMMERKAMPEN - CHAOS II -  
RAILWAY RIVALS - MACHIAVELLI**

---

Nya prenumeranter har naturligtvis företräde till alla spelplatser i fansinet och förhoppningsvis så kommer vi lyckas hålla väntelistan full med nya intressanta spel ett bra tag framöver.

DESIDERIUS har för tillfället som mål att komma ut en gång i månaden och jag hoppas på att detta kommer fungera väl ut. Priset för denna nobla publikation är 14 kronor inklusive porto, men lyckas du få tag på mig på något konvent så är priset endast 10 kronor. Bor du i Göteborg så finns den även att köpa på Spel&Sånt. Möjligtvis så kommer även fler butiker ha DESIDERIUS framöver.

För tillfället så har DESIDERIUS inget Postgiro så betalningar får tills vidare ske per brev, men om det inte kommer strömma in enorma mängder nya prenumeranter så finns det möjligheter att skicka ut ett gratis exemplar till alla intresserade.

Joakim Spångberg  
Distansgatan 19  
502 46 BORÅS

033-117221

---

SF, LRP, Modem?

Om du har något specialintresse som du saknar i de fansin som finns för tillfället, och du vet att fler har samma intresse som du så är jag mycket intresserad av att ta med ett sub-ämne i DESIDERIUS.

Glada spelledare som leder något postspel utanför ett fansin och som har problem att hitta/behålla spelarna är också mycket välkomna att göra ett försök i fansinet.

---

Även om du inte nappar på just detta fansin så rekommenderar jag dig varmt att testa ett eller flera postspelsfansin. Det är inget du kommer ångra i första taget. Något så roligt som postspel är svårt att hitta någon annanstans, vilket dessvärre väldigt många inte insett.

Jag hoppas alltså på att snart få se just ditt namn nämnas på flera ställen inom hobbyn. Välkommen!



# DIPSOSIS

Alldeles nyss kom det tjugofemte numret av Dipsosis ut, och därmed skulle Dipsosis varit fansinet med mest nummer utgivna, om inte Torbjörn Ström gjort jättestabben och återupplivat The Baltic Battler med nummer 36...

Det var i maj 1990, för två och ett halvt års sen, som det första, åtta sidor långa, numret av Dipsosis gavs ut, vid den tiden det enda svenskspråkiga fansinet, det andra då existerande fansinet i Norden var det engelskspråkiga Lepanto 4-ever. De tio första numren utvecklades Dipsosis enormt snabbt, så efter tio nummer gick de 60-sidiga dipsosisnumren ut till drygt 100 prenumeranter. Men där var höjden nådd, och fram tills nu har prenumeranterna sjunkit till det mer hälsosamma 60 stycken, men sidantalet ligger fortfarande på 60 sidor.

Som sagt brukar Dipsosis vara runt 60 sidor tjock, i A5-format som alla andra fansin.. Ett par ordinarie spalter finns alltid med:

Brevspalten, som kallas **Pennornas Slagfält**, brukar vara 10 sidor lång, eller lite längre. Den största delen behandlar faktiskt politik, vilket många kan finna förvånande och lika många ogilla, men debattörerna verkar älska det...

Ledaren är en kort snutt i början av fansinet där jag skriver om det som jag tänker på i just det ögonblicket.

**Smått å Gått.** Här står det lite smått om allt gått. Nåja, jag försöker skriva om hobbynyheter, nya fansin, gamla fansin som åter bör uppmärksammas, konvent som kommer och de som varit, nya postspel, förändringar och andra viktiga saker om Dipsosis, mm.

**Annonser** heter ett ställe där jag försöker samla annonser om nya postspel och fansin, även om de ofta sprids ut i fansinet.

Förutom dessa ständigt återkommande spalter brukar det finnas med en och annan artikel om intressanta ting, dvs postspel, Diplomacy, live, konvent, noveller, mm.

Men den stora delen i Dipsosis utgörs naturligtvis av alla spelen, som jag ska försöka beskriva kortfattat:

**Diplomacy.** Någon förklaring behövs väl inte... Fem partier med de reguljära reglerna spelas och en rad varianter (ett parti vardera): **Gunboat I**, anonyma spelare men press är tillåten; **Gunboat II**, som G. I, men press är inte tillåten; **Chaos II**, 34 spelare som har varsitt supply centre från början, tyvärr så blev vi endast runt 17 spelare vilket gjorde att man fick två s c från början; **Blind**, du ser inte vad som händer längre bort på brädet utan måste diplomatera dig fram till det; **World**, kartan inkluderar hela världen, 9 spelare; **Seven Seas**, väldigt få områden, sex spelare; **Hardbop Downfall**, Midgård-variant; **Woolworth IID**, förstora karta med tio länder, fem spelare har varsitt officiellt och varsitt hemligt land.

**Machiavelli** är ett spel som många klassar som dipvariant. Utspelas i **renässansens Italien**, med dippyinspirerade regler (fast mycket tyngre). Två partier körs.

**Sopwith** är ett flygstridsspel där de sex spelarna har varsitt flygplan på en hexagonkarta. Fyra partier är i gång.

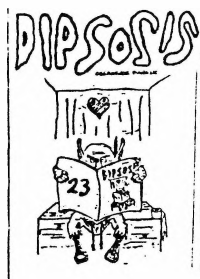
**Tennis.** Ett lätt sifferspel som utvecklats till kampanjspel där man har ekonomi, får erfarenhet, finns ATP-ranking mm.

**Poesimästarna** är ett ovanligt spel där man får ett fragment ur en dikt av SI och ska skriva en trovärdig fortsättning.

**Hjärnkampen** och **Musikmästarna** är två frågesportspel.

I **Nummerkampen** vinner den som satsar på det lägsta numret som ingen annan satsar på ett gratisnummer av Dipsosis.

Det var spelen som spelas just nu, men än intressantare är väl



vilka spel som söker spelare:

**Samba! (United).** Ett klassiskt fotbollsspel där man som manager bygger upp ett lag. Förhoppningsvis blir det tre divisioner (10 lag i varje), där alla möter alla, hemma och borta, dessutom spelas det en cup. Mellan matcherna tränas spelarna, görs transaktioner, mm. Har spelats föruts i Dipsosis, men lades ned pga väldigt modereringstrassel, men nu görs nytt försök med ny SI.

**Livbåt.** Genom flitigt presskrivande ska man få de andra spelarna att dra upp en fråna det iskalla havet till den lilla livbåten som rymmer allt färre personer ju längre tid det går... Man spelar rollen som en historisk person eller en fiktiv, beroende på vilket parti man vill vara med i.

**Diplomacy** försöker jag numera alltid hålla öppen för nya spelare. Varianter kan publiceras då och då, varefter spelare sökes. Just nu söks spelare till **Gunboat I** och **Woolworth IID**.

**Undervärld.** Inget spel, men om du beskriver en person i fantasyvärlden Undervärld så skriver Erik Andersson noveller om den figuren och andra inskickade.

**Tennis, Poesimästarna, frågesportsspel och Nummerkamp** kan man alltid gå med i.

Oj oj, detta blev mycket längre än vad jag tänkte, men nu vet ni allt om Dipsosis. Priset är 13kr per nummer, och det kommer ett nummer var fjärde vecka (oftast). Adress: Carl-Magnus Höglund, Örslösa Bergsgården, 531 97 Lidköping. Tel: 0510/124 50. Postgiro: 458 92 36 - 1 (C-M Höglund).

---

# POST SCRIPTUM

I andra länder, där hobbyn är äldre, har man sedan länge haft banker med postspelsregler och Diplomacyvarianter. Så när den svenska hobbyn tog ordentlig fart, skapade jag och Per Westling en svensk bank som döptes av Jonas Nelson, PostScriptum.

Idén med PostScriptum är att man lätt och billigt ska kunna få tag i diverse dipvarianter och postspelsregler, för eget bruk, för att användas i fansin, eller kanske framförallt för att få inspiration och idéer till egna konstruktioner. Två kataloger har kommit ut och de innehåller självklart upprädnigar av alla postspel och dipvarianter, men också korta överblickar över de skandinaviska postspelsfansin. Komplettingar till andra katalogen har gjorts i Dipsosis, och bifogas numera i alla kataloger jag skickar ut. När tredje katalogen kommer ut har vi ännu inte bestämt, men troligtvis blir det senare i höst eller vid årsskiftet.

Det finns nästan 80 olika postspelsregler att beställa. I upprädnigarna beskrivs mycket förenklat spelens typ (sport, diplomati, etc), miljö, komplexitet och längd. Reglerna beställs av mig till självkostnadspris, vilket är 30 öre per sida plus porto (för enkelhetens skulle avrundas det till hela kronor). Adress: Carl-Magnus Höglund, Örslösa Bergsgården, 531 97 Lidköping, tel 0510/124 50.

Dipvarianterna beställs av Per Westling, och det finns runt 180 att välja mellan tror jag. Varianterna är inordnade efter ett internationellt klassificeringssystem, som är mycket bra och förklarande, som tillsammans med småkommentarer av Per gör att man vet vad det är för något. Det går också att beställa speciella samlingsutgåvor, som innehåller ett par varianter och kanske någon intressant artikel som hör till. Per har inte lika bra kopieringsmöjligheter vilket gör att han tar 75 öre per sida plus porto. Adress: Per Westling, c/o Lindh, Drabantv. 11, 583 46 Linköping.

En katalog kostar 6,50kr och beställs av Carle-Magnus Höglund (se ovan för adress). Pg 458 92 36 - 1 (C-M Höglund). Om ni vill har era egna spel inkluderade i PostScriptum skickar ni dem till mig om det är vanliga postspel eller till Per om det är varianter. Tyvärr kan vi inte ge er någon ersättning, då allt sker enligt självkostnadsprincipen.

# DRÖMMAREN

Pris: 10 kr      Utgivningstakt 1-2 mån

Drömmaren är ett ungt postspelsfansin med tyngdpunkt på spel. Vi tycker att det roligaste med ett postspelsfansinen är just spelen. Därför finns det alltid plats i spelen och vi försöker starta nya spel så ofta som möjligt. Dock har vi även artiklar och recensioner om allt som rör spel. Dessa spel körs eller startas i Drömmaren för närvarande (nummer 3):

**TORNERSPÉLEN:** Ett spel där riddare kämpar om ära och vackra möer i bågskytte, lanskamp och svärdskamp. Nya spelare kan när som helst hoppa in i den pågående kampanjen.

**MOTORMANIACS:** Lek Mad Max i detta bilstridsspel som spelas på en hexagonkarta. Du får designa din bil själv, med pansar, kulsprutor och raketer. Reglerna var i nummer 3, så spelet har inte startat än.

**KORSET & SVÄRDET:** Spela kolonisatör i detta kolonisationsspel med avancerade regler. Än finns det platser kvar.

**EUROPA 1997:** Slåss för din överlevnad i denna Diplomacy-variant av ett framtida Europa. Alliera dig och "backstabba" på löpande band.

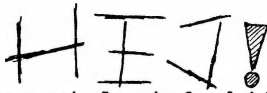
**DREAMLANDS:** Ett ordinärt fantasysystem där spelarna styr fantasyriken som allierar sig och slåss med varandra.

**SLAKTARHÖRNAN:** Som namnet antyder till så går spelet ut på att slakta sin motståndare i man mot man strider. Ett antal tvivelaktiga kämpar finns redan och nya kan hoppa in när som helst.

Alla drag skickas till en person för att underlätta för spelarna och spara porto. För att beställa tidningen, skriv eller ring till:

Martin Brodén  
Sandstensv. 11  
136 51 Haninge  
Tel. 08-500 284 08





Jag heter Dan Lindman och är chefredaktör för ett av Sveriges originellaste postspelsfanzine FARSOTEN. I FARSOTEN kör vi mycket postspel som DU som läsare kan hoppa in i och spela. Spelrapportera på hur det har gått kommer i varje nytt nummer av FARSOTEN, detta ger lite extra krydda åt varje nytt nummer.

Åh, kör dom bara såna där postspel i den där tidningen? undrar du säkert.

Nej, FARSOTEN bjuder på nästan allt som kan vara kul att läsa om, serier, klotter, kryss, Däreus sida (en speciell spalt av en av mina onärmaste vänner), rollspelartiklar, speldata..ja ALLT! Sen har vi en rolig brevspalt där folk debatterar, frågar eller bara snackar i. Bara det är kul och att alla får vara med.

Men framför allt har FARSOTEN humor!

Vissa fansin kan faktiskt vara så tråkiga att läsa att man sluta, även fast fansinet faktiskt är bra.

Ni kanske undrar varför jag skriver fanzine på vissa ställen och fansin på andra? Fansin är bara den försvenskade uttrycket av fanzine (nä, det är inte alls så självklart). Postspelen som körs är:

#### Future Boxing

Detta är det populäraste postspelet i tidningen. Reglerna finns i nummer ett, men du kan få dom på separat papper av mig (Dan).

#### Glufs!

Ett lite enklare spel, där du ska äta så mycket som möjligt. Låter det knäppt? Det är knäppt!

#### Plöj & Röj

Nystartat postspel som handlar om gladiatorer.

#### Frågesporten

Nya frågor varje nummer. Svarar du rätt kan du vinna ett nytt gratissex. Huvudsaken är att det är roligt.

#### Bonkningsspelet

Precis som det låter!!! Knäppt och Kul!

FARSOTEN har för närvarande kommit till nummer 4, men när du läser detta kan nummer 5 ha kommit ut på marknaden. FARSOTEN kommer ut var 10 vecka (ungefär), men snabbare deadlines blir det troligtvis i fortsättningen.

Tycker du att FARSOTEN är något för dig? Då ska du inte tveka utan skicka 10:- (ja, mer kostar det inte) till:

**FARSOTEN**  
C/O Dan Lindman  
Tömvägen 3A  
175 38 Järfälla



## MU -ett svenskt Diplomacyfansin

MU är Sveriges Diplomacy-zine med stort Z. MU produceras av Diplomacyspelare med gedigen erfarenhet av hobbyn och är erfarna Diplomacy-spelare. MU startades hösten 1992, och Ni som börjar prenumerera nu har därför lätt att hänga med i svängarna. MU innehåller artiklar som behandlar det mesta inom Diplomacyvärlden, och rör bland annat ämnen som: strategi & taktik, diplomati & globalt tänkande i Diplomacys underbara värld, etik & moral bland Dip-spelare samt givetvis konventsrapporter, diskussioner och brevsfalt. För Dig som vill hålla Dig a jour med vad som sker inom den ständigt växande Dip-hobbyn, är detta ett måste. MU är språkrör för spelföreningen Atlantis' Diplomacysektion. De väntelistor som förnärvarande har platser kvar är:  
Normal Diplomacy: Torbjörn Ström, Fredrik Ulin. 5 till behövs.

Gunboat: 2 anmälda. 5 till behövs.

Dagen efter Gunboat (SL:Nils Lindeberg): 1 anmälda. 6 till behövs.

Vinter 1900 (SL:Niklas Persson):Mattias Engelbrandt, Jonas Flodin, Robert Steneholm, Paul Nilsson, Karl Stengård.2 till behövs

För de ovetande kan vi upplysa om att gunboat fungerar precis som vanlig Diplomacy med det (lilla?) undantag att man inte vet vilka de andra spelarna är utan enda möjligheten till kommunikation är genom att skriva pressmeddelanden som man skickar till moderatorn (tillsammans med sina drag) som sedan modererar partiet och inlämnar detta till Redax vilka sätter det i tidningen till allas beskådning.

Dagen efter är vår egen lilla variant som är en beskrivning av ett Diplomacyparti sett i efterhand.

Vinter 1900 är en kul liten variant som börjar just vintern 1900.Då har man inga enheter utan man får bygga dem för de sc man har, England kan börja med tre flottor t ex, eller tre Ö/U:a armeer.

I övrigt gäller de vanliga reglerna.

Observera att Redax inte tar något ansvar ifall någon väntelista fylls innan ni läser detta.

Antalet spel är beroende av antalet moderatorer så om ni vill vara med och spela så anmäl er fort.

Kontaktperson är:

Björn von Knorring, Övre Slottsgatan 14 A, 753 10 Uppsala

Postgiro 641 58 78-5(Björn von Knorring)

MU kostar 10 kr per nr, betalning godtas dock endast i 50 eller 100 och du får då 5/10 nr.

# Rösten Från Avgrunden

Denna tidning som kom ut för första gången på sommaren 1991 har etablerat sig bra och intresset är stort för vad vi publicerar. Efter info kommer mer info!!:

**Namn:** Rösten Från Avgrunden (RFA)  
**Format:** Kopierat A5  
(F.o.m nr 12 Offsettryck)

**Sidor:** 64-76  
**Utgivningstakt:** 6 Veckor  
**Redax:** Dan Hörning  
Kim Rosenberg  
Johan Okker  
Johannes Nordangård

**Antal futtiga kronor som den kostar:** 16  
**Aproximerad upplaga:** 150 - 250 ex

Rösten Från Avgrunden är ett lite speciellt fansin. För det första är vi lite mer "pratiga" än andra fansin genom att vi vill att alla läsare skall få ut mesta möjliga av allt innehåll. Dels för att innehållet varierar mycket från nummer till nummer. Artiklarna i tidningen behandlar olika ämnen som t ex Live Roleplaying, Tjejer och rollspel, Övernaturligt, Kampsporter, Rollspel, Postspel och annat. Den stora variationen av artiklar gör tidningen mer lättläst och "läsarvänlig.

I postspelsväg kan vi i dagsläget erbjuda:

## Bloodsport

Kampsport med intryck! Turnering med 24 deltagande startade i nummer 11. Bli den som slår stormästaren Mike Steel!!

