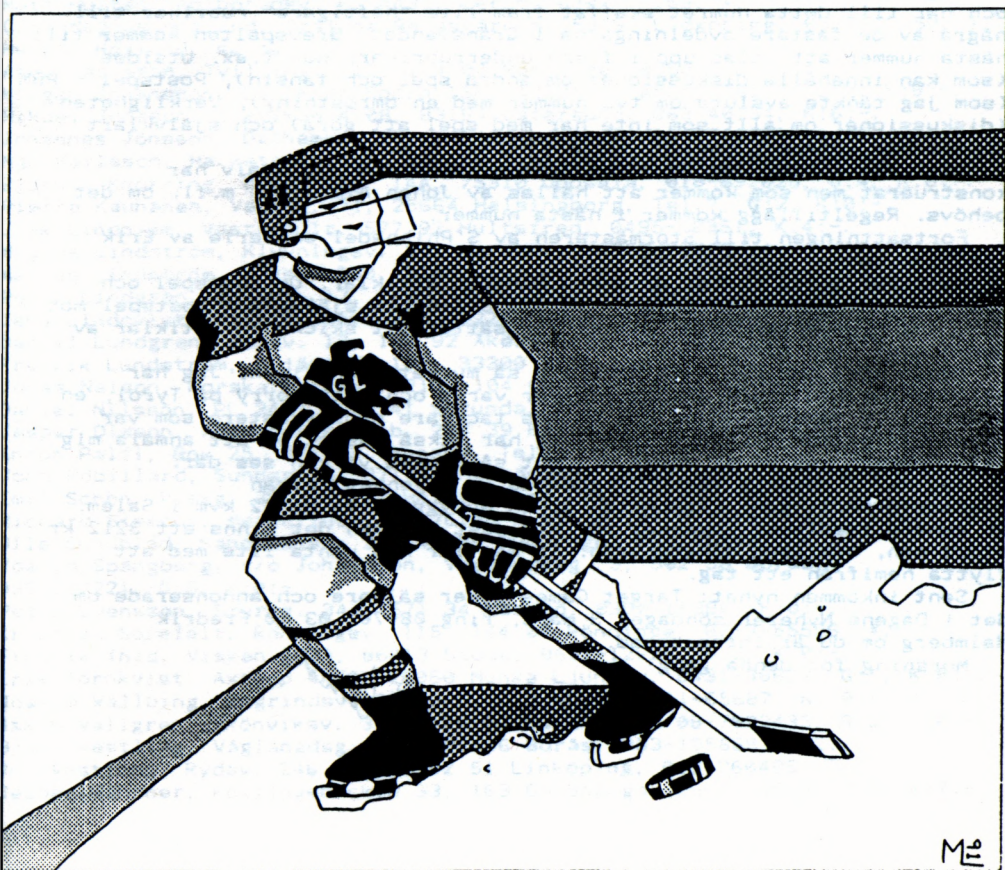




NR.5 MARS NR.3 1991



M  
176

GRÄNSLANDET är ett fansin för Postspels intresserade. Fansinet kommer ut ungefär en gång i månaden och kostar (tolv) kronor. Adressen är: GRÄNSLANDET, c/o Roland Isaksson, Tvillingv.13, 144 00 Rönninge och tel.nr.: 0753-55316. Postgiro till Roland Isaksson: 690427-0359.

Framsidan är tecknad av: Magnus Lindström.  
Övriga illustrationer: Jonas Nelson, Erik Lindblom, Magnus Lindström, Peter Svensson och Erik Törnkvist.

DEADLINE för nästa nummer: Ishockey: 18 Mars.  
Övriga spel: 22 Mars.  
Spelledarna och övrigt: 27 Mars.

## LEDARIN

HJÄLP!!! Att växa från 24 sidor till 44! är chockerande. Men jag väntar mig inte att vi ska vara lika duktiga till nästa nummer.

Jag har bestämt mig för att behålla namnet Brevspalten på den samma och har till detta numret skaffat fram lite "häftigare" rubriker till några av de fastare avdelningarna i Gränslandet. Brevspalten kommer till nästa nummer att delas upp i flera underrubriker, som t.ex. Utsides (som kan innehålla diskussioner om andra spel och fansin), Postspel - PBM (som jag tänkte avsluta om två nummer med en omröstning), Verkligheten (diskussioner om allt som inte har med spel att göra) och självklart Inkommande (frågor, spelen, GL som helhet m.m.).

Nytt för nummer fem är också Urania. Spel som jag själv har konstruerat men som kommer att hållas av Johan Almqvist, m.fl. om det behövs. Regeltillägg kommer i nästa nummer.

Fortsättningen till Stormästaren av S'Phihnedel en serie av Erik Lindblom kommer i nummer sex.

Nytt för detta numret är också mängden artiklar. Om postspel och tjejer, om Imperia (äntligen), It's a Crime och självklart postspel mot PBM. Jag hoppas verkligen att ni fortsätter att skicka in artiklar av dessa slag, men även andra.

Sedan sist har det inte hänt mig så mycket egentligen. Jag har tillsammans med några arbetskompisar varit och sett Lorry på Tyrol, en klart rolig föreställning som höjdes tackvare Kaosorkestern som var både duktiga och ibland roliga. Jag har också passat på att anmäla mig till Gothcon, så om ni också ska dit så kanske vi kan ses där.

Jag har i dagarna fått "Erbjudande om lägenhet" ifrån bostadsförmedlingen. Lägenheten är en nybyggd etta på 42 kvm i Salem. En ganska idealiskt lägenhet för mig just nu, men det finns ett 3212 kr stort men, nämligen månadshyran. Så man får nog vänta lite med att flytta hemifrån ett tag.

Sent inkommen nyhet: Target Games söker säljare och annonserade om det i Dagens Nyheter söndagen 3 mars, ring 08-702 03 50 Fredrik Malmberg om du är intresserad.

Morsning för denna gång!

*Roland*



ADRESSLISTA

De här är de som har fått nummer fem. K står för konto och visar hur mycket ni har kvar efter det här numret. Om konto står på minus och du inte har några gratisnummer tillgodo, skicka pengar innan nästa Deadline. S = Antal gratisnummer, T = Trade och \* = prenumererar gratis för härvarande.

Johan Almqvist, Runbrov. 15, 198 00 Bålsta, 0171-58553, K:4:-.  
 Henrik Alpsten, 1A Elliott Road, London, W4 1PF, England, G:4, K:6:-.  
 Mattias Axelsson, Tulpanv. 16, 135 54 Tyresö, 08-7422071, G:1, K:0:-.  
 Fredrik Axelzon, Berggräsv. 28, 310 44 Getinge, 035-58203, G:4, K:0:-.  
 Johan Berggren, Gärdesv. 9, 19145 Sollentuna, 08-964121, G:4, K:4:-.  
 Emanuel Berglund, Veckov. 4nb, 175 41 Järfälla, 0758-26409, K:4:-.  
 Jonas Bergsten, Långg. 98, 582 67 Linköping, 013-152294, G:5, K:4:-.  
 Jörgen Bergqvist, Utmarksstigen 80, 87140 Härnösand, 0611-14067, K:0:-.  
 Magnus Cassersjö, S.Espl. 31, 34300 Älmhult, 0476-10407, G:4, K:2:-.  
 Christer Carlsson, Snäppv. 64, 19800 Bålsta, 0171-57534, K:4:-.  
 Stefan Cederberg, Nytorpsv. 9, 144 00 Rönninge, 0753-55124, \*.  
 Henrik Emilsson, Järnåldersv.13, 291 65 Kristianstad, 044-244334, K:6:-.  
 Mattias Engelbrand, Ekudsv.1 4tr, 13138 Nacka, 08-7184939, G:4.  
 Tommy Fransson, Stupv.6 3tr, 147 52 Tumba, 0753-32833, G:1, K:0:-.  
 Christian Göransson, Skarpskyttev. 2c, 22242 Lund, G:2, K:0:-.  
 Freddie Göransson, se ovan.  
 Linus Hansson, Slätterg. 54, 60212 Norrköping, G:2, K:0:-.  
 Mats Hulthen, Kolborydsv. 6, 44351 Lerum, 0302-14169, \*.  
 Carl-Magnus Höglund, Örslösa Bergsgården, 53197 Lidköping, 0510-12450, T.  
 Henrik Höglund, se ovan.  
 Anna Isaksson, Tvillingv. 13, 144 00 Rönninge, 0753-55316, \*.  
 Morgan Johansson, Lillkärr Södra 138, 42531 H-Kärra, Tel.?, G:2, K:0:-.  
 Mikael Jonsson, Orrviken 4708, 83194 Östersund, 063-40134, K:6:-.  
 Johannes Jönsson, Dalhemsv. 17, 14146 Huddinge, 08-7743291, G:10, K:4:-.  
 Max Karlsson, Hackstadkullen, 590 50 Vikingstad, 013-82308, K:-4:-.  
 Björn v Knorring, Ö.Slottsg. 14A, 75310 Uppsala, 018-692025, G:4, K:8:-.  
 Pierre Kauhanen, Veckov. 71, 25664 Helsingborg, Tel.?, G:2, K:0:-.  
 Erik Lindblom, Västrahult, 577 92 Hultsfred, 0495-60361, K:4:-.  
 Magnus Lindström, Klyvningsv. 31, Norsborg, 0753-78229, \*.  
 Markus Lindström, Älgsjö 350, 91060 Asele, Tel.?, G:3, K:0:-.  
 Peter Lindgren, Kungsg. 17, 74231 Östhammar, 0173-17254, K:-4:-.  
 Jens Lindqvist, Magistratsv. 53c, 22243 Lund, 046-113285, G:2, K:0:-.  
 Daniel Lundgren, Tornv. 17, 184 92 Åkersberga, 08-7329168, K: 6:-.  
 Fredrik Lundström, V. Järnv.g.103, 33300 Smålstena, Tel.?, G:1, K:0:-.  
 Jonas Nilsson, Forskarbacken 7-213, 104 05 Stockholm, 08-156685, G:2, \*.  
 Daniel Nilsson, PL 3467, 140 41 Sorunda, 0753-40501, K:3:-.  
 Jesper Olsson, Aschebergsg. 1b, 254 39 Helsingborg, 042-134160, K:6:-.  
 Anton Palfi, Box 25, 374 03 Trensum, Tel.?, K:-4:-.  
 John Robillard, Sundsg.26, 871 40 Härnösand, 0611-10951, G:2, K:2:-.  
 Emil Schön, Viskg. 38, 252 47 Helsingborg, 042-137356, K:6:-.  
 Richard Simmons, Mercuriusv.12, 76164 N.tälje, 0176-15183, G:1, K:4:-, \*.  
 Ille Sundblad, Sandstensv. 2, 141 39 Huddinge, 08-7468032, \*.  
 Joakim Spångberg, c/o Johansson, Vasabergsg. 3, 502 56 Borås, 033-117221, G:6, K:0:-.  
 Peter Svensson, Stureg. 34d, 571 34 Nässjö, 0380-15388, K:0:-.  
 Kristian Sörefelt, Rönningev. 115, 144 00 Rönninge, 0753-55526, \*.  
 Fredrik Thid, Viskan 5323, 86013 Stöde, 0691-12226, G:2, K:0:-.  
 Erik Törnkvist, Axtorp 4450, 26080 Munka Ljungby, 0431-30822, G:1, K:0:-.  
 Joakim Wallbing, Rågrindsv. 31, 943 00 Öjebyn, 0911-65687, K: 0:-.  
 Jakob Wallgren, Skönviksv. 317, 124 30 Bandhagen, 08-7022433, G:3, K:0:-.  
 Björn Westling, Våglängdsg. 21, 502 46 Borås, 033-135688, K:2:-.  
 Per Westling, Rydsv. 246 c:16, 582 51 Linköping, 013-260495, T.  
 Jesper Währner, Föllingebacken 33, 163 65 Spånga, 08-7616673, G:2, K:7:-.

# BRÉVSDALETEN

JESPER WÄHRNER: "Gränslandet är en mycket hemtrevlig tidning, men som Anton Palfi tycker jag att det vore trevligt om du också skrev om utländska spel. Själv spelar jag för tillfället förutom spelen i Gränslandet bara utländska spel. Jag antar att det krävs en viss komplexitet hos ett spel för att få mig riktigt engagerad, och det krävs nog att det är professionellt drivet för uppnå det. I alla fall om det skall ha många spelare och leva en längre tid. Jag har spelat flera utmärkta amatörspel vilka alla har lagt ner efter cirka 10 drag.

Det spel som engagerar mig mest just nu är Midgard vilket jag spelar den Engelska upplagan av. Det är ett "Powergame with Special Actions" (Ett annat ord det inte finns någon riktigt bra översättning till. Maktspel är inte samma sak.) Man spelar en klanledare som med sin klan ger sig ut för att göra sig en framtid i en värld fylld av politisk intrig. Man kan försörja sig på handel, gruvidrift, på att utföra uppdrag som man får av de olika politiska fraktionerna eller på en hel del andra saker. Man kan bekänna sig till någon av fraktionerna (Det finns ett tiotal, men man kan även göra egna om de som finns inte skulle passa.) eller hålla sig oberoende. Stridssystemet är det bästa jag någonsin sett i ett spel av den här typen. (Man delar upp sin klan i enheter vilka kan utrustas på olika sätt, sen ger man de olika enheterna order från en lista på ett 50-tal.) Är någon intresserad av spelet så kostar det 10 pund att anmäla sig och sedan kostar varje drag 2.50 pund + 0.50 pund för varje special action upp till tre. Reglerna kommer i en pärm och är på lite mer än 150 sidor. Spelet drivs av Elite Games Ltd., P.O. Box 374, Harpenden, Herts, AL5 5DA, ENGLAND. Går ni med så bekänn er till Getham familjen den bästa av alla fraktioner. Det finns många goda anledningar till detta var av den främsta är att ni hamnar i samma fraktion som jag.

Vad gäller PS/PBM debatten så får jag nog tillstå att jag kommer att fortsätta att säga PBM. Åtminstone tills någon hittar på en bättre förkortning än PS. (Spela Per Post, SPP ?? Spela per korrespondens, SPK?! (Statens pris och kartellnämnd).)

Nä, nu måste jag sluta."

- R: Alla är välkomna att skriva om utländska spel, bra att du föregår med gott exempel. Midgard verkar vara väldigt intressant och kul, men tyvärr har jag inte tid att börja spela i det.

Jag förstår att många hakar upp sig på förkortningen PS, men varför förkorta? Jag menar att ordet Postspel är ju faktiskt inte speciellt långt, ej heller bindstreck eller med någon konstig stavning. Så varför inte låta det rätt och slätt heta Postspel.

PER WESTLING: "Till Henrik Emilsson: Jag har inte skrivit mycket om SF-hobbyn i L4E, till en del beroende på att jag hoppats få material från personer som är betydligt mer insatta i ämnet. Jag kan ånyo ge tipset SFF (Sveriges Fansin Förening), en sorts APA (Amateur Press Association) i vilken man blir medlem (och får de 6 utskicken under ett år för 60:- till postgiro 435 54 28 - 6.

Till språkterroristerna: Jag tänker inte starta någon fejd om detta så jag nöjer mig med att mitt mål är att försöka behärska språken var för sig och undvika blandningar vilka leder till en språklig grå massa. Dock, även om detta kan tyda på inkonsekvens, förespråkar jag ett ökat bruk av ett gemensamt neutralt språk, förslagsvis Esperanto då latinets roll är överspelad.

"Sagan om Freifaxe" gav verkligen lust att läsa de isländska sagorna. Jag inhandlade dessa på en bokrea för något år sedan men har ännu inte haft tid eller ork att ge mig i kast med dem. På tal om bokrean var ett



guldorn förra året "Tusen och en natt", i en version inte lämplig för känsliga öron... Tyvärr missade jag denna men hoppas mycket på detta årets rea.

För de som funderar över tjejer och PS kan jag rekommendera artikeln "Postal Gaming and the Fairer Sex" av Michele Morris som jag publicerade i L4E #7 (April 90). Kanske något för dig Roland att översätta och publicera i GL?

Större postspel har inte så mycket i generella PS-fansin att göra. Personligen tycker jag EnGarde! är på gränsen.

