



NR. 8 JUNI NR. 6 1991



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, Tvillingvägen 13, 144 00 Rönninge och tel. nr: 0753-55316 (Hem: 19.00-22.00), Arbete: 08-7448937 (9.00-15.30). Postgiro till Roland Isaksson är 690427-0359.

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

DEADLINE för nästa nummer: Ishockey: 18 juni.
Övriga spel: 21 juni.
Spelledarna och övrigt: 27 juni.

LEDAR' 71

Såja, den här gången gick det bättre, inte alls lika mycket problem. Sporten och Shamashes Öga är nu tillbaka och artikeln som kom bort har dykit upp.

Jonas Nelson tar nu sommaruppehåll ett tag, vilket gör att det är sista Sileria Sen Sist på ett tag. Detta har också gjort att jag har kunnat låna hans Macintosh för ett tag. Dock har jag inte tillgång till samma skrivare som han brukar använda. Den här sidan och kartan till Arab-Diplomacy är det ända som hann dra nytta av den detta i det här numret. Jag hoppas att jag har hunnit lära mig det mesta om den här datorn till nästa nummer, så att jag kan utnyttja den till fullo.

Nytt i detta numret är framför allt SMURF-postspelet av Peter Lindgren, en liten drift med smurferna och postspelandet. Ska detta bli det nya succespelet? Jag tror att SMURF kan bli väldigt populärt. Med kom också, som sagt, artikeln av John G Robillard. Det är en mycket bra sammanfattning, förklaring av Diplomacyreglerna. Han har tillämpat dem på Arab-Diplomacy för att ni lättare ska förstå. Så, ni som inte kan Diplomacy, läs och lär!

Sedan förra numret så har varit konvent och konsert igen. Denna gång var det dax för LinCon och Rock På Borggården. LinCon är det bästa konventet enligt min åsikt och årets befäste denna åsikt ytterligare. Hej på er, alla ni som jag träffade på LinCon! Några spelade jag (Kult, Diplomacy, Kelter) tillsammans med, andra pratade jag desto mera med. Synd att vi inte hann prata mera. Mera om LinCon på annan plats. Rock På Borggården är ett evenemang som utspelar sig på Kungluga Tekniska Högskolan i Stockholm och är Sveriges största konsert enbart för studenter (+gäster), tror jag. Med på koserten var bl.a. Perssons Päck, Sator, Eric Gadd, Doccentera och Low Budget Blues Band samt en drös med mindre (student-) band. Alla var de bra, även småbanden, som var över förväntan. Ja, ja, hej så länge !!

Roland

BREV I SVAR PÅ LÄSEN

INKOMMANDE

HENRIK EMILSSON: ... "Var du intresserad av King artiklar? Kanske jag kan skicka in en del av mitt specialarbete till dig. Annars kan jag skriva om specialarbetet till en kortare och mer övergripande artikel.

Roland, du verkar vilja värna om det svenska språket. I varje fall verkar det så, eftersom du inte vill veta av ordet PBM i svenskan. Men varför använder du då ordet "Trade" när "byte" fungerar minst lika bra?"...

... "Det var väl allt jag hade på hjärtat. Tack för ett bra fansin.
S. Ska du ta sommaruppehåll? Gör inte det!"

- R: Skicka mycket gärna en King artikel, på ungefär två sidor. Om du vill skriva längre så kan den ju fortsätta i kommande nummer.

"Trade", förlåt mig, jag skäms. Det är bara en gammal kvarleva sedan den tid då jag själv kallade postspelen för PBM. Eftersom jag inte skriver om adresslistan varje gång utan bara ändrar (och lägger till), så blir det lätt så att man missar en del.

Sommaruppehåll? Jag vet inte ännu, eftersom jag inte har listat ut om eller vad jag ska göra i sommar. Kanske blir det ett sommaruppehåll, kanske blir det ett höstuppehåll, kanske blir det inget uppehåll alls, den som lever får se.

ERIK LINDBLOM: "Många av de som skriver till brevspalten efterlyser ju fler artiklar, men det är inte lika många som har några konkreta förslag (jag vet, jag har det inte heller...), så de flesta som vill sända in bidrag vet ju inte vad som skall skickas in och då skickar man ju in det som är enklast, vanligen illustrationer. För att få ett ännu bättre innehåll i GL behövs alltså fler förslag på vad som ska vara med!

Ang. Robert A Heinlein artikeln: Jag erkänner att de fakta jag hade med i den ganska bristfälliga och tydligen bitvis felaktiga. Detta är självklart bara att beklaga, Per Westling var ju vänlig nog att rätta till det hela, tack ska du ha Per. Anledningen till att jag inte hade bättre fakta var att jag först gjort recensionen och sedan kommit på att man borde ha med lite fakta om författaren. Jag hade lite ont om tid och slarvade alltså en del.

Och slutligen en liten pik till Roland; du är ju för att man ska använda så mycket svenska ord som möjligt (fansin, postspel), men varför använder du då ordet "TRADE" i adresslistan? Det är väl inte svenska... (Ta nu inte för allvarligt på den här påpekelsen för allt i världen. Den var menad att vara lite ironisk!)"

- R: Ja, det är svårt att komma med bra ideer på vad man kan skriva om. Men, någon som är insatt, kan ju kanske skriva om serier och recensera serietidningar (utländska eller svenska), som t.ex. Samurai, Terror mm. Eller..?!

Angående BYTE, se ovan.

C-M HÖGLUND: ... "starta gärna någon ny Diplomacyvariant, det finns så många som är bra. Kolla i PostScriptum och beställ från Per Westling. Själv hoppas jag kunna starta någon/några efter sommaren i Dipsosis"...
... "Hoppas Anna och Erik kommer tillbaka med fler bokrecensioner!

Grattis på 22-årsdagen (i efterskott)! Roligt att det gick bra på högskoleprovet. Vad jobbar du med förresten?"...

... "Jag håller med Per Westling när han talar om orddelning. Jag kan själv göra fel på detta och ångrar det bittert när jag sedan läser det själv."...

- R: Fler Diplomacyvarianter blir det säkerligen. Bokrecensioner? Jag hoppas det. Jag jobbar på Canon i Skärholmen utanför Stockholm, med att laga små kopiatorer.

Angående ordelningen kan jag bara hålla med, tyvärr händer det allt för ofta.

RICHARD SIMMONS: "Min ärade far hade fräckheten att ta semester när ja behövde printa ut Sporten så jag blev tvungen att ta ut det på min printer, hoppas det går att kopiera papprena..."

... "Till sist vill jag bara fråga er alla läsare, kan ni inte skriva A4 till varje nr. av GL? En liten sida är inte så mycket att prestera o om alla ja bara hälften av alla läsare skulle göra detta så skulle GL bli tom ännu bättre än vad den är i dag."

MATTIAS AXELSSON: ... "Är du intresserad av en artikel angående de telefonspel som finns i sverige? Om du är det så får du en tills nästa nummer."

- R: Javisst, det vore intressant. Är dem inte fruktansvärt dyra att spela? Jag har inte vågat prova mer än ett par minuter.

DIPLOMATI, DIPLOMATA

JOHN G ROBILLARD: "Markus Lindström har ondgjort sig över spelet Diplomacy, "ett av de uslaste strtegispel man kan tänka sig". Han fortsätter med "Okej, det är väl mest ett sorts diplomatspel...". Du ha det på bakfoten, Markus, Diplomacy är inte ett sorts diplomatspel, det är diplomatspelet nummer ett. Diplomacy är anledningen till att just termen diplomatspel används för sådana spel. Det är sant att spelet in är något strtegispel i vanlig mening, det finns inga tärningar eller tabeller, inga speciella truppdrag, och endast väldigt enkla ekonomiregler. Spelet är inte heller så lyckat som SIMULERING av Första Världskriget, eftersom de sju olika spelare bär inte på den historiska lasten som tvingade riktiga europeiska makterna att agera såsom de gjort. Men som spel betraktat är det ett av de ypperligaste som finns. Provspelet ett parti först, sedan kan vi debattera spelets kvaliteter på ett mera informerat sätt.

Jag tror faktiskt att det är presentationen som det är fel på, inte spelet i sig. Behållningen skulle vara mycket större om man kunde ta de av förspelet till varje drag. De sega trupp förflyttningar som syns på kartan föregås av en febril (diplomatisk och tanke) verksamhet, men denna måste hållas hemlig. En sak som man kanske kunde göra vore att se till att kartan innehåller lite mer information, symboler som talade om vilka order enheterna fick, inte bara var de hamnade efteråt. Jag har försökt ta fram sådana (lättförståeliga) symboler, men kartbilderna blev för grötiga. Det skulle gå bättre om man hade tillgång till billigt färgtryck.

Ett annat sätt att förbättra presentationen för icke-deltagande vore om det skrevs en pågående kommentarium från spelledaren eller någon annan neutral part. Spelarnas eget press skulle då vara mycket mer meningsfullt, eftersom de skulle känna sig tvungna att besvara kommentatorens yttringar. Eftersom jag vet att Roland inte har tid med sådant just kan detta inte hända i det här partiet, men det är kanske något att tänka på för framtiden. Vad vi spelare kan göra är att göra vår press lite mer meningsfullt."

BJÖRNS DIPLOMACYARTIKLAR

BJÖRN VON KNORRING: "Till er som tyckte att mina diplomacyartiklar var lite väl allmänt hållna, så kan jag bara säga att det är svårt att specificera sig mer än jag gör på det textutrymme som Roland har tilldelat mig, dock glömde jag A Liverpool - Yorkshiredraget, fel av mig, mer (konstruktiv) kritik mottages med tacksamhet, men även beröm tas emot med stor glädje, (ju mer desto gladare blir jag)."

- R: Du gör ett mycket bra jobb och fyller ett viktigt syfte i Gränslandet, fortsätt som förut! Om du vill få plats med mer fakta, så kan du ju alltid gå saktare fram och låta varje land ta upp mer plats.

C-M HÖGLUND: "...Björn von Knorrings artiklar om Diplomacy är bra. Dock glömde han en vanlig tysk öppning: A Mun - Ruh, F Kie - Hol, A Ber - Kie. Den ger tysken Belgien om inte Frankrike flyttat F Bre - Pic och A Par - Bur, men om så är fallet hindrar han iallafall Frankrike från att få Belgien. Givetvis har England en viktig vågroll här."...

- R: Och Frankrike kan flytta F Bre - ECH, A Par - Pic, A Mar - Bur. Inte speciellt troligt, men ändå.

EUGEN SEMITJOV

Eugen föddes 1923 i Stockholm. Hans föräldrar var från Sovjetunionen. Hans far, Vladimir Semitjov, var författare med populärvetenskap som specialitet och det väckte Eugens intresse för rymden och rymdforskning.

Eugen har studerat teknik och varit illustratör, bla på Aftonbladet och där gjort illustrationer i början av "rymdåldern".

Hans genombrott kom 1960 då han sändes till Sovjet för att skriva om rysk vetenskap. Han blev då den första västliga journalist som fick intervjuja Jurij Gagarin.

Han har också följt amerikanernas ansträngningar att nå månen, skrivit om djuphavsforskning, besökt vulkanologer, varit med och lyssnat efter radiosignaler från rymden etc etc.

1972 fick han STORA JOURNALISTPRISET och han har också fått JULES VERNEPRISET 1975.

Han har gett ut många populärvetenskapliga böcker, bla Fantastiska världar, Det kommer en dag..., Katastrofernas planet, Den stora kometen, Bortom tid och rum, De otroliga tefaten mfl.

Förutom böckerna har han fått flera artiklar publicerade i bla Svenska Dagbladet som behandlar tex avlyssning efter andra civilisationer, vem som var den första mannen i rymden och kommande färder till Mars.

Eugen Semitjov är en av Sveriges absolut mest publicerade journalister/författare i detta ämne, särskilt utomlands!

Det enda man önskar är att böckerna var lite "färskare", de flesta av böckerna skrevs på sjuttioalet och är bitvis inaktuella.

Jag rekommenderar alla att låna en bok av Semitjov, för jag tycker själv att de är mycket intressanta.

Erik Lindblom

MARKUS LINDSTRÖMS KRITIK

BJÖRN VON KNÖRRING: "Till Mattias Lindström, din insändare i förra GL gjorde mig faktiskt rätt upprörd. Det märks tydligt att du aldrig har spelat ett parti diplomacy eftersom du tycker att det är så segt. Men, den viktigaste missuppfattningen du har är att diplomacy i första hand skulle vara ett strategispel, det är ett diplomatispel även om det finns vissa strategiska drag. Om du vill spela strategispel så har SPI en massa sådana spel där du kan flytta omkring papperslappar (=counters) på en karta tills du blir blå i synen. Men jag tycker att du kan spela ett parti diplomacy först innan du dömmar ut det som ett dåligt och segt spel. Dina vidare kommentarer om gladiatorspelen och Urania tänker jag inte ens bemöda mig med att besvara eftersom de är så allmänt hållna att det inte betyder någonting, kom med konstruktiv kritik nästa gång istället för att ösa ur dig en massa otydlig smörja.

Okej, här kommer lite konstruktiv kritik, Syrien i arab-diplomacy ligger lite väl inträngt för att spelbalansen skall vara bra, kan man inte ge Syrien någon fördel, typ gas, eller liknande. Men även Israel tycker jag har en lite för svår position, han borde få gaza från början, eftersom han nu ligger så inklämd att det är svårt för honom att göra mer än att bara förtvivlat försvara sig med 3 armeer, med 4 stycken skulle han kunna göra lite offensiva saker också."

- R: Tack, jag ska ha detta i åtanke när jag gör version II.

MARKUS LINDSTRÖM: "Jag måste be om ursäkt, viss kritik i förra numret var obefogad. Nu över till några omstruktureringar av min kritik.

ERA är väl inte världens mest intressanta spel och det är ganska segt men utan några små spel skulle Gränslandet bli ganska tråkigt.

Det som gör Gladiatorspelet ointressant är väl själva spelet som sådant. Sedan om man gillar det eller inte är väl upp till var och en. Om det fanns lite fler teckningar i anknytning till just den omgångens Gladiatorspel skulle det bli lite mer roande att läsa och titta på.

Men... min kritik mot Urania kvarstår. Urania har ganska tråkiga och simpla regler och varför redogöra hur stridsreglerna fungerar när de är så pass torftiga som nu? Så länge man inte vet hur t.ex. stridsreglerna fungerar tycker man att det är bra. Antalet anmälda visar också på ett ganska litet intresse. Varför ett så begränsat spel? Det blir knappast någon diplomati.