## Go-Cart

Grusslirande på hög nivå. Delta i världscupen i Go-Cart och avancera i divisionerna. Antal spelare är obegränsat, så anmäl dig nu!!

## Magazine

Redaktörproblem med Lenni Tolander. Se tiill att bli "The NUMERO uno" och förstärk ditt tidningsimperium med sabotage och rafflande reportage och stora inkomster.

## Quiz

Hjärnornas kamp å lå "Snillen spekulerar" Var den som svarar rätt på alla kluriga och dråpliga och menlösa frågor.

## Ishockey

Ett frågetecken... Kommer i nummer 12!!!  
Anmäl dig NU

## Gamla Stans Gränder

Sifferkampen fortsätter! Var den som väljer det lägsta talet och vinn!!

Dessutom finner du Kim Rosenberg med Våldsamma Uppstötningar, Fansin För Alla ger dig tips om andra fansin, Kleroks Hörna ger svar på insändare (Om inte Klerok åter upp breven!!), Noveller, Korsord, Knep & Knåp och debatter. TUAW rapporter och DSNK sidor.

Alltså ett fullspäckat fansin av högsta kvalitet till en låg kostnad och med den riktiga "Fansin-Feeling"

## Fansinet beställs från:

**Rösten Från Avgrunden**  
**Box 25006**  
**100 23 STOCKHOLM**

Vad hälsad

**Johannes Nordangård**

## ZEUS

Ja, då har äntligen nummer ett utav ZEUS kommit. ZEUS ska om allt går bra komma ut en gång i månaden och innehålla både spel och artiklar. Nummer ett innehåller nästan bara spelregler men i fortsättningen kommer det förhoppningsvis att vara fullt med artiklar.

### SPELEN

I ett postspels fansin finns det förstås postspeloch så även i ZEUSpele n är:

MOVIE MASTER: Skapa ett filmbolag och hyr in de bästa skådespelarna till en pengaindragande film.  
Tar hur många spelare som helst.

DIPLOMACY: Avalon Hills klasiska brädspel. Finns det något fansin som inte har detta spel?????????

PENTAGRAM: Flytta din drake framåt och släng besvärjelser mot dina fiender med din trollkarl. Strategiskt rutspel för fyra spelare.

DARK NIGHT: Göm dig bakom husen för att sedan hoppa fram och knipa AK 47 som ligger på gatan. Ett spel för fem spelare där varje omgång kan bli din sista.

HARRYS HÖRNA: En vanlig nummerkamp. Satsa på det lägsta numret som ingen annan har satsat på.

JÄGERSRO: Köp in bra trav hästar och vinn de stora loppen. Tar in hur många spelare som helst. Reglerna till detta spel publiceras först i NR2

### VAD PLANERAS INFÖR FRAMTIDEN??

Zeus är ett nytt fansin och mycket kommer att hända. Förhoppningsvis så kommer en spalt om det engelska postspelet Monster Island att startas. Artiklar om tennfigurs målning kan även komma. Fler spel behöver jag också så om ni har något postspel som ni skulle vilja moderera så kan ni väl höra av er. Gratisex till alla moderatorer. Gratisex även till illustratörer och artikelskrivare.

### NR1

Det enda numret som kommit ut innehåller: Regler till Movie Master, Pentagram, Dark Night och Harrys Hörna. Förutom regler så innehåller Nr1 Kriget på bondgården (en följetong), en sida med postspel som söker spelare, lite hobby nyheter, presentation av DSNK (ett postspel), Knytnäven (här sågar jag andra fansin). Mest regler men Jag hoppas på mer blandning i kommande nummer.

### KRIGET PÅ BONDGÅRDEN

Året är 1992 och missväxten är stor på Jönssons gård. Alla djuren har samlats i hästarnas stall för att komma överens och hjälpa varandra. Men alla vill inte dela..... ZEUS nervkittlande följetong.

Nr 1 fås mot dubbelt svarsporto.

ZEUS C/O  
Tomas Larsson  
Skogsvägen 4  
293 73 Jämshög

Nr 2 kommer v.44

TEL: 0454/46868

## Beskrivning av *Lepanto 4-ever*

Detta är ett av de äldre fansinen inom postspelshobbyn. Nästan från allra första början riktade *LAE* in sig på att etablera kontakter med den internationella hobbyn och det föll sig då naturligt att publicera fansinet helt på engelska. Denna inriktning märks också i valet av artiklar och publicerade brev i insändarspalten vilka tar upp saker som internationell politik och världskongressen (World DipCon). Förutom det vanliga urvalet av ämnen dyker även lite *Bridge* och *SF* upp ibland.

Fansinet är nästan helt inriktat på *Diplomacy* och dess varianter, men några andra spel ges det också plats för — främst *Rail* och *United*, alltså postalt tåg- respektive fotbollsspel. De flesta spelen finns i ett speciellt 12 sidigt subfansin (*Pax Germania*) som numera ges ut som eget fansin. Vad gäller spelöppningar får man räkna med att vänta några månader så om du vill hoppa in i spel rekommenderar jag några av de nya fansinen istället.

*LAE* strävar efter att hålla en seriös ton. Kan du stå ut med detta och dessutom kan stå ut med ett fansin utan några som helst bilder kan det vara ett alternativ. Jag bör dessutom tillägga att *LAE* har funnit sin form så om man gillar spralliga upptåg och överraskningar bör man välja *Farsoten* istället... Dessutom kan språkbruket i fansinet vara lite svårgenomträngligt i vissa lägen vilket gör fansinet olämpligt för noviser.

Lite torra fakta: Normalstorlek är 28 sidor A5, normalpris 10 SEK + porto, utgivningsfrekvens varannan månad. Spelöppningar i *United*, *Diplomacy* och *diplomacy*varianterna *Diadoki* & *Fleet Rome*.

### /\*/ GRÄNSLANDET TAR EN TITT PÅ /\*/

#### S H A D O W L O R D S

*Shadow Lords* (SL) är ett engelskt sk proffsPBM, drivet på kommersiell basis. I SL antar du rollen av en gud (kallad *Numen* i PBM:et), en av 63... Det finns tre olika sorters *Numen*; goda, neutrala och onda, (inte allt för originellt). Det första du gör är att skapa din *Numen*, vilket görs genom att du spenderar ett antal poäng på tio olika egenskaper (t ex *general spell knowledge*, *long range attack mastery* etc). Dessutom får du fylla i vilken ordning du skulle föredra att spela god, neutral och ond. Det finns olika förutsättningar för dom olika gudarna; en god kan skaffa sig *archangels*, medan den onde får kalla på en *demon lord* osv... Dessa varelser används sedan som stridande trupper. Sammanlagt finns det 70 olika 'trupptyper' och varje trupptyp har sex olika attribut. Vidare så finns det olika ledare som kan leda dina arméer mot nya erövringar; allt från *captains* och *heros* till den fruktade '*shadow lorden*' och alla dessa ledare har nio olika attribut. Kartan består av 3500 sektorer och naturligtvis skall du erövra så många om möjligt av dessa...

Dom olika guda-typerna får poäng för olika slags erövringar; t ex får en god gud avdrag om han tar en annan gods territorium, medan en ondsint gud kan ta från vem om helst utan att förlora poäng, he-he...

Förutom detta så finns det många beväringar, mest sådanda som påverkar dina arméer men även en del andra. Somliga kan endast kastas av dig (gud) medan andra är tillgängliga för dina ledare.

*Shadow Lords* är ett relativt komplicerat spel, inte direkt rekommenderat för 'gröngölingar' och det har fått mycket goda vitsord i den engelska PBM-tidningen *Flagship*. Tycker du detta låter intressant så anmäl dig nu, kanske hamnar vi i samma kampanj! Kostnad: Regler + start-up + 2 turns £5, 2£/drag därefter.

PBM Express, P.O. Box 885, 300 A W, Dordrecht, The Netherlands.

# ERIN

PARTI LAMBDA

LD  
\$  
7

ORD  
\$  
5

JAG FICK ENDAST  
IN ETT DRAG I DETTA  
PARTI DEN HÄR GÅNGEN!  
OM JAG INTE FÄR IN  
FLER TILL NÄSTA GÅNG  
SÅ VINNER DEN KVARVARANDE  
SPELAREN PÅ "WALK OVER!"

LUFT  
⊙  
15

ELD  
\$  
HHH

VATTEN  
💧  
9

NNN  
JORD  
●

PARTI MY

LUFT  
⊙  
13  
NUV

VVV  
VATTEN  
💧  
9

PARTI NY

ELD  
\$  
HHH

LUFT  
⊙  
VVN

HHH  
JORD  
●

VVV  
VATTEN  
💧



På årets Lincon hölls ett postspelsmöte där SVEROK meddelade att man tänkte låta ett postspelsfansin gå ut till alla föreningar för att sprida postspels-hobbyn.

Det bestämdes att Gränslandet var det fansin som skulle skickas ut och att det skulle göras ett specialnummer riktat till nybörjare. Bland all information som Gränslandet skulle innehålla skulle recensioner av andra postspelsfansin vara en del.

Efter en snabb koll visade det sig att jag var den som läste flest fansin. Eftersom jag inte skriver något eget fansin så tog jag på mig jobbet att fixa recensionerna.

I dagsläget läser jag alla fansin med postspelsinslag som jag känner till, men om det är så att jag missat något eller att ni just startat ett, skicka då ett ex till mig så recenserar jag det i Gränslandet för den här spalten kommer återkomma. Observera att jag bara är intresserad av postspelsfansin. Rollspel och annat skickar ni lämpligen till Rösterna Från Avgrunden så recenserar Dan Hörning ert fansin i spalten "fansin för alla".

Recensionerna ni hittar på de följande sidorna är kanske lite annorlunda mot vad ni är vana vid eftersom jag inte satt några siffror på olika punkter typ layout, läsvärde osv. Anledningen är att jag inte tycker att mina åsikter skall få spela så stor roll. Jag har istället valt att skriva ut vad fansinet är bra på och även vad det är mindre bra på.

Observera att det är mina personliga åsikter. Jag är inte mer än människa, så om det visar sig att ni inte tycker likadant så hoppas jag att ni inte skickar en brevbomb med texten "fansin till Åke" för då har ni läst den här spalten sista gången. (jag är så dum så jag skulle öppna bomben).

Mina recensioner går inte in exakt på vad de olika fansinen innehåller pga att Roland upplåtit plats till alla fansinredaktörer att presentera sitt fansin på. Jag räknar med att beskrivningar av spel och dyl kommer att stå på dom sidorna. Recensionerna avser alla nummer jag läst av fansinet även om det sist utkomna numret väger tyngst.

**SPELAR DU - SKA DU BÖRJA SPELA - FUNDERAR DU PÅ ATT SPELA**

# PAINTBALL

!!?

...och vill träffa andra som gör det? Vill du utbyta erfarenheter med någon annan än dina utspelade kompisar? Vill du diskutera regler, få tips och debattera i en svensk PaintBall-tidning? Vill du ha möjlighet att köpa skott till ett bra pris? Bor du i närheten av Borås och vill kunna ha någonstans att spela där du också kan fylla på Kolsyra till dina CA-tuber till ett förmånligt pris?

Vill du allt detta - och mycket mer - är du antagligen en rätt så normal Paintballspelare. Varför inte göra slag i saken och bli medlem i PaintMan där du kan få allt detta och lite till! Vi skickar ut medlemsblad, arrangerar tävlingar, ger förmånliga erbjudanden till våra medlemmar och mycket, mycket mer.



PAINTMAN ÄR EN IDEELL, OPOLITISK FÖRENING SOM HAR SITT SÄTE I BORÅS. FÖRENINGEN SKALL FRÄMJA DET SERIÖSA SPELANDET OCH UTÖVANDET AV PAINTBALL.

ANDREAS CARLSSON  
[033-12 31 59]

ÄR DU INTRESSERAD? TAG KONTAKT MED  
ELLER

ANDERS HALLBERG  
[033-11 01 35]

## FANSINRECENSIONER

### AD ARMA!

Norges motsvarighet till svenska Desiderius är Ad Arma! Det vill säga ett fansin som är helt spelbaserat, och som inte har så mycket artiklar och annat material.

Spelen som körs är av hög klass och jag rekommenderar de som gillar fansin-spel att köpa Ad Arma! Visserligen skrivs fansinet på norska, men det är inget problem för oss svenskar att förstå vad som står skrivet.

United är ett spel som körs i flera fansin. Normalt kan det bli lite trist, men i Ad Arma! så är moderatorn mycket seriös så spelet har fått väldigt bra känsla. Senaste nummret innehöll 7! sidor United.

Spelen i Ad Arma! är allt från gamla säkra kort som Gunboat och Diplomacy till nyare saker som snöbollskrig och tiokamp.

Ad Arma! är gjord på PC så layouten är snygg, men eftersom innehållet är begränsat till enbart spel så känns fansinet lite tunnt.

### Styrka:

Många bra spel med platser kvar. Bra spel som bara finns i AA. Unitedkampanjen är en höjdare.

### Svagheter:

Innehåller bara spel. Ingen brevspalt. Inga artiklar.

### CORANEX CREFFA

CC är ett fansin som inriktat sig på enbart Diplomacy. Vill du spela Dippy men drar dig för alla väntelistor i andra fansin då är CC ett bra alternativ eftersom det finns nästan obegränsat med plats. Fram till nu har bara en Gunboat I kampanj startat.

CC:problem hittills har varit för få läsare och så konkurrensen från Mu som startade nästan samtidigt. Jag hoppas ni stödköper dettafansin så att det kan få igång några fler kampanjer.

Första intrycket av CC är att layouten är snygg, men när man bläddrar lite i fansinet så märker man att redaktören är väldigt ung. RonnyHedin som gör fansinet är ganska energisk så CC har kanske framtiden för sig.

CC är Sveriges tunnaste fansin, och det är kanske där CCs problem ligger. Det finns inte så mycket att läsa förutom regler som återkommer nummer efter nummer eftersom det knappt startat några spel. Några artiklar innehåller inte CC heller tyvärr. Det verkar som om Ronny drabbas av idétorra ibland för material som redan publicerats tidigare används igen. Där kan nämnas hans egna oläsliga serier som inte alls håller Farsotens klass.

En sak som jag föreslår att CC ändrar är den Klerokliknande typ som ansvarar för brevspalten. Klerok finns redan i två fansin och behöver inte vara med i CC.

### Styrka:

Obegränsat med plats i Dippykampanjerna. Snygg layout gjord på PC. Utges ofta.

### Svagheter:

För få läsare. För få sidor. Regelupprepningar gång på gång. Fasansfulla kartor.

## DESIDERIUS

Desiderius är Sveriges mest spelinriktade fansin. Det finns en mängd olika intressanta spel att delta i. Flera brädspel har konverterats så att de passar som PBM. Bland dem kan nämnas Supremacy och Excalibur. Annars är Dippy det som dominerar i "Dessan".

När Desiderius startades så var det meningen att den skulle komma ut var tredje vecka, men det har man inte klarat av. För tillfället är utgivningen lite ojämn. Senaste numret bör dock ha kommit när ni läser detta.

Vid starten så var det tre personer som gjorde fansinet, men nu ansvarar Joakim Spångberg ensam för Desiderius. Utförandet är mycket proffsigt. Dessan är ett av de snyggaste fansinen med enhetlig skrift och bra tryck. Teckningar förekommer sparsamt, men brukar vara av bra kvalitet.

Det som jag saknar i Desiderius är annat material än spel. Är man inte med och spelar så har man ingen större glädje av att läsa Desiderius. Visserligen har brevspalten blivit lite större sedan "trädgårdsmästaren med den gigantiska häcksaxen"entledigats, men det behövs mer än en brevspalt för att man ska vilja läsa ett fansin om man inte vill spela.

Om Desiderius bara kunde klara av att komma ut oftare så behövs inget annat material än spel, eftersom det då mer blir en kampanjtidsning till spelen. Tyvärr blir det nog svårt för Jocke att öka takten nu när han är ensam.

### Styrka:

Innehåller många avancerade spel. Professionellt utförande.

### Svagheter:

Kommer ut för sällan. Innehåller bara spel.

## DIPSOSIS

Dipsosis är ett av de äldsta fansinen som fortfarande ges ut, och har nu kommit ut med hela 25 nummer. Ett tag verkade det som om Calle tröttnat lite på Dipsosis, men nu har han fått en nytändning så kvalitén har höjts igen.

Det som Dipsosis är mest känt för är den gigantiska brevspalten som brukar vara minst tio sidor. Där kan det förekomma en del riktigt heta debatter. En del är inte så förtjusta i brevspalten för det som diskuteras mest är politik, och många tycker att politik inte passar i ett PBM-fansin. Andra älskar att debattera och skulle kunna tänka sig att köpa ett debattfansin om det fanns.

Dipsosis var tidigare Sveriges största fansin, men har nu tvingats ge kronan till RFA. Läsarantalet har sjunkit lite sedan storhetstiden och det kan nog bero på att Dipsosis inte förändrat sig särskilt mycket utan travat på utan att prestera något uppseendeväckande.

Spelen i Dipsosis är många och sköts av flera olika personer. Diplomacy dominerar som i de flesta fansin. Det är en del nya spel på gång att startas, däribland Samba, en Unitedvariant, som gått i Dipsosis tidigare. Så det finns platser för nya spelare. Dipsosis skrivs på skrivmaskin, men ger ett prydligt intryck ändå.

### Styrka:

Enorm brevspalt. Pålitlig. Många sidor att läsa.

### Svagheter:

Ibland tryter inspirationen för Calle och då blir Dipsosis lite trist att läsa.

## DRÖMMAREN

Det har gått lite trögt i starten för Drömmaren. Det har varit ungefär två månader mellan varje nummer, och det är kanske lite för mycket, i alla fall om man som Drömmaren försöker vara ett spelinriktat fansin.