Bra med hockey i GL. Jag var rädd ett tag att det hade blivit fotboll i alla tre (L4E, Dipsosis och GL). Hockey är ju en väldigt folkär sport i Sverige. Nämnas bör att i USA finns ett fansin som har en hockeyliga som ursprungligen var byggd på Unitedsystemet men som nu utvecklats till ett helt eget system ("Blade Wars", c/o Chuck Lietz, PO Box 221, Stevenson WA 98 648). Inom parantes kan nämnas att det finns United Basketball också men för att inte förleda någon till ordo slutar paratesen här...

Ett spel som med framgång prövats för PS är monopol. Finns det något intresse för detta bland GLs läsare?

Slutligen så anser jag noveller vara ett berömvärt initiativ!"

- R: Även jag har fått ett ökat intresse för de isländska sagorna och inhandlat på bokrean två tjocka volymer i ämnet. "Tusen och en natt" har jag dock inte stött på, ännu.

Bra förslag, att översätta Michele Morris artikel, det ska jag göra kanske redan i detta numret.

Angående En Gardel! så tycker jag det vore roligt om någon kunde hålla i en kampanj i något av våra svenska fansin. Självt skulle jag inte klara både det och allt annat arbete med Gränslandet. Om någon är intresserad så hör av er.

Kommentar till Mattias Axelssons artikel "Varför PS?" i förra numret:

HENRIK HÖGLUND: "Varför INTE PS? Finns det något lättare sätt att förkorta postspel? I mina öron klingar PS inte alls falskt (lika lite som RS gör det, eller du kanske föredrar RPG?), och jag tycker postspel är en lika självklar översättning som fansin. varför du använder "fanzine" i din artikel och inte "fansin", trots att du förespråkar det senare, förundras jag dock över."

CARL-MAGNUS HÖGLUND: "Tack för nr 4! Kul att du infört artiklar om böcker och noveller, något som mina prenumeranter ej tycks gilla, men jag har mina planer ändå. Novellerna var inte precis i min smak men man kan ju inte begära allt. Ett råd till Anna: Skriv om mer än innehållet i böckerna och gärna lite om författarna också. Jonny var en ung soldat, var det inte den boken som James Hetfield i Metallica läste före han skrev texten till One, ett återkommande tema på låter annars.

När jag skrev att Sileria Sen Sist inte ska vara kvar om inte alla Imperias spelare prenumererar menade jag att det är en nackdel för de Imperiaspelare som inte pre., men jag antar att dessa får informationen genom Jonas. I övrigt är det de snyggaste sidorna i Gränslandet och det är roligt att läsa även för de som inte spelar. Detta var särskilt riktat till Erik Lidblom.

Och så var det PS/PBM (notera vilken jag skriver först). Varför tar du denna debatt igen, Mattias? Jag trodde den var avslutad efter debatten i Dipsosis och jag hoppas att den dras upp igen. Den är ju meningslös. Använd PBM om du vill men tjata inte på oss andra som använder PS? Postspel (PS) är ingen översättning av Play-By-Mail (PBM) utan ett bra

ord för spel som spelas på posten. PS är en naturlig översättning ur postspel. För övrigt är det nuvarande svenska ordet för deadline Sista Inlämnings Dag (SID). Dödlinje är ingen vidare bra översättning på deadline som jag redan sagt för några månader sedan.

Det är svårt att bedöma Sporten så här i början när det ännu inte kommit igång. Det du hade skrivit om lagen var rätt roligt men seriesystemet gillar jag inte men det kanske beror på namnen. Jag skulle kört två divisioner med 8 lag i varje istället men det är ju en annan sak.

Vad slumpen är underlig. Samtidigt annonseras det om Machiavelli i både Gränslandet och Dipsosis, ett spel som aldrig förr har spelats som PS vad jag vet.

Recension stavas som jag nyss skrev och inte rection som du skriver."

- R: Debatten om postspel, PBM, etc tycker jag vi ska avsluta först när vi har fått fram ett vettigt resultat, kanske en omröstning om ett par nummer.

Hoppas att bägge Machiavelli kampanjerna får tillräckligt med spelare, annars får de komma överens om vem som ska hålla i den.

Jag ber om ursäkt för alla eventuella stavfel etc. Det är sånt som tyvärr händer ibland.

ERIK LINDBLOM: "GL, tycker jag, blir bättre och bättre. Ledaren tyckte jag bättre om i detta nummer, den var betydligt intressantare och brevsalten var som alltid intressant (hm, du stavade mitt efternamn fel...). Jag kan hålla med om att rollspel kanske inte passar in i GL, men bokrecensioner, korsord etc tycker jag absolut bör vara med (även om PBM självklart är viktigast). Eftersom så många har frågat efter "tyngre" och mer "avancerade" PBM i GL vore det intressant att höra vad som verkligen menas med detta. Är tex Imperia eller Abra-kadabra ett sådant spel? Sedan undrar jag om hur SSS:s framtid ser ut, för om den spalten tas bort förlorar spelet verkligen en del av tjueningen.

Jag förstår inte varför tex C-M Höglund vill ta bort den. Två sidor insändare till ett spel som 15-20 läsrae deltar i kan väl inte störa någon utomstående? Sporten tycker jag var rolig och jag tror verkligen att den kommer att bli rolig att läsa, särskilt för de som är med förstås.

SHAMASHA ÖGA, av Mats Hulten, tycker jag var ganska bra och den "gav" verkligen något åt GL. Förhoppningsvis får vi se mer insänt material i GL, det gör tidningen mer levande tycker jag. Vad som behövs nu, utöver det som finns, kanske kunde vara en bokspalt med läsvärd sf och fantasy (jag vet, jag tjarar väldigt). Lite mer "debatt" är ju också alltid intressant, typ om PS-PBM etc.

En lösning på frågan om ett "tyngre" spel kanske kan vara att göra som med Imperia (alltså låta en av läsarna sköta spelet genom GL problemet är ju då bara att hitta ett bra spel och en moderatör.

Som avslutning vill jag bara nämna att vad än Anton Palfi säger så tycker jag illustrationerna är bra, åtminstone i nr 3 och 4 (jag hoppas förresten att ingen noterde att jag ritat den anskrämliga magikern till SSS)."

- R: Jag är ledsen att jag stavade fel på ditt efternamn och blandade ihop dig med Erik Törnkvist, det var egentligen meningen att ditt namn skulle ha stått på första sidan under övriga illustrationer.

Ja, jag anser att både Imperia och Abra-kadabra är "tyngre" spel, de kräver lite mer av spelaren ifråga om planering med mera.

SSS's framtid ser ljus ut eftersom nästa alla Imperiaspelare läser Gränslandet. Skicka in mer material och ni, blivande moderatörer, Ring!



Angående PS respektive PBM:

ERIK LINDBLOM: "Jag tänkte lägga fram mina åsikter angående PS-PBM. Jag håller helt med Mattias Axelsson i att det är mycket mera "känsla" i ordet PBM, PS låter ju som något lite efterkommet, något i skymundan eftersom man associerar det med Post Scriptum.

Om man sedan ska förklara för någon lite utomstående vad man sysslar med och säger att "man spelar PS" låter det ju inte klokt. Då tycker väl en del att man ska säga ut det - postspel - men det låter ju lika dumt.

"Jag spelar postspel på fritiden." Jaha, den naturliga kommentaren blir ju; "jasså sysslar man med brevutbäring där?". Förutom det så finns ju risken för fåniga missförstånd, när jag pratade med en kompis och sa att jag spelade postspel frågade han "påskspel"???

Nåja, det går säkert att missförstå PBM också, men det uttrycket är mycket mer etablerat och betydligt bättre tycker jag, det hörs vad man gör, alla som läser Sinkadus och Rubicon, eller sysslar med rollspel överhuvudtaget känner ju till PBM, men inte alls lika många har väl hört talas om PS.

Jag skulle vara intresserad av hur en omröstning i frågan skulle avlöpa."

- R: Jag säger bara det att jag inte håller med om någonting av det du skriver, utom att det vore intressant med en omröstning (återkommer om det).

ERIK TÖRNKVIST: "Tack för Gränslandet nr 4. Vilken framsida alltså! Magnus Lindström är verkligen duktig. I övrigt var innehållet bra och rätt så välbalanserat, dock tyckte jag "sporten" tog lite väl stor plats och så tyckte jag att följetängen ("Shamashs öga") var lite väl kort. Den blir lite väl stympad. Annars var den väldigt bra skriven.

Varför stod det att jag gjort några bilder till nr 4 (sid 2)? Missförstånd antagligen. Men till det här nummret (nr 5) skickar jag några illustrationer som du kan använda om du vill.

Slutligen vill jag gärna tacka Henrik Emilsson för hans tips om Gothic. Det var ju synd att det var nerlagt."

- R: Att sporten tog så mycket plats var bara en engångsföretelse och kommer i fortsättningen att vara en aning kortare. Däremot kommer Shamahs öga inte få mindre plats, ej heller större.

Varför du stog med bland illustratörerna var enbart för att provocera dig till att skicka in bilder. Nej, skämt å' sido det blev tyvärr lite fel det skulle ha stått Lindblom istället för Törnkqvist. Så de' så!

MAGNUS CASSERSJÖ: "GL verkar vara en lovande pbmtidn. men jag håller med de insändare som påpekar att det borde finnas med ett "tyngre"/ mer avancerat spel...

S.S.S. är mycket snyggt utförd, synd att inte hela tidn. är utskriven på laserskrivare men alla kan ju inte ha råd med en d.y. (tyvärr).

En kommentar till Anna I. ang. "Jonny var en ...". Denna bok har filmatiserats och visats på svensk TV men jag vet inte vad den hette då. Det var dock en sevärd film."

ANNA ISAKSSON: "Till Magnus Cassersjö: Det var intressant att veta, synd bara att jag missade den."

Till Carl-Magnus Höglund: Tyvärr så vet jag inte så mycket om författarna men skulle kanske kunna ta reda på något. Jag skulle gärna vilja ha texten till Metallicas låt "One" och skulle bli glad om du kunde skicka den till mig."

BJÖRN VON KNORRING: ... "För det andra så skulle jag kunna tänka mig att skriva en nybörjarartikel om Diplomacyländerna och deras basstrategier, om du inte själv har tid att göra en sådan så kontakta mig och ge mig ungefärliga riktlinjer för hur mycket plats den får ta, nivå (nybörjare, erfaren eller veteran) o s v.

Jag måste också påpeka att du börjar få fram de spel som kan bilda en stomme i tidningen.

Då tänker jag närmast på Arab-diplomacy och Hockey.

Vad det gäller om Schack är likt eller olik Diplomacy så måste jag hålla med dig, bägge är strategiska spel där du måste kunna förutsäga vad motspelaren (motspelarna) skall göra samt ha en egen plan, dessutom är bägge två krigsspel och har därför en gemensam nämnare.

Dessutom måste jag berömma dig (finns inte risken att du börjar bli mallig av allt beröm, nåja, jag tar risken eftersom om jag betraktar risken som liten) för en alldeles utmärkt Ps-tidning med ett varierat, roligt och spännande innehåll.

För övrigt anser jag att Syrien (i arab-diplomacy) bör förstöras."

- R: Om jag kommer att hinna med att skriva artiklar till Diplomacy är ytterligt tveksamt, så därför vore det väldigt kul om du ville göra det. För läsarna av Gränslandet vore det nog intressantast med artiklar för nybörjare, men de andra kunde kanske komma lite senare. Antal sidor beror lite på vad du hade tänkt dig. Om du hade tänkt skriva en lite längre artikel för ett nummer, så vore upp till tre sidor lagom. Men om du hade tänkt dig en artikelserie, så vore det lagom med upp till en sida per nummer. Tänk på att jag menar A4 sidor, som jag sedan minskar ner. Ring gärna om de är något mer du undrar. Detta gäller även er andra som funderar på något, artiklar, spel eller annat.

Klart jag är mallig, jag har ju anledning att vara det, ju! Nej, inte är jag det, det blir jag nog bara om jag skulle bli helt nöjd med Gränslandet men det kommer inte att hända inom överskådlig framtid. Men det är självklart jätteroligt att ni uppskattar mitt arbete och själva bidrar till dess helhet.



AMERIKAN



IRAKIER



# SILERIA SEN SIST

Spalten för dig som spelar IMPERIA-PBM

Så var det dags igen för lite regelförtydliganden, skvaller och kungörelser från Sileria. Som vanligt börjar jag med att svara på en del av era funderingar:

# Pärlor återfinns som bekant i musslor, som lever i vatten. Eftersom man inte kan Prospektera Vatten-rutor, får man göra det i andra rutor som innehåller vatten av ett eller annat slag, t.ex. Skärgård och floder.

# Jag har fått en hel del förfrågningar om turordningen i regelformuläret. Det är helt enkelt så att ordena utförs uppifrån och ned i den ordning de står på formuläret. Enheters order går alltså före Allmänna order.

# Landet Ebbland har bytt namn till Titan.

# Jag har fått ett förslag på att ha en prissumma i IMPERIA, det skulle då gå till så att ni alla avsatte 10 - 20 kronor, vilket sedan skulle delas ut till vinnaren. Eventuellt skulle man kunna ha flera klasser att vinna, t.ex. störst land, mest i statskassan, högsta teknologinivå, mest handel osv. Personligen tycker jag inte att det är en särskilt bra idé, postspel skall man spela för sitt eget nöjes skull, men om alla skulle vilja ha ett sådant pris får jag väl ge med mig. Skicka med ett svar (**inga insatser!**) med nästa drag.

# Sluta upp med att skicka med postens julfrimärken (2:30) som svarsporto, Svenska Postverket delar inte er uppfattning om att julen varar in till påskal

# Nu när ni börjat hitta grannländer kan ni (och jag) behöva lite längre tid på er att göra dragen. Vi går därför ner på en månads spelfas från och med nu. Försök nu att hålla deadline lite bättre!

**Ännu en gång syns den jättelika tranan från Nagori sväva fram över skyarna. Det budskap den silvervita ryttarinnan bär den här gången är följande:**

*Den silvervita tranan har kommit för att hämta vår ätts ledare Tygve Stofn, må hennes själ för evigt vila tryggt i den vita tranans bo. Till hennes ära har vi uppfört staden Erlampt. Må hennes kropp för evigt ligga där vaktad av den silvriga tranans hederskompani.*

*Den sjukdom hon dog av orsakades av den onde magikern SPhühnedels förbannelse. Det barn mot det land som hårbärgerar den onde magikern eller sympatiserar med honom gällor nu dubbelt.*

*Ny ledare för vår urgamla ätt är Tydje Stofn, tredje dotter till Tygve Stofn. Må den vita tranans ande vila över henne.*

*Efter århundraden av barbari har släkten Nazrat enat djungelstammarna och börjar nu bygga upp en civilisation på samma plats där för hundratals år sedan ett stort och mäktigt djungelrike fanns. Detta rike dog dock ut av någon anledning.*

*Det nybildade riket, Antycymcetsa riket, och dess härskande släkt meddelar att man är vänligt inställda till grannländerna och gladeligen skulle vilja bygga upp ett handelsnät tillsammans med andra länder.*

Taretsin Navarona, Nazrats hovskrifställare

**Ett bud från Söder.**

*Efter år av varmakt har vi enats under en mäktig krigare och störtat den dåvarande regenten.*



Korpen från H'Qermarun var denna gång större och dystrare än vanligt. Pergamentet var på ett ställe genomborrat av en pil och gjorde texten delvis oläslig. Innehållet kom dock fram, även om korpen föll ner, död av utmattning, strax utanför fönstret innan vi fick tag på brevet, i vilket det stod:

Till Silerias härskare:



Det är hårda tider. Från alla håll anländer hotbrev, förolämpningar och falska anklagelser mot oss. Vi skriver nu här för att vi blivit tvungade dit av alla de ondskefulla brev som kommit från Karmin, Naggori, Picarde och Daltien. Alla dessa länder har anklagat oss, vårt land och vår befolkning för att vara grym, ondskefull och barbarisk! Detta bara för att Ravah tidigare meddelat att de ej handlar med magiarkjer och att de önskade att vi dött i öknen. Vi tolererar att ett träskrike som Karmin inte klarar av att se Sanning, som vi, S'Phühnedel, är Att de också önskade vår död klarar vi av, då de troligen inte begriper bättre än att i sina vilseledda och sanningsförvirrade sinnen gömma sig för den rena öknen.

Det hela blev dock värre när Naggori anklagade oss för att ha ödelagt flera byar och skickat sjukdöden på Tygve Stofn. Detta är lögn! S'Phühnedel har aldrig gjort något sådant, nej om Naggori ber oss vill vi gärna försöka bota Tygve.

Sedan kommer Picardes talesman och frågar om någon har blivit skrämmda av oss!?