Felet med Arab-Diplomacy är att det mest liknar ett "Fia med knuff". Alltså tycker jag att stridsreglerna är usla. Bara ett enkelt tärningsslag för varje enhet skulle göra reglerna bättre. Flera olika arme typer är också en förbättring. T.ex. som i Winds of War.

Ett annat minus för Arab-Dip. är att det är lite för få spelare. Diplomacyvarianter som utspelar sig i J.R.R. Tolkiens värld låter mycket intressant. Fast, om man ska kunna delta i någon Diplomacyvariant måste man väl kunna eller ha grundreglerna. Även om t.ex. jag nu kan reglerna vet jag inte hur ordena skall skrivas.

Grundreglerna till Diplomacy är väl inte de billigaste eller har jag fel?"...

... "Ta sedan Machiavelli-kampanjens karta. Kan någon person som inte deltar i kampanjen påstå att han vet vem som behärskar vad och var någons armeer befinner sig någonstans utan sårighet. Sedan vilket kludd och ihop smetande av områdena i mitten, det är ju löjligt.

Hoppas att all min kritik framgår bättre denna gång."

- R: ERA tycker jag är ett bra spel därför att; även de som inte är med kan hänga med, det ser bra ut, det kräver taktisktplanerande, det tar lite plats, det har stora variationsmöjligheter och det har begränsad speltid. Att ERA sedan är långsamt är bara att beklaga, man kan ju inte få allt.

Fler aktuella bilder till Gladiatorspelelen, Okej, jag ska försöka fixa det, men det kan bli svårt eftersom de som skickar in bilder inte vet hur det kommer att bli i nästa omgångs Gladiatorspel (inte jag heller).

Till Urania skrev jag ut alla regler så att, om det fanns intresse, någon annan kunde hålla i det. Att det inte fanns några regler för allianser (vilket begränsar diplomati möjligheterna) beror på att, om det blev så att jag själv skulle hålla i det så var det tvunget ha det så för att inte öka arbetsbördan för mycket. Något som sedan lätt skulle gå att ändra om någon tog på sig jobbet att leda spelet. Till Johan sa jag att han borde ändra reglerna för att tillåta allianser, och det gjorde han (se förra numret).

Vad tycker du Markus, ska vi (Jag och ni, läsare) göra en egen Diplomacyvariant? Det tycker jag skulle vara roligt, vi bestämmer miljö, hittar på ny regler, antal spelare och väljer en karta att utgå ifrån, i några nummer och sedan kan någon (jag) sammanställa allt till en ny variant. det vore väl något att testa?

Machiavellikartan har nu bättrat sig betydligt.

Jadå, din kritik framgick bättre nu. Tack för att du hjälper mig att göra Gränslandet bättre.

C-M HÖGLUND: "Enligt mig är ERA och Arab-Diplomacy de klart bästa spelen i Gränslandet. Om man enbart är ute efter action kanske de blir sämre, men det är väl till stor del en smaksak. Personligen tycker jag att Tennis är bättre än Gladiatorspelelen och att United är bättre än Hockey, men variation är bäst."...

MATTIAS AXELSSON: ..."Angående Mackans klagomål: Jag kan hålla med om att ERA och Urania verkar bra sega. det är klart att ERA har lite taktik men Urania platsar inte i GL som är en av Sveriges bästa fanzine. Arab-diplomacy tycker jag är roligt och hoppas att komma med i en kampanj men jag tycker att man kunde spela anonymt. Detta gör det mer spännande. Gladiatorspelelen är trots sin enkelhet roliga, det enda jag tycker är synd är att man blir skadad om man inte medverkar ett drag. Förut råkade jag skicka in någon dag för sent och bara för det blev jag sårad. Man skulle även kunna bygga ut reglerna lite grand."...

- R: Att Urania inte platsar i Gränslandet har vi nu märkt och spelet försvinner från väntelistan. Arab-diplomacy utan diplomati skulle göra spelet ojämnare. De länder som har dåliga utgångspunkter nu, kan ändra på det med hjälp av diplomati. Men det kan nog vara kul att prova anonym Arab-diplomacy.

Att man blir skadad om man inte skickar in drag eller gör det för sent (beror på när jag modererar dragen) till Gladiatorspelelen är en liten avskräckande faktor för att spelarna inte ska hoppa över att skicka in drag om de skulle möta någon som är en aning mäktigare. Utbyggnader av reglerna sker lite smått då och då. Jag har redan gjort Alla Mot Alla regler och regler för de Kungliga Lejonerna.

IT'S A CRIME (mfl spel)

HENRIK EMILSSON: "Sedan förra brevet har jag börjat spela 2 nya It's a Crime gäng. De är Awfully red Imps (74) i game 70 och Misery (616) i game 77. Dessutom startar jag i det nya spelet eftersom game 64 tar slut, jag vinner och kammar hem 34-84 credits.

Jag spelar också Pentagraph (7856), en furr cat i Monster Island. Dessutom spelar jag Aston Villa (002) i League Soccer, Israel i game 146 av Crisis och börjar snart i Pyraglyphic's. (PS. Wilmer har 691 som nummer). Ganska tufft program!! Att jag ovan på det hinner med svenska spel och skolan är ett smärre under."...

- R: Grattis till vinsten! Jag spelar en Viper i Monster Island; Zaphod D Mazter.

IT'S A CRIME SPELARE:

Henrik Emilsson: Awfully Red Imps (74) i spel 70
WILMER (691) i spel 73
Misery (616) i spel 77
... samt i nästa spel.

Peter Lindgren: (137) i spel 77
... samt i nästa spel.



JESPER WÄHRNER: "I senaste numret av Flagship (den största engelska PBM-tidningen) så finns ett mycket förmånligt erbjudande från Rampage Games att spela deras fantasykrigsspel "The Keys of Medokh". Det är ett spel som verkar innehålla ekonomiska och diplomatiska element förutom de rent militära. Man väljer en ras med dess för och nackdelar bland de föga originella: Alver, Kobolder, Människor, Dvärgar, Hobbiter och Orcher. (Resten av spelet verkar bra så låt inte detta avskräcka er.) Reglerna verkar rätt enkla att lära sig men byggs ut allt eftersom spelarpositionerna växer.

Jag är väldigt intresserad av att bilda en allians av svenska spelare och anmäla den till ett av deras spel för färdiga allianser, och undrar därför om det är någon som är intresserad av att delta. Vi skulle naturligtvis ställa upp i ett av deras spel med 14 dagars deadline (den längsta de erbjuder). Vi bör nog vara åtminstone fyra personer för att det skall vara någon ide. Är du intresserad ring mig så fort som möjligt eller skriv till mig på följande adress: Jesper Währner, Föllingebacken 33, 163 65 Sänga. tel: 08-761 66 73. Jag kan skicka er kopior på de åtta sidor långa bilagan som följde med "Flagship" mest rasbeskrivningar.

Varför just "The Keys of Medokh"? Det finns flera anledningar till att jag fastnade för just detta spel. 1: Det är billigt. Speciellt med erbjudandet i Flagship som ger en grundregelboken och motsvarande fyra drag gratis. Sen verkar det kosta ungefär 1.50 pund per drag (fast ibland kostar det extra när man spelar från sverige p.g.a. portokostnaderna). 2: Det verkar enkelt nog även för att även en som inte har spelat något internationellt PBM skall kunna komma in i det utan att känna sig hotad av överväldigande regler, men samtidigt komplext nog för att vara intressant genom hela spelet. 3: Rampage Games är kända för sitt Gangsterspel "St Valentines day's massacre II" vilket många anse vara ett av de bästa spel som någonsin gjorts (har aldrig spelat det själv dock). Detta behöver naturligtvis inte innebära att Medokh också är bra men mycket talar för det. 4: Utskrifterna verkar detaljerade och

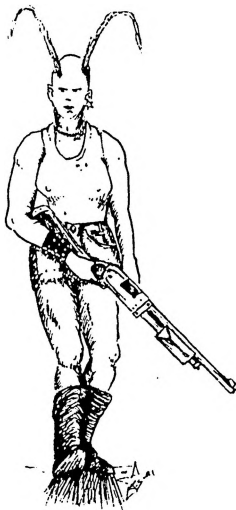
kartorna estetiska. Enligt reklamen så är en genomsnittlig startturn på 8 laserskrivna sidor men allt eftersom spelet utvecklas förmodligen ökar antalet sidor till flera dussin."...

... "Om iden blir av, är du i så fall intresserad av en löpande dagboksbeskrivning varje eller vartannat nummer? Den typen av artiklar brukar vara de mest populära i Flagship. Der, skulle också slå ett slag för utländska PBM/Postspel/Korrespondensspel."...

- R: Egentligen så har inte jag tid att börja ett nytt spel, igen. Men okej då, jag är med! Hoppas fler hänger på! Ska vi vara "good" eller "evil", om vi ska vara "evil" eller blandat så skulle jag vilja vara kobold. Det är antagligen ganska dåligt att vara kobold, men kanske är det roligt.

Självklart vill jag ha dagboksbeskrivning, hur ofta som du vill. Bra ide!

MATTIAS AXELSSON: ... "Till sist, varför skall man egentligen spela utländska PBM när de svenska är billigare, roligare, man kan enklare kommunicera med både spelare och moderatörer, det finns ett stort urval, etc ? Jag har själv spelat en hel del engelska PBM men de svenska är bättre."...



Rampage Games and Temple Games proudly present a new PBM game of High Adventure, exploration and warfare; of awesome creatures and potent magiks; of warring races guided by the Gods in pursuit of Their aims.....

THE KEYS OF MEDOKH

I *magine* a world of epic proportions; of towering mountain ranges and vast forestlands; of barren wastelands and sleepy valleys. Imagine a world of breathtaking beauty; of sky-blue lakes and green pastures, and of golden plains as far as the eye can see and farther. And imagine a world where behind this peaceful scene lurks a festering evil intent upon its destruction and eternal damnation.



Imagine the people of such a glorious land, and in a time and place far removed from our own drab existence: the noble High Elves of the deep forestlands; the stout, powerful Dwarven clans in their great mountain ranges; the cruel and barbaric Orcs of the crags and peaks; the proud and warlike Human Horseclans of the wide open plains and golden savannahs; the crafty Halflings in the peaceful valleys of their forested hills; and the vermin-like Kobolds of the dark fens and barren wastelands.

Imagine a world of *pure fantasy* in the true, unblemished sense of the word.

Imagine Medokh's World.

FLAGSHIP SPECIAL OFFER

Rampage Games, in collaboration with John Duffy of Temple Games, have recently completed significant improvements and enhancements to our fantasy war-game, *The Keys of Medokh*. To celebrate this grand event, we have negotiated with *Flagship* for permission to sponsor a section of PBM's favourite Bi-Monthly for a special launch offer worth £10.00.

All you have to do is read the following pages, six of which give details of the races in the game (drawn from actual gaming materials), and then write to us with details of your race choice listed in order of preference, and stating either 7, 10 or 14 day deadlines. Seven-day games are processed mid-week to ensure that you always have at least a full weekend in which to peruse the results, and these have to date proven by far the most popular. Turnaround is backed by Rampage Games' Guarantee:

If turns are not processed by us within 24 hours of the deadline they will be entirely free of charge!

Upon receipt of your Race preference list we will send you a Ready-To-Play position in the first available 42-player game of your chosen deadline(s). In addition to your starting details and initial laser-printed map (see example), you will also receive a copy of the Basic Rulebook, a Race Reference Card for your chosen race, a Terrain Identification Card, and your first A5-size Turncard - all produced to a very high standard of quality - plus £6.00 in Turn Credit (the equivalent of about *four* free turns). And all absolutely free without any obligation *whatsoever*.

We hope you'll take this opportunity not only to try the game for yourself, but also to join with friends. Simply show them your copy of *Flagship* (or better still, tell them to buy their own!), and have them choose a race which compliments your own. Providing that you both / all choose the same deadline and mention to us that you'd like to be in the same game, we can ensure you are placed together in a special Ready-Alliance game.

ABOUT THE GAME

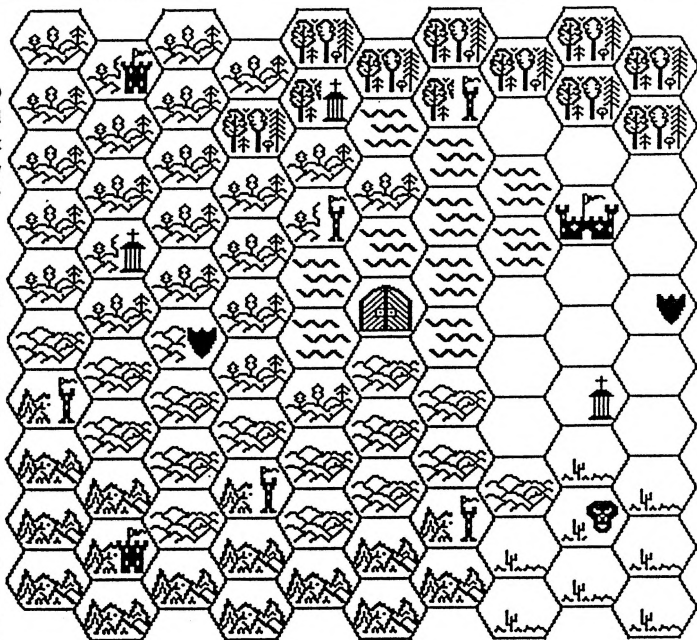
Medokh's World is divided into Regions, each of which is formed of 100 locations in a 10 x 10 hex format. No one knows how many Regions there are, but the number is thought to be great.

All Regions are known by name, usually reflecting a predominant terrain feature or ancient legend. The map to the right is typical of a Region map in size and quality, and is shown exactly as printed with a player's Turn Results.

Players of TKoM each assume the role of Warlord of a fantasy tribe, initially controlling a Town and three armies within his/her own Region. In addition to Towns, players may also later control Cities, Shrines and Fortifications, all coming under the general heading of Settlements. There is no limit to the number of Settlements any player may control in the game, nor is there a limit to the number of armies which may be raised.

Armies are formed of Field regiments drawn from settlement Garrison troops, which in turn are mustered from a town or city's militia Guard units. Armies are the builders of Settlements, and in return require equipment stores and rations. Both Field and Garrison regiments may be trained in different ways.