De två första nummren var ganska tunna och innehöll huvudsakligen regler, men nummer tre är helt annorlunda, och innehåller diverse recensioner och flera sidor med rapporter från Lincon. Sidantalet här också ökat med ca 100%. Vi får se om Drömmaren kommer att vara lika tjock nästa nummer.

Drömmaren saknar helt brevspalt och det tycker jag är synd. Det är ju där det mesta som rör hobbyn disskuterar vanligtvis. Jag tror att det finns utrymme för ytterligare en brevspalt så jag hoppas att det startas en i Drömmaren också.

Spelen i Drömmaren söker spelare, så vill du spela är Drömmaren ett bra köp. Än så länge har det inte startats någon Dippy och det tycker jag är bra eftersom det spelas i nästan alla fansin redan. Flera av spelen i Drömmaren är egna konstruktioner så vill man prova något nytt så finns möjligheten.

Utseendet på Drömmaren är helt ok, men jag gillar inte att bilder rippas från kommersiella produkter. Hellre en lite sämre teckning som inte är stulen i fansinet än ett mästerverk. Jag gissar att det kommer bli mer egna verk när folk börjar skicka in material.

### Styrka:

Mycket plats i spelen. Helt postspelsorienterad.

### Svagheter:

Ojämn utgivning. Artikelbrist.

### EMPEROR

Emperor skiljer sig lite från alla andra fansin på det sättet att det görs av väldigt många personer. När senaste nummret gavs ut var det 8 personer som stod för materialet. Sedan dess har några hoppat av pga bristande intresse. Varje person ansvarar för en egen del av fansinet. Själva kallar dom delarna för "klamrar". Anledningen till att det är så många personer bakom Emperor är att ingen av de inblandade ville starta ett helt eget fansin, eller rättare sagt, ingen trodde att de skulle kunna fylla ett helt fansin.

Innehållet i Emperor är blandat. Allt från rollspelsäventyr till tips hur du målar tennfigurer. Vem vet vad nästa nummer kommer innehålla? En sak som återkommer är alla spelen. När fansinet startades fanns det en otrolig mängd småspel, men de har minskats ner lite eftersom det inte fanns tillräckligt med spelare för att starta alla. En annan sak som återkommer i varje nummer är intervjuer med känt spelfolk. Det är något som Emperor är ensamma om, och jag hoppas verkligen att man fortsätter att göra fler i kommande nummer. Vill ni veta "allt" om Roland Isakssons historia som spelare så ska ni skaffa nummer 3 där han intervjuas.

Första nummret av Emperor var ganska låg kvalitet på, både vad det gäller layout och innehåll, men sedan dess har det skett stora förändringar. Emperor har blivit mycket tjockare, och kvalitén på artiklarna har ökat avsevärt.

### Styrka:

Intervjuerna med spelfolk. Mångsidigt. Det finns ett särskilt regelnummer att köpa.

### Svagheter:

Rörligt. Massa olika fonter. Det blir "Ju fler kockar...." ibland. Ojämn utgivning.

PRESSTOPP!  
EMPEROR ÄR  
NERLAGD!

## FARSOTEN

Postspelshobbyn är en tämligen seriös sysselsättning som ibland kanske tom kan tyckas vara lite stel. Som tur är finns det saker som lättar upp stämningen. En sådan sak är Farsoten. Gillar man sjuk humor är Farsoten ett måste. Den innehåller sådant man inte trodde någon kunde förmå sig till att trycka i sitt postspelsfansin.

Farsoten är ett antiseriöst fansin som inte rekommenderas till humorlösa. Till favoriterna i Farsoten räknas kultserierna Sune Sado och Ture Troll som är otroligt sjuka. Kvalitén på teckningarna kanske inte är häpnadsväckande, men dom får en att vrida sig i plågor ändå (skratta!)

Till och med spelen som körs i Farsoten är sanslösa. Ett exempel är Glufs som går ut på att sätta i sig en massa mat på kort tid, eller vad sägs om Bonkningsspelet som man bara kan göra tre saker, bonka, gömma sig eller självbonka (vid DIM!).

Som brevspaltsansvarig återfinns Klerok, RFAs lilla hordling, och i Farsoten härjar han fritt. En återkommande favorit är soloäventyret. Inte heller det klarar sig ifrån att färgas av redax sjuka infall.

Det ska i ärlighetens namn sägas att det händer att det förekommer några seriösa artiklar i Farsoten, men då är det oftast Dan Hörning (RFA) som står för dessa.

Jag är en "lycklig" ägare av förstautgåvan av nr 1 som kopierades på hålat papper, och som var så svart (dålig kopiering) att man kunde tro att en sotare ägt exemplaret före mig. Som tur är har layouten förbättrats radikalt, och den står sig rätt hyfsat gentemot andra fansin som inte görs på ordbehandlare/PC.

### Styrka:

Äkta fansinkänsla. Kul serier. Humor.

### Svagheter:

Ett antiseriöst fansin har inga krav på sig och har därför inga svagheter. Det köps på egen risk. Att bedömma "kalkonfansinet" Farsoten efter samma mall som andra fansin är omöjligt.

### Gränslandet:

Eftersom ni sitter med ett exemplar av Gränslandet i handen så behöver jag inte gå in på innehållet. Allt som brukar vara med finns nog i det här nummret plus lite till.

Gränslandet vann fansinpollen förra gången. Personligen tror jag det berodde på bredden av materialet. En blandning av olika ämnen tror jag går hem bäst hos en läsekrets i längden. Vi får se hur Gränslandet klarar sig i årets omröstning, men det skulle inte förvåna mig om Gränslandet vann igen. Tillsammans med RFA så är Gränslandet det fansin som har mest artiklar. Ett tag var det tom tal om att ta bort alla spel för att göra ett spellöst fansin. Det verkar dock nu som om det inte blir så.

Layouten på Gränslandet tycker jag är mycket snygg, och utöver detså brukar det finnas mycket snygga teckningar av Jonas Nelson och Magnus Lindström. Jag antar att det här nummret inte är något undantag eftersom så många skall läsa det.

### Styrka:

Mycket artiklar. Bra bredd på materialet. Snygg layout. Pålitlig. Intressant brevspalt.

### Svagheter:

Ingen plats i spelen. Tråkiga spel.



## LEPANTO 4-EVER

L4E är Sveriges äldsta fansin, om man bortser från TBB, som fortfarande ges ut. Per Westling som är redaktör för L4E har gjort oerhört mycket för spridandet av PBM-hobbyn i Sverige, och är nu Sveriges ansikte utåt i världen. Hans fansin skrivs på engelska, och en stor del av läsarna är utlänningar från alla världens hörn.

Brevspalten är mycket intressant tack vare de utländska läsarna. Vill man veta lite om hobbyn utanför Sverige är L4E en bra kunskapskälla.

Innehållet i L4E domineras av Diplomacy, men det finns några andra saker också tex United. L4E kommer bara ut varannan månad och däremellan kommer ett tunt resultatblad för de olika spelen som bara skickas ut till de som är med i några spel.

Om man vill vara med och spela i L4E så bör man räkna med väldigt lång väntetid eftersom alla spel är fulla och väntelistorna likaså. Chansen att det ska startas upp några nya kampanjer innan de som går nu är klara är mikroskopisk. Per tycker han har jobb så att det räcker till ändå.

Per är rätt nöjd med det antal prenumeranter han har nu så undvik att börja prenumerera på L4E om det inte är så att du är väldigt intresserad av Diplomacy, för då är givetvis L4E ett måste. Är man ointresserad av Dippy ska man definitivt inte köpa L4E utan satsa sina pengar på något annat. L4E är snyggt gjort, men utseendet är stelt pga all text och avsaknaden av bilder/teckningar.

### Styrka:

Internationella kontakter. Dippykunnig redaktör.

### Svagheter:

Alla spel fulla. Stelt utseende.

### Mu

Mu är ett nystartat fansin som bara kommit ut med tre nummer ännu, men de har ändå lyckats få en stor läsekrets tack vare redaktörernas rykte i spelsverige.

Mu är till 100% inriktad på Dippy. Ointressant för alla utom Dippyspelare, men för Dippyfreaket är Mu ett måste. Redax är mycket kunnig i Diplomacy och tillhör Sverigeeliten så artiklarna håller högsta klass.

För att det skall gå undan i Dippykampanjerna har man som mål att skicka ut ett nummer var tredje vecka, och hittills har dom faktiskt lyckats ganska hyffsat med det. Vart annat nummer är tänkt som artikelnummer och skall då vara lite tjockare, och vartannat skall huvudsakligen innehålla de Dippykampanjer som är igång. Är då Mu lämplig för nybörjare? Ja i allra högsta grad. Det finns mycket att inhämta för novisen i Mu. Som nystartat fansin har Mu fortfarande ganska mycket plats i spelen. Mu är gjord på en dator så layouten är snygg.

### Styrka:

Kort tid mellan nummren. Intressanta Dippyartiklar. Gott om plats för nya spelare.

### Svagheter:

Man måste betala för tio nummer på en gång. Få sidor. Saknar teckningar. Namnet!

## POST SCRIPTUM

Är Post Scriptum ett fansin? Ja det är lite svårt att säga. Personligen tycker jag att det är en katalog med spelregler och lite annan info om PBM-hobbyn. I vilket fall som helst är Post Scriptum mycket bra för hobbyns spridning.

Post Scriptum är en typ av bibliotek där man kan kopiera postspelsregler till självkostnadspris, dvs kopieringskostnaden. Ansvariga för PS är Per Westling (Dippy) och Carl-Magnus Höglund (Övrigt). Initiativet att starta PS är värt mycket beröm tycker jag. Är man ny inom hobbyn kan det vara lämpligt att kika på några gamla regler innan man sätter igång att göra egna spel. Alltid undviker man några misstag, och kanske får man lite nya idéer.

Tyvärr har PS inte kommit ut med någon ny katalog på ett år så den nuvarande är ganska inaktuell. Jag hoppas verkligen att det kommer ett nytt nummer snart. Visserligen brukar Calle lista nya regler i Dipsosis med jämna mellanrum, men det har ju de som inte läser Dipsosis någon glädje av. Både Per och Calle har ju varsit eget fansin så jag kan förstå att orken tryter ibland, men att få ut en katalog en gång i halvåret borde inte vara något omöjligt. Utöver regler till postspel och Dippy innehåller PS lite info om andra fansin, både svenska och utländska, men adresserna är ju så gamla att man vågar inte lita på dom.

### Styrka:

Erbjuder kopiering av regler till kopieringskostnaden.

### Svagheter:

Senaste katalogen är inaktuell. För kort beskrivning av spelen.

## RÖSTEN FRÅN AVGRUNDEN:

RFA är Skandinavien tjockaste fansin. Oftast 72 sidor som är max om vikten skall hållas under 100 g. Det känns som att läsa en bok när man får ett nummer av RFA i handen eftersom en stor del av texten förminskats ner till skrift av bibelmodell. Det är som ni förstår mycket att läsa för pengarna.

Spelen har nästan försvunnit ur RFA och jag tror inte det är så många som saknar dom. RFA innehåller mycket intressanta artiklar om allt möjligt inom spelvärlden. Postspel, rollspel, liveroleplay, paintball plus en massa andra saker. Alltid hittar man något som intresserar en. RFA är inte bara Sveriges tjockaste fansin utan också det mest lästa med över 100 läsare. Många läsare garanterar en riklig brevskörd till brevspalten. RFAs brevspalt som sköts av den kaotiska hordlingen Klerok har växt de senaste nummren, och börjar närma sig Dipsosis gigantiska omfång. Det finns flera återkommande saker i RFA. En av de roligaste är artikelserien "tjejer och rollspel" där tjejer berättar om sina erfarenheter av rollspel. En annan populär sak är "fansin för alla", en spalt där Dan Hörning recenserar en massa olika fansin. RFA inleds alltid med en ledare där chefredaktören Dan Hörnings ego får härja fritt. Det skall dock sägas att den alltid är läsvärd och inte består av något dravel. RFAs svaga sida var tidigare layouten, men den biten har man jobbat med så nu är den helt godkänd. Snart skall ett nytt tryckeri anlitas så då blir den ännu bättre. Tecknaren Jonas Nelson har börjat rita i RFA, och det höjer värdet på fansinet en hel del.

### Styrka:

Tjock som en bok. Mycket artiklar. Innehåller många olika ämnen.

### Svagheter:

Kan vara lite "kladdig" ibland. Med så många sidor skulle innehållsförteckning och sidnummrering inte vara helt fel.

## THE BACKSTABBER

Ett av Skandinavians äldsta fansin är The Backstabber som görs av Borger Borgersen. The Backstabber är väldigt Diplomacyinriktad. Det finns visserligen ett par andra spel som körs, tex United och tennis, men som sagt är det Dippy som gäller.

Jag tycker The Backstabber har Skandinavians snyggaste layout. Fansinet är i A4 och trycket är perfekt. Kartorna till Dippy tror jag han har gjort själv på datorn. I vilket fall som helst så är de otroligt snygga och mycket tydliga till skillnad från vissa andra fansins. Priset är så lågt som 12 kronor fastän sidantalet brukar ligga runt 60 sidor. Jag antar att Borger trycker upp fansinet gratis, för bara portot kostar en förmögenhet.

Fansinet är norskt så man stöter på en del nya personer i brevspalten som är lite lik Dipsosis, dvs det diskuteras politik.

Precis som Per Westling vill inte Borger ha en drös med nya prenumeranter så tänk efter innan ni skickar efter The Backstabber. Är du Dippyfanatiker är det ett måste att ha The Backstabber i fansinsamlingen, men för andra är det onödigt.

### Styrka:

Layouten är så snygg så man blir svag i benen. Dippykartorna är otroligt snygga. The Backstabber innehåller allt en sann Dippytok behöver

### Svagheter:

Alla spel fulla (Du är pensionär när du får spela).

## THE BALTIC BATTLER

Ännu ett nytt fansin? Nej det är faktiskt nr 36 som kommer nu. Det är nämligen så att TBB startades redan 1981, men den har inte kommit ut på mycket länge. Innehållet är Diplomacyinriktat. I "första nummret finns det en mycket intressant artikel om Österrike/Ungern där Torbjörn visar att landet inte förtjänar sitt dåliga rykte utan istället är ett av de bättre på brädet. För alla som råkat illa ut när de spelat Österrike (ganska många antagligen) är denna artikel guld värd.

Enligt redaktören Torbjörn Ström ser TBB ut som de flesta fansin gjorde för 10 år sedan. Jag kan berätta att det är den sämsta layout jag sett efter Farsotens första nummer. Trycket är halvsuddigt och oläsligt på ett par ställen. Framsidan uppvisar ett patetiskt försök till teckning och fansinet ger i övrigt ett grötigt intryck. Den dåliga layouten är det som förvånar mig mest med TBBs återkomst. Jag kan förstå att resultatet inte blir helt perfekt när ett gäng kobolder ger ut ett fansin för första gången, men när nr 36! av ett fansin dyker upp som görs av en veteran inom hobbyn då borde man kunna vänta sig något bättre. Ytterligare en sak som förvånar mig mycket är att det kostar pengar att spela Diplomacy i TBB. 20 kronor per kampanj man deltar i. Jag undrar vem som är så desperat att få spela att man betalar för det. Det kanske finns någon som är intresserad av att möta någon av de veteraner som verkar tillhöra fansinets läsekrets sedan förrut och då kanske TBB kan vara intressant.

### Styrka:

Hög Dippykompetens

### Svagheter:

Otroligt ful. Högt pris. Kostar pengar att spela. Få sidor.

## ZEUS

Zeus är ett helt nystartat fansin som bara hunnit komma ut i ett nummer än så länge. Som de flesta förstanummer innehåller Zeus huvudsakligen regler till de spel som kommer köras i fansinet, men lite annat finns det också. Tex fansinrecensioner och spelnyheter.

Det utlovas artiklar från och med nummer två så jag tror att Zeus kan komma bli ett bra fansin vad det lider. Det är svårt att bedömma ett fansin på bara ett regelnummer, så jag får återkomma senare med fler synpunkter efter nummer 2. Något som jag uppskattar är att Zeus inte kommer bli ännu ett i raden av alla Diplomacyfansin, det finns mer än tillräckligt av dessa. Vill ni spela Dippy så blir det några partier som startas om intresse finns. Zeus görs på skrivmaskin och layouten är godkänd. Fastän Zeus är så pass ny så har Tomas Larsson som ger ut fansinet fått in några teckningar som han klämt in. Han har också lyckats få tag i en utomstående moderator till spelet Dark Night.

### Styrka:

Massor av plats i spelen.

### Svagheter:

Få sidor. Lite material utöver regler till spel.

## ANCALAGON

Alla som prenumererar på Ancalagon har säkert undrat varför det inte kommit något nummer på över ett halvår. Nog för att Hugo Ahlenius är känd för att inte vara världens mest produktive fansinskapare, men ett halvår är lite väl långt mellan nummen tom för honom. Jag ringde upp honom för att höra efter vad som orsakat det långa uppehållet, och han meddelade då att han slutat med postspel och att Ancalagon var lagd på is tills vidare. Min personliga uppfattning är dock att Ancalagon är nedlagd och kommer så förbli. Framtiden får utvisa om jag har rätt. Man kan ju tycka att Hugo borde meddelat sina läsare på något sätt att Ancalagon inte skulle komma ut mer, men han orkade väl inte bry sig. Undrar hur mycket pengar som folk har inestående som han nu lägger beslag på?