Vi har verkligen inte försökt skrämra någon, den enda som fått det så är tydligen Hertig Karl av Ngvarr. Annu värre blev det när N'arima anklagade oss för att vara ett barbariskt, ondskefullt rike. Vi vill gärna höra om du är så grymt och barbariskt. Om nu städer är ett mått på civilisation ligger vi nog inte sist, med våra tre städer.

Det värsta var dock när vi läste insändaren om att H'Qermarun skulle överhoppas av insekter utsända av S'Phühnedel!!!

Den pulsern som skrivit denna lögnaktiga insändare i ert namn borde genast abdikera, eller åtminstone träda fram och stå för vad han har gjort!

Slutligen önskar vi få veta var de hittills neutrala länderna, t.ex. Tian, Primor, Svaritland, Seldaryon, Triglaw och Faldor ställer sig i denna eventuella konflikt mellan H'Qermarun och Karmin, som Ravah och hans sammansvurna verkår åtstunda så. Det vore också intressant att få veta om det finns någon annan magiarkjer i Sileria.

El'Hertig L'hindloz, S'Phühnedels talesman från Västerens Sanning, H'Qermarun

### Den gröna jättefalken, N'Varnen, förkunnar sitt meddelande:

Vafalls. S'Phühnedel vill att vi skall förklara oss! Och så har dom fräckheten att påstå, att H'Qermarun inget ont gjort! Vad har ni gjort med Tygve Stofn, då? Vårt lands folk sörjer och hoppas att Tygve Stofn bättrar på sig. Detta illdåd kommer att stå S'Phühnedel dyrt! Vårt hjärta värmdes dock av att konung Picardes ädla stridsmän inte räds av S'Phühnedels uttalande.

Vi tackar våra vänner i Daltien för stödet och att ni har den goda smaken att uppföra en stad till Aletas ära. Ni har er allierade.

För dom som vill ta kontakt så kommer här en miljöbeskrivning av landet Karmin.

I östra Karmin finns ett sumpmarksområde, i norra Karmin finns ett skogsområde och i övriga Karmin stora slättområden. Men kommer ni av flentliga orsaker, så kommer ni att ångra er!

En varning till Svaritland. Vi reagerade med ilska och sorg på ert meddelande, ty, vi har förutspått ett långt och blodigt krig på grund av detta meddelande! Men kom ihåg, Ravah är varken däre eller furste.

Vi vill också berömma mästebarden Lydia Typhoon för hennes vackra ballad om Titan.

För övrigt anser vi att S'Phühnedels makt bör förstöras.

Méllin, Ravahs talesman





# STORMASTAREN AV S'PHIHNEDEL

En berättelse om bakgrunden till varför S'Phihnedel förvisades ut i öknerna för 250 år sedan.

Denna berättelse utspelar sig i H'Qermarun på planeten Sileria drygt 250 år innan Imperia startar. Läs gärna om den Sanna Skapelsen i GL 3 från S'Phihnedel innan ni läser denna.

För drygt 250 år sedan i det Västra Imperiet - H'Qermarun - regerade maglarkin S'Phihnedel. S'Phihnedel, de Utvalda, öknens beskyddare, var satta att vakta på Västerhavet, världens falska och förvanskade del. Strax utanför huvudstaden V'hestahült låg S'Phihnedels akademi. Där levde, förutom magikerna, också noviserna. En av dem var On'Hadja Efgherin.

On'Hadja var yngste sonen i en rik familj och han hade blivit placerad i akademien mot sin vilja, något som gjorde att han kände sig åsidosatt...



Den magigren On'Hadja sysslade med kallas 'Iort och går ut på att genom meditation och mycket tillämnad lyssna på Jordens tal. Då On'Hadja var otålig ökade detta bara hans avsky mot akademien...



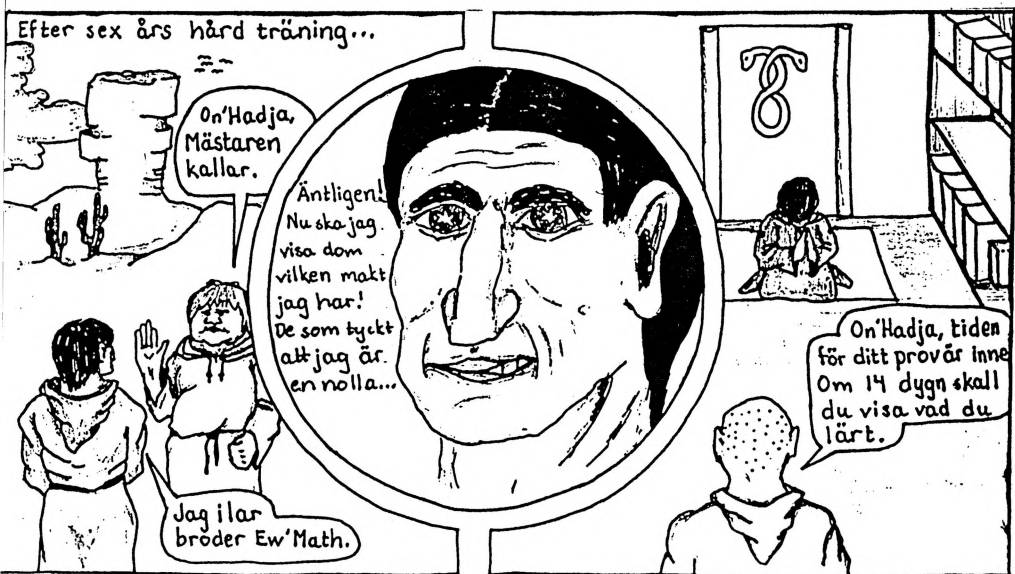
Efter sex års hård träning...

On'Hadja, Mästaren kallar.

Äntligen! Nu ska jag visa dom vilken makt jag har! De som tyckt att jag är en nolla...

Jag ilar bröder Ew'Math.

On'Hadja, tiden för ditt prov är inne. Om 14 dygn skall du visa vad du lärt.



De två veckorna utnyttjades väl. Inne på V'heztahülts basarer skaffade On'Hadja droger och örter, men även pergament och bokrullar. Han visste vad han behövde för att visa sin styrka...



Mästarrådet samlades på fjortonde dagen...

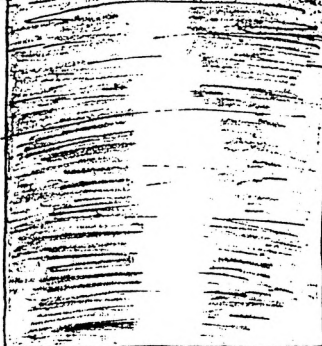
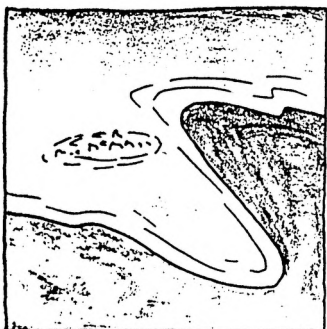
Vid Västerhavets strand!?



Den magiska eld On'Hadja tänd växte medans han föll i trance...



On'Hadja tände en eld av sina inköpta extrakt...



Nej, han tänker väl inte ...



# VÄNTELISTA

(P) betyder att jag har fått preferenslista av spelaren och (G) att jag har fått namn på gladiatorn.

ARAB-DIPLOMACY: Stängd för närvarande. Reserv: Daniel Lundgren.

GLADIATORSPELEN: Henrik Alpsten (G), John Robillard (G), Magnus Cassersjö (G), Christian Göransson (G).

Ni behöver inte skicka in dragen ännu bara namnen på era gladiatorer.

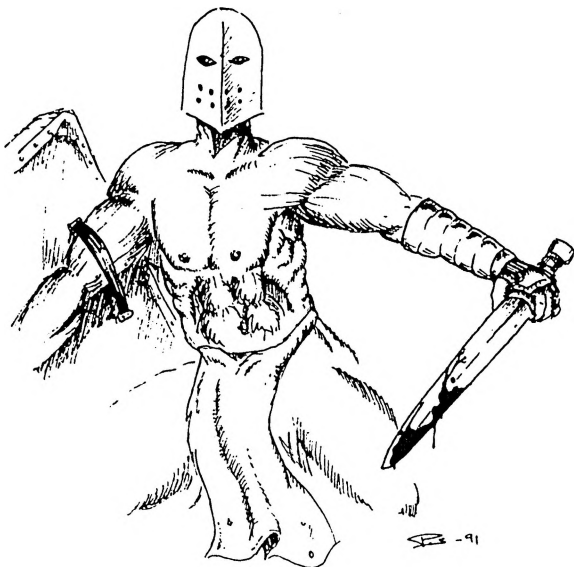
ERA: Det finns nu 3 stycken som står på ERAs väntelista. Jag sätter inte ut namnen eftersom de ska vara hemliga under spelets gång. Det behövs alltså bara en till!

Ni som redan spelar varför inte ställa upp i ett parti till?

URANIA: Skicka imperiumnamn, ras och solsystemsnamn till Johan Almqvist, Runbrov. 15, 198 00 Bålsta.

## REGLER TILL:

Arab-Diplomacy, Gladiatorspelelen och ERA finns publicerade i nr 1 (8:-). Hockey finns i nummer tre (8:-). Urania finns i detta numret.



# GLADIATORSPELEN

Pratus Giannamitis rapporterar direkt från Kungliga Institutionen för Domstol och Cirkus i Deccdelion.

- I dag har vi ett digert program, gott folk. Det ska nu börja en ny turnering och är nästan tre gånger så stor som den förra. Först ut i dag är Arc Asterion och Choppo Skallklyvaren.

	Omgång:	1	2	3	4	5	6
Arc Asterion	Anfall:	D	D	D	I	D	I
(Anton Palfi)	Försvar:	D	I	I	D	I	D
Choppo Skallklyv.	Anfall:	D	Ⓚ	Ⓚ	D	I	Ⓚ
(Peter Lindgren)	Försvar:	D	D	D	I	D	I

- Jag tror bestämt att Choppo har tränat parering alldeles speciellt, mycket snyggt jobbat! Choppo ser ut i fjärran och talar, "In omnibus requiem quaesivi". Vad nu det kan betyda. Ingen reaktion från Rexius. Nu skulle det ha varit dax för Drazur Dräparen och Benknäckaren Klytus. Men eftersom Drazur har insjuknat i högerpesten så får Klytus möta Harald Tveegg, vars motståndare (Bhaldric Hydratämjare) också är sjuk.

Benknäckaren K.	Anfall:	D	D	D	D	Ⓚ	I
(Fredrik Axelzon)	Försvar:	I	D	D	I	D	I
Harald Tveegg	Anfall:	Ⓚ	Ⓚ	D	I	D	Ⓚ
(Tommy Fransson)	Försvar:	D	D	D	D	I	I

- Harald Tveegg är inte fullt så duktig parerare som Choppo, men nästan. Han skriker, lite desperat; "NÄD!" Publiken kastar sten och gammal frukt efter honom när han bärs ut. Och nu dax för favoriten, Pirokles mot Saral Kvorral, som ännu aldrig har vunnit en kamp.

Pirokles	Anfall:	Ⓚ	Ⓚ	Ⓚ
(Joakim Spångberg)	Försvar:	I	I	D
Saral Kvorral	Anfall:	I	I	D
(Johan Almqvist)	Försvar:	D	I	D

- Pirokles storhet är uppenbar, Saral var fullständigt hjälplös! "Segrare och eder tjänare, store Rexius". Thyranus Rexius reser sig upp och säger "Bra kämpat, store kämpel!". Nästa kämpar är:

Daniel d Fruktansv	Anfall:	I	I	I	I	I	I
(Daniel Lundgren)	Försvar:	I	I	D	D	D	D
Hobbo	Anfall:	Ⓚ	I	D	Ⓚ	D	Ⓚ
(Mattias Axelsson)	Försvar:	I	I	I	I	I	I

- Ännu en väldigt duktig parerare. Hobbo skriker; "Jag klyver den främste!" Han springer ett ärevarv inne på arenan innan vakterna hinner fånga in honom. Nu kommer Thrugg "Skallkrossaren" och Harald Starke.

Thrugg	Anfall:	Ⓚ	I	I	Ⓚ
(Jens Lindqvist)	Försvar:	I	I	D	I
Harald Starke	Anfall:	Ⓚ	Ⓚ	D	Ⓚ
(Per Westling)	Försvar:	I	I	I	I

- Oj, oj! Bägge ligger stendöda kvar på arenan. Harald var den klart bättre men på grund av svåra skador sedan bråk med den Galliske Galningen



så orkade han inte med skadorna från Thrugg. Nästa kamp:

	Omgång:	1	2	3	4	5	6	7	8
Erik Viking	Anfall:	ⓐ	D	I	D	I			
(Freddie Göransson)	Försvar:	I	D	I	I	D			
Macko Mann	Anfall:	I	ⓑ	I	ⓐ	ⓑ			
(Henrik Höglund)	Försvar:	I	D	I	D	I			

- Macko Mann går segrande ur striden och PEKAR MED SVÄRDET MOT KONUNGEN och utropar: "Död åt konungen!". Konungen blir fullständigt rasande och rusar ner på arenan, publiken jublar. Han tar ett svärd från en av vakterna och.. skär av Macko Mann hans öron och dödar honom. Nu är det tid för Azagthoth, ytterligare en av favoriterna och Torkil Mager.

Azagthoth	Anfall:	D	I	D	ⓑ	I	ⓑ	ⓑ
(C-M Höglund)	Försvar:	D	D	I	I	D	D	D
Torkil Mager	Anfall:	D	D	I	I	D	ⓑ	D
(Emil Schön)	Försvar:	D	I	D	D	I	D	D

- Favoriten klarade av trycket. Publiken är helt lugn, så när som på ett tjugotal personer i svarta kåpor som sakta reser sig upp med händerna i luften och hummar svagt en ohygglig melodi. Azagthoth säger "Återigen har Cthulhu gett mig en seger" och går sakta ut. Personerna sätter sig ner igen och en underlig tystnad sprider sig över arenan men bryts av fanfaren för nästa kamp. Jodur "Vrålet" Jonson mot Brillius Dräpius.

Jodur Jonsson	Anfall:	ⓑ	I	ⓑ	I
(Mikael Jonsson)	Försvar:	D	I	I	D
Brillius Dräpius	Anfall:	D	ⓐ	ⓐ	ⓑ
(Joakim Wallbing)	Försvar:	D	I	D	I

- En spännande kamp, men en klar seger till Brillius Dräpius; "Jag kom, jag såg, jag segRADE!!!". Publikens spänning har släppt och de hyllar segraren med sina hurrar rop. Första kampen i Reservgrupp 1:

Dips Ohmani	Anfall:	ⓐ	ⓑ	I	ⓐ
(Christer Carlsson)	Försvar:	I	D	I	I
Titanicus	Anfall:	I	ⓑ	ⓐ	I
(Erik Törnqvist)	Försvar:	I	D	I	I

- Dips Ohmani vinner och ropar: "Hell dig, o högaktade konung!". Rexius slänger ett guldmynt åt honom när han går ut. Rexius ser nöjd och lättad ut. Titanicus ligger död kvar på mittplan.

Joe Grizzly	Anfall:	D	D	I	D	I	ⓑ	ⓑ	I
(Daniel Nilsson)	Försvar:	I	I	I	D	D	I	D	D
Cesaero Medragone	Anfall:	I	ⓐ	I	D	D	I	ⓑ	D
(Erik Lindblom)	Försvar:	D	D	I	D	I	D	D	I

- Mycket jämn kamp bägge slutar slåss pga trötthet. Till vinnare utses "Brutix" som blir glad och säger "Grizzly stupade för att han ej var värdig att stå i er närhet, o Rexius konungars..." Han blir avbruten när vakterna börjar släpa ut honom, och konungen skänker honom ett guldmynt. Här näst blir det Jorm Dunkar Köttnäve mot Zeke Bentuggaren.

	Omgång:	1	2	3	4	5	6	7	8
Jorm Köttnäve (Jonas Nelson)	Anfall:	I	D	Ⓧ	Ⓧ				
	Försvar:	D	I	D	I				
Zeke Bentuggaren (Jakob Wallgren)	Anfall:	Ⓧ	Ⓧ	D	Ⓧ				
	Försvar:	I	D	I	D				

- Zeke går vinnande ur striden och Jorm Dunkar Köttnäve är uppenbarligen död. Zeke säger då; "O, konung, jag är dig trogen till den dag jag dör, och det är visst inte i dag det." Konungen ler och den fagra drottningen Regina vinkar till gladiatoren. Nu, första kampen i reservgrupp 2.