TKoM is largely a strategic wargame, but is based upon a world rich in ancient legends and mysteries, and incorporates detailed economic and trade factors vital to successful play in the game. TKoM grows in scope and depth along with the size of one's Kingdom, utilising further rulebooks (Advanced Rules are received free of charge with Turn 5's results, for example), and supplementary sheets to expand upon the options available initially. As the game progresses you will begin to wield sinister Rangers and powerful Mystics, deadly Champions and Great Heroes, in addition to an increasing number of armies: the latter perhaps including mercenaries drawn from minor races unrepresented by any of the players in the game, such as powerful Rock Trolls. All battles and sieges generate a full page textual report.



TKoM Turn Results, including graphic maps generated for every moving army and in response to the "Survey Region" task, are produced in a handy page format using a high-quality laser printer. An average starting turn's results runs to about eight pages, but as your game position grows this will increase manyfold, doubtless numbering in the dozens towards the end game.

However, high quality and large quantity need not mean a high price. At Rampage Games we pride ourselves on always giving excellent Value-For-Money, as player ratings for our highly-acclaimed Crime game, St. Vals II, demonstrate. It is a policy we intend to continue with The Keys of Medokh.

Finally, TKoM's game mechanics are relatively simple to grasp - just difficult to master! Orders are submitted on an A5-size Turncard, which has spaces for 20 standard miscellaneous order types and 10 Army movement tasks. While this may initially appear limiting considering the basic "build-conquer-build" nature of this type of game, you will find that the game design actually works around this very well indeed. This keeps the Turn Fees within a very reasonable range no matter large your position may grow, while also ensuring that you don't have to compete against another player's *wallet* as in so many other games: power cannot be bought in *this* power game!

WINDS OF WAR

MARKUS LINDSTRÖM: ... "Winds of War har en lite dålig karta. Om man är dålig i geografi skulle man kunna tro att allt är vatten."...

- R: Jag har också upptäckt lite fel med kartan, öst och väst har förväxlats på några ställen, Arabien, Marocko och Sahara.

HENRIK EMILSSON: ... "Efter en jämn uppåt gående trend från nr1 till nr5, så har utvecklingen av gränslandet stannat av. I nr7 fanns det en artikel som absolut inte hörde hemma, Winds of War. Hur kan du låta den ta upp 6 sidor av fansinet? Hade det inte varit nog med en liten annons? För det är väl inte så att spelet skall finnas i Gränslandet för evigt. I så fall har du gått ifrån fansinets ide, för spelet kostar ju 20kr/drag. Ett skrattretande högt pris, för ett blekt diplomacy inspirerat spel. Jag hoppas verkligen att ingen går på det lurendrejeriet. Till er som funderar på att börja spela Winds of War. Tänk på att ni kan välja mellan nästan ett hundratal bättre Engelska spel för samma pris."...

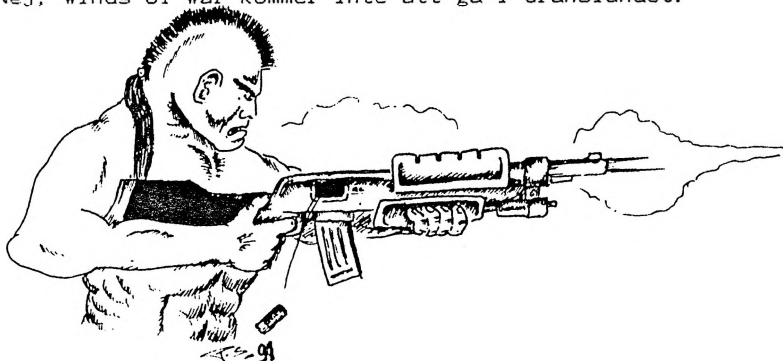
- R: Man kan inte säga att jag har låtit "den ta upp 6 sidor" av Gränslandet, eftersom om jag inte hade tagit med Winds of War så hade inget annat varit där istället. Se Winds of War som en bonus.

Och priset är inte alls så högt, flera andra svenska spel tar liknande avgifter och i england är det endast de billigaste som ligger i samma prisklass (en del av de datormodererade spelen).

C-M HÖGLUND: ... "Lars Holesäter och Visilier Parastatis kommer att bli de första som lyckas tjäna mycket pengar på hobbyn, om de nu lyckas få tillräckligt många spelare. Om man räknar med att det blir 11 spelår blir spelaravgiften 880 kr (depositionen ej medräknad) per spelare! Och då det är 12 spelare i varje kampanj får spelledaren in 10560 kr. Hans utgifter blir 500 kr till segraren och (om man räknar i överkant) 5 kr per spelare/omgång. Kvar står då 7420 kr i ren vinst. Tiden han lägger ner blir c:a 88 timmar (räknar med 2 timmar/dag) och timpengen blir inte mindre än 84 kr! AOm inte Lars och Vasilier vill bli kallade för profithungrande spelledare, bör de förklara sig."...

MATTIAS AXELSSON: ... "Ska Wind of War drivas i GL, eller ? Det var oerhört dyrt och varför skall man lämna in 150 kronor ? Om det sedan kostar 20 kronor att vara med går ju ni i förlust om första priset är 500 kronor ? Eller kostade det 20kr/rond ? Då var det ett gastronomiskt pris för en utbyggd Diplomacy? Om spelet pågår i 33 ronder har ni tjänat 7420 kr exkl. utlägg. Grattis, men jag tror jag avstår. Eller är det jag som har missförstått, som jag kanske allt för ofta gör ?"...

- R: Nej, Winds of War kommer inte att gå i Gränslandet.



OMRÖSTNINGEN

JAKOB WALLGREN: "Det ska onekligen bli intressant att se hur omröstningen slår ut, men säg mig, varför så många alternativ? Med en uppsjö av snarlika namnförslag som finns medtaget är det ju upplagt för missvisande resultat. Jag menar, vad spelar det för roll om det ska heta "Postspel (PS)" eller "PS (Postspel)", för de som redan tidigare föredragit förkortningar kommer fortsätta använda det, och vi andra kommer även fortsättningsvis skriva ut ordet. Och huruvida "Korrespondensspel" ska förkortas "KS" eller "K-Spel" framstår som fullkomligt egalt i min mening. Alltså, får jag då föreslå att du preliminärt slår samman alla röster till de alternativ som härör från samma ord (d.v.s. alla "Korrespondensspel" för sig, alla "Postspel" för sig, o.s.v.) så att det blir möjligt att skönja den generella tendensen. Därefter kan det vara intressant att avgöra vilken förkortning som bör användas. Vad tycker du?"

Avslutningsvis vill jag passa på att berömma Magnus Lindströms fenomenala teckningar. Omslaget till nr. 6 var ju helt underbart."

- R: Titta på annan plats i fansinet, så får du se hur jag löst detta.

C-M HÖGLUND: "Vi kommer nog aldrig att bli överens om vad som ska användas. Omröstningen kommer bara leda till vad som ska användas i Gränslandet och ge den segrande sidan ett argument mot andra moderatörer/fansinutgivare som inte ändrar sin åsikt bara för den här omröstningens skull."

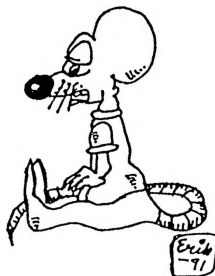
RICHARD SIMMONS: "...Jag kommer självklart att rösta på PBM om röstningen PBM-PS, det är egentligen lite dumt att du tog med alla varianter du kunde hitta (röstförslag), det hade räckt med PBM-PS-KS och inte alla varianter på förkortningarna.

Jag skulle vilja klaga på alla som har skrivit en massa arga insändare och klagat på dom som har engagerat sig i debatten PBM-PS-KS. Debatten har väl inte varit världens bästa men om några vill ha den så borde dom faktiskt få ha den, så fy på er som klagat."...

MATTIAS AXELSSON: "Äntligen kom omröstningen, som med allt rätt kallas den STORA omröstningen. Det var bara en sak som var lite konstig. Förslag 1 och 3 respektive 4 och 5 är ju desamma. Jag hoppas verkligen att du lägger ihop rösterna från dem. Att man vill använda sig av en förkortning eller att helt skriva ut ordet är ju bara en smaksak."...

..."Lycka till med nr 8, jag lägger min röst på nr 4/5, det heter Play By Mail men förkortningen är PBM. Vad spelar det för roll vad man använder? Det är som att rösta mellan mm och med mera. Accepterar du inte mina argument blir det 4, vem orkar skriva ut ordet varje gång."...

- R: Tack, det behövs. Jag jobbar på den (nr 8) för fullt just nu.





DEN STORA OMRÖSTNINGEN (del II)



Uch här har vi resultaten från omgång ett:

Förslag:	Röster:
PBM (Play By Mail)	14
Postspel (PS)	8
PS (Postspel)	+ 1 = 9
Korrespondensspel (KS)	3
Korrespondensspel (K-Spel)	+ 2 = 5
SPP (Spel Per Post)	1
Blankröster	1
 Antal röstande	 = 30

Detta göra att till final går alltså PBM och Postspel. Om alla de som röstade på ett svenskt alternativ, enas under ordet Postspel och herr blankröstare fortsätter att blankrösta så kommer Postspel att vinna. Men då har vi inte tänkt på alla de som inte har röstat ännu, kanske gör de det nu i andra omgången, av DEN STORA OMRÖSTNINGEN !!



Bärsärk: Får en grupp av dina smurfer att bli modigare under strider ditt drag.

Syn: Fungerar som en spion.

Förflyttning: Ökar en grupp av dina smurfers förflyttning med 2.

ISP:

Eller IckeSmurfPersoner (OK, en av dem är smurf, men man ska inte vara petnoga). Deras handlingar är delvis slump, ässiga och delvis logiska.

Följande är de ISP som kan påträffas i början:

Viktigmurfen:

En otrevlig person. När han kommer till din by kommer han att föra otur med sig, och få folk att sätta sig mot dina beslut. Han vet vad som gäller (tycker han själv i alla fall). Dessutom tycks han ha en oerhört stor benägenhet att klara sig undan livshotande situationer.

Johan och Pellevin:

Ja, de besöker fortfarande smurfernas land, men de är inte lika trevliga som förr. Det kan hända att de tvångsrekryterar smurfer av dig, för sina egna, dunkla syften. De färdas numera ganska sällan tillsammans. (Johan kan fatiskt bete sig trevligt om du har tur). Om det är Johan som tvångsrekryterar dina smurfer kan det tänkas att du får något i utbyte. Om det är pellevin är detta ytterst otroligt.

Azrael:

En elak, farlig och lömsk katt. En riktig mordmaskin vars största nöje är att trasa sönder smurfer. Han har ett prima luktsinne och kan därför nosa rätt på smurfer rätt bra. Om han hittar din by har du uppenbara problem. Bara det faktum att han finns i närheten har samma effekt på dina smurfer som beskedet att en atombomb var på väg mot dem skulle ha på en bunt människor. Om Azrael hittar din by, och inte ödelägger den helt, finns det en risk att han visar Gargamel vägen till byn. En elak rackare...

Gargamel:

Värst av de värsta. Hemskast av de hemska. alla smurfers och barns skräck. Han är lömsk, han är smart, han är ond (och dessutom kan han kasta formler). Han största mål är att utrota alla glada smurfer. Han beger sig då och då ut på strövtåg, och det kan då hända att han sätter ut hemska smurffällor, bara för att få nöjet att tortera smurfer. Han har dessutom en hel hög fula knep (av typen "slag under bältet" för att radera din by från kartan. En sak med ISP är att eftersom de är mycket större än smurfer, kan de röra sig mycket fort ibland.

TABELLER:

Smurftyper:	Stridsvärde	Ffp	Bärförmåga*	Pris
Gammelsmurf	3	6	10	alla har en
Smedsmurf	0,5	4	10	3
Snickarsmurf	0,5	4	10	2
Arbetarsmurf	0,5	4	15	1
Stridsmurf	1	5	10	4
Smurfina	0,25	4	8	10
0-smurf	0,25	3	8	0,5
Odlarsmurf	0,5	4	9	2,5
Ledarsmurf	1,5	6	10	6
Spionsmurf	0,5	5	8	3
Musiksmurf	0,25	3	7	2
Bryggarsmurf	0,5	4	10	2
Pionjärsmurf	0,75	6	12	3

*En ranson mat/hallon väger 1. Vad annat väger får du veta när du hittar det.

Smedsmurf: Varje gång smurfen inte mottar en order, tillverkar han vapen.

Varje drag tillverkas tillräckligt för att utnyttja 3 smurfer. Vilka som får utrustningen avgörs hierarkiskt. Vapnen ger +0,25 stridsvärde.

Snickarsmurf: Används vid byggen.

Smurfina: En feminin varelse.

0-smurf: En utbildad, ung smurf.
 Odlarsmurf: Varje gång smurfen inte får några order producerar han 2 ransoner.
 Ledarsmurf: En lite bättre stridsmurf.
 Musiksmurf: Varje gång han inte får någon order uppträder han musikaliskt och hjälper då till att hålla moralen uppe.

Terräng:	Ffp:
Slätt	1
Bush	2
Skog	2
Träsk	4
Flod	opasserbar, kräver överbrygning
Ravin	" " "
Berg	3
Ruiner	2
Ini by/hus	1



KLART FÖR START:

Samtidigt som du anmäler dig vill jag ha följande:

- ◊ Namn på din smurfby
- ◊ Namn på din gammelsmurf
- ◊ Ditt telefonnummer
- ◊ Inköpslista på smurfer
- ◊ En slogan på max 20 ord: "Varför jag valt att delta i Smurf -postspelet" (ej obligatoriskt). Bästa slogan vinner något.
- ◊ Ett frankerat svarskuvert (det vill jag ha varje gång)

Smurfa på!

Peter Lindgren
 Kungsgatan 17
 742 31 Östhammar
 0173/17254

MORAL

Moralen sträcker sig mellan 1 och 20. 1 innebär att smurferna anser att den enda vägen ut är självmord, vid 20 är de sjukligt aktiva. Moralerna avgör om dina smurfer deserterar, eller hur lätt det är för en fiende att få över smurfer till sin sida.



VANTELISTA

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

ARAB-DIPLOMACY: Reserv: Daniel Lundgren.

Skicka in preferenslista på vilket land du helst vill ha, näst helst osv. Mattias Axelsson (P), Daniel Lundgren (P), Emil Schön (P), Daniel Nilsson (P), Magnus Lundgren (P), Johan Almqvist (P) och Mattias Engelbrand (P). Alltså bara en till! Vad tycker ni, ska kampanjen vara kort eller lång (7.4?), med eller utan press, anonym eller inte?

GLADIATORSPELEN: Ni behöver inte skicka in drag ännu bara namnen på era gladiatorer.

ERA: Stängs nu, för alla som redan spelar minst ett parti.
Skicka in ert första drag när ni anmäler er, utgå från Eld.