## BARBARION/WOOD N LASER

Som fansinfanatiker försöker jag att få tag på alla PBM-fansin, men trots att jag skickat pengar, skrivit klagobrev och talat med redaktören i telefon så har det inte dräsat ner några fansin i min brevlåda. För att kunna recensera fansinet gjorde jag dock ett sista försök att få tag på det genom att sex månader efter det att jag skickat pengar skriva ännu ett klagobrev. Carl Fredrik Olausson ringer då upp och talar om att Wood n Laser är nedlagd av ekonomiska skäl. Ännu ett fansin i graven alltså. Det ska sägas att jag till slut fick några nummer, men eftersom fansinet inte finns längre går jag inte in på dom. När jag pratade med Carl så sa han att han tänkte starta ett nytt fansin så småningom baserat på strategi/brädspel. Vi får se när det dyker upp. Enligt Carl så skulle det dröja rätt länge.

ADRESSERAD ARMA!

c/o Tron E. Nerbø  
PB 1330  
6401 MOLDE  
NORGE  
Tel. 072/107 92  
Pris: 10 Kr  
Postgiro: 0824 0587662  
Tron E. Nerbø Ravnebk. 10  
6400 MOLDE (OBS!! NORGE)  
Format: C5 / ca 20 sidor  
Utgivningstakt: 4v / 9 Nr utk.

CORANEX CREFFA

c/o Ronny Hedén  
Kexag. 50  
360 70 ÅSEDA  
Tel. 0474/113 86  
Pris: 10 Kr  
Format: A4 / ca 10 sidor  
Utgivningstakt: 3v / 6 Nr utk.

DESIDERIUS

c/o Joakim Spångberg  
Distansg 19  
502 48 BORÅS  
Tel. 033/11 72 21  
Pris: 14 Kr  
Postgiro: *INGET LÄNGRE!*  
Format: C5 / ca 30-40 sidor  
Utgivningstakt: varierar / 8 Nr utk.

DIPSOSIS

c/o Carl-Magnus Höglund  
Örslösa Bergsgården  
531 97 LIDKÖPING  
Tel. 0510/124 50  
Pris: 13 Kr  
Postgiro: 458 92 36-1  
Carl-Magnus Höglund  
Format: C5 / ca 50-60 sidor  
Utgivningstakt: 4v / 25 Nr utk.

DRÖMMAREN

c/o Martin Brodén  
Sandstensv. 11  
136 51 HANINGE  
Tel. 08/500 284 08  
Pris: 10 Kr  
Format: C5 / ca 20-30 sidor  
Utgivningstakt: 8v? / 3 Nr utk.

EMPEROR

c/o David Samuelsson  
Sötriskestigen 3  
611 63 NYKÖPING  
Tel. Stefan Eriksson  
0155/26 87 72  
Pris: 10 Kr  
Postgiro: 898154-0  
WOM Games  
Format: C5 / ca 40-50 sidor  
Utgivningstakt: varierar / 3 Nr utk.

FARSOTEN

c/o Dan Lindman  
Tömv 3A  
175 38 JÄRFÄLLA  
Tel. 08/580 126 68  
Format: C5 / 30-40 sidor  
Utgivningstakt: 8v? / 4 Nr utk.

GRÄNSLANDET

c/o Roland Isaksson  
Tvillingv. 13  
144 64 RÖNNINGE  
Tel. Hem (18-22)  
08/53 25 74 01  
Tel. Arbete (8.30-15.30)  
08/744 89 37  
Pris: 15 Kr  
Postgiro: 690427-0359  
Roland Isaksson  
Format: C5 / 40-60 sidor  
Utgivningstakt: 4v / 18 Nr utk.

LEPANTO 4-EVER

c/o Per Westling c/o Lindh  
Drabantg. 11  
583 46 LINKÖPING  
Tel. (21.30-22)  
013/27 30 54  
Pris: 15 Kr  
Postgiro: 630912-5513  
Per Westling  
Format: C5 / ca 30 sidor  
Utgivningstakt: 8v / 24 Nr utk.

MU

c/o Björn von Knorring  
Övre Slottsg. 14A  
753 10 UPPSALA  
Tel. 018/69 20 25  
Pris: 100 Kr ger 10 Nr  
Postgiro: 64158-5  
Format: A4 / ca 20 sidor  
Utgivningstakt: 3v / 3 Nr utk.



POST SCRIPTUM

c/o Carl-Magnus Höglund  
Örslösa Bergsgården  
531 97 LIDKÖPING  
Tel. 0510/124 50  
Pris: 8.50  
Postgiro: 4589236-1  
Carl-Magnus Höglund  
Format: C5 / ca 10 sidor  
Utgivningstakt: ? / 2 Nr utk.

RÖSTEN FRÅN AVGRUNDEN

Box 25006  
100 23 STOCKHOLM  
Chefred: Dan Hörning  
Tel. 08/656 67 83  
Föreningen Avgrunden  
Tel. 08/590 805 96  
Pris: 16 Kr  
Postgiro: 476 85 17-7  
Spelföreningen Avgrunden  
Format: C5 / ca 60-70 sidor  
Utgivningstakt: 6v / 11 Nr utk.

THE BACKSTABBER

c/o Borger Borgersen  
Bølkerskrenten 24  
0691 OSLO  
NORGE  
Tel. (8-16) 02/48 84 89  
Tel.(16-24) 02/27 83 47  
Pris: 12 Kr  
Format: A4 / ca 60 sidor  
Utgivningstakt: 6v? / 16 Nr utk.

THE BALTIC BATTLER

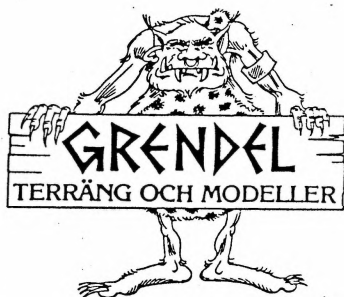
c/o Torbjörn Ström  
Skeppareg. 35, 371 35 KARLSKRONA  
Tel. 0455/138 62  
Pris: 15 Kr  
Postgiro: 4420260-4  
Format: A4 / 22 sidor  
Utgivningstakt: ? / 1 Nr utk.

ZEUS

c/o Tomas Larsson  
Skogsv. 4  
293 73 JÄMSHÖG  
Tel. 0454/468 68  
Pris: 10 Kr

**R**USTEN  
HOS...  
LATEXVAPEN  
SKÖLDAR  
RUSTNINGAR  
BEOWULF (LRS-REGIER)  
SAMT ÖVRIG  
REKVISITA  
(dec-92)

E Æ R



FÖR KATALOG: SKICKA  
FRANKERAT SVARSKUVERT  
TILL: GRENDËL,  
NORDOSTPASSAGEN 36  
413 11 GÖTEBORG

## FÖRVIRRING INFÖR SLUTET HARDA STRIDER OM RIYADH

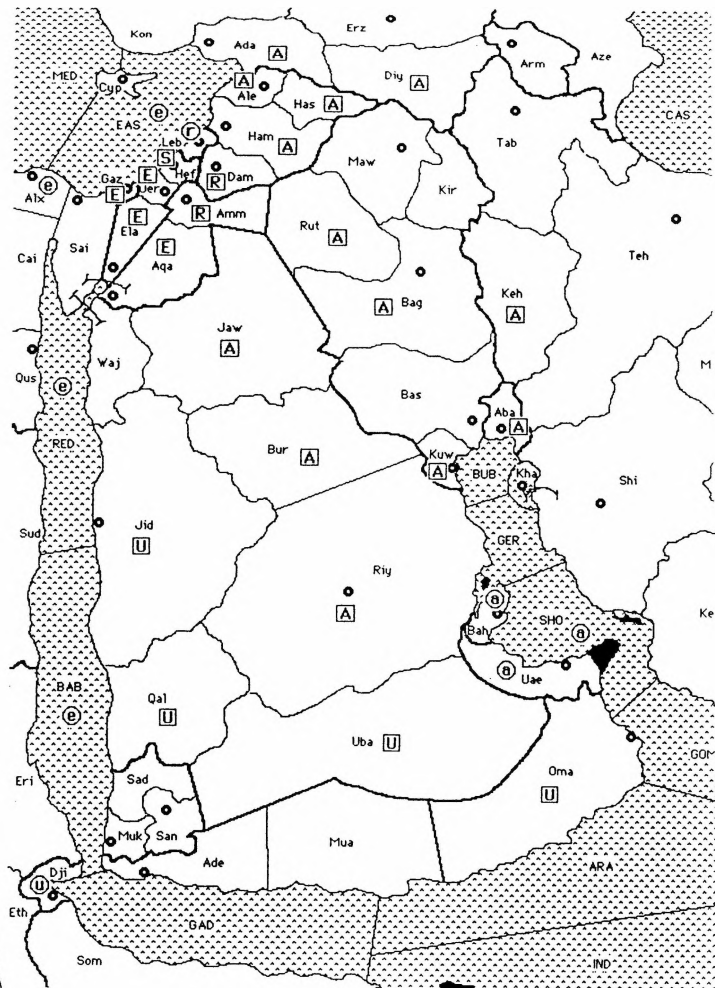
- Egypten: Johan Almqvist, Runbrov. 15, 746 32 Båsta, 0171-58553  
 Drag Inte Mottaget, A Jer Hold, A Gaz Hold, A Ela Hold, A Aqa Hold, F AIX Hold, F EAS Hold, F RED Hold, F BAB Hold
- Iran: Björn von Knorring, Övre Slottsg. 14a, 753 10 Uppsala, 018-692025. **Gasen SLUT!**  
 F GER - SHO, A Bur S (A Riy), A Kuw S (A Riy), A Riy Hold, F Uae (Hold), F Bah S (F Uae),  
 A Shi - Aba, A Teh - Keh, A Bas - Jaw, A Bag S (A Bas - Jaw), A Rut S (A Bas - Jaw),  
 A Ham S (A Rut), A Tab - Diy, A Ada Hold, A Ale S (A Ham), A Has S (A Ham)
- Israel: Dan Hörning, Box 25006, 100 23 Stockholm, 08-6566783.  
 F Leb - EAS (Gick inte), A Amm S Syrisk(A Hef - Jer) (Inget sådant drag), A Dam S (A Amm)
- Syrien: John Robillard, Sundsg. 26, 871 40 Harnosand, 0611-10951.  
 F Cyp Hold, A Hef - Kon (Går inte)
- USA & Saudi: Daniel Nilsson, PL 3467, 140 41 Sorunda, 08-53 04 05 01. **Gasen SLUT! Jägarna SLUT!**  
 A Jid S (A Uba - Riy), A Qal S (A Uba - Riy), A Uba - Riy (Gick inte), A Oma - Uae (Gick inte),  
 F GAD - Dji

REMIFÖRSLAG: 4 Iransk ensamsge!  
 NYTTI: 5. Egypten & USA!

Förslag nr 4 blev inte nedröstat, nästa gång så räknas nedlagda röster som för!

### CNN RAPPORTERAR

DAN - BJÖRN: Du tog väl inte Dam? Kom ihåg att du lovade att ta ditt sista center av Egypten!  
 ISRAEL - SYRIEN: Har vi lyckats samarbeta nu? NÅGON - ROLAND: Ett nytt parti? Är det sant? ROLAND - NÅGON:  
 Nej, det är det inte! Men kanske senare och/teller om någon ställer upp som SL. Gärna någon med Mac, så jag kan få resultaten på disk.



## FYRA POLLAR

Jag tar emot värtet i följande.

### POLLAR OCH STRIDER DEN VIDARE.

- SKANDINAVISKA FANINSPOLEN  
 Ge 1-10 (bäst) till alla de fanen du test under 1992. Senast till mig den 22 dec för vidare bef. till Pev.

### • EUROPEISKA FANINSPOLEN

(Som ovan) Senast till mig den 24 nov för vidare bef. till Xavier Blanchot (Fr)

### • KONTINENTLA EUROPAS VARIANT I SPEL POLS

Grundar de tre bästa varianterna och de tre bästa postspelen.

Skickas till mig senast 30 nov för vidare bekräft till Jef Bruyant (Bel).

### • SKANDINAVISKA VARIANT POLLEN

Grundar de bästa skandinaviska varianterna du sett. Och skickas dem till mig senast 22 dec för vidare bef. till Pev Westling.

\* Kom ihåg att skriva på OLIVA LAPPE, SATANT SIGNERA OCH PATERA VÄRDE!

Mikl Roland

DAG 45 (2 Oktober 1990)

- TOLD YOU SO -

## USA KOMMER TILL ISRAELS HJÄLP

EGYPTISKT HERRAVÄLDE I MEDELHAVET OCH VÄST TITTAR BARA PÅ

Och så glömde jag förstås att sätta ut den Turkiska armén i Armenien.

Egypten: Matthias Engelbrand, Ekuddsv. 1 4 tr, 131 36 Nacka, 08 - 7184939.  
F EAS S (F Aix - MED), F Aix - MED, F Sai - Gaz, A Ela S (F Sai - Gaz),  
A Aqa S (A Jer - Amm)(Bruten, Ret - Potf!), A Jer - Amm

Irak: Daniel Nilsson, PL 3467, 140 41 Sorunda, 08-53 04 05 01.  
A Tab - Teh (Gick inte), A Mas - Shi (Gick inte)

**Gasen SLUTI!**

Iran: Magnus Lundgren, Berghöjdsj. 12, 422 49 Hisingsbacka, 031 - 552764.  
A Teh S (A Keh - Aba)(Bruten), A Keh - Aba, A Shi S (A Keh - Aba) (Bruten, Ret - Ker (SL))

**Gasen SLUTI!**

Israel: Olov Liljeborg, Seranderssv. 1-735, 752 61 Uppsala, Har inget Tel nr! Skriv!  
Drag Inte Mottaget! A Gaz Hold, (Ret - Jer (SL))

Syrien: Daniel Lundgren, Tomv. 17, 184 92 Åkersberga, 08 - 7329168.  
A Bag Hold

Turkiet & Väst: Johan Almqvist, Runbrov. 15, 746 32 Bålsta, 0171 - 58553.

**Jägarna SLUTI!**

Drag Inte Mottaget! A Arm Hold, A Kir Hold, A Diy Hold, A Has Hold, A Rut Hold, A Ada Hold,  
A Dam Hold, A Hef Hold, F Cyp Hold

USA & Saudi: Hanz Johansson, Norra Ersmärskg. 64, 902 44 Urmeå, 090 - 124318.

**Jägarna: SLUTI!**

F Dji- BAB, F BUB C (A Riy - Shi), F Kha S (A Riy - Shi), A Kuw S (A Bas), A Bas S Synsk (A Bag),  
A Riy - Shi, A Bur S (A Jid - Jaw), F Waj S (A Jaw - Aqa), A Jaw - Aqa, A Jid - Jaw

### REMIFÖRSLAG:

NYTTI!

3 (USA & Egypten) röstades ner!  
4 USA & Turkiet

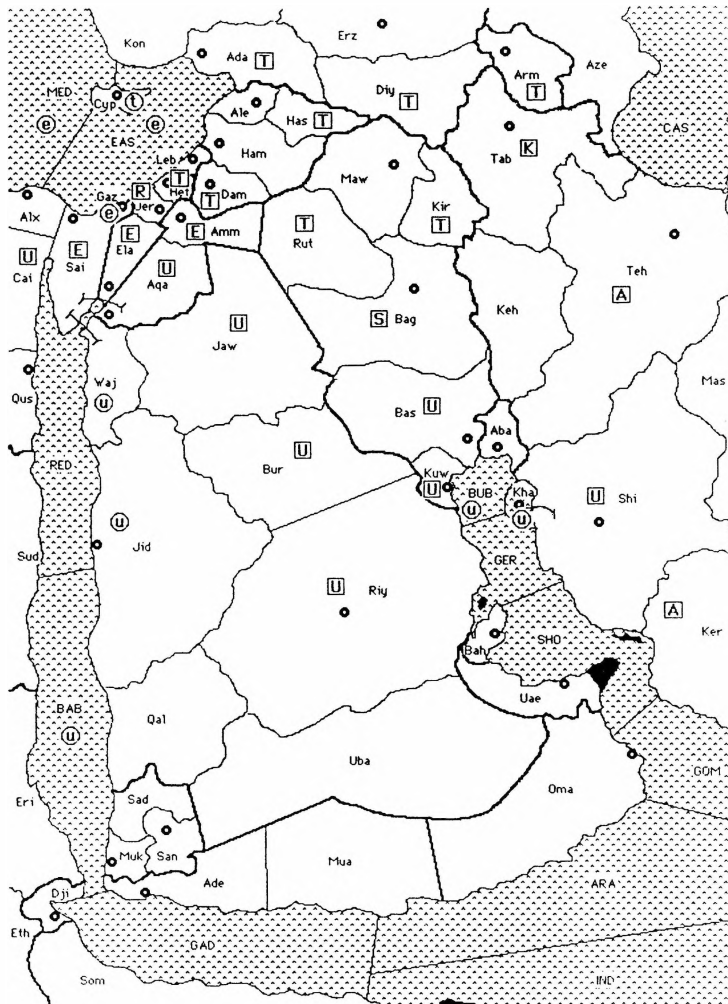
Om samtliga spelare röstar för något av förslagen med nästa drag, så vinner de som står med.

	Supply centres	DAG 46 (Byggingar)	Bygger:
Egypten:	Aix, Sai, Qus, Ela, -Aqa, Amm, +Gaz	6 (-)	A Sai
Irak:	Tab, -Teh	1 (-1)	Riv: A Mas (SL)
Iran:	-Shi, Aba, -Kha, +Teh	2 (-1)	Riv: A Aba
Israel:	Jer, -Gaz	1 (-1)	-
Syrien:	Leb, Bag	2 (-)	-(En för lite!)
Turk. & V.:	Erz, Ada, Cyp, Arm, Ale, Ham, Dam, Hef, Maw	9 (-)	-
USA & S.:	Jid, Riy, Bah, San, Kuw, Muk, Ade, Oma, Bas, Dji, +Shi, +Aqa, +Kha	13 (+3)	A Riy, F Jid, PARA: -Car

Utslagna: Jemen (Dag 25)

### CNN RAPPORTERAR

USA - ALLA: Vill ni kopa nya vänner eftersom de gamla tagit slut, hör av Er. USA - EGYPTEN: Tack vare lojala vänner blev vi varnade om Era svekfulla planer. USA - HEMLIIG VÄN: Tack.