Kharz "Släggan" (Jesper Olsson)	Anfall:	Ⓧ	Ⓧ
	Försvar:	I	I

Galliske Galningen (Emanuel Berglund)	Anfall:	Ⓧ	Ⓧ
	Försvar:	I	D

- Rekordsnabb kamp med otroligt energisk slagväxling. "Släggan" segrar tack vare att Galningen hade problem med gamla skador. Kharz "Släggan" skriker; "Vår hälsad, o, mäktige konung". Och hjälps av arenan. Dagens sista kamp står emellan Pentagralf och Hagar den Hemske.

Pentagralf (Henrik Emilsson)	Anfall:	I	Ⓧ	I	Ⓧ	I	Ⓧ
	Försvar:	D	D	I	D	D	I

Hagar den Hemske (Jonas Bergsten)	Anfall:	D	D	Ⓧ	D	Ⓧ	Ⓧ
	Försvar:	I	D	I	D	I	D

- Pentagralf är död och Hagar skriker att "Jag är bäst! Alla darrar!". Dagens tävlingar är över. Det har varit mycket spännande, kul och upphetsande. Det har varit mycket blod och omväxlande kamper. Höjdpunkten idag var antingen Thyranus Rexius masakrering av Macko Mann eller publikreaktionen efter mystiske Azagthoths seger. Tack för idag, på återhöranden. Pratus Giannamitis, Deccdelion.

Det var några som denna gången trodde att de kunde slå vad om sig själva, men det går tyvärr inte. Det var en specialregel för Alla Mot Alla. Se regel 15 i Gränslandet nr 1. Azagthoth har nu 4 Erf, vilket innebär att han kan få en Speciell förmåga efter nästa kamp (om han vinner). Du (C-M) ska välja en som du vill ha om du vinner, med detta draget.



LEVANDE GLADIATORER,	ERF	GULD	VECK.	VUN.	FÖR.	SPEC.
1. Zeke Bentuggaren (Jakob Wallgren)	2	0	4	1	1	(D:1)
2. Saral Kvorall (Johan Almqvist)	2	7	4	0	2	-4G t. Pirokles, +1G på Azagthoth.
3. Torkil Mager (Emil Schön)	2	1	4	1	1	-
4. Joe Grizzly (Daniel Nilsson)	3	0	4	1	2	-
5. Törstion Drinkvan (Jesper Währner)	1	1	4	0	1	+1G knyckt!
6. Pirokles (Joakim Spångberg)	1	10	4	4	0	(D:1) Spec. X-TALIG. +4G från Saral.
7. Harald Tveegg (Tommy Fransson)	2	0	4	1	1	(D:1)
8. Cesaero Medragone (Erik Lindblom)	2	2	4	1	1	+1G från Rexius.
9. Hagar den Hemske (Jonas Bergsten)	2	1	2	1	1	(D:1)
10. Kharz "Släggan" (Jesper Olsson)	2	1	2	1	1	-
11. Brillius Dräpius (Joakim Wallbing)	2	1	2	1	1	-
12. Azagthoth (Carl-Magnus Höglund)	4	0	2	2	0	-Välj Spec.!
13. Den Galliske Galningen (Emanuel Berglund)	1	1	2	0	1	-
14. Daniel d. Fruktansvärde (Daniel Lundgren)	2	1	2	0	2	(D:1)
15. Hobbo (Mattias Axelsson)	2	0	2	1	1	-
16. Drazur Dräparen (Johannes Jönsson)	0	1	1	0	0	-1 Tål i en vecka.
17. Choppo Skalkklyvaren (Peter Lindgren)	1	1	1	1	0	-
18. Jodur "Vrålet" Jonsson (Mikael Jonsson)	1	1	1	0	1	-
19. Erik Viking (Freddie Göransson)	1	1	1	0	1	-
20. Arc Asterion (Anton Palfi)	1	1	1	0	1	-
21. Bhaldric Hydratämjare (Max Karlsson)	0	1	1	0	0	-1 Tål i en vecka.
22. Dips Ohmani (Christer Carlsson)	1	2	1	1	0	(D:1) +1G fr Rexius.

NÄSTA OMGÅNG

ORDINARIE

RESERVGRUPPEN

17 - 7

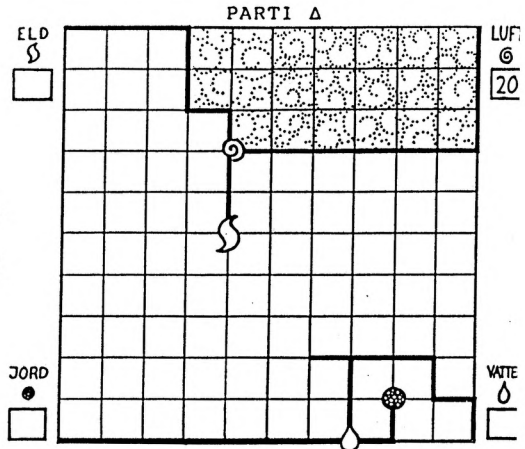
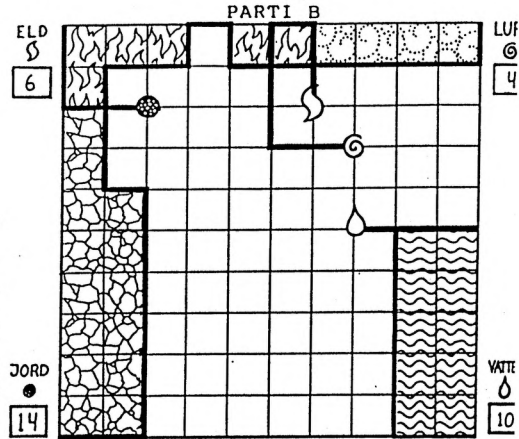
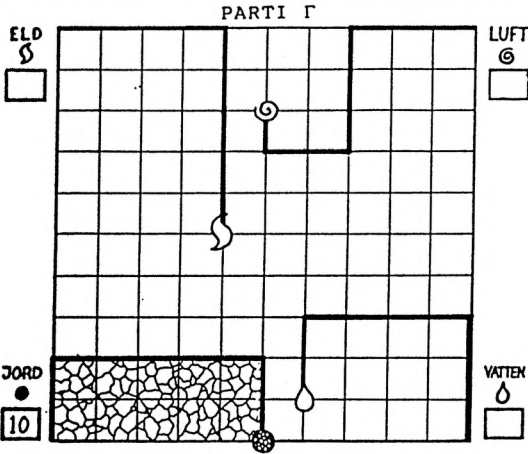
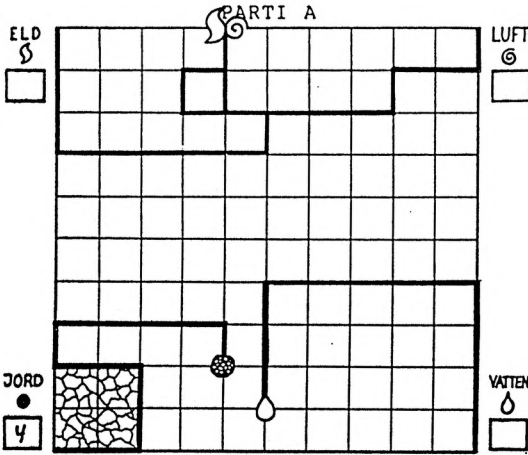
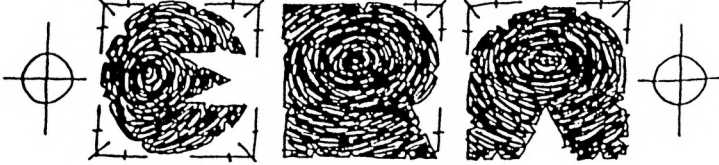
1 - 10

6 - 15

9 - 5

12 - 11

22 - 8



Resultatet av ERAS  
namngissartävling  
publiceras i nästa  
nummer.

M



# ARAB-DIPLOMACY

DAG 0 (18 Augusti 1990)

Egypten: Johan Almqvist, Runbrov. 15, 198 00 Bålsta, 0171-58553.  
F Qus - RED, A Sai - Aqa, A Alx - Sai

Irak: Jesper Olsson, Aschebergsg. 1b, 254 39 Helsingborg, 042-134160.  
Inga drag mottagna!

Iran: Björn von Knorring, Övre Slottsg. 14a, 753 10 Uppsala, 018-692025.  
A Tab - Keh, A Teh S (A Tab - Keh), F Shi S Irak (A Bag - Dam)  
Omöjligt drag!

Israel: Emanuel Berglund, Veckov. 4nb, 175 41 Järfälla, 0758-26409.  
A Ela S (A Jer - Gaz), A Jer - Gaz, A Hef H

Jemen: Joakim Wallbing, Rågrindsv. 31, 941 00 Öjebyn, 0911-65687.  
A Muk - Ade, A San - Uba

Syrien: John Robillard, Sundsg. 26, 871 40 Härnösand, 0611-10951.  
A Ale - Ada (Gick inte), A Ham - Leb, A Dam S (A Ham - Leb)

Turkiet & Väst: Tommy Fransson, Stupv. 6 3tr, 147 52 Tumba, 0753-32833.  
F Cyp - Eas, A Ada H, Erz - Arm

USA & Saudi: Daniel Nilsson, PL 3467, 140 41 Sorunda, 0753-40501.  
A Riy - Bah, A Jid H, F SHO - Uae

## CNN RAPPORTERAR

EGYPTEN: Egypten låter medela att en farao har åter bestigit tronen, och erbjuder alla sin vänskap. Undrar om ett officiellt besök till Kuwait går att ordna. Farao al Sarlarouk, Egypten.

JEMENS EMIR - Resten av Arabstaterna: Nu när sydjemens huvudstad Aden har kapitulerat återinförlivar jag sydjemen som en av våra provinser. Med det så är Jemen åter den stormakt den en gång varit och bör respekteras som en sådan.

IRAN - Syrien: Efter det att Syrien brutit mot krigets regler genom att avrätta 50 diplomater och 500 oskyldiga studenter har Allah beordrat oss att föra Jihad (=heligt krig) mot den ondskefulla regimen i Damascus. Vi kommer inte att vila förrän den siste syriern är lämnad åt gamarna i öknens hetta.

IRAN - Alla: Från och med nu råder det krigstillstånd mellan Iran och Syrien, alla länder som vidtar några som helst åtgärder i syfte att skada Syrien kan räkna med Irans stöd.

IRAN - Irak: Hoppas vi kan göra fler överenskommelser i framtiden.

IRAN - Irak: Uppfatta absolut inte vårt drag som något fientligt, och gå inte på de som påstår det. Men Kermanshah är viktigt för vår säkerhet och vi kan inte ta några risker i en sådan här situation.

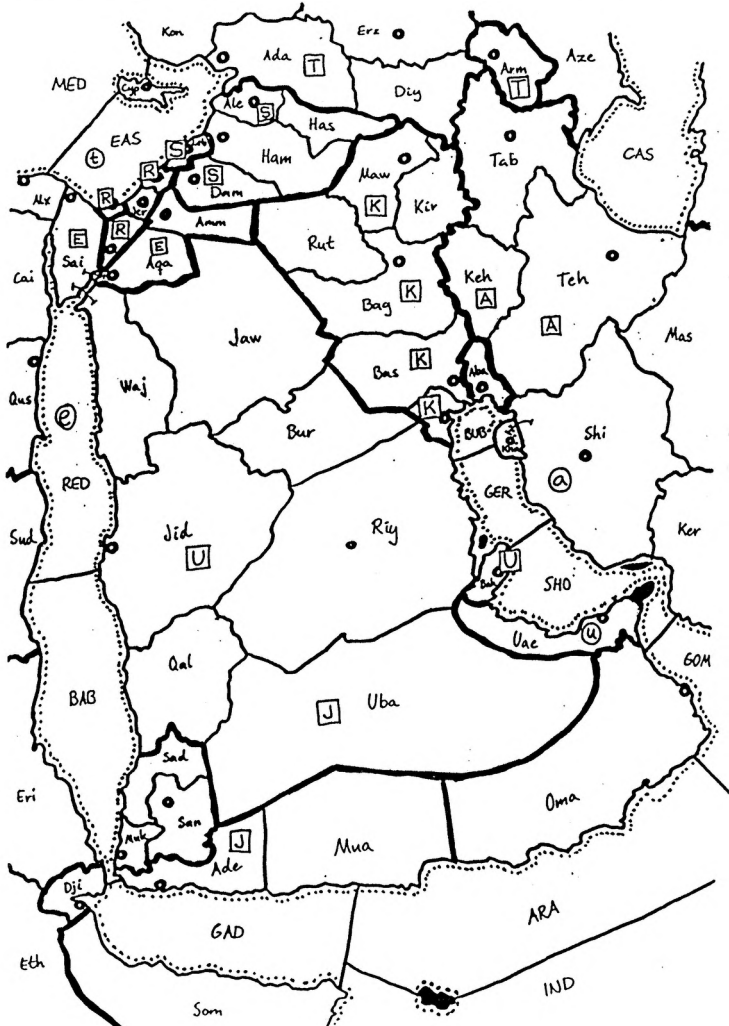
IRAN - USA: Vi kan inte stillatigande åse hur otrogna hundar (=amerikanska soldater) bevakar de heliga muslimska platserna i Mekka och Medina, dra er undan innan Allahs vrede drabbar er.

PERSONLIGT

USA - Alla: Lycka till och ha det kul.

IRAN - (nästan) Alla: Var är all Diplomati, min brevlåda är väldigt stor och innehåller nästan inga brev alls. Varför spelar ni ett Diplomatispel om ni inte diplomatiserar (något undantag finns).

Nästa drag är Dag 5 och 6 (byggningar), kan delas upp på två drag om minst fem vill det. Förkortningar av enheter på kartan är enligt följande (liten bokstav är flotta): Egypten = E, Irak = K, Iran = A, Israel = R, Jemen = J, Syrien = S, Turkiet & Väst = T och USA & Saudi = U



## VINGSLAG AV EN KORP

"Du kommer inte undan, jag ska förfölja dig som en skugga och liksom korpen ska jag slita sönder din lekamen".

Det var nu länge sedan han hade yttrat de hotfulla orden, nästan fem år sedan.

Han hade blivit lite äldre och hans en gång eldröda hår hade fått inslag av grått. Hans kropp hade blivit lite senigare, men han hade fortfarande en ynglings styrka och spänst.

Han hade tillbringat de fem åren på ett undanskilt och ensligt ställe mitt på ön. Där hade hans kropp och själ återhämtat sig efter den fruktansvärda sorg han kände för sin brutalt mördade hustru. Men nu var han redo, redo för att leta upp Torgil Finnbodason; mannen som han svurit att slita i bitar.

En gång hade han kallat sig för Enock. Det var inte hans riktiga namn, endast han själv kände till det. Nu när han hade gett sig av efter att ha blivit Gudarna med ett sista offer kallade han sig för Olaf.

Hans första mål på sin långa och farliga resa gick till Keflavik, beläget strax söder om Reukjavik. Olaf red genom ett grått och bistert landskap, det fanns ingen större växtlighet såsom träd. Bara låga gråa buskar som kröp utmed den vindpinade marken.

Efter en halv dags ritt blev han Åskådare till ett horibelt skådespel. Det började med två kristna präster som kämpade sig fram mot den iskalla vinden. Plötsligt från ingenstans kom tre tungt beväpnade krigare ridande i full galopp mot de två prästerna. Allting hände med blixstens hastighet, så allt den ena prästen hann att tänka innan hans skalle krossades under en hästhov var:

"Gud, jag är ej redo"

Den andra prästen var snabbare och hann precis att kasta sig undan från de dödliga hovarna. Men några minuter senare så skulle han ha önskat att han hade fått dö en snabb död. För de som nu skedde var att de tre männen brutalt tog prästen till fånga, och band honom brevid en stor eld som de hade gjort i ordning tidigare.

"Stackars präst-jävel, nu får du ångra den dag din mor födde dig." Sade krigaren närmast honom, och skrattade ett djävulekt skratt.

Prästen svarade inte ty en av de tre männen höll fast hans huvud medan en annan långsamt skar av det ena örat medelst en slö kniv. Prästen gav upp ett vrål av smärta samtidigt som han kände sitt varma blod rinna utmed halsen, som färgade hans en gång gråa tunika röd. Han förlorade känslan för tid och rum. Det enda som existerade i hans svårt sargade huvud var att han aldrig skulle ha sett sin fot på denna hedniska ö.