SMURF - POSTSPELET: Smurfa namn på smurfby och gammelsmurf, tillsammans med ditt telefonnummer, inköpslista (på smurfer), slogan och frankerat svarskuvert till; Peter Lindgren, Kungsgatan 17, 742 31 Östhammar, 0173-17254.

REGLER TILL:

Arab-Diplomacy, Gladiatorspelele och ERA finns publicerade i nr 1 (8:-). Hockey finns i nummer tre (8:-). Urania finns i nummer fem (12:-). Winds of War finns i nummer sju (12:-). Smurf - postspelet i detta nr.



GLADIATORSPELEN

Solen skiner över Konungarikets huvudstad, Deccdelion. Spelare, domare, bödlar och andra sportintresserade har kommit långa sträckor för att beskåda den stora turneringens efterlängtade och förhoppningvis blodiga final. Den Kungliga Institutionen för Domstol och Cirkus är överfull av åskådare, man har till och med byggt till en extra hög läktare på en kortsidan för att alla de bönder, som offrat en årslön, ska kunna få plats. Konung Thyranus Rexius ser glad ut och den sköna drottningen Regina är underbarare än någonsin i en helt ny utomjordiskt vackert, ljusblå silkesklänning. Men innan vi får njuta av den stora finalen så har vi några arga gladiatörer som blivit irriterade på varandra. Först har vi Hobbo som har utmanat Pirokles. Pirokles som endast förlorat en kamp och Hobbo som inte ännu har gått ens hälften så många kamper.

	Omgång:	1	2	3	4	5	6	7	8
Hobbo	Anfall:	I	I	D	D				
(Mattias Axelsson)	Försvar:	D	I	I	D				
Pirokles	Anfall:	D	D	D	I				
(Joakim Spångberg)	Försvar:	D	D	D	I				

- En mycket jämn kamp men utan något fint fotarbete, bägge stog i stort sett stilla och bara bankade på, hela tiden. En taktik som passar Pirokles helt utmärkt, som den starke kämpen han är. Han utropar "Muerte el Imperialissimo" och Rexius mulnar genast och hamrar lite med näven i tronens armstöd. Nästa utmaning är Cesaero "Brutix" Medragone mot Saral Kvorall, som kräver att få möta Pirokles OCKSA, samtidigt. Och ännu mera chockerande, den skadade Pirokles, ställer upp. Alltså; Saral Kvorall mot Cesaero Medragone OCH Pirokles:

Saral Kvorall Anfall: D D (mot Pirokles)
(Johan Almqvist)

Försvar mot Pirokles: I I
Försvar mot Cesaero : I I

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

Cesaero Medragone Anfall: D I
(Erik Lindblom) (Försvar: D D)

- Den desperate Saral Kvorall gör allt vad han kan för att komma åt att döda den svage Pirokles, men han slaktas brutalt av de bägge andra gladiatorerna. Kvoralls kvarlevor samlas ihop och bärs ut.

OCH NU! Den stora finalen, ert livs stora höjdpunkt, kära publik! Harald Tveegg, med två döda på sitt rymliga samvete, Benknäckaren Klytus och nu senast Choppo Skallklyvaren, möter Zeke Bentuggaren också han med två dödsfall på sin snabba karriärs blodiga väg, nämligen Jorm Dunkar Köttnäve och Dips Ohmani. Dagens kampskaal består, dagen till ära, av vin från Konungens egen vingård i norr, Tonferian Akapo.

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

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

- Harald Tveegg går segrande ur den spännade men lite avvaktande striden. Den var jämn men ändå lite av en besvikelse, vi hade ju hoppats på en häftig actionfylld kamp på liv och död. Harald knäfaller framför Rexius och ropar "Hell dig, Store konung! Jag lever för att tjäna Er." och dränks i ett regn av röda och rosa blommor som drottning Reginas ljuvliga tjänarinnor håller över honom. Harald Tveegg belönas av konungen med en pung (från en döskallebjörn) med 8 guld. "Era kämpat, gladiator!".

"Och du, Pirokles, du är INTE benådad. Jag har ångrat mig!"
- Ett sus går igenom publiken och spridda hurrarop hörs. Pirokles supportrar jublar, de hade sett ganska nedstämda ut när de, för två veckor sedan, fick beskedet att deras idol skulle benådas.



UTMANINGAR:

- * Fattius Poopius utmanar Skinhob Eehn
- * Sobrius Vertia utmanar Torkil Mager
- * Bhaldric hydrat. utmanar Zeke Bentuggare

Om ni vill stå för er utmaning eller om du har blivit utmanad och vill ställa upp, så skicka in drag. Om du vill utmana någon, så meddela mig det.

Tänk på att du måste skicka in drag för varje kamp du deltar i (ange vilken det är) och att det tar en vecka för att skador att återhämtas. Det senare gör att om du deltar i fler än en kamp, så kommer du att behålla eventuella skador i alla.

- Jag har fått in två olika lappar här, med intressant information. Den ena gav en mystisk man mig, och på den står det; "Det heliga halsbandet blev räddat från barbarernas händer med hjälp av den store Cthulhu, och därmed kan kampen mot konungen fortsätta, dock utanför den vidriga gladiatorarenan.". Hm, vad ska detta betyda? Är det någon som planerar uppror mot vår käre konung? Nej, det kan inte vara möjligt, det måste vara ett dåligt skämt. Den andra lappen fick jag av Cesaero Medragone, som säger att han hittade den i Saral Kvorals cell.

HISTORIAN OM SARAL KVORAL. Jag är en man på 185 cm och väger 86 kilo. Mitt hår är grågrönt och räcker till axlarna. Mina ögon är svarta som hades och har ingen ögonvita. Till yrke är jag mest magiker men kan även svärdets väg bra. Men till att börja med kan jag nämna min ricktiga titel "SARAL KVORAL DE ODÖDAS KONUNG".

Min historia den började på ön kularen på 35 graderlongitud 56 graderlatitud den trettonde ran i månaden iri då jag och min arme odöda tågade för att slakta huvudstaden. När vi kom över kullen och såg staden var den redan under anfall av rexius trupper, medans jag studerade truppernas framfart i staden blir jag av en sexti gånger större styrka än mina tjuogo odöda och trots deta överlevde endast 250 soldater ur styrkan.

Jag hade gått in i en fälla. Medans dom transporterade mig till rexius stad satt jag och kastade den stora gast trollformeln. Efter att jag fått en ring av järn som hindrar min magi fick jag träda fram inför rexius och REGINA redan vid den första anbliken var REGINA s skönhet slående likt skönhets gudinan. Rex informerde mig om vilkoren för min frigivning och REGINA gav mig ett guld mynt, och det var med glädje jag kysste henes hand. Sedan fördes jag till barackerna för att träna inför arenan, men en detalj vet inte rex om och det är att jag på den 21 dagen återupstår som en gast.

MA CTHULHU VARA MED MIG.

Saral Kvoral.

- Vad ska man tro om detta, då? Nog såg han konstig ut, men var ligger här ön "kularen"?, vad betyder 35 gradelångitud etc?, vad är "den tretonde ran" och månaden "iri"? Kanske Thyranus Rexius vet, och kommer han att vidtaga några speciella åtgärder, nu när han har fått höra detta? Ja, kanske får vi aldrig någonsin svar på dessa frågor, de som lever får se.

- När Cesaero Medragone ändå var här, så passade jag på att fråga ut honom om hans egen historia. Och detta har jag nu att berätta;

Året är 149 eKr (efter Krisins Födelse). I den fredliga provinsen Trachia i östra delen av imperiet föds en liten pojke. Denna pojke växer upp och blir stor och stark. Vid sexton års ålder klarar han mandomsprovet med glans; han besegrar en björn i brottning och klarar fäktningsprovet enkelt. Ödet har nu prövningar i beredskap för den unge mannen. Grymma pirater från norr anfaller och plundrar byn. Hans far dräps och hans mor besegras. Ynglingen svär nu på att befria sin mor.

Han lyckas passera det stormiga och farofyllda Mare Aquarium och tar sig fram till piraternas palats i öknen. Efter en hård strid står han öga mot öga med Barbararossa, hövdingen, som dock förtäljer att modern sålts som slav till en handelsman från Deccdelion.

Återigen blir ynglingen, som nu blivit aderton år gammal, tvungen att korsa det lömska havet och efter ett otal stordåd hamnar han i Deccdelion, Imperiets huvudstad, den största stad i världen, rikets hjärta! Mannen spårar upp sin moder och finner att hon är slavinna i Cloudius Rexius' palats, konungens broders. Mannen låter dock inte avskräcka sig utan går in och lyckas nästan befria sin moder. Tyvärr råkar han slå Cloudius medvetslös och han grips naturligtvis.

Till hans stora lycka är dock bröderna Rexius inga goda vänner, nej endast för att reta Cloudius låter Thyranus den tappra mannen leva och dömer honom istället till gladiatorspelen.

Året är 170 eKr. Mannen har nu fått gott rykte och kämpar mot de stora gladiatorerna, i samma grupp som Pirokles, Harald Tveegg och de andra berömda kämparna. Hans kraftiga slag och sparkar är med rätta fruktade och han bemästrar även svärdet.

Cesaero "Brutix" Medragones äventyr är inte slut. Han är långt ifrån fri och detsamma gäller hans mor Cleopatio Medragone. Berättelsen fortsätter, fler strider väntar för Cesaero innan han går fri och kan rädda sin kära moder...

- Saral Kvorval var den av gladiatorerna som var särklassiskt bäst på vadslagning, och en av de rikaste. Men nu när han är död, så har gladiatortränaren Erskil Minimus starkaste och bäste vakt, Store Brutus "beslagtagit" Sarals guld (12 mynt) och startat en egen "vadslagingsbyrå". Han kommer att öka sin "byråns" kapital med de döda gladiatorernas kassor. För att få tur i framtiden och för att hedra den störste spelaren genom tiderna så döper han vadslagingsbyrån till; "Saral & Brutus".

- Ja, då var det slut för idag. Nästa vecka kommer en ny turnering att starta. Ha det så trevligt till dess, hälsar jag, Pratus Giannamitis.

Dessa ska möta varandra i första omgången:

ORDINARIE RESERVGRUPP 1 RESERVGRUPP 2 RESERVGRUPP 3

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

LEVANDE GLADIATORER,	ERF	GULD	VECK.	VUN.	FÖR.	SPEC.
1. Zeke Bentuggaren (Jakob Wallgren)	0	0	7	3	2	(D:2) Spec. X-SNABB.
2. Torkil Mager (Emil Schön)	2	1	7	1	1	-
3. Joe Grizzly (Daniel Nilsson)	4	0	7	1	2	-
4. Törstion Drinkvan (Jesper Währner)	2	1	7	1	1	(D:1) -1G på Zeke.
5. Pirokles (Joakim Spångberg)	4	10	7	6	1	(D:3) Spec. X-TÄLIG.
6. Harald Tveegg (Tommy Fransson)	0	9	7	4	1	(D:2) Spec. X-TÄLIG.
7. Cesaero Medragone (Erik Lindblom)	0	2	7	2	2	Spec. X-TÄLIG.
8. Kharz "Släggan" (Jesper Olsson)	3	0	5	1	2	-1G på Zeke.
9. Brillius Dräpius (Joakim Wallbing)	3	1	5	1	1	-
10. Daniel d. Fruktansvärde (Daniel Lundgren)	3	0	5	0	2	(D:1) -1G på Zeke.
11. Hobbo (Mattias Axelsson)	4	0	5	1	2	-
12. Drazur Dräparen (Johannes Jönsson)	0	1	0	0	0	-
13. Jodur "Vrålet" Jonsson (Mikael Jonsson)	1	0	4	0	1	-1G på Zeke.
14. Erik Viking (Freddie Göransson)	2	0	4	0	1	-
15. Arc Asterion (Anton Palfi)	1	1	4	0	1	-
16. Bhaldric Hydratämjare (Max Karlsson)	1	1	4	0	1	(D:1)
17. Torgrim den Brutale (Mattias Engelbrand)	0	1	0	0	0	-
18. Thorgrim Vargbane (Jens Lindqvist)	1	1	2	0	1	-
19. Skihnob Eehn (Morgan Johansson)	2	1	2	1	0	-
20. Pontus Pilatus (Henrik Emilsson)	1	1	2	0	1	-
21. Luzbel de la Tizona (Erik Ny)	1	1	2	0	1	-
22. Fattius Poopius (John G. Robillard)	2	1	2	1	0	-
23. Filenomelaniela (Henrik Alpsten)	1	1	2	0	1	-
24. King Kong Berra (Christian Göransson)	1	1	2	0	1	-
25. Musculus den store (Magnus Lundgren)	0	1	0	0	0	-
26. Sobrius Vertia (Karl Grandin)	0	1	0	0	0	-
27. Ragnus (Erik Törnkvist)	0	1	0	0	0	-
28. Munh Erpes (Peter Lindgren)	0	1	0	0	0	-
29. Piff (Martin Broden)	0	1	0	0	0	-
30. Puff (Emanuel Berglund)	0	1	0	0	0	-



RECENSIONER AV SF-PBM

UTFÖRDA AV MATTIAS AXELSSON

Det har inte varit speciellt gott om recensioner på olika PBM i något av de svenska fansin som finns. Därför har jag tänkt att ta upp några. I denna artikeln recenserar jag några SF-PBM som finns i england, nämligen Star Cluster, The Tech. Race och Galactic Invasion.

Star Cluster

Games by Mail, 5 Town Lane, Little Neston, South Wirral L64 4DE, UK, £1.50/turn, free setup

Utséende: Layouten på reglerna är fin och de två bilder som finns är inget att skratta åt. De är på 20 A5 sidor men då är omslaget inräknat. Games by mail håller en mycket hög kvalitet när det gäller att ha snygga regelhäften. De är i svart/vitt men mycket skickligt och snyggt designade. Man får även en errata med och det klan tyckas vara lite jobbigt men det är ju bättre att få saker och ting rätt än att inte bry sig om dem.

Innehåll: Målet i Star Cluster är att erövra 75 planeter och därmed besegra de 19 andra spelarna. Du tar över planeter som producerar colonists, raw materials, food eller resech points. Det finns också en typ av planet där man kan bygga rymdskepp.

Det finns 6 olika sorters rymdskepp från början men man kan använda sina resech points till att utveckla nya vapensystem eller på något annat sätt förbättra skeppen. Man har också Admiraler i rymdflottan, dessa kommenderar och om man har tur kan de bli bättre. I rymdstrider kan du välja på 5 olika taktiker.