## JEMEN SÄTTER PRESS PÅ USA TURKIET GÅR IN I IRAK

Egypten: Erik Ny, Fältv. 12, 784 61 Borlänge, 0243 - 27360.  
Drag Inte Mottagna, A Cai Hold

Irak: Björn Westling, Våglångsg. 35, 502 46 Borås, 033 - 135688. **Gas kvar: 1**  
A Ada - Diy, A Maw S (A Ada-Diy) (Bruten, Ret - Kir (SL)), A Tab - Teh (Gick inte),  
A Keh - Aba (Gick inte), A Bas S (A Keh - Aba) (Bruten, Ret: - Bag)

Iran: Enk Törnkvist, Axtorp 4450, 260 80 Munka Ljungby, 0431 - 30822. **Gas kvar: 1**  
F BUB S (A Teh - Keh) (Ingen sådan enhet, och går inte), A Teh - Keh, A Shi - Teh, A Kha - Shi,  
Aba Hold (Ingen order)

Israel: Joakim Spångberg, Distsang. 19, 502 46 Borås, 033 - 117221.  
A Sai - Aik, A Hef S (A Amm - Dam), A Amm - Dam, A Jer S (A Hef), A Gaz - Sai,  
A Ela S (A Aqa), A Aqa S (A Ela)

Jemen: Calle Höglund, Örslösa Bergsgården, 531 97 Lidköping, 0510 - 12450.  
A San S (A Muk - Ade), A Muk - Ade, A Waj Hold, F RED - BAB, F Qus - RED

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

Turkiet & Väst: John Robillard, Sundsg. 26, 871 40 Harnosand, 0611 - 10951. **Fallskärmsjägare kvar!**  
F Leb - EAS, F Ale S (A Erz - Ale) (Går inte), A Erz - Ale (Går inte), A Ham S (A Diy - Maw),  
A Diy - Maw

USA & Saudi: Dan Hömring, Box 25006, 100 23 Stockholm, 08 - 6566783. **Jäg, kvar, Gas: 1 (får användas)**  
A Jid S Jemens(A Waj), A Bur S (A Jid), A Kuw - Bas, F BUB S (A Kuw - Bas), A Riy - Qal,  
A Uba Hold

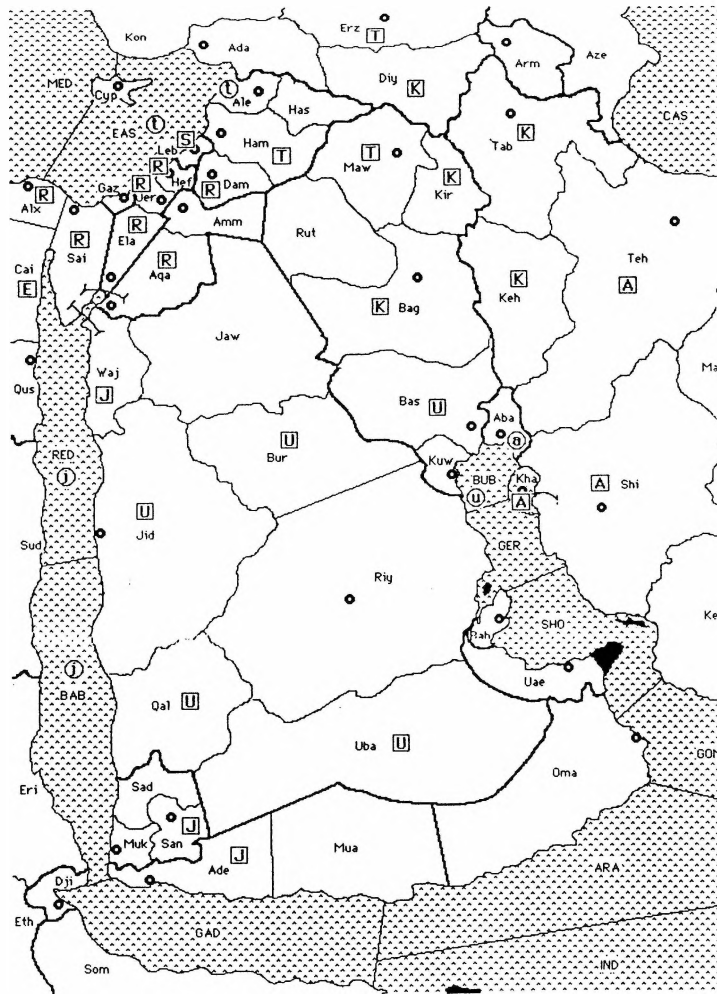
### REMIFÖRSLAG:

1. Israel, Jemen och Irak!
2. Usa, Iran och Israel!
3. Usa, Irak, Israel och Turkiet!
4. Jemen, Irak, Israel och Turkiet!

Om samliga spelare i Gsta för något av förslagen med nästa drag, så vinner de som står med

### CNN RAPPORTERAR

**ALLAS VÄN - IRAK:** Jag förstår inte, har jag nänsin svikit dig? I'm your friend! **ANKARA - IRAK:** Avveckla västfronten, frids! **IRAN - IRAK:** Det var fullt gjort! Nu tror jag bestämt vi får ta i med hårdhandskamal! **IRAN - USA:** Låt Kha vara... **IRAK - ALLA ARABER:** Judarna MÅSTE stoppas. Buss på! **IRAK - TURKIET:** I'm on my way, to Azerbajdaj (eller hur fan det nu stavas!) **IRAK - USA:** Stab? Usch, vad fegt... **IRAK - USA & IRAN:** Israel håller på att ta sig upp mot seger. Låt oss sluta fred och åtgärda det problemet. **IRAKS GASVERK - USA:** Vi har gripit terroristerna som orsakade gasläckan. De kommer aldrig mer att kunna åka hem till Iran. **ISRAEL - JEMEN:** Fall inte för amerikanens tomma löften. Hans center är ett lättare byte för dig! **ISRAEL - TURKIET:** Tack, det räcker! Inte längre söderut än till Lebanon. **JEMEN - USA:** Inte stab, väl? Kände mig tvungen att stärka skydde, och det är INGEN stab. Ja tack till amerikanska enheter! **Jaw. REUTERS - ALLA:** T&V går inte säkert för Israels arméer. **USA - JEMEN:** Hoppas vi stod oantastat. **WILLY - ALL:** More press, lads!



# MELLANÖSTERN DRÄNKT I STRIDSGAS

ISRAEL OCKUPERAR HELA DET EGYPTISKA HEMLANDET

**Egypten:** Drag Inte Mottaget, igen! A AIX Hold (Ret: - Poff!), A Waj Hold, F Jid Hold

**Irak:** CHE - Tab, A Maw Hold, A Kir S (Bas - Keh), A Bas - Keh, A Kuw Hold (Gasad) Gas: SLUTI!

**Iran:** F BUB S (A Aba - Bas), A Aba - Bas, CHE - Kuw, A Arm - Erz (Gick inte), A Tab Hold (Gasad), A Keh - Bag, A Shi Hold Gas: SLUTI!

**Israel:** A Sai - AIX, A Cai S (A Sai - AIX), F RED - Qus, F Ela - Sai, A Hef - Dam (Gick inte, Ret: -Jer(SL)), A Amm - Dam (Gick inte), A Aqa - Amm (Gick inte)

**Jemen:** A Uba Hold (Gasad), A Mua - Oma (Gick inte), F GAD - Dji

**Syrien:** A Ada - Erz (Gick inte), A Ham - Dam (Gick inte), A Leb S (A Dam - Hef), A Dam - Hef, A Rut - Amm (Gick inte)

**Turkiet & Väst:** Drag Inte Mottaget, igen! F EAS Hold

**Usa & Saudi:** A Riy - Qal, A Uae S (F Oma), F Oma Hold, CHE - Uba

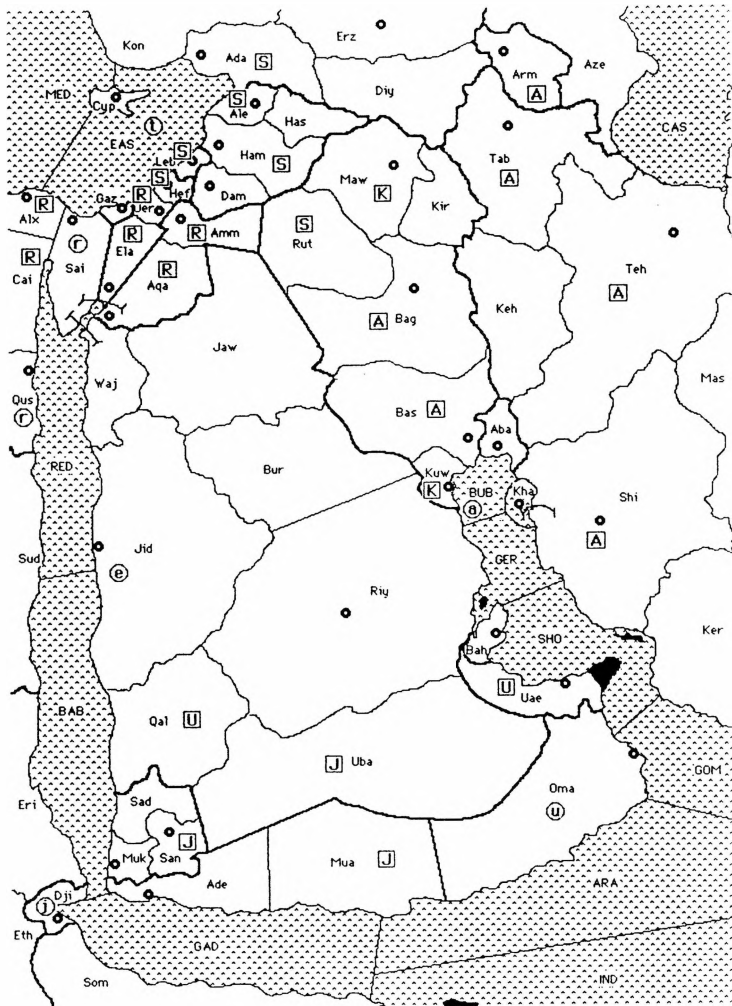
**Fallskärmsjägare kvar!**

**Fallskärmsjägare SLUTI!**  
Gas: SLUTI!

## DAG 26 (Byggningar)

	Supply centres		Bygger:
Egypten:	-AIX, -Qus, Jid	1 (-2)	Riv: A Waj (SL)
Irak:	Maw, -Bag, -Bas, Kuw	2 (-2)	Riv: A Kir, A Keh (SL)
Iran:	Teh, Shi, Tab, Erz, Kha, Aba, +Bag, +Bas	8 (+2)	A Teh (en för lite!)
Israel:	-Hef, Jer, Ela, Amm, Gaz, Sai, Aqa, +AIX, +Qus	8 (+1)	A E (-)
Jemen:	Muk, San, Ade, +Dji	4 (+1)	A San
Syrien:	Ham, Dam, Ale, Leb, Ada, + Hef	6 (+1)	A Ale
Turk. & V.:	Cyp	1 (-)	-
USA & S.:	Riy, Uae, Oma, Bah	4 (-)	- (en för lite!)

OBS! Man kan bara bygga i sina URSPRUNGLIGA hem-supplycenters!



# Historien om hobbyn

av Per Westling

Det kan tyckas som om denna hobbyn har dykt upp från ingenstans de senaste året, men så är inte fallet vilket du kan läsa om nedan.

Brevet har en lång historia liksom spelandet, men när kom man egentligen på att kombinera dessa? Tja, det är svårt att utrona detta men jag tror att det började med att schackspelare började spela per korrespondens vilket gav dem all tid de behövde att tänka mellan två drag. Dessutom kunde personer spela mot varandra trots långa avstånd.

Lite senare tidsmässigt började flerpersonerspel att bli populära och då kom någgon på att korrespondensmetoden kunde överföras till dessa spel vilket ofta är bra om man har svårt att få tag i tillräckligt med spelare. Men ofta krävs det mer av spelet för att det ska lämpa sig för att överföra till postspelande; helst ska spelet ha en samtidigthetsmekanism inbyggd och så mycket som möjligt om sin position ska en spelare kunna känna till. Anledningen till detta är att helst ska alla som deltar ha saker att göra varje drag och dessutom ska spelet kunna flytta på utan att spelledaren ska behöva göra avbrott för att fråga spelare om saker.

Ett spel som lämpade sig utmärkt för detta var Diplomacy. Det uppfanns i början av 50-talet av amerikanen Allan Calhmer för att på ett rätt så abstrakt sätt avspegla det diplomatiska rävspelet i Europa under tiden mellan Berlinkongressen 1870 fram till första världskrigets utbrott. I detta spelet hade man några av de saker som krävdes, t.ex att alla utför sina drag samtidigt. Tidigt — till en del beroende på att spelet kräver hela 7 spelare — upptäcktes det att spelet lämpade sig mycket bra för postspel och snart var de första spelen igång med en spelledare som skickade ut sina resultat till spelarna via flygblad.

”Samtidigt i en galax mycket långt borta” skulle man kunna säga, men vad jag tänkte skriva om nu är hur det kom sig att fansinhobbyn startade. Jo, redan på 1800-talet fanns det folk som skrev och mångproducerade sina egna alster, vanligtvis författare men även t.ex poli-

tiska organisationer. En form av detta var det vi idag kallar fansin, som kommer av sammansättningen av ”fan” och ”magasin”. En anledning till just ordet ”fan” var att det ofta var grupper med fans av någon företeelse som använde denna form att sprida sina idéer och kommunicera via, och speciellt en grupp tog denna form till sitt hjärta, nämligen Science Fiction-fansen. I fansinen gavs en möjlighet att t.ex publicera nyskrivna berättelser, men inte bara noveller utan all sorts *fanac* gavs plats. [Fanac kommer från sammansättningen av ”fan” och ”activities”, alltså fan-aktiviteter = allt inom hobbyn en fan sysslar med]

Aktiviteter som påminner om vad som beskrivs som fanac nedan kan spåras SF-fansen började komma på riktigt under 30-talet. Snart uppträdde något som dyker upp i vilken undergrupp som helst, nämligen en egen flora med uttryck (ibland kallat fanslang), som t.ex *trade*, *corflu*, *loc*, *neofan*, ... Men SF utgjorde ofta bara en liten del av vad som skrevs om i fansinen. I stort sett vad som helst som intresserad fanen dök upp. Det föll sig också naturligt att annordna olika möten, något som fick namnet *konvent*, och att bilda klubbar, men även en rad andra aktiviteter kom igång. Denna gruppen av människor, med sina fansin, sina konvent och sitt egna språkgrupp, fick ett speciellt namn: *fandom*.

En av de som dök upp i sf-fansin-hobbyn i USA var en person vid namn John Boardman. I början på 60-talet fick han idén att starta ett postspelsparti och dessutom tanken att publicera resultatet från detta under det att det pågick i ett fansin. Därmed föddes postspelsfansinhobbyn 1963 i och med att *Graustark* kom till. Och än idag ger Boardman ut detta fansin!

I början bestod de som var med i hobbyn naturligtvis mest av SF-fans men detta har ändrats under åren och därigenom också utseendet och innehållet i de olika fansinen. Också en del av jargongen ärvades och en del av kulturen som att t.ex redaktörerna byter fansin (”trade”



eller byte). En detalj i detta sammanhanget är att de första fansinen ofta fick namn efter påhitade länder och kontinenter, ofta hämtade från skönlitteraturen.

Några engelska fans var med i dessa de första och en av dem var Don Turnbull som 1969 startade sitt fansin *Albion* i England, och några år senare följde kontinenten efter och Michel Feron i Belgien startade *Moeshoeshoe* 1971. Genom den europeiska SF-kongressen (vad anmars) i Trieste(!), Italien 1972 spreds denna nya fluga även till andra länder. En av de som var närvarande var svensken Åke Jonsson som 1975 startade sitt eget fansin *The Polar Knight* och därigenom hade även hobbyn nått till våra nordliga breddgrader.

Åkes fansin höll på till 1978 men ett år senare startade Torbjörn Ström i Karlskrona sitt fansin *The Baltic Battler*. Från början var detta tvåspråkigt och kom ut under några år, men efter ett uppehåll mellan 1982 och 87 kom fansinet ut helt på svenska. Efter något år försvann *TBB* på nytt, men nyligen dök det upp igen till allas förvåning. *TBB* är alltså utan tvekan det äldsta fansinet i Sverige.

Under 1986 dök under ett halvår ett fansin vid namn *SPIS* (Spel i Stockholm). Det försvann ("foldade") när redaktören Peter Lund blev alltför engagerad i CSS.

Situationen i Sverige 1989 var alltså sådan att *ingen* fansin existerade! Då fick undertecknad idéen att starta ett. Liksom i John Boardmans

fall kom inspirationen främst från SF-hobbyn men även existerande utländska fansin gav en del idéer. I november 1988 hade jag startat en flygbladskampanj och den blev basen i det fansin jag startade i augusti 1989 som fick namnet *Lepanto 4-ever*. Från början var fansinet på svenska men redan i #2 gick det över till engelska.