Efter en allt för lång tid förlorade han sansen och gled bort i ett töcken av fruktansvärda plågor.

Längre bort inåt land red Olaf fram intet anande vad som utspelade sig längre fram på stigen. Han steg av hästen för att vila och få något ätbart i sig. Han gjorde upp en liten eld för att värma sig vid medan han åt av det torkade getköttet. Han tog några djupa klunkar av den starka mjöden och tänkte ytterligare en gång till igenom den plan som långsamt växt fram i hans huvud. Först skulle han ta sig till Keflavik där han skulle söka upp de svenska missionärerna. De skulle säkert veta var Torgil Finnbodason höll hus någonstans. Olaf kunde inte förstå varför nästan halva befolkningen på Island hade låtit sig kristnats och döpas. Torgil hade gjort så och det var ett skäl till att han förkände att bli dräpt.

För att återvända till den öronlösa prästen och hans grymma plågoandar. Prästen hade nu börjat komma till sans igen, bara fot att finna sig vara kvar på samma plats som tidigare. Han tänkte:

"Oh allsmäktige fader varför låter du en av dina trogna känare plågas..."

Längre hann han inte att tänka, för en av hans plågoandar band fast honom vid en tunn trä stång som han fäste över den nu glödande elden. Prästen vågade inte röra på sig av rädsla att störta ner på den bädd av glödande kol som fanns under honom.

Han kände hur hans hår och ögonbryn började krulla sig av den enorma hettan. Han fick känslan av att hans ögon började koka i sina hålor. Det värsta var att det inte enbart var en känsla utan det var exakt vad som skedde. Det geléliknande som utgjorde hans ögonbryn började långsamt att bubbla och droppa ner på elden med ett fräsande läte.

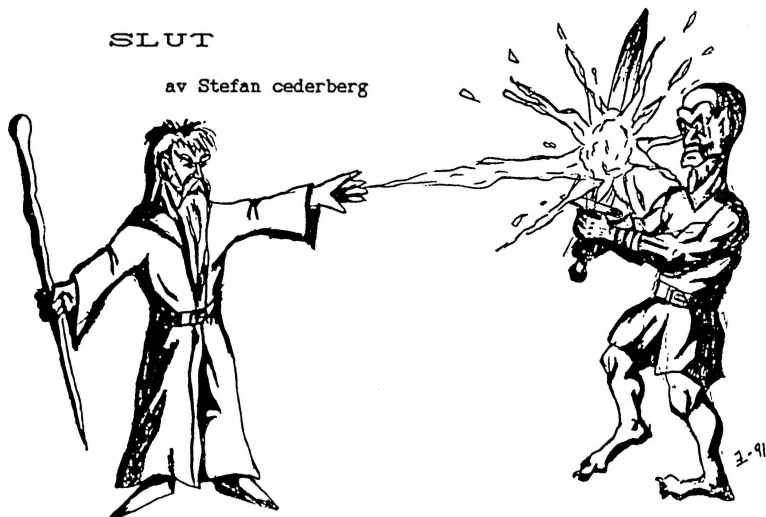
Precis när detta utspelade sig kom vår vän Olaf att se det avskyvärda skådespelet. Han red snabbt fram och kastade ett stjärnformigt föremål mot en av krigarna. Kaststjärnan träffade halsen på mannen och slet av halspulsådern, blodet välde fram ut det köttiga såret och färgade marken djupröd. Under tiden hade en av de andra männen kastat sin klumpiga kniv mot Olaf, som han lätt parerade med sin vandringsstav. Han riktade en kraftig spark mot mannens hals, ett knakande ljud hördes när halsknötorna knäcktes. Den tredje krigaren kastade sig upp i sadeln och red i sporrsträck där ifrån. Olaf skyndade sig fram till den nu halvt grillade prästen, och befrjade honom. Han tog med prästen till ett vattendrag där han lade våta tygstycken på den svårt brännskadade kroppen. Han tog med sig kroppen till ett mer skyddat ställe några stenkast från grillplatsen. Olaf vakade över den medvetelösa prästen hela natten. Och först vid middags tid följande dag återfick mannen medvetandet. Han frågade prästen om han hade någon aning om vilka det var som hade överfallit och torterat honom. Prästen svarade att det var Torgil Finnbodason som stod bakom verket. Olaf blev väldigt förvånad över att Torgil - en kristen - kunde överfalla två av kykans män. På det svarade prästen att Torgil inte var mer kristen än självaste Oden. Han spelar bara på sin kristenhet för att han ska kunna driva in kyrkoskatt i socken där han bor. Olaf fick också reda på var Torgil bodde av prästen. Olaf lämnade prästen fyra mil från närmsta bebyggelse med avskurna öron och en halvt grillad kropp. Och red likgiltigt mot Torgils näste. Efter tre dagars nästintill händelselös färd (det bör ju tilläggas att Olaf stötte på två munkar som försökte frälsa honom. Men han avfärdade dem snabbt genom att hugga av deras händer.) var han äntligen framme. Han tog sig fram till gården där Torgil seades bo, han knackade på med en beslutsamhet som förvånade honom. Dörren öppnades och han fann sig stå öga mot öga med sin svurna fiende som hade slaktat hans hustru för snart fem år sedan. Torgil kastade sig fram mot mannen som han lärt känna som Enock. Olaf kastades bakåt ner på den skitiga gårdsplanen. Torgil hade under tiden dragit sitt långa skimmerande svärd och mättade ett hugg mot Olafs huvud. Plötsligt kände han en ilande smärta i under livet som var orsakad av den sylvassa kaststjärna som satt där. Olaf kom snabbt på fötter och stötte den trbbiga delen av sin vandringsstav rakt igenom Torgils feta buk.

Trots att hans hustru nu var hämnad kände han ingen glädje över vad han nyss gjort, han kände sig bara kall och tom inuti.

Han hörde vingslag av en korp som hade känt luckten av färskt blod.

SLUT

av Stefan cederberg







Namnet är hämtat från en av de grekiska sånggudinnorna, musan Urania. Uranias område var astronomin och hennes attribut var himmelsgloben.

Postspelet Urania är ett rymdspel där varje spelare spelar ett imperium som behärskar ett solsystem. Det går ut på att erövra minst sju av de tio olika solsystemen i den närmaste delen av galaxen.

### REGLER

1. Spelplanen består av ett rutnät på 8\*8 rutor. I tio av dessa så finns solsystem (S). Spelarna börjar i var sitt solsystem men tre av dem är ej kontrollerade av spelare utan av spelledaren eller helt okontrollerade.
2. För varje solsystem man kontrollerar så får man 1000 krediter (K) varje drag. Plus 200, 400, 400, 600, 600 eller 800 K.
3. För dessa krediter kan man köpa armeer (A) eller rymdskepp (R).  
Pris: arme = 20 K och rymdskepp = 100 K.
4. För att kontrollera ett solsystem så måste man vara ensam om att ha landsatt armeer där. Två olika spelare kan inte ha armeer i samma solsystem utan att det blir strid.
5. I strid mellan armeer så jämför man oddsen mellan anfallaren (den som landsätter armeer) och försvararen (den som äger solsystemet).  
Avrundas till närmaste mot 1:1.

#### ANF. FÖRSV.

8	:	1	- Försvararen UTPLÅNAD!
6	:	1	- Anfallet lyckas, Försv. - 75%.
4	:	1	- Anfallet lyckas, Försv. - 50%.
3	:	1	- Anfallet misslyckas, Försv. - 33%.
2	:	1	- Anfallet misslyckas, Anf. - 20%. Försv. - 20%.
3/2	:	1	- Anfallet misslyckas, Anf. - 33%.
1	:	1	- Anfallet misslyckas, Anf. - 50%.
1	:	2	- Anfallet misslyckas, Anf. - 75%.
1	:	3	- Anfallaren UTPLÅNAD!

"Utplånad" betyder att partens alla armeer förstörs. "Anfallet lyckas" innebär att anfallaren intar solsystemet och försvararen kan fly med eventuella kvarvarande armeer ut i rymden, om han har några rymdskepp kvar (i rutan, på basen eller i reserven) och om han har något (några) fler solsystem kvar. Om en spelare inte har kvar några solsystem så är han ute ur spelet. -..% innebär att den nämnde förlorar så många procent av sina inblandade styrkor. Avrundas uppåt.

6. Om flera spelare samtidigt landsätter armeer i ett solsystem så kommer de att först samarbeta mot försvararen sedan slåss mot varandra, de minsta går ihop mot den största.

#### ANF. 1 ANF. 2 (m. fl.)

4	:	1	- 1. vinner, 2. UTPLÅNAD!
3	:	1	- 1. vinner, 2. - 75%.
2	:	1	- Ingen får S:et, 1. - 20%, 2. - 50%.
1	:	1	- Ingen får S:et, båda sidor: - 33%.

.. och omvänt!..

7. När man köper något kan man välja att sätta det i reserven. Reserver finns en för varje solsystem och kan inte flyttas. Vad som finns i reserven är hemligt för de andra spelarna och går endast att fylla på genom köp. Rymdskepp och armeer i reserven kommer inte att försvara solsystemet om det blir anfallet, utan blir förintade om de inte klarar att fly ut i rutan.
8. Det får plats 6 armeer i varje rymdskepp.
9. Om armeerna ska försvara solsystemet så måste de finnas på solsystemets bas. Om rymdskeppen ska försvara solsystemet så måste de finnas på patrull eller anfälla angriparna.
10. Det som armeer kan göra är enligt följande:
  - A. Flytta sig från reserven till basen.
  - B. Gå om bord på rymdskepp, från basen eller reserven.
11. Det som rymdskeppen kan göra är:
  - A. Flytta sig från reserven till basen.
  - B. Åka på patrull i solsystemet.
  - C. Hoppa ut i rymden eller till annat solsystem.
  - D. Åka på sabotageuppdrag.
  - E. Åka på spionageuppdrag.
  - F. Bomba basen i rutan de befinner sig i.
  - G. Anfälla patrullerande skepp i rutan.
  - H. Landsätta armeer i rutan.
12. Varje rymdskepp kan åka (hoppa) tre steg, men måste alltid stanna när de kommer in i en ruta med ett solsystem. Det är tillåtet att flytta diagonalt.
13. Patrullerande skepp anfaller bara styrkor som är ungefär lika stora eller mindre, och är ett bra försvar mot spionage och sabotage.

ANF.            PATRULL.

2 : 1 - Anfallaren UTPLÅNAD!. Patr. - 20%.  
 1 : 1 - Anfallaren UTPLÅNAD!

Spionageskepp och sabotageskepp är hälften så starka.

14. Det är en på sex att ett patrullskepp hittar ett spion/sabotageskepp, med plus ett för varje extra patrullskepp och för varje extra spion/sabotageskepp. T.ex. tre på sex att två patrullskepp hittar två spionskepp. Ny koll görs efter det att eventuella genomkommande skepp är på väg tillbaka igen från sitt uppdrag.
15. Om ett spionskepp kommer tillbaka så får man reda på hur mycket det finns solsystemets reserv.
16. Om ett sabotageskepp kommer igenom så förstör det 1T6-3 rymdskepp ur reserven.
17. För varje rymdskepp som bombar basen så förstörs 1T6-4 rymdskepp och 1T6-3 armeer.

18. Om två spelare möter varandra mitt ute i rymden så blir det strid. Om rymdskepp ska bomba en bas så får de  $\frac{2}{3}$  i styrka mot eventuella anfallande rymdskepp. Likaså för skepp som ska landsätta armeer.

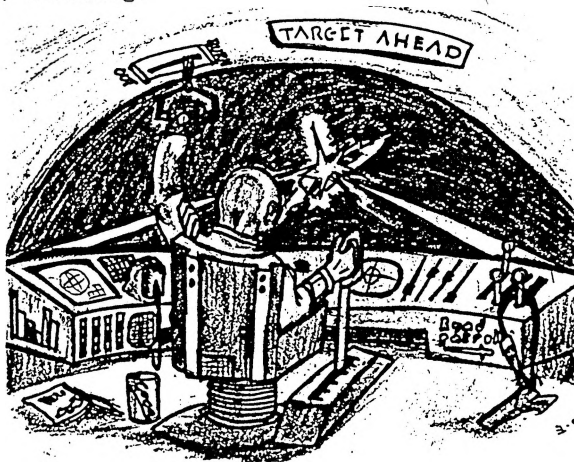
ANF. FÖRSV.

6 : 1 - Försv. UTPLANAD!  
4 : 1 - Försv. - 90%.  
3 : 1 - Försv. - 75%.  
2 : 1 - Anf. - 10%, Försv. - 60%.  
3/2 : 1 - Anf. - 20%, Försv. - 50%.  
1 : 1 - Bägge får - 33%.

..och omvänt.

19. Detta är ordningen som allt utföres i:

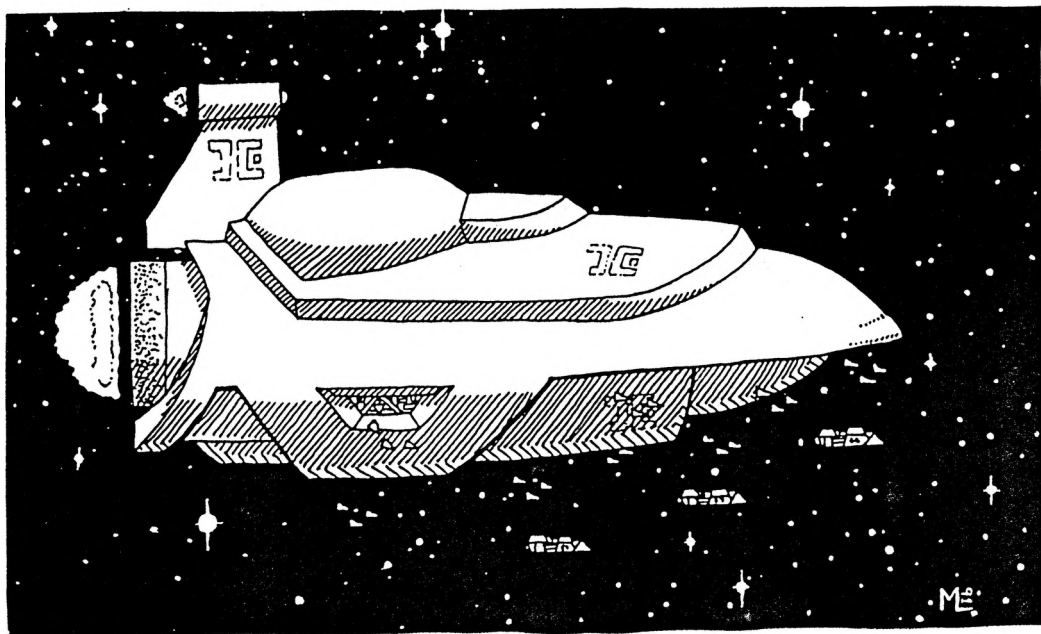
1. Armeer går ombord på rymdskepp.
2. Rymdskepp hoppar.
3. A och R flyttas från baser och reserver, går på patrull.
4. Strid.
5. Sabotageuppdrag löses.
6. Spionageuppdrag löses.
7. Anfall på patrullskepp löses.
8. Bombningar.
9. Landsättningar, armeslag.
10. Flykter.
11. Inköp.
12. Inkomst.



VILL DU VARA MED?

Skicka i så fall namn på ditt imperium, solsystem och ras. Till Johan Almqvist, Runbrov. 15, 198 00 Bålsta. Om rasen inte är människa så beskriv den mycket kort (en-två meningar). Det behövs sju spelare och varje spelare kommer att börja med 10 armeer, 3 rymdskepp och 1400 K. Solsystemen Guturax (4G) och Cassophenia (7D) kommer att vara okontrollerade, medans solsystemet Ponner (3C) innefattar den lilla mänskliga kolonin Utpost II. Utpost II har väldigt små styrkor och rätt dåliga inkomster, armeer: 4, rymdskepp: 2 och krediter: 600 (800/drag). Om någon spelare övertar kontrollen av Ponner (3C) så kommer inkomsten bli normal igen.

H					○			
G			○					
F		○				○		
E				○				
D						○		
C	○		○					
B				○			○	
A								
	1	2	3	4	5	6	7	8



JB-67 "KILLERVALE". EN VANLIG TYP AV STRIDSSKEPP.