Du tar planeter, flyttar skepp, lägger upp rutter, allt är rätt skojigt. Det finns 14 orders och varje drag får du göra 15 (samt lägga upp 4 rutter).

Det skall sägas att det finns 15 olika raser, c:a 190 planeter i det 60x60 rutorna stora rutnät där Star Cluster utspelar sig. Dessutom kan Gbm vidarebefodra lappar med meddelande till andra spelare.

LAYOUT: 70%

BILDER: 50%

REGLER: 60%

ATMOSFÄR: 50%

OVERALL: 57,5%

The Tech. Race

Whitegold Games, PO Box 47, AYR KA7 4RZ, UK, £1.00/turn, free setup

Utséende: Layouten är inte dålig men inte speciellt bra. Reglerna verkar vara utskrivna på en matrissskrivare men en av de verkligt bra sorterna. De finns några småbilder som inte är speciellt bra och omslaget är inte så fint. De är på 20 späckade A5 sidor. Reglerna är inte tryckta utan kopierade. Detta gör att det är snett på vissa ställen och dessutom är de inte häftade. Regelhäftet är inget att skryta med och det märks att Whitegold Games inte är något stort företag.

Innehåll: De 50 spelarna i The Tech. Race kämpar på ett 50x50 rutorna stor rutnät. Målet är att ha en teknologinivå över 20 på sin hemplanet, samt kontrollera minst 50 planeter av de 500 som finns.

Spelet har en härlig atmosfär men det känns lite som i Kingdom, man tävlar mot sig själv och förlorar hela tiden. Det finns alltså ingen deadline.

Sammanlagt finns det sju skeppstyper med olika värden som förflyttning, lastförmåga, skadenivå, etc. Det finns också 21 stycken orders att göra och varje drag får man göra 20 orders varje drag. I The Tech. Race finns det handels och diplomatiregler vilket är ovanligt och rutorna har olika

terrängtyper som planeter (det finns aliens på endell!), nubula, svart hål och rymd. Det här med teknologinivåer är mycket bra. Både planeter och skepp har det, så man kan öka t ex hastigheten på ett skepp. Summa summarum, The Tech. Race är reglermässigt bättre än Star Cluster. Men det är svårt att vinna, med deadline-reglerna.

LAYOUT: 30%

BILDER: 40%

REGLER: 80%

ATMOSFÄR: 50%

OVERALL: 50%

Galactic Invasion

GAD Games, Marland House, Poughill, Cornwall, EX23 9EL, UK, £1.40/turn, free setup

Utséende: Version 1.1 av är 14 sidor lång. De är snyggt gjorda och rikt illustrerade. Drag samt resultat formuläret är väl normala. Regelhäftet, som är i A5, har även två spalter och detta gör de mer lättöläsa. Det skall även sägas att reglerna är svart/vita.

Innehåll: Det finns 200 planeter och dessa kan du se på en A3 karta. Du är en av de 20 spelare som finns med i varje kampanj. I början kan du välja på tre olika typer av riket: En Industristat, ett erövringsstat eller ett medelland. Industristaten har en bättre industri i början, medans erövringsstaten har en större armé. Det finns tre olika händelsefaser: 7, 10 eller 14 dagars faser.

Man ska alltså ta så många planeter som möjligt och bygga upp dem. På varje planet finns nämligen en gruva som producerar BP (Building produce) och av detta kan man alltså bygga. Man har även rymdskepp som man bygger upp individuellt med vapenstyrka, sköldar, lastutrymme, last och erfarenhetspoäng (man får 1 per stid man överlever). Skeppen rör sig till en närliggande planet. I Galactic invasion kan man också använda sig av diplomati. Man kan sända meddelanden eller skriva till de andra direkt. Man kan också forma en allians men en eller två andra. Varje rond finns en lista på de fem starkaste och de fem svagaste (utgörs av power points). Det finns också listor över flest skepp, mest BP, flest baser och flest gruvor. Det finns 26 komandon och man får göra max 40 orders per rond.

Det står även om några nyheter de planerar: laserutskrivna resultatformulär, nytt förflytnings system, solsystem, olika stjärnor, olika planet typer, råmaterial man kan bryta och handla med, olika vapen att bygga (nu finns bara vanliga och kärnvapen), teknologinivåer, stjärnportar, olika typer av skepp, dödsstjärnor och mycket mer.

Som spelet är nu tycker jag att det är mycket bra. Om allt det andra också införs kommer detta PBM vara oerhört roligt. Galactic Invasion är klart bäst av de SF-PBM jag recenserat här.

LAYOUT: 80%

BILDER: 70%

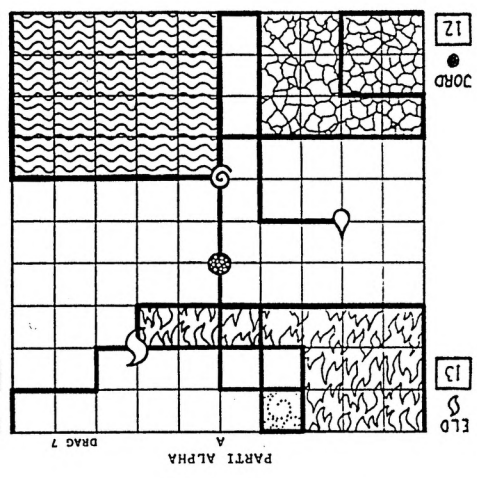
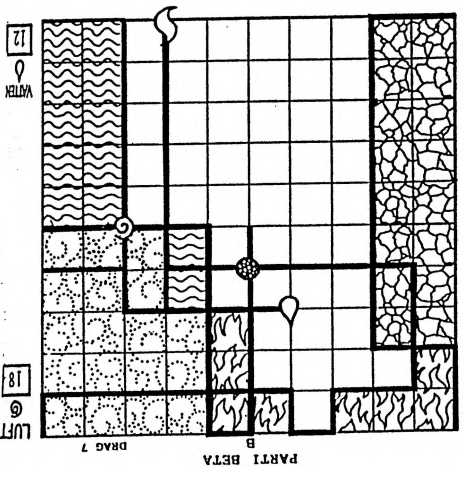
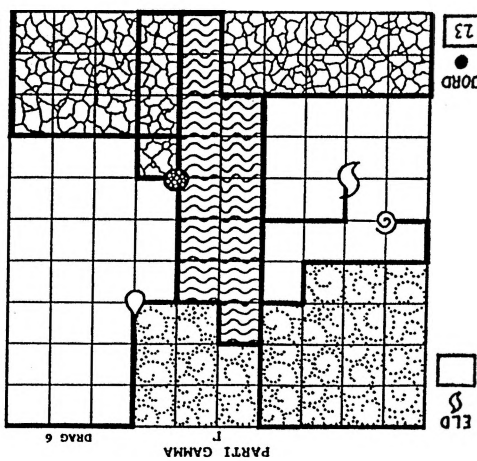
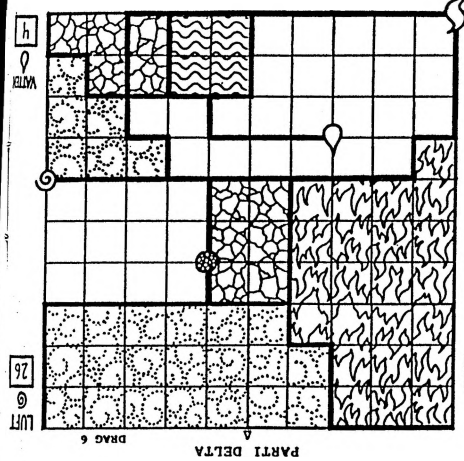
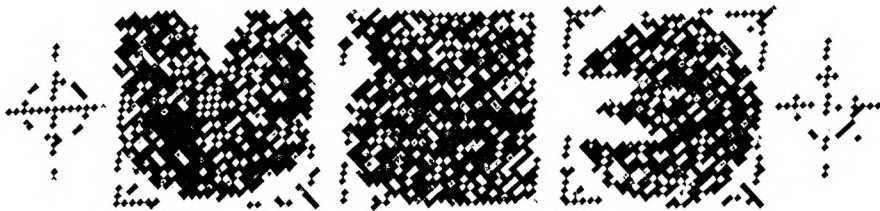
REGLER: 70%

ATMOSFÄR: 70%

OVERALL: 72,5%

Allt som allt kan man säga att Galactic Invasion var det bästa PBM:et. Jag har inte tagit upp alla SF-PBM här så om du känner till något kanske du kan skicka in en recension till GL. Det var denna gångs recensioner. Jag kanske återkommer med fler.

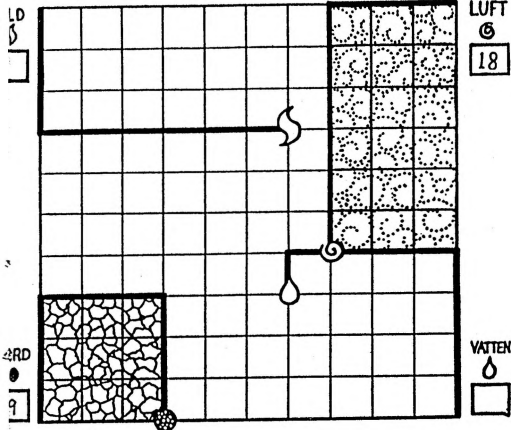
E L E M E N T A R R U T N Ä T S A R E A



PARTI ZETA

Z

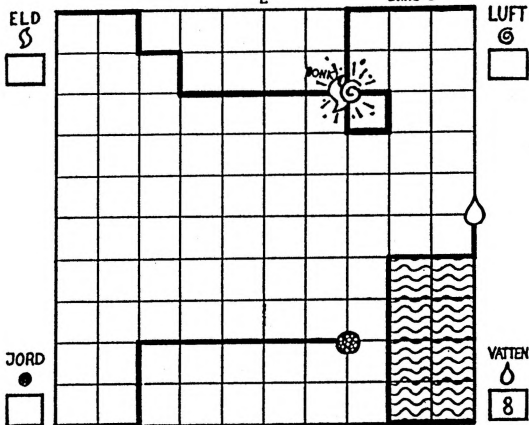
DRAG 3



PARTI EPSILON

E

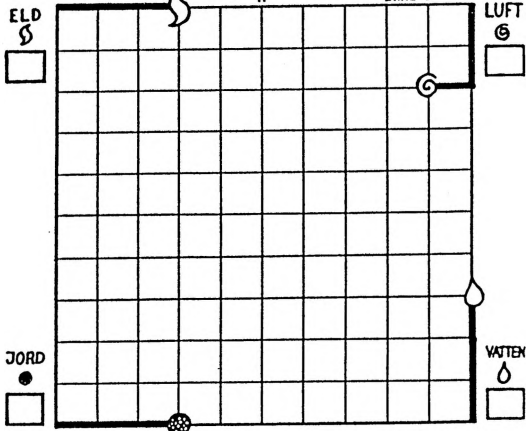
DRAG 3

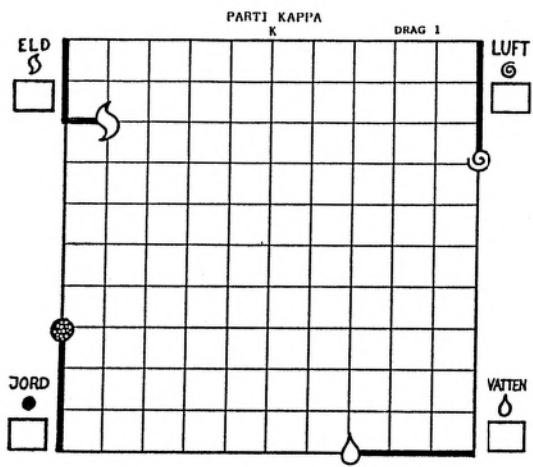
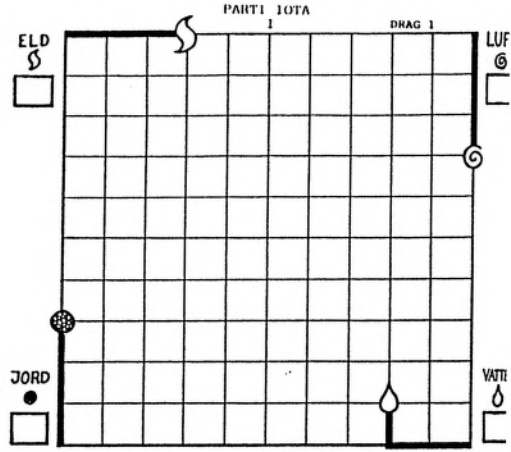
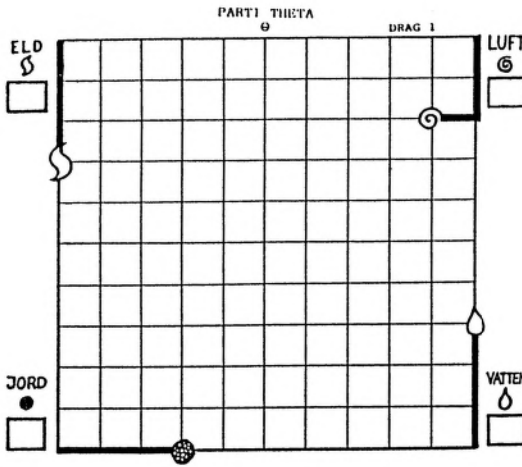


PARTI ETA

H

DRAG 1





DRAG



EN GENOMGÅNG av DIPPIE REGLERNA för ARAB-DIPLOMATER

Denna Arab-Diplomacy spelas med Dag 1 och Dag 5/Dag 6 omgångar istället för Spring och Fall/Winter omgångar. Annars är det rätt likt förutom det här med fallskärms-soldater och konstigheter kring Egyptens kanal. Alltså, en enhet per område och du får ge varje enhet en order varje drag. Arméer får flytta, stå stilla eller stödja; flottor får flytta, stå stilla, stödja eller konvojera. Att flytta är detsamma som att anfalla. Varje enhet, antingen den är en flotta eller en armé, har samma styrka (vi kan säga styrka '1'). Enheterna får flytta ett steg, dvs över gränsen in i ett annat bredvidliggande område. Om två enheter försöker flytta till samma området kommer ingendera in. Man kan stödja en enhets förflyttning (eller dess försök att behålla sin plats) och då flyttar (eller står) enheten med så mycket styrka den plus de stödjande har, dvs om Egyptis Aqaba armé flyttar till Amman behöver den stöd från USAs armé i al Jawf. Då har den två mot ett och armén i Amman måste retirera. Om det däremot händer att Israel har beordrat armén i Amman att stå stilla och beordrat armén i Jerusalem att stödja armén i Amman, ja då kommer inte Egyptis Aqaba armé att kunna flytta in. Den flyttar med styrka '2' men också armén i Amman står stilla med styrka '2'.