Det tog ett tag innan någon annan hade lust att starta något nytt fansin men i maj 1990 följde Carl-Magnus Höglund efter med *Dipsosis* och några månader efter det Roland Isaksson med *Gränslandet*. I och med detta började något vi kan kalla för hobby att skapas. Under 1991 och början av 1992 hände något i hobbyn. Plötsligt ville *alla* göra fansin och nu har vi helt plötsligt 14 stycken fansin här i Sverige! På frågan om hur denna explosion kom till har ingen lyckats svara på, men inget säger att det slut med växandet ännu; kanske har vi 30 fansin om ett år?

## Källor

*All Our Yesterday* av Harry Warner, Jr (1969). Om sf-fandom fram till slutet av 40-talet.

"The Story So Far" av Per Westling, i *Lepanto 4-ever* #17/18 (1991).

"The Hobby to a Novice" av Edi Birsan, i *Aren* #40 (1974).

## AMERICAN OIL....

....Är ett Postspel som tillägnats alla nybörjare. Nu har du som aldrig förut spelat ett PBM chansen att dels få veta lite mer om hobbyn, och pröva på att spela själv. Handlingen i spelet är nutiden. Du spelar en helt vanlig person som får kämpa dig upp för att bli den rikaste mannen i världen.... Köp aktier, spela på tips, leta guld, borra

olja eller bygg en fabrik. Bygg helt enkelt upp ditt eget företag, för att senare vinna över de andra spelarna.

Tveka inte. Regler är gratis, om du skickar in ett frankerat svarskuvert. Adress: "American Oil", Stefan Ericsson/WOM Games, Taggsvampstigen 7, 611 63 Nyköping. Du kommer inte att ångra dig....

# POSTAL DIPLOMACY FÖR 10 ÅR SEN

av Torbjörn Ström

Den numera ganska väletablerade hobbyn med postspelade, främst Diplomacy, tog sina första stapplande steg här i Sverige 1975 när **Åke E B Jonsson** startade sitt fanzine **The Polar Knight** som var på engelska. De flesta som spelade här var utlänningar och det var först när jag själv chockade världen med första numret av **The Baltic Battler** mot sutet av 1979 som antalet svenska som postspelade dippy började öka. Till att börja med var mitt fanzine tvåspråkigt, dels på engelska och dels på svenska. Det fanns inte tillräckligt med entusiaster inom landets gränser så hobbyn behövde draghjälp utifrån för att komma igång.

**The Baltic Battler** blev snabbt mycket populärt utomlands och lyckades nästa vinna US zine Poll i USA 1980. Det fattades en röst för att den skulle få vara med, men även om den fått noll poäng på denna enda röstsedel så hade den ändå vunnit! **TBB** hade då en mycket internationell prägel. Det gick ganska snabbt att få igång 5 kampanjer varav 2 svenska, 1 europeisk smat 2 internationella. Framgången kunde fortsatts om inte fotbollstränaren för det lokala fotbollslaget i Bräkne-Hoby, där jag då levde, lyckats övertala mig att börja med fotboll igen. Plötsligt försvann större delen av den fritid jag behövde för att ge ut ett fanzine med mycket artiklar och många brev från läsarna. Omkring nummer 13 minskades den engelska delen ner till att i stort sett endast omfatta spelrapporterna. Även den svenska delen innehöll vid denna tiden få artiklar. Som omväxling till Diplomacy kunde man nu även spela **Sorcerer's Cave** i **TBB**. Som postspel är det inte så bra, men det fungerade om ambitionen var att ha en seriesida i tidningen. Det gick väldigt trögt att få svenskar att börja spela postdippy. Inte förrän i nummer 16 av **TBB** lyckades jag få igång den tredje svenska kampanjen. Framtiden såg inte så ljus ut för hobbyn. Antalet spelare var få. Men det skulle snart bli ändring på detta.

Det som verkligen fick fart på postspelandet var att jag började arbeta i Göteborg under våren 1981. Där träffade jag flera på den tiden välkända profiler inom spelhobbyn. **Arne Husberg** som var den

som först arrangerade **Gothcon**, **Tommy Johansson**, **Gordon Boggon**, **Anders Blixt**, **Peter Wennerholm** och **Bo Jangeborg** (som under 18981-82 gav ut rollspelsfanzinet **Mjöltnir**) för att nämna några. Någon månad senare besökte jag mitt första **Gothcon** som då hölls på Kårhuset i Göteborg. Det kom ett 70-tal personer dit. Vi spelade ingen Diplomacy, men ett stort antal värdefulla kontakter knöts. Den mest betydelsefulla var **Anders Edh**, från Kalmar. Vi två tillsammans fick igång en väldigt livlig aktivitet i sydöstra Sverige. Jag flyttade tillbaka till Blekinge under sommaren 1981 och vår lokala förening **BKF** blev aktivare. Nu började många här nere spela pbm dippy. Så många faktiskt att vi för varje rikskampanj som startades i **TBB**, fick dra igång en lokal Blekingekampanj, detta för att det inte bara skulle bli folk härifrån i de spel som pågick. **Göran Jansson** startade under 1981 ett fanzine med namnet **Herraväide i Europa** som bara innehöll lokala spel. 3 Kampanjer startades innan tidningen lades ned i början på 1982.

I nummer 18 av **TBB** skrev jag en konventsrapport från **Gothcon** 1981 som blev mycket läst runt om i landet. Detta nummer bildade mall för hur mitt fanzine senare skulle komma att se ut. Nästan inga artiklar alls, bara hobbynyheter, brev från läsarna, konventsrapporter och rapporter från lokala spelmöten ja besökt. Tidningen blev återigen mycket populär och nya Diplomacy startades i vart eller varannat nummer. Antalet aktiva svenskar ökade nu snabbt. **TBB** var nu en skvallertidning som skämtsamt beskrev vad läsarna sysslade med på konvent och spelmöten. Fortfarande spelade jag fotboll och hade egentligen inte tid att ge ut den, men på något sätt levde **TBB** vidare.

I början på 1982 kände vi oss mogna att arrangera ett litet konvent i Blekinge. Det gick under namnet **SYDKON-82** (lägg märke till K:et i namnet) och där hölls landets första öppna turnering i Diplomacy. Vi lyckades få ihop 21 spelare i en kvalomgång. 7 spelare gick vidare till en final som vanns av **Bengt Werner** från Höör i Skåne. Vid denna turnering användes för första gången det konventssystem som något missvisande är känt som "Gothconsystemet". Detta system konstruerades jag 1982 inför den turnering vi höll på vårt konvent. Detta system har sina nackdelar. Bland annat är

speltiden på 7 år för kort. Dessutom fungerar det bäst om det är 3 till 5 bord i kvalet i en turnering. Jag gjorde systemet med tanke på att det på den tiden var svårt att få ihop 49 spelare till Diplomacy på ett konvent.

Några månader senare flyttade jag återigen till Göteborg. Under påsken 1982 arrangerade jag en turnering i Diplomacy på Gothcon. Det kom 28 spelare till start och turneringen vanns av en dansk vid namn **Erik Swiatek** från Köpenhamn. Tydligt har sedan mitt konventssystem levit kvar och är numera lite felaktigt känt som "Gothconssystemet". Detta konvent hade det goda med sig att jag fick kontakt med ännu fler spelare och flera nya kampanjer kunde snabbt startas i **TBB**. Tyvärr var dock min civila situation sådan att jag jobbad skift på Volvo, det tillsammans med att jag i Göteborg inte hade tillgång till en snabb och billig kopiering blev tyvärr dödsstöten för mitt fanzine. Just när den verkliga expansionen postspelandet i Sverige skulle kunnat starta. Mina försök att få någon annan att fortsätta utgivningen av tidningen blev resultatlösa. Så under stor saknad försvann **TBB** in i glömskan. I ett anfall av nostalgi återkom den under 1988 men mötte inget större gensvar och försvann igen. Inte förrän i september 1992 skulle den återkomma. Och nu har jag för första gången sedan de allra första numren av tidningen faktiskt tid att ge ut den, den här gången verkar intresset för **TBB** vara enormt. Jag får just nu in en anmälan om dagen till nya dippykampanjer!

Detta var historien om **The Blatic Battler**. Dessutom tänkte jag berätta lite om vad som annars skiljer hobbyn då och nu. Framförallt är det att nu finns det så oerhört många fler spelare i landet. I stort sett varje samhälle finns en lokal spelklubb, i början av 80-talet var många tvingade att resa långt om de ville spela ftf (face-to-face) med andra. En förening vid namn **CSS** (Conflict Simulation Sweden) hade medlemmar över hela landet. Den hade väl en ställning ungefär motsvarande den som **Sverok** har idag. Det diskuterades ibland om **CSS** skulle ombildas till riksförbund eller inte. Så skedde aldrig och idag finns **CSS** fortfarande kvar, numera mest som en Stockholmsförening.

De som spelade Diplomacy per post då var i många fall egentligen mer intresserade av andra typer av spel, men

såg postspelandet som ett roligt sätt att komma i kontakt med fler spelare. Jag skulle tro att de som var aktiva då i genomsnitt var bättre spelare om man ser till deras totala spelande, men nog kunde betydligt mindre om strategi och taktik i själva spelet Diplomacy än vad dagens generation kan. Jag är faktiskt imponerad av den höga standard de artiklar som skrivs om postdippy håller i svenska fanzines idag.

Andra saker som skiljer sig är markant är exempelvis pressen. I dagens tidningar tycker jag den är väl "seriös" och tråkig. I gamla **TBB** fanns det massor av rolig svart press. Själva författandet av denna nidpress om de andra spelarna var spelets höjdpunkt för många. Detta tillsammans med min lättsamma och humoristiska stil i **TBB** gjorde att den tiden spelare nog inte tog spelandet på samma allvar som en del gör nu. Då fanns ju heller inga SM eller Rallyn att tänka på. Jag kan fortfarande ligga och vrida mej i skratt när jag läser gammal press från äldre nummer av **TBB**. Bland de som startat sin litterära bana med att skriva press i mitt fanzine kan jag nämna en viss **Peter Englund** som ju skrivit en icke helt uppmärksammad bok om **Poltava**.

Jag tycker det känns mycket stimulerade att komma tillbaka till denna roliga hobby. Att själv kunna delta i spelandet och inte ensam ha ansvaret för hela postspelandets fortlevnad hängade över sina axlar är positivt. Det blir mer intressant när man har flera andra fanzines att jämföra sig med. Vi får väl se om jag lyckas bevisa att gammal är äldst och kan sätta alla uppkomlingar på plats eller inte!



Smurf på er alla blåhudingar! Solen har åter igen gått upp över våra vänner smurfernas värld.  
Den här gången har jag lyckats låta bli att spilla förfriskningar över kartan, alla har skickat in sina drag i tid, fåglarna kvittrar och allt är frid och fröjd!  
Ingen ville åta sig att spela by 4, kanske inte så konstigt i och för sig, men det spelar ingen roll nu, då Erik Törnkvist passade på att sparka ihjäl den liggande...

Press:

Blåskägg - Alla: Mitt nya telepatinumner är 0500-488920.

Blåskägg - Elvis: Redo än? Men vart?

Blåskägg - "Gammelsmurf": Japp, vi smurfar vidare som smurfiga smurfpolare, eller?

Blåskägg - Imperius Smart: Var nu klyftig och dra tillbaka din trupp vid 12,16. Jag ogillar objudna gäster och har inget Pjöllor att bjuda på, bara blanka svärd och en legion smurfhårsärkar...

Blåskägg-Johan: Take that, yo-wiljə-beast! ..

Elvis - Alla: Smurf för lite smurfig action!

Elvis - Azrael: You're nothing but a hound dog...

Elvis - By 4: Smurf! Smurfigt väder idag...

Elvis - Örnöga: Du ville ha blod?!? Smurfa på!

Storkrapport:

Om förra omgången var en av de fredligare i Örnögas liv, så fick han det å andra sidan mycket bättre den här rundan.

Det började med att en STOR grupp smurfer från Blåskäggs by började marschera förbi Johan. Han hälsade vänligt, och planerade att rekvirera några blå grabbar för ett viktigt uppdrag (eller för att sälja dem till ett zoo, vad vet jag?). Då inträffade det otroliga: smurferna vrålade CHARGE! och anföll Johan med all kraft. De slog och klubbade mot Johans ben, och Johan svarade med att squasha en del under sina fötter, bita huvudet av ett par, slunga iväg en del femtio meter (de landade med ett kraschande ljud, då de inte hade tagit med sig fallskärmar) samt att hota en med våldtäkt (han sprang skrikande från platsen). Tillslut var dock Johan alldeles blodig, och tvingades fly. Han lovade dock att återkomma, men tillsammans med sin polare Heckler&Koch. De få överlevande smurferna hurrade och kastade sten på invaliden.

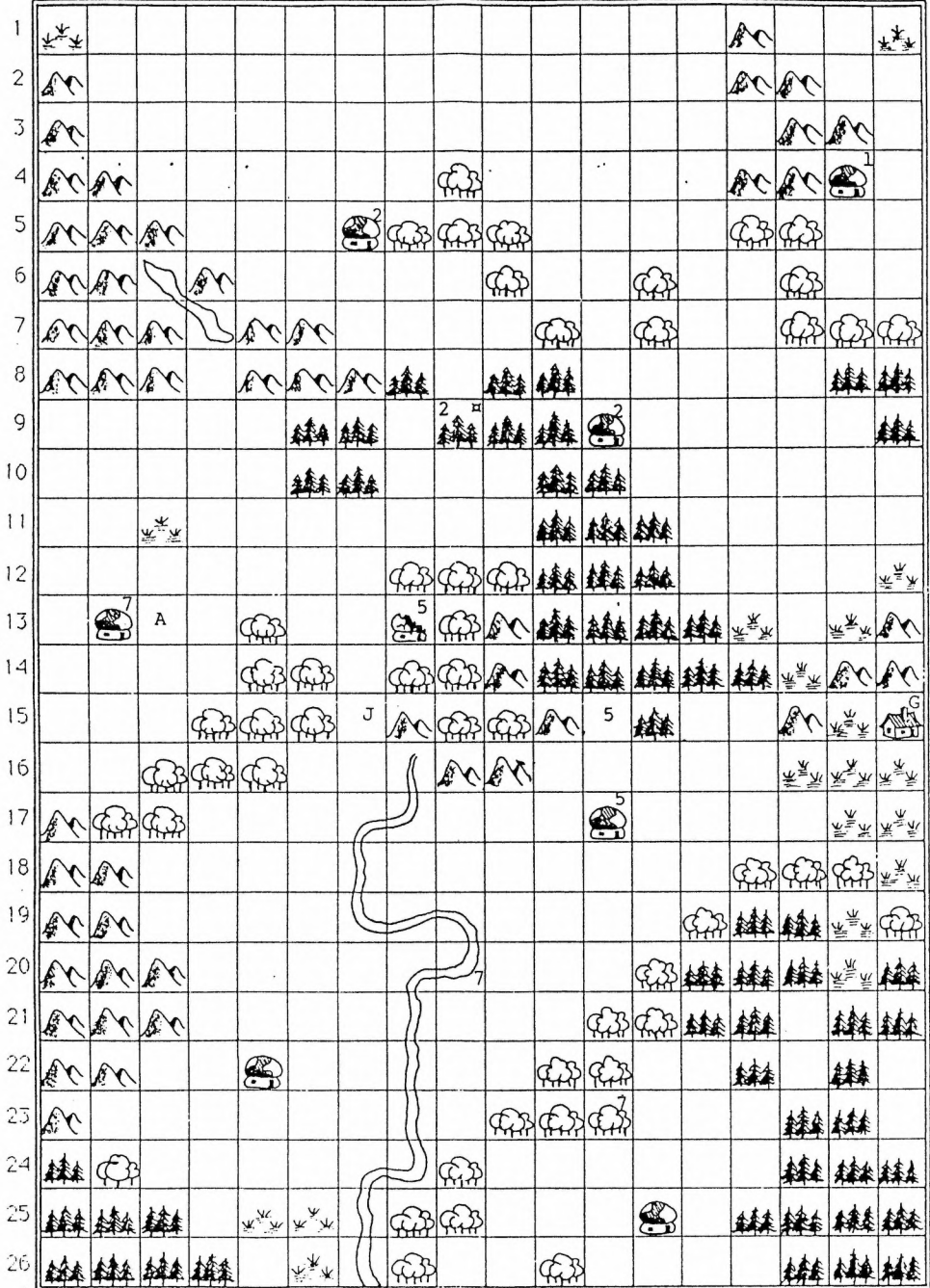
Blåkullas strider var inte slut för det. En styrka från Smurfistan som luftlandsattes förra draget, fick förstärkning med fallskärm detta drag och stormade rakt mot Blåkulla. DET blev en massaker. Blåkullaborna var mångdubbelt fler, och hade dessutom fördelen av att försvara sin befästa by. Inte en Smurfistanare lämnade platsen, och Blåkulla förluster verkar ha varit mycket små.

Men inte var striderna slut för det! Smurfer från Smurftown landade utanför Smurfsala, och anföll sedan byn. Striden blev hård, men Smurfsalasterna saknade ledning då deras "gammel" låg i koma (för mycket festande kan knäcka även den bäste). Detta blev deras fall, även om det inte var många av anfallarna som stod upp när striden var slut. Draget har kännetecknats av heavy losses! Aldrig har så mycket blod flytit i smurfernas historia!

Ja, det var allt för den här gången. 3 down, 3 more to go, innan någon vunnit. Det börjar dra ihop sig! Ciao!

Peter Lindgren  
Kungsgatan 17  
742 31 Östhammar  
0173-17254

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



≡=Utpost

## Diplomacy på Uppcon -92

av Björn von Knorring

Diplomacyturneringen på Uppcon -92 lockade 45 deltagare, vilket jag tycker var klart godkänt då man betänker den höga kvaliteten på spelarna (John Robillard, Henrik Tonkin, Roland Isaksson, Dan Hörning var med bara för att nämna några av höjdarna).