## POSTSPEL OCH DET FAGRARE KÖNET

"Postal Gaming and the Fairer Sex" av Michele Morris.  
Tidigare publicerad i Lepanto 4-Ever #7, Springboard #26  
och Electronic Protocol #120. Översättning: Roland Isaksson.

Jaså, så du har märkt det, eller hur? Ja, det är väldigt få kvinnliga Diplomacy spelare i våran hobby. Jag kan inte komma på fler än sex eller sju stycken kvinnliga 'Diplomater' på de Brittiska öarna, och bara två eller tre som bor utomlands. Även om vi vidgar definitionen till att innehålla alla postspel, så kan jag bara lägga till ett par namn till listan. Hittills så känner jag inte till någon kvinnlig fansin utgivare, men det finns ett par som Kath som spelleder i och medproducerar fansin.

Varför är det på detta viset? Danny ((Collman)) har givit ett par möjliga förklaringar, vilka jag skulle vilja utreda i tur och ordning.

Först så föreslår han att tjejer inte skulle gilla Dip för dess krigsspelets utförande. Jag tror att det kan finnas ett korn av sanning i det, men om nu detta skulle vara den stora orsaken skulle man förvänta sig att hitta resten av hobbyn fylld med kvinnliga spelare och så är inte fallet. Andra spel än Diplomacy i Dip fansin drar dock något fler tjejer. Ordspel typ Jotto och Quadro-Alfapet verkar vara speciellt populära. Men efter närmare studie ser man att många av tjejerna i dessa spel också spelar Diplomacy. Fansin utan Diplomacy är det lite bättre ställt med. Kvinnor är fortfarande iögonenfallande frånvarande i Rail och rollspels fansin. Detta kanske tyder på att det är spelandet av spel i allmänhet och inte bara Diplomacy som stöter bort de flesta tjejerna.

Jag föreslår att det är tävlandet i spel som avskräcker de flesta tjejerna. Spel har av naturen vinnare och förlorare. För att vinna måste man tävla och för att tävla effektivt så måste man vara aggressiv. Samhället har förordnat att kvinnor inte ska vara aggressiva, medans man uppmuntrar de flesta icke destruktiva former av aggressivitet och tävlande hos män.

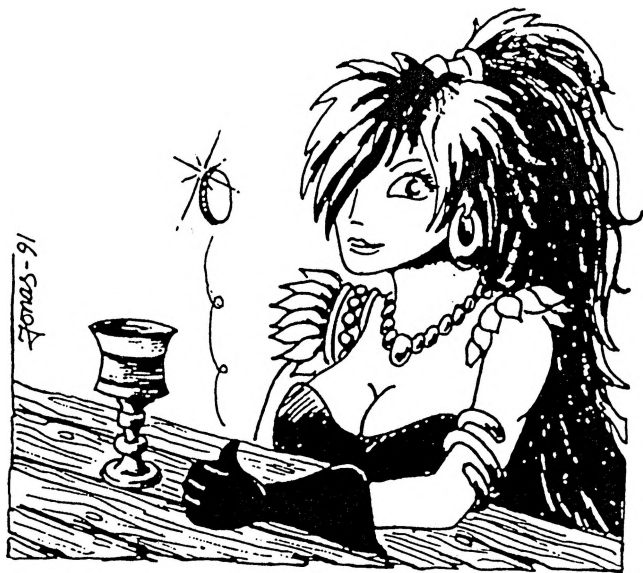
Tjejer som tävlar med män, inom vilket område som helst, anses på något sätt vara ofeminina eller inte helt kvinnliga. Få människor skulle öppet tvivla på deras sexualitet men undertonerna finns där ändå. Tävlade kvinnor är bara accepterade om de tävlar mot andra kvinnor och även då tenderar de till att bli nedlåtet behandlade. När hörde du senast en sportkommentator kommentera en manlig idrottarens hår eller klädessinne? Man hör detta hela tiden vid kvinnlig friidrott, men de blir ju åtminstone visade på tv. De flesta andra former av kvinnligt tävlande anses som underlägsen minoritetens sport och får inte ens sändningstid.

Denna partiskhet slinker alldeles för lätt över till våran hobby också. Många människor tycker att kvinnor inte ska spela mot män eftersom de är 'dömda' till att vara underlägsna spelare. Många andra tycker att kvinnor ska inte spela alls eftersom det inte är en 'passande' eller 'riktig' hobby för kvinnor. Sorgligt nog är denna attityd uttryckt allt för ofta av kvinnor själva. Det är en väldigt svår sak att gå emot sitt eget samhälle.

Om man tar en titt på de kvinnliga spelarna i den här hobbyn så finner man att de bildar en mycket mer homogen samling än vad männen gör. Nästan utan undantag så är vi mogna, karriärs kvinnor, vana vid att tävla med män i verkliga livet lika väl som i spelsituationer. Vi är de få som kan utnyttja kvinnohatarnas fördomar till vår fördel. De få som inte ser sitt kön som ett hinder utan som en nyckel till helt andra strategier som inte är tillgängliga för en man. Vi är villiga att utmana männen på deras egna villkor och SLA dem! Men vi är ovanliga varelser på mer än ett sätt.

Om du vill ha fler kvinnliga spelare i den här hobbyn så måste du, den manliga spelaren, göra dem mer välkomna. Detta betyder inte bara att du ska behandla dem som du skulle behandla vilken annan spelare som helst. De måste bli uppmuntrade att börja spela. Detta betyder uppmuntring av era fruar, flickvänner och systrar till att spela sällskapsspel överhuvudtaget. Många tjejer blir avskräckta från spel av deras manfolk när de ser deras reaktion när de slår dem. Det är helt enkelt inte värt krånglet som hon får om hennes kille surar varje gång hon slår honom i Monopol! Uppmuntra dina kvinnliga vänner att läsa de fansin som du får och skriva till brevspalterna om de har något att bidra med. Övertala dem att vara med i 'icke-aggressiva' spel som Alfapet. När de väl har fått lite självförtroende och fått att känna sig välkomna så kommer många fler tjejer att gladeligen ansluta sig till ett parti Diplomacy.

Det är inte spelen som förhindrar att fler tjejer ansluter sig till Hobbyn (med stort H), det är de omoderna och partiska attityderna hos majoriteten av spelarna som har skulden.



# IMPERIA - Ett plagiat?

Roland har sedan en tid tjatat på mig att berätta lite om bakgrunden till IMPERIA och hur det går till, så att även Gränslandets övriga läsare kan få lite behållning av *Sileria sen sist*.

Allt började för drygt ett år sedan när jag började spela Domination, ett postspel av Roland Isaksson och Olle Sundblad. Själv hade jag bara spelat Diplomacy som postspel innan detta, och Domination var en positiv överraskning. Tyvärr lades Domination ner när Olle började på Kungliga Tekniska Lekskolan i Stockholm, tiden räckte helt enkelt inte till. Dessutom var datorprogrammet som byggde upp Domination inte helt felfritt... Hursomhelst, jag hade fått blodad tand, och efter att ha frågat Roland om lov, plockade jag ut spelsystemet från Domination och lade till en del saker jag hade saknat, som till exempel fartygsenheter, gruvor och naturresurser. Dessutom gjorde jag reglerna mer utförliga (11 sidor mot Dominations 2). Att hitta spelare var inget problem, ett par annonser och en lapp på Tradition gjorde att jag fortfarande(!) får brev från folk som undrar om det finns plats i IMPERIA.

IMPERIA utspelar sig på en annan värld, Sileria, som är uppbyggd av ett rutnätssystem där varje ruta har en koordinat. Varje spelare sköter ett litet land som just bildats av den styrande släkten. I början är länderna bara ett par rutor stora, och ingen känner till mer av världen än sin egen lilla plätt, allt som ligger utanför landets gränser är okänt och utforskat. Man vet inte ens namn eller adresser till övriga spelare, allt får man upptäcka under spelets gång, företrädesvis med hjälp av goda kontakter med grannländer och ett väl utbyggt spionnät.

Varje land har tre olika teknologinivåer att höja, Jordbruk, Allmän och Militär. Med högre teknologinivåer får man nya möjligheter, till exempel skeppsbyggnadsteknik, gruvdrift mm. Vem vet, till slut kanske man kan lära sig att bygga järnvägar också!

Inför varje drag fyller spelarna i ett dragformulär, där man talar om vad arméenheter ska göra samt vilka övriga order man gör. Det kan variera från att köpa nya rutor eller rådfråga rådgivare till att bygga städer, fort, handelsrutter eller dylikt. När moderatören (i det här fallet jag) har bearbetat alla order, skickar han ut ett resultatblad med landets aktuella status samt en karta till var och en av spelarna. Tja, sen är det deras tur igen...

Om det är någon i vårt avlånga land som skulle vilja moderera IMPERIA så står jag till tjänst med basregelhäfte, fartygsregler samt moderatorregler. Skicka mig i så fall 10:- plus ett adresserat och frankerat (**OBS! 5:- frimärke!!!**) kuvert för A4-format.

Tänk först noga igenom ditt beslut, för det är inte roligt för spelarna om spelet tar slut efter bara några drag. IMPERIA är inte särskilt lättmodererat, det skall jag villigt erkänna...

Jonas Nelson  
Forskarbacken 7-213  
104 05 STOCKHOLM

# It's a Crime a Crime a Crime a hemligheter

Många svenskar spelar KJC Games klassiker It's a Crime och det är faktiskt rätt skojigt. För de flesta svenskar går det kanske inte så bra, eller kanske bara ganska bra. Därför skall jag hjälpa er att bli bättre.

## Rita karta

En av de viktigaste sakerna man skall göra är att på ett rutat A4 föra karta över sitt eget och närliggande gäng. Du kan få information om de andra gängen från 'New York city post reports', där det finns nyheter om vad de närliggande gängen gör och vart de gör det.

## Samarbeta

Det är viktigt att du samarbetar med någon och det kanske är enklast att samarbeta med någon annan svensk. Du kan spionera eller spana (scouta) på något block du upptäckt i 'New York city post reports', då får du reda på gängets ledares namn och adress. Sen kan du ringa upp och diskutera framtiden.

Du vinner på att kontakta svenska gäng eftersom det är skonsamt för teefonräkningen men ni har också enklare att kommunicera. När du använder S-orders eller scoutar gör du alltså det på ett närliggande gäng (kontrollera din karta) med svensk anknytning, t ex Swedish soldiers, swedish vikings, soldiers of sweden, etc. Du bör också döpa ditt gäng till något med svensk anknytning. Du kan givetvis samarbeta med engelskmän, spanjaker, etc men det kan bli språk-missupfattningar och höga kostnader. Givetvis passar våra nordiska grannar in i samarbetet.

## Planera

Gör upp en långsiktig planering och med hjälp av den scoutar du viktiga block du behöver.

Försök att ta kontroll över inkomstbringande block, det kan vara viktigt när man når gränsen (40 stycken). För att du i förväg skall få reda på olika byggnaders inkomst kan du använda denna tabell:

<u>Building</u>	<u>Income (per %)</u>
Warehouses	\$1
Industrial	\$1
Retail	\$6
Apartments	\$0,4
Financial	\$2
Offices	\$3

Derelict	\$0
Entertainment	\$3
Religious	\$0
Schools	\$0

## Ha ett stort gäng

Det är viktigt att ha ett stort gäng. Gör ofta (varje turn) en enlist-order. Det är klart att ibörjan kanske control-ordern är viktigare. Du får också medlemmar om du tar kontroll över block med mycket apartments.

## Notoriety listan

Alla vill väl komma med här och vara bland de berömdaste gängen i New York. De orders som du främst använder är Firebomb och Rob (läs mer om dessa nedan). Man kan också få notoriety av Act tough och controll, men för act tough är det lite mer slumpartat vad man får. Ibland får man streetdope, \$, eller något annat.



## Firebomb

Att göra en firebomb är våldans effektivt. Du måste ha några small bombs och sedan är det bara att välja mål. Olika byggnader ger olika saker. Givetvis varrierar det utöver huvuddelen. Man får, t ex av warehouses mer pengar (\$) men man kan också få notoriety etc.

Notietydelen med firebomb är att det man eldat upp försvinner och då minskas ofta blockets inkomster, dessutom går defens level nästan alltid upp.

<u>Building</u>	<u>Den ger</u>
Warehouses	pengar (\$)
Religious	Notiety

Apartments      Notoriety/pengar  
Scools            Notoriety (mindre)

Det skall också sägas att om du sänder fler än 3-4 gubbar i taget lyckas du inte.

### Rob

Detta är också en rätt effektiv order. Man kan vinna hyggligt med "vad man nu vill ha", här är en tabell (tänk på att defence level ökar):

Building        Den ger  
Apartments      Notoriety  
Office             Notoriety + pengar

Om du rånar en byggnad som producerar över \$100 i blocket kommer invånarna revoltera och blocket blir okontrollerat.

### Erfarenhet

Det som befodrar dinna cruits till punks och punks till pros är erfarenhet. Det skaffar du med ordena: Rob, firebomb, mug

### Walkie-talkie warning

Använder du walkie-talkies avlyssnar polisen dig. Detta kan ha både bra och dåliga effekter. Om du gör ett rån blir det svårare, men anfalls du samlas hela ditt gäng och polisen kan också eventuellt blanda sig i.

### Att bli mob boss

För att bli mob boss skall du ha så många pros med submachinegun som möjligt. Du skall ha väldigt många. Om du bara har många submachine guns men inte så många pros vinner du inget på det.

### Anfalla ett gäng

Det bästa du kan göra när du skall anfalla ett gäng är att skicka in den första turnen just på slutet av omgången (med en massa controll orders) när du får svar skickar du direkt in nästa turn med ännu fler controll orders. Sedan kan du kontakta den du anfallit och säga att det inte var meningen. Du hade inte scoutat och upptäckt honom utan bara chansat lite med dina controll.

### Tjäna pengar

Det bästa sättet att tjäna stora pengar är att köpa& sälja streetdope. Det som man kanske inte

förstår är att man ska köpa& sälja i stora siffror. Om du köper 100 streetdope för \$50 och säljer dem för medelpriset \$80 för du en vinst på \$3000. Om du firebombar ett warehouse med 6 small bombs tjänar du ungefär \$3000, om allt klaffar.

Tänk på att du kan köpa& sälja c:a ditt antal medlemmar x 2 streetdope åt gången. Handlar du med 20 åt gången är det mycket svårt att bli avslöjad.

### Till sist

Spelar du 'It's a Crime' och vill sprida ut att du har skapat en allians etc. Börja med att skriva en insändare till Ancalagon, Dipsosis, Gränslanet eller någon annan tidning.

### Hur börjar jag spela It's a Crime ?

Företaget som driver It's a Crime heter KJC Games. Andra spel de har är Capitol, Isle of crown, Gang vs Gang, Quest och Warlord.

It's a Crime är gratis att börja spela och du får start-up + två gratis turn credits. Allt jag kan göra är att varmt rekommendera It's a Crime.

### 1st Class

Deras tidning heter 1st Class och den kostar £1.75 (eller om du spelar i t ex It's a Crime, 2 turncredits, vilket är lika med 1.75). 1st Class har blivit bättre på senare tid (iochmed omorganisatonen på KJC då bl a lämpade över Dawn of the Ancients, Earthwood and state of war till Blackpool games och sålde Trolls bottom till Gbm) och de säger själva att 1st Class nu har en regelbunden utgivning 4 gånger per år (inte 4 ggr per kvartal som det stog i Dipsosis 7).

1st Class behandlar KJC Games alla pbm och jag måste få säga att den i varje fall är värd pengarna om man spelar ett eller två av KJC Games pbm. Strategiska och taktiska tips, nyheter och sånt som är bra att veta om man själv spelar med i pbm:et.

### Do contact them

Adress: KJC Games, Cleveleys, Blackpool, Lancs, FY5 3LJ, UK  
Telefon: (009) (44) (253) 866345. Må-Fr 9-17.30.

Tänk på tidsskillnad (-1h) och att detta är telefon nummert för sverige till KJC Games.

-Mattias Axelsson



## SPORTEN

Så har då den första omgången av Elitserien spelats och vi har redan fått en stor skandal på halsen. Sorundas två spelare Hempa Hemplainen och Magnus Mesbjörn har visat sig dopade och har därför blivit avstängda i två omgångar och Sorunda klubb har blivit dömda att betala 2 miljoner kronor i skadestånd. Vi hoppas att våra fina sportsmän inte tänker förnedra sig själva som Hempa och Magnus gjort och vi hoppas att vi har kvävt denna fula hantering i dess linda. Vi har förgäves försökt nå Sorundas manager men vi ger inte upp.