Man kan 'klippa' stöd genom att anfalla en stödjande enhet, ett anfall mot en stödjande enhet gör så att det stödet faller bort. En viktig men är att stöd riktad mot den enhet som försöker klippa just det stödet klipps inte av anfallet om inte anfallet lyckas. Förvirrad? Jag med. Vi tar ett exempel igen, med samma anfall mot Amman från Egyptis sida:

Om armén i Bagdad anfaller al Jawf så klipps stödet för Aqaba arméns anfall mot Amman och Aqaba armén kommer att flytta med styrka '1'. Armén i Amman kan inte själv klippa stödet från armén i al Jawf genom att anfalla al Jawf. Men om Irak beordrar sin armé i Bagdad att stödja armén i Ammans anfall mot al Jawf, då lyckas anfallet och stödet klipps. Aqaba armén kommer att flytta med styrka '1', och om Israel samtidigt flyttar armén i Jerusalem mot Amman då kommer Egyptis armé i Aqaba att stå stilla. Amman kommer att bli tomt, eftersom styrka 1 står mot styrka 1. Armén i al Jawf kommer att behöva retirera.

Man får inte retirera till ett område som redan har en enhet, eller till området anfallet kom ifrån, eller till ett område det stått strid om (även om det är tomt). Finns det ingenstans att retirera försvinner armén/flottan.

Vid slutet på omgång 5 räknar man sina 'produktions centrum', dvs områden som har en svart prick/ring. Al Basrah är ett sådant område, ar-Rutbah är inte ett sådant område. Man äger alla sådana centrum som man var sist att ha en enhet i efter en dag 5 omgång (man äger de centrum man började spelet med tills någon annan tar dem). Om man har fler centrum än enheter, då bygger man så många nya enheter att antalet centrum överensstämmer med antalet enheter. Man bygger nya enheter i tomma hemområden (dvs för Iraks del i antingen Maw, Bas, Bag eller Kuw). Har man inga tomma hemområden, då får man inget bygga. Om man finner att man efter en dag 5 omgång har fler enheter än centrum, ja då måste man riva enheter tills antalet enheter är lika med antalet centrum.

Jag hoppas denna genomgång klargör saker och ting. När ni skriver era order, skriv ut precis vad du tänker göra på riktigt svenska. Diplomacy har en regel som säger att "om meningen med en viss order kan listas ut, så ska ordern följas". Tolkningen underlättas mycket om man är utförlig. Det viktigaste att komma ihåg är att:

1. En enhet kan bara beordras att göra en aktion, antingen flytta, stödja en annan enhets aktion, eller stå stilla (eller om det är en flotta i ett havsområde, konvojera).
2. Du äger inget område om inte en av dina enheter varit där under en dag 5 omgång. Det hjälper inte att den varit där under dag 1.
3. En enhet kan ge stöd till en förflyttning eller stillastående enhet endast om den själv kan flytta till området ifråga. (Armeér kan inte ge stöd till flottor som ska till havs eller hålla ett havsområde. En flotta i Kuwait kan inte stödja en armé (in) i Buraydah.) Kom ihåg att det är inte området man stödjer, utan enhetens aktion.
4. Flottor i kustområden kan inte konvojera.
5. Havsdelen är inte bara transportsträckor. Det tar två omgångar för en flotta att komma från Oman till Bahrain (Oman till Strait of Hormuz, sedan Strait of Hormuz till Bahrain). Att konvojera tar bara en omgång men då får den konvojerande flottan (flottorna) inte flyttas, varken genom egna order eller pga påtvingad reträtt. Flyttas flottan (flottorna) står armén kvar på landbacken.

Order skrivs enligt följande (kort form i parentes) men kom ihåg att det går lika bra att (också) tala om för spelledaren det du vill uppnå.

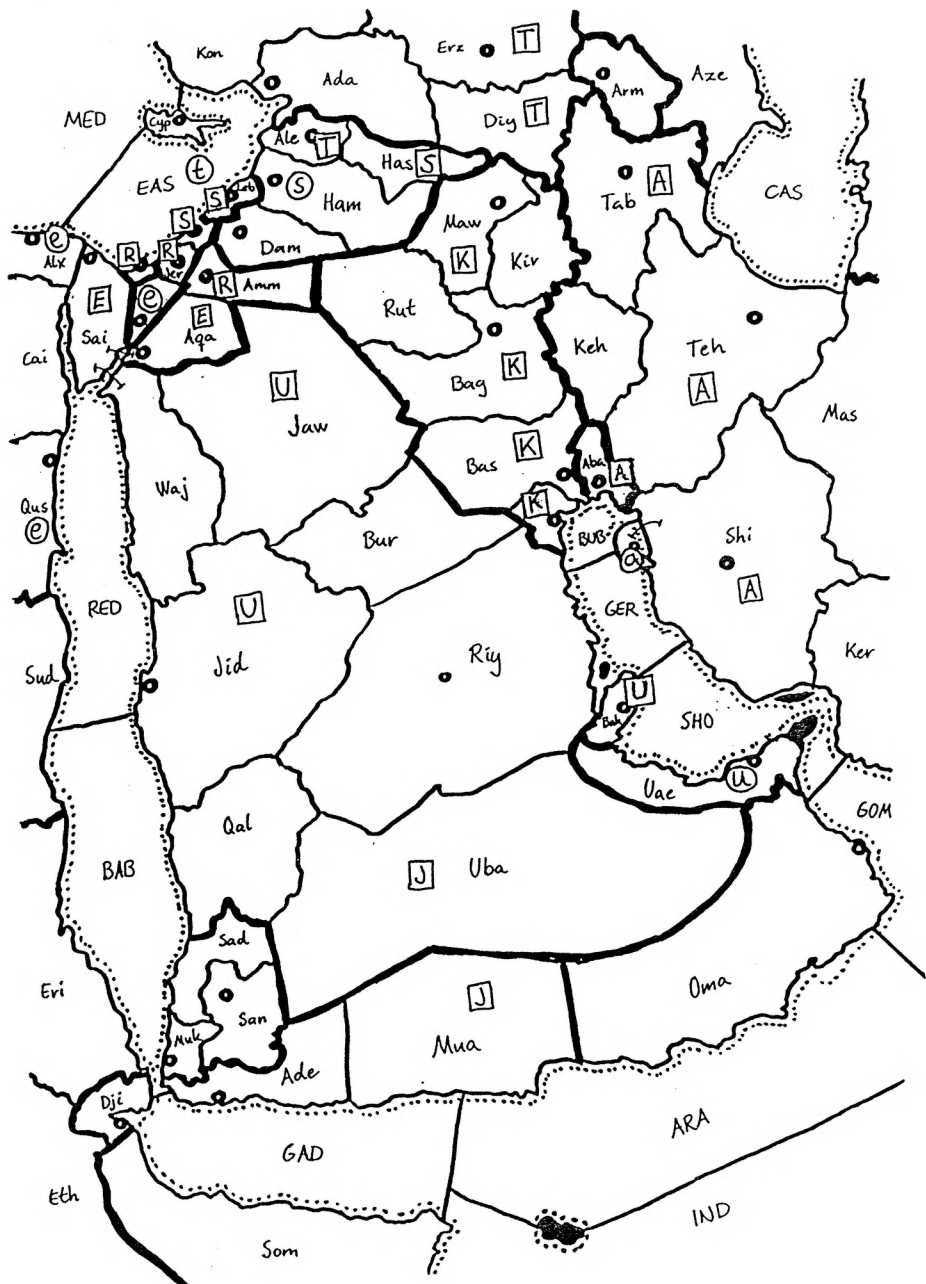
1. förflyttningsorder - Armén i Kermanshah till Abadan (A Ker - Aba)
2. stöd order - Armén i al-Basrah stödjer Armén i Kermanshah till Abadan (A Bas S A Ker - Aba)
3. konvoj order -
Flottan i Bubiyan konvojerar Armén i Kuwait till Khark (F BUB kon A Kuw - Kha)
Armén i Kuwait till Khark (A Kuw - Kha)
observera att en konvojorder består av en order för varje inblandade flotta och en order till armén.
4. Stå order - Armén i Kermanshah Hold (A Ker H).

Hoppas att det här hjälper. Till sist vill jag ge er några allmänna råd:

Vägen till framgång i Diplomacy är att se till att den egna intressen tycks sammanfalla med medspelarnas intressen. Om de kan välja mellan att förråda just er eller någon annan ska ni se till att vara den som väljs bort, antingen pga er styrka eller er 'pålitlighet'. Sticka aldrig en allierade i ryggen om ni inte får bestående fördelar ur ert svek. I trängda lägen ska ni göra det oväntade.

Bli inte nedslagen om det går dåligt. Det är relativt lätt att 'övervintra' några drag med bara 3 eller 2 enheter för att sedan komma igång igen, man kan agera legosoldat åt någon annan makt och vänta tills den gör ett misstag, eller bara sitta i ett hörn och låta enheterna stödja varandra. Glöm inte att förhandla! Förhandlingarna är nyckeln till spelet, särskilt för en liten makt. Ring eller skriv till varje makt, eller åtminstone varje granne, varje drag, även om ni bara berömmar dem för det fina draget. Sist men inte minst, DET HÄR ÄR ETT SPEL ILSKAN HAR INGEN PLATS I DIPLOMACY.

EXEMPEL FÖR "EN GENOMGÅNG AV DIPIE REGLERNA..."



ARAB-DIPLOMACY

DAG 15 (2 September 1990)

IRAK ANVÄNDER STRIDSGAS MOT IRANIER I KURDISTAN (KIRKUK)

- Egypten: Johan Almqvist, Runbrov. 15, 198 00 Bålsta, 0171-58553.
F Alx - Sai, F RED - BAB, F Aqa - Ela (Gick inte), A Amm - Jer
(Gick inte, reträtt: - Rut (SL)), A Gaz S (F Aqa - Ela)
(Bruten)
- Irak: Jesper Olsson, Aschebergsg. 1b, 254 39 Helsingborg, 042-134160.
A Diy - Erz, A Bag Hold, A Bas S (A Kuw) (Bruten, reträtt:
- Keh (SL)), A Kuw S (A Bas) (Bruten), CHE - Kir
- Iran: Björn von Knorring, Övre Slottsg. 14a, 753 10 Uppsala, 018-692025.
A Kir Hold (Blir gasad!), A Shi - Bas, F BUB C (A Shi - Bas),
A Aba S (A Shi - Bas), A Teh - Tab
- Israel: Emanuel Berglund, Veckov. 4nb, 175 41 Järfälla, 0758-26409.
A Jaw - Amm, A Jer - Gaz (Gick inte), A Ela S (A Jer - Gaz)
(Bruten)
- Jemen: Joakim Wallbing, Rågrindsv. 31, 941 00 Öjebyn, 0911-65687.
A Uba - Uae, A Oma Hold (reträtt: - Mua)
- Syrien: John Robillard, Sundsg. 26, 871 40 Härnösand, 0611-10951.
F Ham - EAS (Gick inte), Has - Ale (Gick inte), A Leb - Dam,
A Hef S ISR (A Jaw - Amm)
- Turkiet & Väst: Tommy Fransson, Stupv. 6 3tr, 147 52 Tumba, 0753-32833.
F EAS - Ham (Gick inte), A Ale S (F Eas) (Går inte!), A Erz
- Arm, A Ada - Has (Gick inte)
- USA & Saudi: Daniel Nilsson, PL 3467, 140 41 Sorunda, 0753-40501.
A Bur - Kuw (Gick inte), A Qal - Uba, A Uae - Oma, F SHO S
(A Uae - Oma)

DAG 16 (byggingar)

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

CNN RAPPORTERAR

EGYPTEN - Iran: varför skall vi släppa in iranska hundar till mina förfäders gravar?

De svältande började SJÄLV SVÄLT när dom fick veta att dom var tvungna att resa tillbaka till svält och fattigdom så trots spion risken kommer dom få stanna och dela vårt överflöd. Sen informerar Egypten Iran att småbarn som leker med gummiankor inte är samma sak som amfibiesoldater och alla vet hur bra (HA. HA.) iranska soldater är. Men trots allt deta sänder vi 50000 ton fönödenheter och 10000 ton kläder samt 300 ton mediciner till det iranska folket.

Må solguden vaka över irans folk (Men inte ledaren för parlamentet).

CNN - Världen: ÄR EGYPTENS FARAO EN BLUFF. Denna komprometterande fråga ställdes i fredags i ALLAH AKBAR, Irans största morgontidning. Tidningen lägger fram ett flertal bevis för att egyptens nydeklarerade farao egentligen är en bluffmakare, bl a skall han ha setts läsa koranen och sedan be ALLAH om ursäkt för att han hädar honom, genom att ha utropat sig till farao. Politiska kommentatorer som CNN har talat med bedömer artikeln som opartisk ock saklig och få ser någon anledning att betvivla tidningens uppgifter. Det har varit omöjligt att nå någon egyptisk talesman för en kommentar.

IRAN - alla: Efter ALLAH AKBARS artikel i fredags ser irans revolutionära råd ingen anledning till att den egyptiska falskspelaren som deklarerar sig som farao skall få sitta kvar.

IRAN - Egypten: Egyptens "faraos" äger ingen som helst rätt att anklaga Iran för att ha brutit mot de mänskliga rättigheterna då sådant inte förekommer i landet. De "bevis" som egyptens ledning anser bevisar att vi bryter mot de mänskliga rättigheterna betecknar vi som falska och ser dem som ännu ett försök att misskreditera den iranska revolutionen.

ISRAEL - Egypten: Du är en dålig skådespelare.

ISRAEL - Syrien: Tack!

ISRAEL - Egypten: Inte en gång till din lus!

- J. EMIR - Iran: Stå inte bara där och skryt, visa vad ni kan. Kasta ut hundarna ur mellan östern. P.S. Skivan har just släpps i iran och ryktet går att den har sålts i 19 miljoner exemplar och diplomaterna är alla sjukskrivna p.g.a. skrivkramp. Autografer sågs det.
- J. EMIR - Usa: Var finns er heder? hur kan ni utsuga ett folk så och sedan anklaga ett oskyldigt land för att utöva maktmissbruk och ta slavar? Oman går ett grymt öde till mötes om Jemen inte kan stoppa er framfart.
- J. EMIR - Saudi Arabien: Hur kan ni låta er styras av den store djävulen? Se hur de vanhelgar alla heliga platser och misshandlar Allahs namn. Låt de ej undkomma med detta ostraffat.
- J. EMIR - Oman: Dystra tider nalkas. Hundarna från den store djävulen är på väg men ha tålmod snart ska den stolta armen från Jemen kasta ut de otrogna.