Poängsystemet som användes var nytt och gick ut på att den som först nådde 9 sc eller mer vann, om fler än en uppnådde dfet samtidigt så delade de på segern. Om ingen lyckades med detta så vann de som hade mest sc efter 1909.

Tävlingen blev mycket rafflande och det visade sig att det behövdes två segrar för att vinna turneringen (två bra segrar dessutom, 2 9 sc segrar räckte inte).

Slutställningen blev:

1. Niklas Jansson 2 poäng (19 sc)
2. Karl Stengård 2 poäng (18 sc)
3. Henrik Tonkin 2.5 poäng (20 sc)
4. Dan Hörning 3 poäng (19 sc)
5. Magnus Agervald 3 poäng (18 sc)
6. Tor Nordqvist 3.5 poäng (18 sc)
7. Oskar Kinding 3.5 poäng (17 sc)
- Jacob Nyberg 3.5 poäng (17 sc)

De bästa prestationerna för varje land blev:

- England: Dan Hörning 1 poäng (11 sc)  
Tyskland: Hanz Johansson 1 poäng (9 sc)  
Ryssland: Karl Stengård 1 poäng (9 sc)  
Turkiet: Henrik Tonkin 1 poäng (10 sc)  
Österrike: Magnus Agervald/Paul Nilsson 1.5 poäng (8 sc)  
Italien: Oskar Kinding 1 poäng (9sc)  
Frankrike: Terje Sundberg 1 poäng (10 sc)

Flera av Gränslandets läsare var med i turneringen så ni har säkert intressanta åsikter om systemet.

För de som inte var med kommer här en kort summering av vad systemet innebär.

Spelet blir klart mycket stabbvänligare, det går inte att hålla en pakt särskilt länge, speciellt inte om du tänker vinna ensam.

De var flera som dock inte ville stabba sina allierade utan hellre tog en tvådelad.

I stort sett så blev stabbarna fler vilket jag tycker var trevligt, det är ju trots allt en essentiell del av spelet.

Platsen börjar tryta nu och det börjar bli sent så jag slutar nu. För de som är intresserade av mer debatt kring detta uppmanas ta en prenumeration på MU där detta kommer att diskuteras.

Kommentarer tas givetvis gärna emot i GL brevspalt också.



# Krönika från Kharne - del 9

Gryningsdolkarnas äventyr i engelska KJC's postspel "Quest"

**Resumé:** Gryningsdolkarnas åtta medlemmar, Whizzlewind, Fayal, Tessinia, Graymont, alverna Vilvorin, Tanaquil och Catryona, samt sist (och minst) dvärgen Dunkar Grabbnäve, har blivit fullständigt överhöljda i uppdrag, just nu vandrar man i skytteltrafik mellan Biskot och den lilla byn Aldaran.

"Vi gav oss på nytt av mot Biskot, nu med de två yxorna och ytterligare ett uppdrag i bagaget. Om allt gick väl skulle det här bli en mycket lönande tripp. Vilvorin, Dunkar och Graymont slog ihjäl tiden med att slå ihjäl ett par jätteråttor och skrämra slag på ett par svartnissar. Strax därefter var vi åter i Biskot och sökte upp Asalin. Han tycktes mycket nöjd med de två yxorna och vi fick vår överenskomna ersättning, 3120 guldmynt. Fayals ögon lyste, men mörknade snart när Vilvorin och Dunkar lät pengarna glida ner i sina egna penningpungar, nu fyllda till bristningsgränsen.

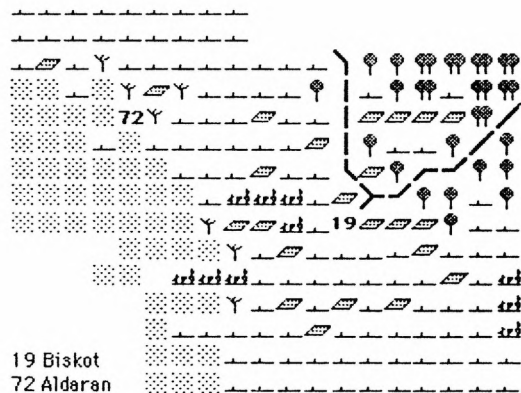
Vi promenerade raskt igenom staden till dess norra delar, där vi snart fann Uhenifrus vapensmedja. Uhenifru själv var inne, och Vilvorin köpte en yxa av honom. Den låg bra i handen och hade fin balans. Vilvorin önskade att det var hans egen. Inte kunde väl Vose, smeden i Aldaran, märka om han använde yxan lite innan han överlämnade den?

Innan vi så gav oss av mot Aldaran igen för att utföra de återstående uppdragen köpte Dunkar ett kortsvärd, han hade tröttnat på sin träpåk och länge kastat beundrande blickar i smyg på Graymonts svärd. Fayal, vår lille tjuv, smet iväg och kom tillbaka med en liten sköld, som han påstod att han köpt billigt. Fan tröt...

Färden till Aldaran blev återigen en enkel historia. Svartnissarna var fortfarande kvar i området och dumma nog att stå ivägen för Dunkars nya svärd. Whizzlewind ägnade uppehållet åt att lära sig en ny formel, Antimagi. "Alltid bra att kunna", mumlade han belåtet medan Dunkar befriade de två svartnissarna från deras miserabla liv. Av någon anledning befriades de även från sitt guld, något som Tessinia inte låtsades se.

Vose stod i dörren till sin smedja och spanade ivrigt efter oss. Han tog glädjestrålade emot yxan som Vilvorin räckte honom och synade den noggrant. Fanns det inte några repor på blade? Vilvorin svalde nervöst, men Vose förklarade sig vara nöjd och betalade oss 1515 guld. De fick han strax tillbaka, eftersom vårt sista uppdrag bestod i att köpa två av hans bågar för vidare transport till Biskot. Vose log när han stoppade de klingande guldmynten i kassan och räckte oss två bågar. Vi började nu få ganska mycket att bära, så vi stannade till vid världshuset och skaffade ett par ryggsäckar åt Dunkar och Tessinia innan vi på nytt gav oss iväg över slätten mot Biskot. Vi kände vägen rätt bra vid det här laget, och nu var det inga som försökte hindra

oss på vår väg. Vårt rykte hade visst börjat spridas bland svartnissar och annat pack! Däremot blev vi upphugna av en spenslig alv från Aldaran. Även han hade visst hört talas om oss, och bad enträget om att få följa med oss. Det framkom att han hette Gilfin och var något av en tjuv, så vi var lite tveksamma. Tessinia tyckte att vi hade nog problem med Fayal, men till slut fick han följa med under förutsättning att han höll sig i skinnet.



19 Biskot  
72 Aldaran

Så var vi åter i Biskot, men nu hade vi sett det mesta av vad staden hade att bjuda och vi ville inte stanna längre än nödvändigt. Vi sålde de två bågarna till Ebaus, som nästan glömt bort att han beställt dem, och vi kunde inkassera 3090 guld. Våra uppdrag hade gått över förväntan, vi hade nu 4708 guld och även sedan vi betalt vår skuld på 1200 skulle vi vara ganska välbärgade!"

## Klurigheter från Kharne - del 2

Tips för de som spelar i engelska K.J.C.'s postspel "Quest"

Jajemansen, nu är jag tillbaka ifrån Island, och under tiden har Gryningsdolkarna samlat på sig ett par "catch-up turns". Det var emellertid inte det jag skulle skriva om den här gången, nej här kommer istället lite tips för den som ger sig in i vimlet i någon av Kharne's städer.

Städerna på Kharne indelas i tre storlekar; City, Town och Village. Towns och Villages har bara en stadskärna, medan Cities har upp till fem stadsdelar. Under de senaste dragen har K.J.C börjat skriva ut stadsnumret på den karta man ser, vilket betyder att man vet vilken stad (eller åtminstone stadens nummer) man har framför sig redan innan man går in i den. Tidigare fick man först gå in i staden för att få reda på var man var. Det kanske var mer realistiskt, men det nya systemet är tidsbesparande!

Förutom att de tre stadstyperna har olika symboler på kartan så kan man enkelt lista ut hur stor en stad är bara med hjälp av dess nummer. Nummer 1-20 är Cities, 21-60 är Towns och 61-140 är Villages. Fördelningen är alltså 20-40-80.

Villages och Towns ger sällan några problem, eftersom man får en förteckning över de affärer och inrättningar som finns i staden när man slutar sitt drag i den. Det kan emellertid finnas gömda platser i staden, som man kan hitta om man går med låg hastighet och gör en "I 0"-order i staden. Cities är lite värre, eftersom man bara får en förteckning över vad som finns i den stadsdelen som man avslutar sitt drag i. För att få en fullständig lista på vad som finns i en stad med fem delar måste man alltså tillbringa hela fem drag i staden och avsluta varje drag i en ny del. Och då har jag ändå inte räknat med eventuella dolda platser! Mitt första tips är därför att alltid göra en "I 0"-order när man kommer in i en stad. Man får då en förteckning över alla spelargrupper som befinner sig i staden, därpå skriver man ett brev till dem och ber om att byta information om platserna i staden. De flesta Quest-spelare går villigt med på detta.

När man väl vet i vilka stadsdelar de olika affärerna ligger bör man jämföra priserna. Man kan tjäna hundratals guld bara på att gå till rätt affär! I Biskot (19) tar till exempel en affär 668 guld för en ringbrynja, medans en annan affär i en annan stadsdel tar hela 746 guld för samma rustning!

När man förflyttar sig inom en stad kan man använda sig av "L"-ordern. Det är dock onödigt att först göra t.ex. "L 1" för att komma till norra stadsdelen, och sedan en "B"-order för att göra sitt inköp. Vet gruppen vad affären har för nummer så räcker det med enbart "B"-ordern, så hittar gruppen automatiskt rätt stadsdel! (De måste alltså varit i stadsdelen någon gång tidigare, så att de vet vad som finns där).

Just detta att olika affärer har olika priser fick mig att begå ett stort misstag i förra draget. Jag trodde att man kanske kunde tjäna pengar genom att köpa ett föremål billigt och sälja det dyrt i en annan affär. Tji fick jag! Jag köpte en ringbrynja för 668 guld, gav den till en karaktär med hög karisma (dessa lär kunna få bättre pris när de handlar) och sålde den till den dyra affären. Det visade sig dock att jag bara fick 315 guld för den! Där förlorade jag alltså 353 guldmynt. Finns det ingen ångervecka???

De flesta känner väl till att den karaktär som köper något inte behöver inneha hela summan själv, de andra i gruppen lånar så gärna ut pengar. Tyvärr gäller inte det samma när man betalar tillbaka ett lån. Jag skulle betala tillbaka det lån på 1200 guld som jag tog för några drag sedan. Lån betalas med "G"-ordern, och inte med "H" eftersom det rör sig om pengar och inte föremål. Jag gjorde alltså en "G 5 30 1200"-order (karaktär 5 ger 1200 guld till affär 30), men eftersom Tessinia (karaktär 5) bara hade 446 guld betalades inte hela skulden! Jag måste alltså göra ett "G"-drag till, suck och dubbelsuck! Tur i oturen att jag inte har lämnat staden, annars skulle jag behöva gå tillbaka igen.

De av er som inte varit inne i städer på ett tag kanske missat att priserna för resor har fallit kraftigt. Som ett exempel kan man nu resa Biskot - New Qyl för 15 guld per person, Biskot - Liston för 19 och Biskot - Urtbo för 28 guld. Det är knappast en tillfällighet att avstånden till dessa tre städer är 15, 19 respektive 28 rutor. Priset är alltså ett bra riktmärke på hur långt det är mellan resmålen! Jag erbjöds nyligen ett uppdrag att resa från Biskot till New Qyl och tillbaka till en belöning av 40 guld per person. Teoretiskt skulle jag alltså med fyra order (anta uppdraget, resa till New Qyl, resa tillbaka och avsluta uppdraget) kunna tjäna 10 guld per person. Tyvärr faller det på att det inte finns någon returresa från New Qyl till Biskot, så se upp med hur ni reser. Ni kanske får gå tillbaka. . .

Städer är också de enda ställena där man kan rekrytera nya gruppmedlemmar. Det är emellertid ingen idé att erbjuda mindre än 50 guld, då får man inget napp. K.J.C. är på gång att programmera in en rutin som gör att man kan anställa riktigt bra rekryter om man bara är beredd att betala tillräckligt mycket. Det skall bli intressant att se hur mycket det innebär. . .

Något som K.J.C. redan HAR plockat in är stadsvakter som gör det mycket svårare att stjäla och råna i städerna. Det tycks som om många grupper tyckt att det varit ett bra sätt att dryga ut reskassan på, och hittills har det inte blivit värre följder än att man flydde från platsen om man blev upptäckt. Nu lär det stunda värre tider för alla tjuvar. Detta är dock ingenting jag känner till särskilt bra eftersom Gryningsdolkarna aldrig stulit pengar från någon spelargrupp eller affär. Det skall också bli möjligt att snatta åt sig föremål i butikerna och inte bara pengar. Quest utvecklas hela tiden till ett mer och mer komplett postspel!

## JÄGERSRO Omg 10

Till att börja med skall jag presentera spelet för alla nya läsare:

**Jägersro** är ett postspel baserat på ALGA-spelet med samma namn, i vilket spelarna sköter varsitt stall, som köper och säljer hästar vilka skall delta i kapplöpningarna. Vidare äger de rätt att satsa pengar på totalisatorn.

Över till spelrapporten:

Tyvärr låg förra deadline mitt i en tolvdagarsperiod under vilken jag endast var hemma sporadiskt, varför jag inte hade möjlighet att hinna skriva iordning rapporten då. Detta hoppas jag inte kommer att behöva upprepas någon mer gång.

### Lopp 1: 2-åringarnas Derby

"Naturligtvis är detta ett visst lopp med enbart nya hästar. Det hade också avspeglats på toton då hela 7400 SEK hade satsats på sammanlagt tio olika hästar. Favoriter var **Sayonara**, **Egopåg** och **Tracy Lords** vilka alla hade fått insatser på 1200 SEK. Loppets inledning var väldigt jämn och först efter första kurvan gick det att urskilja en ledare: **Sleeping Star**. Han fick inte glädja sig åt ledningen speciellt länge då **Rincewind** drog upp ett ohyggligt tempo och fick med sig **Siberian Express II**. De låg lika ända in på upploppet där Rincewind slutligen lyckades dra ifrån och gå först in i mål. Tvåa blev **Dandelion** som smet förbi en snabbt tröttnande Siberian Express II, som dock lyckades hålla undan för Egopåg."

*H. Est*

Toto: 61 (Rincewind): Insatser: 300 (Stall 6). Vinst: 7400 (insats) + 4000 (i potten) = 11400

Resultat: 1. Rincewind (6) 3' ; 2. Dandelion (7) 2' ; 3. Siberian Express II (2) 1' ; 4. Egopåg (4) 500

### Anmälningslistor:

#### Lopp 2: FÖR ALLA HÄSTAR

11. Fux (4 år, 1 vinst), 12. The Real Sweet Sue (5,3), 13. Skuggfaxe (3,1); 21. Siberian Express II (2), 22. Vostok (5), 23. Back To Siberia (3,3); 31. Black Lusts (5), 32. Black Dragon (5), 33. Dark Woman (4); 41. Micke Tilt (4), 42. Egopåg (2); 51. Piper Cub (2), 52. Piper Arrow (3); 61. Rincewind (2,1), 62. Twoflower (2); 71. Sunray (5), 72. Heart of Gold (2), 73. Yellow Peril (4); 81. Sleeping Star (2), 82. Golden Star (4); 91. Ginger Lynn (3), 92. Kasha (4), 93. Tracy Lords (2)

#### Lopp 3: FÖR 3-ÅRINGAR OCH ÄLDRE HÄSTAR (3-åringar får handicap)

11. Skuggfaxe (3,1), 12. Sweet Saviour (3), 13. The Real Sweet Sue (5,3); 21. Pirates Dream (3), 22. Månglans (4), 23. Back To Siberia (3,3); 31. Queen of Black (3), 32. Black Lusts (5), 33. Black Goblin (3); 41. Micke Tilt (4); 51. Piper Arrow (3); 61. Nijel the Destroyer (3); 71. Golden Glider (5,1), 72. Golden Hurricane (4), 73. Yellow Streak (3); 81. Pretty Star (3); 91. Ginger Lynn (3), 92. Kasha (4)

Toto: Inga pengar i vinstpotten.