Det stora överaskningslaget var Werevolf som gjorde en mycket bra match trots att dom förlorade men vi undrar om vi inte har undervärderat dom.

Chefredaktör Richard Simmons

### Anderssons grupp

Bandhagen - Abrupt : 7 - 8

\* Målgörare : Didrik Lymmel, Snake Blubbers 2, Ivan Dresden 1, Babban Fish 2, Nathan Blom 1.

M. Power, G. Carpenter 2, M. Grafftey, A. Duffie, T. King 2, S Vendrye.

\* Publik : 10689

\* Domare : + + +

\* Omdöme :

Ett hårt och tufft spel som bjöd på många målchanser främst gemon kontringar. Till hemmalagets förskräckning så tog Abrupt snabbt ledningen och om än Bandhagen kom nära så tog dom aldrig in den.

Linköping - Rangers : 6 - 5

\* Målgörare : Sten Sture dy, Snorre Sturlason 3, Nils Dacke, Jeffery Archer.

Rune Andersson, Mike North 2, Johan Blomberg, Båt Pike.

\* Publik : 5258

\* Domare : + + + +

\* Omdöme :

Rangers körde ett tufft spel och försökte mala sönder Linköping. I början lyckades dom med sin taktik men i tredje perioden hittade Linköping sitt spel och genom två snabba mål av Snorre Sturlason så var Linköping ostoppbara. Domaren ska ha stor heder åt sin insatts som lyckades hålla matchen på ett rent och schyst plan.

Pettersons grupp

VHC - Werevolfs : 3 - 2

Målgörare : Matti Engström 2, Johnny Goal.

Vigo Vitold, Thomas Tell.

\* Publik : 5489

\* Domaren : +

\* Omdöme :

Werevolfs, Elitseriens mest nederlagstippade lag visade att dom hade skäl att finnas i högsta divisionen. Dom lag och bevakade egen kassa och lät VHC ta initiativet och låg bara på kontringar. Det visade sig vara en mycket bra taktik fram till dom sista minuterna i tredje perioden då Ulrich Asterion gjorde sitt enda misstag för kvällen och släppte in en puck mellan benen. Vi ser fram emot Werevolfs nästa match.

Tågafors - SHC : 3 - 3

\* Målgörare : Philip Koks 2, Litsko Rubat.

Bänke Åkeson, Rätt I Nätä, Passpå K. Luuban.

\* Publik : 6052

\* Domaren : + + +

\* Omdöme :

En sluten tillställning där båda lagen åkte och bevakade varandra. Tågafors glänste ibland till med sin fina skriskoåkning men det var bara stundtals. Vi hoppas att nästa match inte kommer att bli så tillknäppt.

## Lundqvists grupp

Lund - Tigers : 10 - 9

\* Målgörare : Ivan Tatarinov,  
 Ronnie Behoff, Peter Ohlsson,  
 Marky Yzerman 2, Johan Nilsson,  
 Pete Anderson, Per Acme 2,  
 Syl Persson.

Ian Smith, Pablo Garcia,  
 Ladislav Katanov 3, Kenneth  
 Thapper 3.

\* Publik : 4589

\* Domare : + +

\* Omdöme :

En match som var oerhört  
 spännande men som inte bjöd på  
 något finlir. Båda lagens  
 backar visade tydliga tecken  
 på nervositet, vi hoppas och  
 tror nog att dom lyckas komma  
 över det fram till nästa  
 match. Men som sagt mycket  
 spännande match som stod  
 avavgjort ända fram till dom  
 sista sekunderna.

Vä IK - HCF : 8 - 6

\* Målgörare : Staff Piesson 2,  
 Mike Sword 2, Cris Piersson,  
 Martin Tallman, Mats Järvinen,  
 Hank Julin.

Håkan Kork 2, Ove Blixt, Hans  
 Flax, Bo Järn, Ture Ös.

\* Publik : 5264

\* Domare : + + +

\* Omdöme :

Vä IK körde hårt dom två  
 första perioderna och gjorde  
 en massa mål. När sen HCF lade  
 in överväxeln såg det ut som  
 om dom skulle gå om och vinna  
 men Vä IK lyckades med stor  
 tur hålla undan för HCF.

## Simmons grupp

Meatballs - Delaware : 8 - 4

\* Målgörare : Mr Meat 4, Hakan  
 Lab 2, Steve Sparris 2.  
 Sergei Lakritsov, Anders  
 Andersen, Jack Hattrick 2.

\* Publik : 7000

\* Domare : + + +

\* Omdöme :

Delaware försökte krossa  
 Meatballs med tungd och kraft.  
 Tyvärr är Meatballs Svergies  
 snabbaste lag och det är  
 därför en omöjlig uppgift att  
 försöka trycka ner Meatballs i  
 skorna. Resultatet skulle ha  
 varit ännu större om inte  
 Delawares målvakt Guy Bourque  
 hade storspelat. Trots  
 felaktig taktik så spelade  
 ändå Delaware bra ishockey och  
 vi ser fram emot att få se dom  
 igen.

Sorunda - Sjöge : 4 - 3

\* Målgörare : Kent Nilsson,  
 Tönt Gretzky 2, Peter Snabb.  
 Paul Redford, Peter Djoos,  
 Maximilian Carlsson.

\* Publik : 6524

\* Domare : +

\* Omdöme :

Sjöge ryckte snabbt åt sig en  
 ledning som tycktes säker i  
 första perioden. I andra  
 började dock Sorunda knapa upp  
 ledningen och hade gått om i  
 tredje perioden. Sjöge som  
 hela tiden hade legat på  
 försvar kunde inte ändra sitt  
 spel till anfallsspel och  
 förlorade därmed matchen.

Tabellerna är uppbyggda på så sätt att spelade matcher står först  
 sedan står gjorda mål, insläppta mål, målskillnad och till slut  
 står hur många poäng laget har.

## Anderssons grupp

Abrupt	1	8	7	+1	2
Rangers	1	6	5	+1	2
Linköping	1	5	6	-1	0
Bandhagen	1	7	8	-1	0

## Petterssons grupp

VHC	1	3	2	+1	2
TÅgafors	1	3	3	0	1
SHC	1	3	3	0	1
Werevolfs	1	2	3	-1	0

**Lundqvists grupp**

VÅ IK	1	8	6	+2	2
Lund	1	10	9	+1	2
Tiger	1	9	10	-1	0
HCF	1	6	8	-2	0

**Simmons grupp**

Meatballs	1	8	4	+4	2
Sorunda	1	4	3	+1	2
Sjöge	1	3	4	-1	0
Delaware	1	4	8	-4	0

**Skytteliga**

\* 4 mål : Mr Meat (Meatballs)  
 \* 3 mål : Ladislav Katanov och Keneth Thapper (Tigers), Snorre Sturlason (Linköping)  
 \* 2 mål : Hakan Lab och Steve Sparris (Meatballs), Jack Hattrick (Delaware), Matti Engström (VHC), Marky Yzerman och Per Acme (Lund), Staff Piersson och Mike Sword (VÅ IK), Håkan Kork (HCF), Tönt Gretzky (Sorunda), Philip Koks (Tågafors), Mike North (Rangers).

**Spelarmarknad**

\* Fredrik Larsson, Back 1  
 - 0,1 milj VHC.  
 \* Knegert Knaphövde, Forward 1  
 - 0,1 milj VHC.  
 \* Peter With, Målvakt 1  
 - 0,3 milj London HC  
 \* Stefan Blomqvist, Forward 3  
 - 1,2 milj Leksunda  
 \* Martin Tingval, Forward 3  
 - 1,2 milj Stedungsund  
 \* Fredrick Masugn, Back 3  
 - 1,0 milj Rigafors  
 \* Mattias Karg, Buse  
 - 0,7 milj Frövik

**MODERATORNYTT**

Nu har så dom första matcherna spelats i Elitserien och det har visat sig vara mer jabb än vad jag trodde men det är samtidigt rätt roligt att moderrera Elitserien. För att inte förstöra min eller er glädje så vill jag att ni försöker hålla deadline och om det är möjligt vara inne före den också. Om ni inte klara att hålla deadline så var snälla och kontakta mig så att jag vet. Något som alla (nästan) har missat är att jag vill ha ett FAK (Frankerat och adresserat kuvar), snälla ni skicka mig ett sådant då det förenklar mitt jobb avsevärt.

Richard Simmons

**Nya regler / Reglerförklaringar**

F 5 : Man kan ta ut målvakten. Om ni vill göra det så skriv i vilken händelse ni vill ta ut den och vilken spelare ni sätter in i hans ställe.

F 6 : Ange hur hårt ni spelar i varge perriod.

1 - vekt , 2 - normalt, 3 - hårt.

F 7 : Hur chansartat vill du spela ?

1 - lågt, 2 - normalt, 3 - högt.

F 8 : Du kan ta Time out om du vill , skriv när du i så fall skulle göra det.

G 3 : Varge tränare har en SP som visar hur bra han är. Han

kan träna SP antal spelare / gång och varge tränare har 2 i SP i början. För att öka SP på sin tränare så skickar du honom på kurs. Det kostar 25000 kronor och du kan inte träna någon den omgången.

**Rättelser**

\* Crusade Castle har 17000 platser inte 1700.  
 \* Bandhagen heter Bandhagen Marauders.

Deadline 18 Mars

# Ett Brev från J G Robillard

91-02-20

## VARFÖR PBM ELLER PS DUGER

ett svar till Mattias Axelsson

Jag har en stor motvilja mot att svenskan lånar in alltför många engelska ord och uttryck, just därför att engelska är mitt modersmål<sup>1</sup>. Vissa försvenskningar av engelska ger mig samma känsla som ett miss med en tandläkarbörst, jag ryser när någon text talar om ett läkar *team*. Lika ofta har jag svårt att hålla mig för skratt när engelska uttryck används på ett alldeles galet sätt, senast var det modeindustrins inlåning av ordet *sweatshirt* som uttalades som om det handlade om 'sotskjortor' istället för 'svett-trojor'. Jag har inget emot låneord där det inte finns något vedertaget eller lättformulerat svenskt översättning, (*jeans, Irisbee*) men jag ställer mig frågande inför användningen av låneord där fullgoda svenska ord och uttryck finns.<sup>2</sup> Det låter tillgjort eller också bara idiotiskt när svenskar använder engelska uttryck mitt uppe i annars helsvenska meningar. Det gnisslar i mina öron, det är inte alls 'tjusigt'.

När det gäller översättningar av speltermer är värsta metoden att utgå ifrån formen (på det engelska uttrycket), istället för funktionen (det som uttrycket beskriver). Översättning av det engelska PBM (play-by-mail) med PS är enligt formen; PBM har stora bokstaver, då ska översättningen ha stora bokstaver, PBM utgörs av första bokstaven i de tre engelska orden, så ska översättningen också utformas. Men nu är det så att engelska och svenska sammanslår och utformar nya ord på olika sätt, engelska har svårt för det som svenska språket utmärker sig på; dvs att slå samman rotord för att bygga nya uttryck.<sup>3</sup> PS fungerar inte, mest därför att det redan är upptaget, men också därför att 'postspel' är ett ord, och ett ord som ser ut som en naturlig enhet.

Om vi istället skulle utgå ifrån funktionen, då måste vi fråga oss, vad är det som vi håller på med? Det grundläggande är att vi spelar spel, så översättningen bör innehålla ordet spel. Vad skiljer dessa spel från andra spel, (familjespel, brädspel, rollspel, konfliktspel, laggspele)? Det som brukar påtalas när man försöker förklara vad som menas med postspel (eller PBM) är just faktumet att man spelar med varandra men inte vid samma bord, eller ens i samma stad. Fjarrspel? Brevspel? Postspel? mja, ingen av dessa inkluderar funktionen som tidningen (Dipsosis, Gränslandet) har, men alla är bättre än PBM eller PS.

Min sista skal för att forkasta PBM och PS har att göra med vad jag kallar 'genomskinlighet'. När en grupp sysslar med en hobby kan gruppen vara

<sup>1</sup> och mitt fadersmål, styvfadersmål, mormorsmål, troligen också mitt farmors och farfarsmål. Däremot inte morfarsmål, vilket var svenska, eller farfarsfarsmål, vilket var franska, eller farfarsmorsmål (tyska), eller farfarsfarsmorsmål (irokes) eller, men nog om detta.

<sup>2</sup> Vad gäller deadline så är det vedertaget svenska uttrycket manusstopp. Inom hobbyn är uttrycket det inlånade tyska ZAT. Dessa två ord står för två olika begrepp. På svenska kunde ZAT översättas med 'orderstopp' men aldrig 'deadline' vilket har samma innebörd som manusstopp och kan därför endast användas för sådana brev som detta och inte för text Diplomacy order.

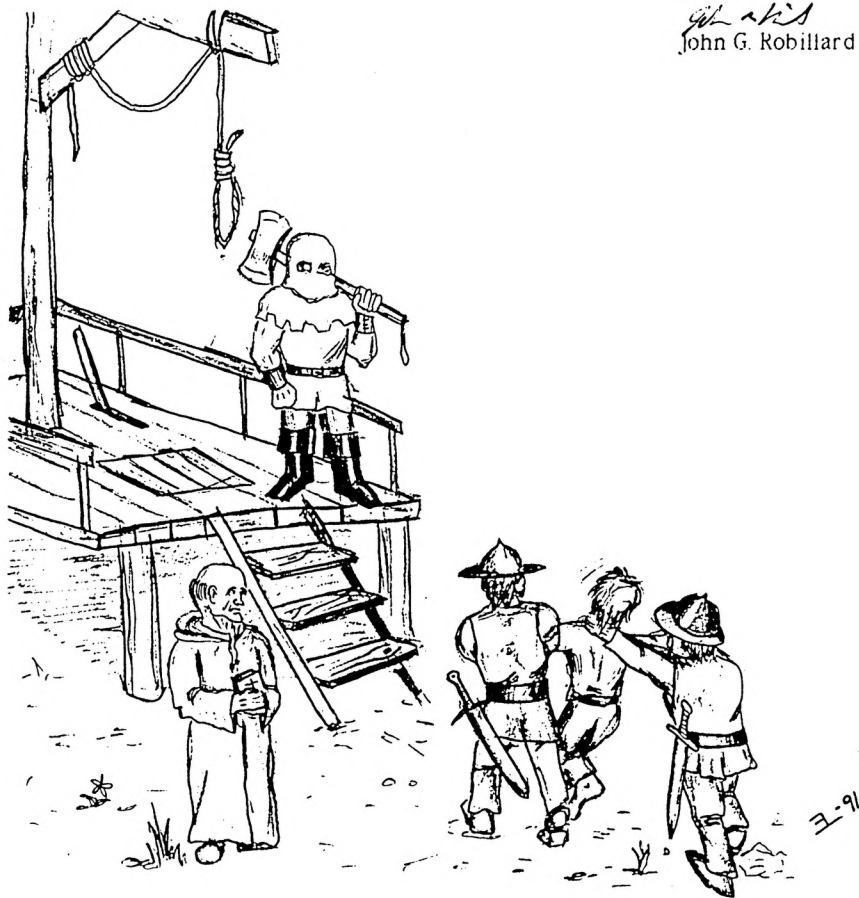
<sup>3</sup> Det är därför engelska är så 'ordrik'. Frammande ord lånas in för att beteckna nya företeelser eller gradskillnader, eftersom ordsammanslagning går så trögt på engelska.

utåtriktad eller stängd. Stängda grupper använder en svarforcerade jargon som ger inga eller få ledtrådar till ideerna bakom uttrycken, utomstående avskrackas och hållas utanför. Utåtriktade grupper använder genomskinliga begrepp, enkla men pedagogiskt riktiga termer som tillåter de nyfikna att själv skapa sig en uppfattning om vad som pågår. Stängda grupper har medlemmar med stängda hjärnor och de drar till sig liknande kadaver. Jag föredrar att varan hobbyn blir genomskinlig.

Som slutledning på allt detta ber jag alla att börja omigen och förutsättningslos fundera ut svenska termer som beskriver det vi håller på med. Kanske vi ska be Svenska Akademien? Men PBM använder jag aldrig, lika lite som jag använder ordet *printer* när jag menar skrivare.

den som vet bäst.

*John G. Robillard*  
John G. Robillard



# SHAMAHS ÖGA

En fantasyföljetång i del Treatoriska Ö-riket

av  
Mats Hultén

del 2

Aldrar studerade terrängen framför sig noga.