J. EMIR - Alla: Jemen uppmanar alla till Jiddha mot Usa. Allha u Akbar.

ROLAND - J. Emir: Heter det inte Jihad?

TURKIET - Irak: Jag antar att era förband av misstag har gått över gränsen till turkiet. Om ni drar tillbaka era trupper snarast så skall vi glömma bort det som vart. Vi önskar goda kontakter med ert land.

TURKIET - Irak: det irakiska folket missleds av Syriens ledare. Vi ber er att tänka om innan det är för sent. Lyssna inte på den falske ormen som talar med kluven tunga. En allians med syrien leder Irak till undergång. slåss du med din ärkefiende i öst istället för att invadera det fredsälskande turkiska folket.

TURKIET - Usa: Vi tackar för ert moraliska stöd. Vi tackar gärna ja till ett lån av några B-52:or. Bryta AK-47:or är en kul sport, jag har själv provat i Syrien. Lycka till med Jemen.

TURKIET - Alla: Turkiska underrättelsetjänsten kan bekräfta egyptens uppgifter om mord på 5000 egyptiska medborgare.

USA - Jemen: Den totala befringen av Omans folk har nu genomförts. Vi har räddat dem från er, hundarna från Jemen. Vi hoppas att ni nu kommer att ta ert ruttnande förnuft till fånga och lägger ner era rostnande vapen. Annars kommer vi att bli tvugna att inleda en fruktansvärd markoffensiv mot er. Era soldaters liv kommer att slösas bort mot ingenting.

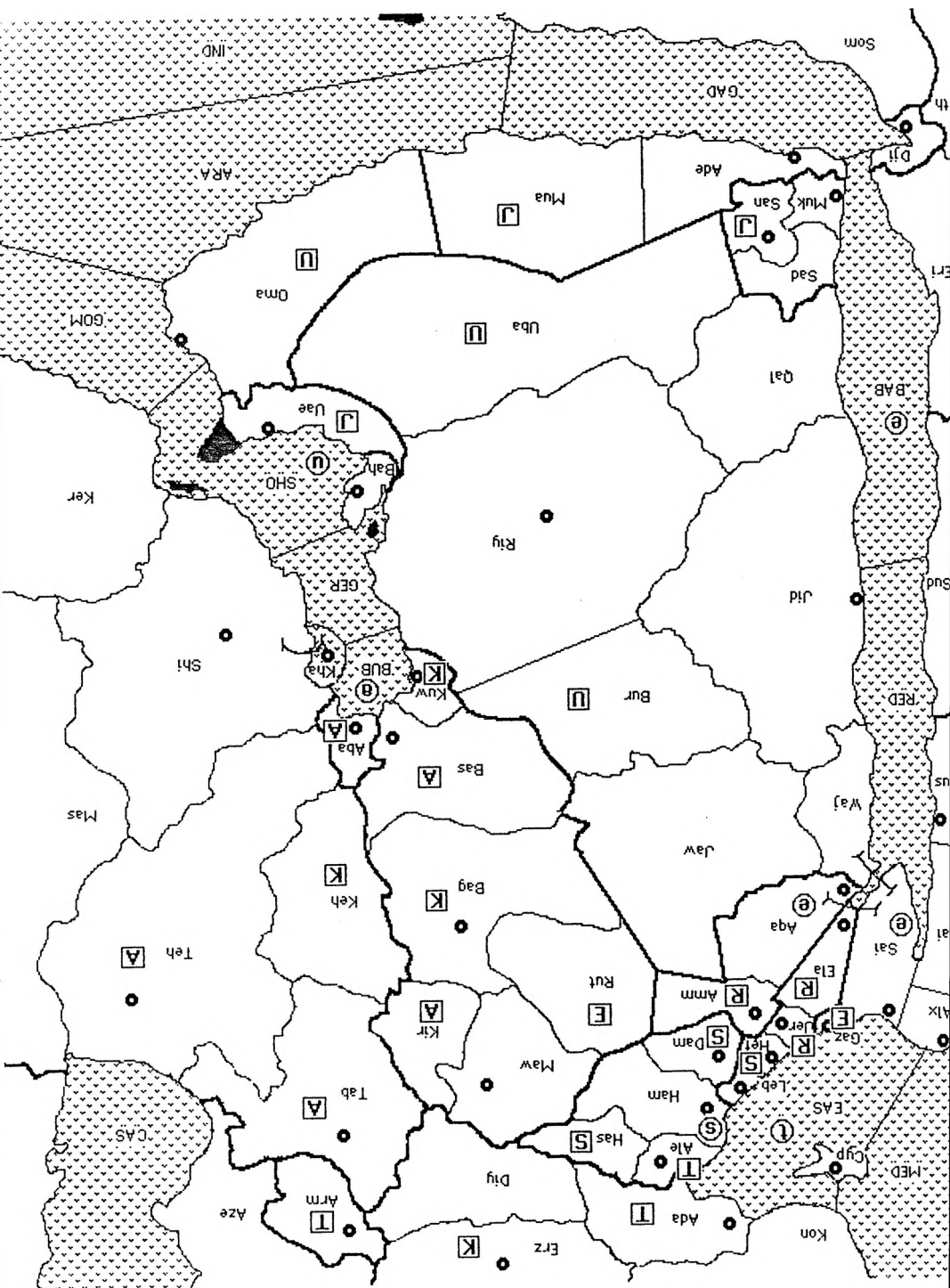
USA - Irak: Anfallet mot Kuwait var bara en förvarning om vad som kommer att hända, om ni inte lämnar det vackra Kuwait och drar samtliga styrkor bortom Basra.

USA - Iran: Era amfibiesoldater har ingen chans mot våra topptränade marinkårssoldater (världens bästa krigsmaskiner). Tack för ordet !!!

Jag har fått höra önskemål om att förlänga den här kampanjen, till att fortsätta även efter det att någon har erövrat åtta centers. Vill alla det? I så fall så gör vi så.

Men vad händer när partiet väl är slut? Jo, då skulle jag vilja se korta rapporter från spelarna (Ni alltså!), om viktiga tidpunkter i spelet (vad som hände i era huvuden och telefoner) och lite allmänt om partiet. Så därför vore det bra om ni kunde göra ett par anteckningar mellan dragen, så att ni kommer ihåg vad ni tänkte och sa.





POSTSPELSFEBER!

Konrad var en liten, benig, finneg pojke med fem centimeter tjocka, tredimensionella glasögon. En dag på skolan gick det upp ett Liljeholmens för lille Konrad:

- Tänk om jag skulle låtsas få Postspelsfeber mitt framför min feta, hispiga fröken. Ja, gud va fräckt flinade Konrad och visade sina gulbruna tänder. Sagt och gjort.

På biologitimmen när hela klassen höll på att dissekera paddor, vinglade Konrad fram till sin feta, hispiga fröken. Konrad ramlade ihop och höll andan, tills han blev blågrön i ansiktet.

Hans feta, hispiga fröken tappade sina löständer och skrek tandlöst:

- Ring efter ambulansen, polisen och brandkåren!

- Lille Konrad har druckit eter eller så har han fått ett riktigt äckligt, läbbigt Postspelsfebers anfall.

Efter fem röda sekunder var ambulans, polis och brandkår på plats. De tog lille konrad till Barsebäck sjukhus. Läkarna trodde, att han hade fått ett riktigt rysligt Postspelsfeber anfall. Så han magpumpades, opererades, röntgades och sövdes ner i en timme. När han vaknade satte sig lille konrad upp och sa!

- Tur att man inte har Postspelsfebern.

LONG LIVE PBM !

Av Markus Lindström och Malin Hahlin

SPELARE SÖKES TILL HANDMODERERAT PBM

På kontinenten Unicorn är stora krafter i rörelse och det är bara lugnet före stormen.

Dvärgarna är åter på marsch, svartfolkens trummor har börjat mullra, älvfolken iaktar fortfarande avvaktande utvecklingen, sjöfartsrikerna är på uppgång men de hotas av pirater som terroriserar haven, handelsrikerna sjuder av välstånd och de militärt starka riddarrikerna är i rörelse samtidigt som barbarstammar håller på att enas till riken.

Detta är dock inte det värsta utan världsreligionen, DEN MÖRKA VÄGEN, har inlett ett korståg mot den andra religionen, DEN LJUSA VÄGEN.

Vill du iklä dig rollen som en maktfaktor på kontinenten UNICORN (12 olika startpositioner) ring och anmäl dig!

Fredrik Axelzon



SPORTEN

Så har då den tredje omgången av elitserien spelats och vi befinner oss nu halvvägs till slutspelet. Det var inga skandaler denna omgång och vi hoppas på att det beror på att klubbledningarna har tagit sitt förnuft till fånga och slutat med sina ligistfasoner, fast det är nog bara en dröm. Vi skulle vilja välkomna Unicorn HC som har tagit VäIKs plats och gör det mycket bra, lycka till.

Anderssons grupp

Bandhagen - Linköping : 4 - 2

* Målgörare : Arthur Dung,
Snake Blubbers, Florian Sissly
2.

Nils Dacke, Clive Barker.

* Publik : 8499

* Utvisningar : 7x2 , 3x2

* Omdöme :

Bandhagen körde en mycket hård forechecking som resulterade i en massa utvisningar men som också gjorde att Linköping aldrig fick igång sitt eget spel. En bra match som innehöll en heldel spänning men som sagt trasades sönder av alla Bandhagens utvisningar.

Abrupt - Rangers : 2 - 2

* Målgörare : M. Graffety, A. Duffie.

Mike North, Rick Vaughn

* Publik : 5981

* Utvisningar : 2x2 , 3x2

* Omdöme :

Rangers började matchen mycket bra, ett mycket snabbt och hårt spel som resulterade i två snabba mål. Efter den första perioden tappade dock Rangers fart och tillöt Abrupt att komma igen. Rangers lyckades dock hålla Abrupt stängden fram till tredje perioden då Abrupt fick två snabba mål i mitten av perioden. En bra första och tredje period men en mycket dålig andra period.

Pettersons grupp

VHC - SHC : 2 - 4

* Målgörare : Ledamitskij
Nitov, Joe Thomas.

Håkan Loop, Passpå K. Luuban,
Nela N. Benez, P.O Brasa.

* Publik : 4321

* Utvisningar : 4x2 , 4x2

* Omdöme :

En mycket spännande match som var helt jämnt spelmässigt. Dom båda lagen följdes åt fram till mitten av tredje perioden då SHC lyckades göra ett mål och tog ledningen. När så VHC en minut föreslutet fick tekning på SHC zon tog dom ut målvakten. VHC gjorde också ett mål men fick det undetjänt och efter den nya teckningen kunde SHC sätta slutpucken.

Tågafors - Werevolfs : 3 - 3

* Målgörare : Philip Koks 2,
Jerry Persson.

Vigo Vitold, Harry Hansson,
Thomas Thell.

* Publik : 9120

* Utvisningar : 1x2 , 3x2

* Omdöme :

En sevärd match som dock innehöll för mycket slarv. Fem av dom sex målen gjordes på felpass från backar. Det var ju inget skönlir men det var faktiskt mycket spännande en match helt i publikens smak och dom nästan 10000 på lektaren stortrivdes.

Lundqvists grupp

Lund - UHC : 3 - 5

* Målgörare : Marky Yzerman,
Ronnie Behoff, Mark Steveson.
Sven Tryggveson, Missar
McAldrig, Joe Tyson, Henric
Oscarson, Freddie Axelzon.

* Publik : 6312

* Utvisningar : 2x2 , 2x2

* Omdöme :

Hemmapubliken kom för att se
Lund krossa nykomlingarna och
det verkade i början som om
Lundsspelare hade samma
inställning som publiken att
detta skulle bli en lätt
match. UHC gjorde dock 3
snabba mål i första perioden
och sedan ett mål i början av
andra. Efter detta förstod Lund
att dom hade underskattat UHC
men kunde försståligt nog inte
ricktigt komma igen.

Tigers - HCF : 1 - 1

* Målgörare : Bosse Ohlsson.
Sture Stark.

* Publik : 10902

* Utvisningar : 1x2 , 2x2

* Omdöme :

Svagt mycket svagt. Ett bevis
på hur dålig matchen var,
nästan hela publiken hade
lämnat arenan under tredje
period det var ett under att
dom inte begärde pengarna
tillbaka. Synd att två så bra
lag inte kunde bjuda publiken
på en bättre match.

Simmons grupp

Meatballs - Sorunda : 4 - 2

* Målgörare : Mr Meat 2,
Godzilla, Stixx Galore.
Lancelot Excalibur.

* Publik : 10000

* Utvisningar : 3x2 , 9x2

* Omdöme :

Meatballs vann pga att
Sorunda fick så många
utvisningar synd, det var
annars en mycket bra match.

Sjöge - Delaware : 0 - 5

Vart tog Sjöge vägen dom dök
aldrig upp.

Anderссоns grupp

Bandhagen	3	17	15	+2	4
Linköping	3	15	15	0	4
Åbrupt	3	16	16	0	3
Rangers	3	12	14	-2	1

* Analys : Nu när hälften av
grundomgångarna har spelats
leder lite överraskande
Bandhagen och Rangers ligger
sist. Rangers kommer nog inte
att gå vidare men vilken av
dom andra tre som inte kommer
att gå vidare är en öppen
match.

Pettersons grupp

UHC	3	16	16	-1	4
Tigers	3	15	14	+4	3
HCF	3	17	15	+2	3
Lund	3	19	24	-5	2

* Analys : Elitseriens
jännaste grupp vem som helst
kan gå vidare om än UHC har
kopplat ett grepp och Lund får
det svårt att gå vidare, men
omögligt är det ju inte.

Lundqvists grupp

SHC	3	14	11	+3	5
Tågafors	3	16	13	+3	4
VHC	3	12	16	-3	2
Werevolfs	3	11	13	-2	1

* Analys : SHC har inte
förlorat en match och kommer
att gå vidare. Tågafors har
inte heller förlorat en match
och borde gå vidare.

Simmons grupp

Meatballs	3	17	9	+8	6
Delaware	3	18	14	+4	4
Sorunda	3	12	16	-4	2
Sjöge	3	6	14	-8	2

* Analys : Meatballs kommer
att gå vidare. Delaware ligger
bäst till att följa Meatballs
men båda Sjöge och Sorunda kan
komma att gå vidare.