Nya lopp att anmäla till:

Lopp 4: 3-ÅRINGARNAS GRAND PRIX. Endast för 3-åringar. Anm. avgift:

1000 SEK. Priser: 10000-7500-5000-3500-2000

Lopp 5: FÖR ALLA HÄSTAR (2 varv). Handicap: Hästar som ej vunnit startar 3

steg framför de övriga. Avgift: 1000 SEK. Priser: 7000-4000-2500-1000

### Auktion:

Nr	Namn	Stall	Pris
1.	Ultra-Rapid	5	4100
2.	Argos	2	5100
3.	Lill-Pelle	9	2000

### Nya hästar på auktion:

Nr	Namn	Ålder	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	VärdePoäng
4.	Mach II	4	6	5	5	3	3	3	3	2	2	2	4	5	5000 43
5.	Temora	3	4	4	3	2	3	5	3	2	2	2	4	2	3000 36
6.	Lokomotiv-K* 3		3	5	2	2	3	1	2	4	4	3	3	4	3000 36

\* Hela namnet är Lokomotiv-Konkret

### Status för stallen:

- Eternal Equestrians** (Dan Hörning, Box 25006, 100 23 Stockholm, 08-6566783)  
11 Hästar, 39300 SEK, 0 vinster
- Siberia Hotshots** (Anton Palfi, Box 25, 374 03 Trensum, 0454-61494)  
7 Hästar, 51900 SEK, 0 vinster
- Black Goblin Stable** (Erik Törnkvist, Axtorp 4450, 260 80 Munka Ljungby, 0431-30822)  
8 Hästar, 5800 SEK, 0 vinster
- Otto Talls Stall AB** (Christer Carlsson, Snäppv. 64, 746 33 Bålsta, 0171-57354)  
2 Hästar, 6500 SEK, 0 vinster
- Flygare** (Ingemar Eriksson, Champinjonv 6, 611 63 Nyköping, 0155-210309)  
3 Hästar, 4000 SEK, 0 vinster
- Morpork Sunshine Sanctuary** (Olov Liljeborg, Sernandersv 1-735, 752 61 Uppsala)  
3 Hästar, 21500 SEK, 1 vinst
- Währner** (Jesper Währner, Föllingebacken 33, 163 65 Spånga, 08-7616673)  
8 Hästar, 25800 SEK, 0 vinster
- AB Star Trav** (Tomas Larsson, Skogsv. 4, 293 73 Jämshög, 0454-46868)  
3 Hästar, 24100 SEK, 0 vinster
- Hallick Stables** (Niklas Jansson, Kvarng. 11B, 777 34 Smedjebacken, 0240-71718 (?))  
4 Hästar, 19400 SEK, 0 vinster

### Press:

**Eternal Equestrians - Star Trav:** Ok. Varsågod, här är 20000. Använd nu inte allt på öl! :)

**Eternal Equestrians - Hallick Stables:** Här är 20000 som tack för att vi fick gästa ert "stall". Det var angenämt att "rida" era "hästar"...

**Eternal Equestrians - Björn:** Kunde man möjligtvis få se en lista på alla säsongens lopp eller beslutas de efter hand?

**Björn - Eternal Equestrians & Alla:** Det går bra, den finns i slutet. Det är förresten samma lopp som förra säsongen med något justerade prissummor. Det kan vara bra att alla får se vilka lopp som komma skall.

**Siberia Hotshots - Eternal:** OK!

**Siberia Hotshots - Alla nya stall:** Lycka till, He He

**Siberia Hotshots - Star Trav:** Tror du att du får något av den snåljäpen?

**Anton - SL:** Nej, det var inget fel på dina papper, jag ber om ursäkt för x-trajobbet.

**SL - Anton:** Tack. Din idé om finansbolag låter OK. Skall du hålla i det? (Vilket jag antar att du skall) I så fall är det OK. Gör reklam. Observera att bolaget måste ha kapital (du kan använda ditt stalls pengar till det).

**Black Goblin Stable - Hallick Stable:** Vad tar dina "arbetare" för en natt? Ha Ha Ha

**Black Goblin Stable - Eternal Equestrians:** Oj, tack för pengarna! De har jag använt väl - genom att investera i

några nya hästar... Jag hoppas jag någongång kan återgälda din givmildhet på något vis...

**Björn - Black Goblin Stable:** En natt hos Hallick Stable, kanske? :)

**Black Goblin Stable - Alla:** Vår nya 5-åring: Black Lusts, blir farlig...

**Flygare - Hallick Stable:** Det talas om korsbefruktning mellan stallen. Vad sägs om följande: " The Flying Whore" e Piper Arrow u Tracy Lords. Vilken stam!

**Flygare - SL:** Bra att du startar Energi. Kanske några av mina hästskojskollegor ställer upp också?!

**Dandelion - Alla:** Nu jäklar skall här springas!

**Jesper - Alla:** Va! Jag har fått en talande häst! Det hade man aldrig kunnat tro. Är nån intresserad av att köpa den för en hutlöst massa pengar?

**Star Trav - Alla:** Detta drag sved i plånboken men akta er.

**Star Trav - Eternal Equestrians / Siberian Express:** Akta er, Golden Star blir säsongens häst.

**Travinspektionen - Otto Tall:** Är det sant att era hästar är uppfödda på Tallbarsté?

**Scan - Morpork:** Var är allt hästkött vi har blivit lovade?

**SL-ALLA:** 1. Ni kan göra konditionella anmälningar (dvs anmäla hästar som ni bjuder på till auktionen, anmäla reservhästar ifall en häst skulle vinna och bli diskvalificerad från lopp för hästar som ej vunnit o s v. Dock EJ anmäla hästar beroende på vad andra stall gör.)  
2. Bud under halva värdet på auktionshästarna ändras till minimipriset (halva värdet). Däremot finns inget max-pris.  
3. Om någon undrar så skrivs press i stallordning, men (t ex som ovan Travinspektionen och Scan) viss press skrivs sist i slumpmässig ordning. Press skriven av Björn el. SL kommer från mig och är reserverad, liksom stallnamnen och spelarnas namn.  
4. Jag hoppas träffa flera av er på Borås Spelkonvent (Tinufsia Jubileea) 10 (och då skall jag ha revansch, Niklas, senast jag spelade på Borås Spelkonvent blev jag trea!)

#### Lopp i Jägersro

1. TVÅÅRINGARNAS DERBY
2. FÖR ALLA HÄSTAR
3. FÖR 3-ÅRINGAR OCH ÄLDRE HÄSTAR
4. TREÅRINGARNAS GRAND PRIX
5. FÖR ALLA HÄSTAR (2 v)
6. FYRÅRINGARNAS DERBY (2 v)
7. FÖR HÄSTAR SOM EJ VUNNIT
8. FÖR ALLA HÄSTAR
9. GRAND PRIX. För hästar som har vunnit (2 v)
10. FÖR ALLA HÄSTAR (2 v)
11. FEMÅRINGARNAS STORA PRIS
12. FÖR HÄSTAR SOM EJ VUNNIT (2 v)
13. GRAND PRIX II. Finalloppet (3 v)

Väl mött nästa gång:

Björn Westling  
Våglängdsg. 35  
502 46 Borås  
033-135688, (Skola: 0321-91011)



## Diplomacy per post

av Björn von Knorring

Diplomacy per post är en av de snabbast växande delarna av den svenska spelhobbyn idag.

Det startar hela tiden nya Diplomacypartier i de olika postspelsfansinerna och intresset för Diplomacy ökar som en följd av det.

Hur gör man då när man spelar Diplomacy per post?

Det är väldigt enkelt eftersom man även i ansikte mot ansikte diplomacy (a-m-a) skriver ner sina order så innebär inte det någon skillnad. Man skickar sedan in sina drag till en moderator som modererar partiet alltså gör förflyttningarna och sammanställer sedan en dragrapport d v s sätter ut enheterna på en karta som spelarna sedan får. Antingen genom ett löst blad om kampanjen körs fristående eller som en sida om den är en del i ett fansin.

Spelarna får sedan diplomater med varandra antingen via brev eller telefon eller på något annat sätt och sedan skickar de in nya drag till moderatorn.

Varför spelar man per post egentligen?

Här finns det antagligen lika många svar som det finns deltagare men de viktigaste är antagligen:

-Det finns inte alltid Diplomacyintresserade i närheten av där man bor.

-Det är svårt att få ihop 7 personer på ett ställe den tid som krävs, ofta 2 kvällar för ett helt parti.

-Att spela per post ger en helt annan dimension av spelet. Möjligheten att baktala varandra, skicka falska brev o dyl ökar astronomiskt. Det finns vissa som hävdar att Diplomacy är ett spel som bör spelas endast per post, för att komma till sin rätt.

-Det är en rolig omväxling att få dragrapporten i brevlådan istället för räkningar och reklam.

Är det svårt att komma igång med att spela?

Nej det är det inte. Man lär sig väldigt fort och har man aldrig spelat Diplomacy förut är postspelsDiplomacy nog det bästa sättet att börja eftersom man har tid att slå i reglerna så man är säker på att man gör rätt o s v.

Ok, nu vill jag spela. Hur gör jag?

Enklast är att du uppsöker något fansin som har Diplomacy på väntelistan och skickar in pengar för en prenumeration och anmäler ditt intresse för att vara med och spela Diplomacy.

Välkommen in i en ny del av spelhobbyn.

# The TWILIGHT CASINO

.... Rien ne va plus!...  
...Och kulan stannar på...  
...nummer **26** !!!

Och så här klarade sig nattens playboys:

	Satsade	Vann	Poäng
Magnus Lundgren	10	20	2.0
Dan Lindman	17	20	1.2
Niklas Jansson	10	6	0.6
Erik Törnkvist	21	12	0.6
Mattias Engelbrand	10	4	0.4
Jonas Nelson	12	4	0.3
Daniel Lundgren	4	0	-
Erik Lindblom	4	0	-
Tomas Larsson	10	0	-
Dan Hörning	10	0	-
John Robillard	10	0	-
Joakim Spångberg	10	0	-

Bankens balans (+243) +128 - 66 = + 305

Nummer som varit: 17, 33, 0, 7, 28, 26

Bäst gick det för Magnus Lundgren som satsade på Andra Vertikalen (V2). Förutom honom och Dan Lindman så gick övriga spelare med förlust.

## Spelhajarnas Maratontabell

Förmögenhet (Ecú)

Henrik Alpsten	63
Dan Lindman	33
Jonas Nelson	30
Morgan Johansson	22
Magnus Lundgren	20
Tor Tolander	17
Tron Nerbo	16
Jonas Bergsten	12
Erik Törnkvist	12
Alla andra	10
Per Wetterstrand	6
Niklas Jansson	6
Mattias Engelbrand	4
Lenni Tolander	2

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

- 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)

Y = Vertikal

# NYHETER & ANNONSER

## SPEED CIRCUIT

Ett racingspel med verklig körkänsla! Beställ regler nu så får du PBM-fanzinet Emperor #3 på köpet. Skicka 10:- i ett kuvert eller postgiro 898154-0 till WOM Games, Champinjonv. 6, 611 63 Nyköping.

## TAZH

Prova på ett äkta SERIE-fanzine! Köp TAZH nr 3, 8 kr på Pg. 485 02 58 - 7, Erik Törnkvist eller kontakta: Erik Törnkvist, Axtorp 4450, 260 80 Munka Ljungby. Tel. 0431 - 30822. Köp denna historiska publikation nu - innan det blir för sent!

## TROLLS BOTTOM

Spel 2 har börjat men har platser över. För att få spela rollen som ett grymt troll skicka 10 kr (för start-up och 2 första dragen) till: S.P.P., Box 294, 731 26 Köping eller Pg. 629 90 62 - 7 (R. Rysström). Obs! På engelska!

## SÄLJES

Koplett Sqaut armé till Space Marine. Figs. för mer än 150 stands, 9 Gyrocopters, 1 Gunship och 1 Megacanon. Dessutom regler, färger, m.m. Vrakpris: 500:-. Ring Jakob Wallgen på Tel.: 656 65 06.

## DIPLOMACY YEARBOOK

Sean Derrick publicerar Diplomacy Yearbook 1992 i mitten av november. Han tar emot beställningar och priset är SEK 25 inklusive porto. För att underlätta beställningar kan jag tänka mig att fungera som samordnare, därför kan intresserade skicka beställningar till mig. Diplomacy Yearbook innehåller mest statistik, som tex resultat från en massa turneringar över hela världen under de senaste 10 åren. Dessutom artiklar med analyser av en del resultat, samt kanske en del annat material. Jag vill ha beställningarna senast den 3:e November. Per Westling, c/o Lindh, Drabantg 11, 583 46 Linköping.

## EUROPAMÄSTERSKAP I DIP

Under 1993 hålls det första europeiska Diplomacymästerskapet, i Paris, troligen i September 1993. Hur ställer sig hobbyn till att arrangera ett sådant europeiskt mästerskap 1995, kanske i samband med ett svenskt DipCon? Och om vi skulle hålla en världs-Diplomacy-kongress längre fram (1998?) blir det en bra övning. Om någon har synpunkter om detta skriv till Lepanto 4-ever eller Mu. Per Westling

## LIVE

I Västeråstrakten, arrangeras ett Live den 23-35 Oktober av MASK. Ring David på 021-332711, eller Stefan på 021-356077 för med Info.

## SLUMPEN

Ett nytt rollspelsfanzin som nu har kommit ut med sitt tredje nummer. Den är på 34 A4 sidor och kostar 10:-. En hel del av artiklarna är riktigt bra! Rekommenderas. Skriv till: Jessica Carlsson, Snäppv. 64, 746 33 Bålsta.

## SVEROK VS RAPPORT (0-1)

SVEROKs anmälan av ett Rapportinslag om Kult till Radionämnden fick avslag. Radionämndens motivering finns att läsa i senaste Signalen från SVEROK (Pg. 72 69 51 - 7 (40:-) för prenumeration).

## D.E.G. 1992

Spelkonvent i Degerfors den 27-29 November. För mer info. (och broschyr) ring: Mikael Brunke: 0586 - 437 64.

## VÄNTELISTA

### GLADIATORSPELN

SL: Erik Lindblom, Västrahult, 577 92 Hultsfred, Tel: 0495-60361.  
- Skicka in drag! Det går bra att skicka in dragen till Roland, men då senast en vecka innan deadline för "Alla spel".

### 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, senast en vecka innan deadline för "Alla spel".

### ARAB - DIPLOMACY

SL: Roland.  
- Stängd! Reserver: Dan Höming, Mattias Engelbrand, Olov Liljeborg, John Robillard, Niklas Jansson, Oskar Kinding, Martin Brodén, Tomas Larsson, Hanz Johansson.

### SMURF - POSTSPELET

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

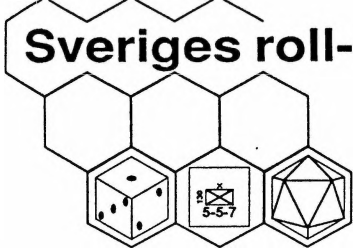
### JÄGERSRO

SL: Björn Westling, Våglångdsv. 35, 502 46 Borås, 033 - 135688.  
- Stängd! Om du vill stå på väntelista kontakta Björn.

### THE TWILIGHT CASINO

SL: Roland.  
- Alla kan skicka in var och hur mycket man satsar.

# Sveriges roll- och konfliktspelesförbund,



SVEROK, är ett riksförbund av och för spelföreningar i Sverige. Förbundet hade i mitten av juli 1992 nästan 6500 medlemmar i 205 föreningar spridda över hela landet. De flesta föreningarna är mindre klubbar med mellan 5 och 25 medlemmar. Medlemmarnas ålder varierar från 10 år och uppåt. Flertalet är mellan 14 och 25 år.

SVEROK är öppet för alla sorters spelföreningar, vare sig de sysslar med rollspel, konfliktspel, datorspel, sällskapsspel, levande rollspel, postspel, luffarschack eller andra spel. Varje förening är självstyrande och dess medlemmar bestämmer själva över föreningens verksamhet och ekonomi.

SVEROK arbetar för att spelföreningar ska få mer resurser och för att hobbyn ska få ökad status. Förbundet ska också göra det lättare för spelare att nå varandra, t ex genom adresser till föreningar och genom att hjälpa till att bilda nya föreningar.

SVEROK är ett av Statens Ungdomsråds erkända ungdomsriksförbund. Det betyder att anslutna föreningar får aktivitetsbidrag från förbundet, och, i de allra flesta fall, också från sin hemkommun.

Förbundets föreningar får också tidningen "Signaler från SVEROK", entrérabatter på många av landets spelkonvent och andra förmåner. Även utan att vara medlem kan du prenumerera på "Signaler". Betala 40 kr på postgiro 72 69 51 - 7, betalningsmottagare SVEROK, så får du den till självkostnadspris, dvs 8 - 10 nummer. Glöm inte att skriva ditt namn och din adress, så att vi får veta vart den ska skickas.

Det är självklart gratis att vara medlem i SVEROK.

✂ Klipp till, kopiera eller skriv av!

Jag vill ha mer information om SVEROK. Skicka mig:

(skriv tydligt - texta!)

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Hjälp med att bilda en mindre klubb.    | <input type="checkbox"/> Anmälningsblankett till SVEROK |
| <input type="checkbox"/> Hjälp med att bilda en större förening. |   |
| <input type="checkbox"/> Information om förmåner i SVEROK.       | <input type="checkbox"/> Förbundets stadgar.            |

ev förening: .....

namn: .....

adress: .....

postnr: ..... postadress: .....

telefonnummer: ..... — .....

Denna talong skickar du till SVEROK, Box 300, 751 05 Uppsala

Du kan också ringa vår telefonsvarare: 018 - 22 75 13

# STRATEGI & FANTASI

Aschebergsgatan 19  
411 27 Göteborg  
Telefon: 031-7742225



## Öppettider

Mån- Fre: 13.00-18.00

Lördag: 12.00-15.00

Söndag: STÄNGT

## Sveriges Billigaste Butik?

PRISEXEMPEL:

WH 40K = 149Kr  
WH Fantasy RPG = 149Kr  
Blood Bowl = 299Kr  
Space Marine = 299Kr  
Adv. Squad Leader = 279Kr  
Beyond Valor (ASL) = 219Kr

AD&D Players HB = 109Kr  
AD&D DM's Guide = 99Kr  
Cyberpunk 2020 RPG = 109Kr  
Rolemaster RPG = 209Kr  
Mythus Fantasy RPG = 139Kr  
Call of Cthulhu 5th Ed. = 119Kr

Civilization = 209Kr  
Longest Day = 469Kr  
Harpoon = 129Kr  
Fire in the East = 329Kr  
Diplomacy = 139Kr  
Junta = 139Kr

# VÄLKOMMEN!

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](mailto:info@sverok.se)