Sluttningen ned till ången och skogen som låg bakom den, sakta vajande för vinden. Han kunde inte se någon på ången men han visste från smärtsam erfarenhet att det inte var någon garanti för att de inte låg dolda någonstans i det höga, vajande gräset.

Aldrar tittade på såret i sidan, det var bara ett ytligt skärsår men tillräckligt för att dra ned hans snabbhet märkbart.

"Trefalt förbannad vore den dag då Genap fick för sig att sända mig till detta, av demoner, förbannade land!" svor Aldrar tyst men intensivt då han tänkte tillbaks på de gångna dagarna.

Det hade varit dagar fyllda med underligheter, bågare som plötsligt välte, bloss som flammade upp när han kom i närheten, vatten som plötsligt blev skämt och många andra saker. Aldrar hade snart fått ett rykte om sig om sig att vara förbannad, eller förföljd av andar. Folk började undvika honom, konversationen på en taverna dog ofta snabbt ut då han kom in. De enda som inte undvek honom var de fulla krigarna som ville bevisa att de inte var rädda för honom, eller för hans andar.

Men det var inte därför han låg tryckt mot marken denna soliga sommardag, det berodde på någonting som hänt bara kvällen innan.

\*

Aldrar satte sig ned på sängen, trött och deprimerad då han plötsligt hörde ett ljud.

Ljudet av tassande fötter utanför dörren. Han tänkte just undersöka vad det var då dörren vräktes upp och fyra män i helvita särkar stormade in.

"Dö, ogudaktige!" vrålade den första samtidigt som han högg med en dolk mot Aldrar.

Aldrar tog ett snabbt grepp om det smutsiga lakanet samtidigt som han hoppade upp på fötter och kastade det över den tilltänkta bödeln. Han tappade balansen helt och Aldrar vände sig mot de andra tre samtidigt som den första föll omkull.

Från bakom sin vita bödelshuva tog en av anfallarna till orda: "Shamas har kommit till oss i en dröm. Han sade som så att du var fienden och skulle avrättas." Med det tog även han upp en dolk och började cirkla runt Aldrar, varpå de andra följde hans exempel.

Aldrar förspillde emellertid ingen tid; så snart de hade delat på sig lite gjorde han som årtal av träning lärt honom; han fintade ett anfall med sina klor mot den som talade och som uppenbarligen var ledaren, men kastade sig sedan mot den man som försökte ta sig in bakom honom. Mannen togs helt med överaskning och hans ögon spärrades upp då Aldrar drev in klorna nästan till knogarna i hans mage. Han släppte ifrån sig ett gurglande läte när han föll ihop på golvet.

Aldrar snurrade snabbt runt och parerade ett nedåtriktat hugg från ledaren, men kunde inte undgå ett annat hugg mot magen helt. Han svor ljudligt då han fick ett skärsår men gengäldade den med en blixtnabb spark mot skrevet på den som tillfogat honom såret.

Ledaren backade tillbaks och stirrade klenetroget på Aldrar, på mindre än sju sekunder hade han oskadliggjort två av de fyra inkräktarna.

Aldrar gjorde på nytt ett utfall mot ledaren och denne höjde



genast dolken i försvar, men även denna gång ändrade han sig mitt i anfallet och sprang istället mot fönstret. På ett par steg var han framme och vräkte sig ut igenom de stängda fönsterluckorna.

\*

Resten av natten var som en dröm för Aldrar, dolken hade varit förgiftad och han drabbades av våldsamma hallucinationer. På något sätt lyckades han förbinda såret och ta sig ut ur staden, men nästan vid varje gatuhörn fann han de vita fanatikerna, alla verkade söka efter honom. Några timmar innan solen gick upp föll han ihop medvetslös för att strax efter solens uppgång vakna, någorlunda alert men fortfarande påverkad av giftet.

Aldrar visste inte riktigt vad han skulle ta sig till men hade i alla fall skisserat upp en plan: stick!

\*

Det är därför vår hjälte ligger bakom en buske och studerar en slänt med tillhörande äng.

Aldrar började sakta smyga ned för slänten noggrant spanande efter eventuella fiender, då han plötsligt kände något som skavde innanför hans byxor. Han stannade till och kände efter.

Aldrars ögon vidgades då han såg att någon hade under nattens lopp stuckit in en bit pergament under hans skärp. Han vecklade sakta upp det, beredd på ytterligare en obehaglig överraskning. Han fann att det på pergamentet stod textat med sirlig stil:

### Dårel

Du är endast Ahmritsars rødskep för att förinta världen.

Om han inte stoppas kommer världen att gå under.

Du är rødskepøt som gudarna har valt att ge oppdraget att rødda Ereb.

Skrivadets stund:

M'nel-buldu

Tricilve

# BOKTIPS

## Fantasy:

- \* Kung Markatta av Wu Cheng-en. Detta är kanske inte direkt fantasy, men den är verkligen rolig och handlar om hur den uppkäftiga markattan sätter sig upp mot gudarna och hans kamp för att bli odödlig.
- \* Krönikorna om Thomas Covenant av Stephen Donaldson. Titlarna är; Furst Nids förbannelse, Ondskans sten, Kraften som bevarar, Det sargade landet, Det enda träden och Det vita guldets bärare.
- \* Böckerna om Taran av Lloyd Alexander. Dessa böcker handlar om en liten pojke, Taran, som bor hos en vis trollkarl och deras kamp mot ondskans makter.

## Science-fiction:

- \* Tunnel i skyn av Robert A Heinlein. Huvudpersonen och hans vänner ska genomgå slutprovet i överlevnadskursen. Detta går ut på att överleva i två veckor på en främmande planet. Tyvärr går tunneln med vilken de skulle tillbaka sönder...
- \* Robotserien av Isaac Asimov. Detta är de fyra böckerna om jordaren Elijah Baley och roboten Daneel Olivaw; Stålgrottorna, Den nakna solen, Död robot och Den okända lagen.
- \* Rymdodyséen av Arthur C Clarke. Dessa böcker handlar om jordens reaktioner när man för första gången för kontakt med utomjordiskt liv i form av en vaktpost på månen, en monolit. Titlarna är 2001, 2010 och 2061.
- \* Kontakt av Carl Sagan. Också detta handlar om människornas första kontakt med utomjordiskt, intelligent, liv. Denna gång i form av ett radiomeddelande.

-Erik.



Boken handlar om Dane Thorson som just gått ut Handelsskolan och får plats på frihandelsskeppet Soldrottningen som just skulle ge sig av på en tur till en planet i ett avsides hörn av Vintergatan.

När Drottningen lämnat sin last får de chansen att bjuda på handelsrättigheterna till en nyupptäckt planet på en oväntad aktion. De satsar allt och lyckas ropa in - Limbo.

Det visar sig dock att Limbo var en öde planet, resterna av det oerhörda krig som utkämpades av de okända Föregångarna - en civilisation som stog mycket högre än den nuvarande.

Besättningen blir nedslagen, de har lagt alla sina pengar på en död planet. Men då dyker en mystisk man upp som utger sig för att vara expert på Föregångarruiner. Denne Salzar Rich chartrar skeppet och de ger sig av.

Under resan blir dock Dane och hans kompisar Rip och Ali mistänksamma; varför känner Salzar inte till det hitills största fyndet från Föregångarna?

När Drottningen landat och Salzar gett sig av till ruinerna gav sig besättningen ut för att leta på annat håll. Dane, Ali och doktorn finner mördade lik av urinvånare på planeten! Medan doktorn studerar kropparna och Dane letar efter spår av förövarna och upptäcker att hela planeten börjar vibrera taktfast blir Ali kidnappad.

Dane och doktorn tvingas vända hemåt, men överaskas av dimma. Påvägen hem märker de att något sänder ut starka signaler, lika starka som jordens största dator.

Väl inne i skeppet beslutar besättningen sig för att ge sig av till Salzars läger, då Salzar aldrig har hört av sig. Fem man, däribland Dane ger sig av och finner lägret övergivet. Enligt spåren har Salzars gäng försvunnit rakt in i en klippa!

När de vänder hemåt finner de inte mindre än tre plundrade skeppsvrak. Vad är det som orsakat alla dessa krascher?

Sedan märker de också att Drottningen är belägrad och att den inte kan lyfta. Då förstår det att vibrationerna och sändningarna kommer från en gigantisk maskin som drar in skepp till Limbo!

Dane och de andra lyckas överrumpla och övermanna en av belägrarna som berättar för dem att Salzar är chef för en stor liga rymdpirater som plundrar skepp med hjälp av maskinen från Föregångarna.

Dane och hans kompisar lyckas ta sig in i det komplex som rymmer maskinen. De lyckas befria Ali som var fångad därinne och med lite tur lyckas de också stänga av maskinen. Samtidigt så kom också ett av Rymdpatrullens skepp till Limbo och besegrar piraterna och Salzar.

Soldrottningen kan sedan tryggt lämna Limbo med en fin belöning.

Jag tycker att boken var bra, betydligt bättre än jag väntat mig.

Det bästa var att världen var detaljerat och trovärdigt beskriven, det var sparsamt med utomjordingar och andra uppseendeväckande händelse och man fick intrycket av en fungerande värld uppbyggd på handel mellan världarna.

Personerna var också de trovärdiga och övertygande beskrivna.

Slutligen gav de okända Föregångarna och allt som man aldrig helt fick reda en känsla av realism och en stor mångskiftande värld och det gav boken en spännande atmosfär.

# KLOTTER

ALLA VET ATT GLADIATORPOESIN ÄR PINSAMT DÄRLIG, MEN...

Saral Kvoral, den stänkande slunken  
var väldigt lågt sjunken  
vill sig själv leva i livet köpa  
men fick undan Pirokles hugg lepa  
där ligger han nu, mannen utan mod  
och sanden färgas röd av blod

JOAKIM SPÅNGBERG'S  
EMAILADDRESS:  
NDB026@NOV.HB.SE

VARFÖR HAR AZAGTHOTH 3ERF?

JAG SLOGS I 8 OMGÅNGAR MOT 3 PERS,

HAN SLOGS I 6 OMGÅNGAR MOT 2 PERS.

ELLER VAR DET BARA ETT TRYCKFEL?

Daniel Lundgren

- Han vann denna mini-turnering  
och fick därmed extra Erf. R

STÄMMER DET ATT DOPING-  
KOMMISSIONEN BLEV KLARA  
PÅ TVÅ MINUTER OCH GICK  
MED VALFYLLDA PLÅNBÖCKER  
NÄR DE SULLE KOLLA SHC?

"BO STRÖMBSTEDT"

## LACK BADDER

LACK BADDER

- KODKNÄCKARE (IBM PC)

- PBM-SPELARE

- INSÖAD, I ENGLAND

Greetings to SAM & TAP

HA, HA, Jag åt upp  
Huvudet!

- Daniel den Fruktansvärde

## RUJTNA SKUNKRÄTTAN!

Jag ser att din tjej  
försvann dig (Cesaero).  
Vägar du inte själv,  
och tjejen dunsta innan  
det händer något.

Saral Kvoral

Jag vill veta mer om  
PBM's och annat av  
intresse här i England.

- HENRIK ALPSTEN

- LES GMI, R

GO SADDAM!  
(Anonymt...)

DÖD ÅT KONUNGEN OCH HANS OTROGNA  
 TJÄNARE! NÄR JAG FÖRKUNNADE DEN ENDA  
 RIKTIGA LÄRAN EFTER MIN STORA OCH GUDBENÅDADE  
 SEGER BLEV DEN VERKE KUNGEN FÖRSKRÄCKT OCH  
 KASTADE TILLBAKA I FÄNGELSEHÄLORNA. MEN INDE  
 NOG MED DET, HAN BESLAG TUG MITT ENDA  
 GULDMYNT OCH DESSUTOM FICK JAG INGET FÖR  
 MIN ENVÄLDIGA SEGER. MÅ VÄRLDEN KUVAS UNDER  
 DEN STORE CTHULHU! - AZAGTHOTH

MINA SPELARE KOMMER ALDRIG ATT DOPA SIG.  
 VÄ IK

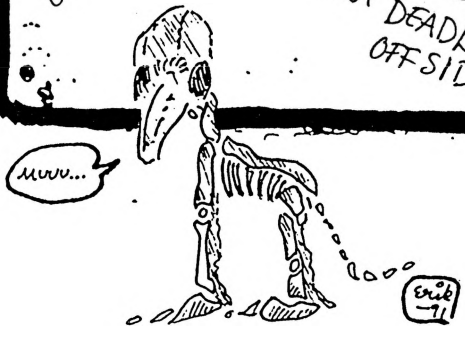
Benknäckaren Klytus är  
 den bästa glediatorn i  
 hela romarriket och  
 Zeke Bentuggaren,  
 Pirocles, Harald starke,  
 Hobbo och allt vad dom  
 heter har inte en  
 chans i en riktig kamp.  
 Jag varnar alla jag  
 dödar alltid mina  
 motståndare.

Mr A Brukt: - Jag förstår inte.  
 Vad dom menar med förnings-  
 utlöska spelare...  
 LÅT PBM HETA PBM  
 OCH INGENTING ANNAT!  
 ERIK

Tag er i albt, ty nu  
 kommer vårt  
 århundrades störste  
 kämpe, nämligen jag!  
 TITANICUS

UNITED 4-EVER!

ETT FÖRSENT INSKICKAT  
 HOCKEY-DRAG MÅSTE DU  
 VARA DEADLINE  
 OFFSIDE / P.L.



# NYHETER FRÅN GRÄNSLANDET

GOTHCON XV. Kommer att vara under påsken (29-31 mars) i Göteborg.  
För mer info: Mikael Palo, Januarig. 35, 415 15 Göteborg.  
Tel.: 031-464786. Senaste anmälningdag: 15 feb.

LINCON-91. 17-20 maj. Kontakt: Thomas Svensson, Greng. 95, 58267  
Linköping, 013-159194. Senaste anmälningdag: 12 april.

CONFUSE-91. Science Fiction konvent i Linköping, 7-9 juni.  
Kontakta: Carina Björklind, 013-214600 el 013-223685 (arb).

UTLÄNSKA KONVENT. Om du vill veta mer om dessa konvent, ring mig.  
23-24 mars Fron VI i Frankfurt-Bergen-Enkheim, Tyskland.  
29 mars - 1 apr SF-Con i Glasgow, Skottland.  
20 apr Salute '91. I London England.

CIVILIZATION. Är du en Civilization-fan? I så fall så är de nya reglerna,  
2:nd edition, ett måste. De har publicerats i senaste The Beholder men  
går säkert också att få tag på hos Christer Pettersson, Arrendeg. 102,  
583 31 Linköping. Adressen till The Beholder och Dragon's Den är  
Box 100 31, 580 10 Linköping. Reglerna är på engelska och ersätter helt  
de gamla reglerna.

SVEROK. Det går visst bra för Sveriges Roll- och Konfliktspelsförbund,  
som nu är godkända av Statens Ungdomsråd. Detta innebär att  
medlemsföreningarna får det mycket lättare att få olika bidrag, både  
från SVEROK och i från kommunerna. SVEROK har just nu 63  
medlemsföreningar och ca. 2800 medlemmar. Vill du veta mer om SVEROK  
kontakta Christer "Chrisp" Pettersson, se ovan.

WHO'S WHO IN PBM. Sammanställd av Mo Holkar och Flagship Magazine och  
innehåller presentation av över 170 europeiska spelare, adresser till  
dessa och till mängder av postspelsföretag (både amatör och proffs).  
Den är i A5 och på 96 sidor. Priset endast 4 pund (fem för oss utanför  
england) och adress: Flagship, PO Box 1733, Handsworth, Birmingham,  
B20 2PP, England.

LIVE ROLE PLAYING: Om sådant intresserar dig så tycker jag att du ska  
läsa artikeln i Rubicon nr 9, som nu äntligen har kommit ut efter  
lite olika problem.

NYTT POSTSPELSFANSIN. AraShi Hane och Demonenstunga har gått ihop och  
börjat ett postspelsfansin, Dryad. Första numret kommer ungefär i  
slutet av mars. Det kommer att vara 40-50 tryckta A4 sidor och kosta  
30 kr. Ett av de spel som kommer att spelas är ett gangster spel i  
Chicago 1930. Adress: DRYAD, c/o Tomas Fälth, Tallv. 21, 360 40  
Rottne. Tel: 0470-91804.



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)