Skytteligan

* 9 mål : Mr Meat (Meatballs)
* 7 mål : Snorre Sturlason
(Linköping), Philip Koks
(Tågafors).
* 6 mål : Ture Ös (HCF), Mike
North (Rangers).
* 5 mål : Marky Yzerman
(Lund), Rätt i Nätä (SHC)
* 4 mål : Snake Blubbers
(Bandhagen), Vigo Vitold
(Werevolfs), Matti Engström
(VHC), Passpå K Luuban (SHC).

Spelarmarknad

* Harko Hempolainen , F , 6 SP
, 3,4 milj , Helsingfors HF.
* Janis Mörk , Buse , 0,9 milj
, Djurgården.
* Stefan Bork , Buse , 1,0
milj , Djurgården.
* Fabian Sten , Buse , 0,8
milj , Djurgården.
* Björn Ser , B , 6 SP , 3,1
milj , Oslo HC.

MODERATORNYTT

Den sm tog över efter VäIK är Unicorn HC (UHC) och manager är Fredrick Axelzon. Något som flera av spelarna har missat är att det är bara spelare med minst 2 i SP som får komma med på Spelarmarknaden. En annan sak som flara glömde är att skriva hur hårt ni spelar, ni som inte gör det antar jag att ni vill spela normalt.

Jag har skickat med ett extra papper denna omgång där ni ska skriva upp era spelare (vissa har jag redan gjort det för), detta jhar jag gjort så att vi lättare ska komma överäns om spelarnas SP och så att ni lättare kan byta spelare i en kedja. Om ni vill byta en kedja så sudda inte ut namnet och sätt upp det på den nya kedjan utan stryk ut vilken kedja som spelaren spelar i (första raden) och skriv i vilken ny kedja spealren ska spela. Dopad raden är hur länge spelarens dopning kommer att sitta i (omgångar), hoppas att ni inte får några problem med att fylla i spelardraget.

Richard Simmons

Serien har nått fram till mitten och vänder nu, alla möter sålunda dom som dom mitte under första omgången.



S M U R F - postspelet

Ni känner väl smurferna? De är blå och tre äpplen långa (hur pass stora dessa äpplen är förtäljer inte historien, men vi antar att det kan röra sig om vilka äpplen som helst, och att våra vänner smurferna alltså, liksom människan, kan variera kraftigt i längd). De är 100 till antalet och lever lyckliga i sin smurfby...
Nej, så är det inte längre. Den moderna tiden har tagit hårt på smurferna, och lett till splittring och inbördeskrig. Gammelsmurfen försökte förtvivlat medla, men lynchades av en rasande smurfmassa. Den gamla smurfbyn förföll, och smurferna, som var delade i tre läger, byggde upp var sin ny by. Sedan dess har det rått stridigheter och fientlighet mellan de olika byarna. Nu är det dock dags att visa att din by är överlägsen de andra. Du har just blivit utsedd till gammelsmurf över din by, och ska nu, mot bättre vetande starta totalt krig mot de övriga byarna... Kampen kan börja!



DIN UPPGIFT!

Du ska alltså styra din smurfby mot en lyckligare framtid, utan andra dumma smurfer med avvikande åsikter (dvs smurferna i de andra byarna). Genom att besegra dem i strid, eller på andra sätt reducera deras antal, kan du lyckas fördriva dem. En smurfby med bara 5 smurfer + gammelsmurfen kvar har hamnat i ett hopplöst läge, det inser smurferna där, och alla går i landsflykt (och spelaren är utslagen).
Utöver din by finns det 6 andra byar, så allianser kan löna sig. Dessutom finns det andra yttre faktorer som kan påverka din by, t ex Gargamel (iiihh!). Det första du ska göra är att bestämma karaktären på din by, dvs bestämma vilka smurfer som bor där (detta för att spelarna ska få olika utgångslägen, som de kan påverka själva). För detta ändamål har du 100 poäng för vilka du kan "köpa" in olika smurf typer (se tabell).

ORDER

Varje drag kan du ge upp till 10 order (OK, om du skickar mig en hundring kan du väl få ge 15 ...). Varje smurf kan bara göra en sak varje drag. Undantag: En smurf kan flytta och sedan göra ytterligare en sak. Under spelets gång, kan du upptäcka fler order du kan ge.

Dessa är de olika order du känner till:

A (smurfby) Änfalla

Om du ger denna order kommer all dina smurfer med tillräckligt med förflyttningspoäng (ffp) att storma in i byn och hacka ned allt de ser. Om ingen smurfby är inom räckhåll händer inget.

B (koordinat) Bygga Utpost

Ordern gör att dina smurfer försöker bygga en utpost på angiven plats. För att du ska kunna ge denna order måste en pionjärsurf ha gjort en O order på platsen, och allt material måste finnas.

Utposten fungerar som ett litet fort.

D (vem) Fördriva

Med denna order fördrivar du en obehaglig person från din by.

E (med vad) Experimentera

Denna order gör att gammelsmurfen försöker få fram en formel. "Med vad" är vad han använder i sina experiment (t ex Gargamels löständer).

F (smurfer)(riktning)

Med denna order får du smurfer att flytta sig från en plats till en annan. Riktning är naturligtvis de vädersträck smurferna ska gå. Hur långt en smurf kan gå avgörs av vilken typ av smurf det är, och vilken terräng han ska gå in i (se tabeller). En smurf kan alltid flytta minst en ruta, oavsett terrängkostnad.

Ex. F (1,6, 13, 17, 25)(N,NV,SO) Får smurf 1, 6, 13, 17 och 25 att flytta ett steg norr ut, ett åt nordväst och ett åt sydost.

Notera att man på detta sätt kan flytta hur många smurfer som helst med samma order. oavsett var de står (de kommer naturligtvis inte till samma punkt om de står på olika ställen, men de går åt samma väderstreck.

G (Smurf)(smurf) Göra smurfer

Den här ordern är skojig, i alla fall för smurferna. Den gör att smurferna gör något trevligt tillsammans, vilket leder till att du nästa drag får 2-7 nya 0-smurfer. Problemet är att föräldrarna inte kan göra något nästa drag, då de måste utföra lite inledande barnuppfostran (dessutom kräver smurfer ett långt efterspel).

H (varifrån)(typ)(smurfer) "Hämta" smurf

Med denna order befriar du en smurf från en annan by (kidnappar, med andra ord) och införlivar den i ditt eget perfekta samhälle. Varifrån är naturligtvis vilken by du vill ta smurfen från. Typer kan du se i en tabell och smurfer är som vanligt vilka smurfer som utför det hela. (Att smurferna helt plötsligt kan flytta sig till en annan by och tillbaka, och flytta sig långt även i andra liknande situationer, beror på att varje smurfby har tillgång till en vänlig stork som hjälper till med sånt här, men dock inte med vanlig förflyttning).

I (smurf)(vart) Inbrott

Ordern gör att de utvalda smurferna tar sig in någonstans och försöker att stjäla något nyttigt.

J (smurf)(vem) jaga

Med denna order sätter smurferna in en jaktexpedition för att fånga eller döda offret (vem). Offret får bara befinna sig två rutor från de jåkande smurferna.



K (formel)(mål)

Gammelsmurfen hojtar några ord, kastar lite pulver, och puff! formeln drabbar målet. (Observera att alla formler kräver ingredienser som du då gör av med. Hur svåra dessa är att få tag i varierar naturligtvis (t ex är det mycket lätt att få tag i smurfsnor).

L (smurf)(smurf) Lära

Med denna order omskolar man en smurf från en typ av smurf till en annan. Första parantesen bestämmer vilken smurf som lär ut sitt yrke och andra avgör vilka han lär det till. Smurferna måste befinna sig på samma plats och får inte flytta under draget. Lärarsmurfen kan utbilda tre 0-smurfer eller en redan inlärd smurf under ett drag.

M (smurfer) Matsamling

Ordern gör att de angivna smurferna ägnar draget åt att skaffa mat. De kan samla in 1-8 ransoner mat/smurf beroende på terräng och tur. Varje smurf gör av med 1 ranson mat/rond. Smurfer som inte får mat mår dåligt (och dör om de får vara utan mat två ronder i rad. Om maten i byn inte räcker till alla, utfodras smurferna i hierarkisk ordning (dvs gammelsmurfen först, och sedan efter hur mycket de är värda i "onköpspris").

N (smurfer) Neutralisera hinder

Detta innebär att smurferna försöker att överbrygga ett hinder i den ruta där de står (t ex bygga en bro över en flod). För att de ska lyckas måste det finnas tillräckligt med smurfer inblandade, det måste också finnas tillräckligt med material och minst en pionjärsurf som leder arbetet.

O (smurf) Observera situation

Denna order gör att den aktuella pionjärsmurfen iakttar läget. Finns det ett hinder i rutan rapporterar han vad som krävs för att överbrygga det. Finns inget hinder, rapporterar han vad det krävs för att bygga en utpost.

P (smurfer)

Som samla mat, men smurferna plockar i stället hallon.

Q (smurfby) Propaganda

Genom att låta den allsmäktiga storken släppa ned flygblad över den utvalda smurfbyn, försöker du att få smurfer att lämna den och bege sig till din egen.

R (smurfer) Röja timmer

Med denna order får du smurferna att röja vilt i qissa vilken terräng så att du får timmer (vilket är ett utmärkt arbetsmaterial. Gör du det i stället bland bergen får du sten, vilket också är användbart.

S Smurfa

En klart populär smurf-order, problemet är att smurfa kan vara så många olika saker så man vet inte riktigt vad som händer.

T (smurfer)(vem/vad) Trakassera

Med denna order mobbar helt enkelt dina smurfer målet.

U (smurf)(vad) Undersöka

Naturligtvis undersöker smurfen det angivna föremålet om du ger den här ordern.

V (smurf)(mängd) Brygga smurfvin

Soft, soft hallonsaft! Bättre soft... Pjöllar! Nutida smurfar är alkoholiserade. Med ordern får du en av dina smurfer att brygga smurfvin (som blir klart nästa rond). Till smurfvin krävs det hallon, och smurfen använder automatiskt hela ditt hallonförråd för att få en så stor sats smurfvin som möjligt. Smurfen som brygger får inte flytta detta drag.

X (vad) Spionera

För att utföra ordern behöver du lämpligen en spionsmurf (den lediga spionsmurf med lägst nummer åtar sig uppdraget). Vad är helt enkelt vad du vill ta reda på.

Y (smurf)(vad) Provsmaaka

Smurfen tar en klunk/tugga av det angivna, och ger en analys, i den mån han överlever...

Z (mängd) Zupa

Dina smurfer har en jättefest då de dricker upp den angivna mängde smurfvin. Problemet är att man inte är särskilt på huget efter en smurffest, och fientliga angrepp kan då lyckas. Å andra sidan höjs din moral...



Å (smurfer)(vad) Lasta

Smurferna bär med sig det du angett. Perfekt order om du tex vill se till att en stor expedition ska bära med sig mat.

Ö (vad)(vem) Överlämna

Din by skänker ett föremål till någon via storkpost.

Alla order som har en smurf-parentes: Där ska du skriva numren på de smurfer som ska utföra ordern.

FORMLER

Gammelsmurferna är kunniga i maqi. Tyvärr känner varje gammelsmurf bara till en formel vid spelets start, men genom experiment kan han lära sig fler.

Vid starten får din gammelsmurf välja en av följande besvärjelser (vilka ingredienser som krävs står ej här, det får du reda på sedan. Gemensamt för alla är dock att de är lätta att få tag i):

Moralökning: Gör att din moral höjs några steg.

Moralsänkning: Sänker en motståndares moral.

Stridsvärdesökning: Ger två av dina smurfer +1 i stridsvärde.

Stridsvärdessänkning: Minskar två smurfer i en fientlig grupp med 1.

SILERIA SEN SIST

Spalten för dig som spelar IMPERIA - postspelet

Jaha, tyvärr måste jag meddela att nu blir det sommaruppehåll ett tag. Jag kommer nämligen att vara bortrest en hel del, så nästa drag skall inte vara inne förrän någon gång i augusti (!). Jag ser helst att ni INTE skickar in dragen i redan i juni, för då är jag inte hemma, och jag har inte ordnat eftersändning av posten. Följden skulle bli att min brevlåda översvämmades, så snälla ni, skicka ingenting i början av sommaren!

Striden om PBM kontra postspel går vidare (se annan plats i Gränslandet). Självt är jag lite slarvig när det gäller det där, vilket också några av er har påpekat. Ibland skriver jag IMPERIA-PBM och ibland IMPERIA - postspelet. Förklaringen är att jag har en hel del postspelskontakter ute i Europa, och då använder jag termen PBM. Här i Sverige försöker jag använda mig av postspel, men som ni förstår så glömmar jag bort det ibland. Nog om detta, över till Sileria. Det börjar bli tuffa tag på sina håll. . .

Jonas

Den snövita kondoren, gudinnan Aleias fågel, släpper ned ett meddelande från Dalien, de sju gudarnas rike:

För första gången i Daliens hittills fredliga historia hissades idag Ramahats hammarfana från Kämparnas torn i Aleienburg. Detta innebär att Dalien nu befinner sig i krig. Ur de många Ramahatklostren strömmar nu Ramahats stridsmunkar fram ur sin isolering, för att stärka rikets försvar. Anledningen är de många svarta dåd som riktats mot Silerias länder från onskans högberg H'Qermarun.

För ett tag trodde vi att H'Qermarun ändrat sin inställning, då en läkare därifrån passerade vårt land för att (enligt uppgift) hjälpa våra pestdrabbade bröder i Picarde. Dock fann vi snart att barn försvann från de byar som "läkaren" passerat, och de hittades sedan grymt dödade i någon sorts absurd offerritual. Då hade redan "läkaren" hunnit lämna vårt land, och vi fann det nödvändigt att varna Picarde för detta onskans sändebud.

Vi kan för övrigt meddela att kung Engurrand de Coucy av Picarde adlats till Hertig av Dalien.

Må Gumpahs ljus skina över er alla!

Arevan Narima, Gumpahs överstepräst och kung av Dalien

Kungörelse från Picarde

H'Qermarun har skickat sina spioner till oss, men vi har effektivt gjort oss av med henne. Tag er i akt H'Qermarun, tag er i akt. Vi väntar fler länder att skriva på en allians mot H'Qermarun.

Karl av Navarr, Picardes talesman

Silerias härskare!

Morgul's onde gud uppenbarar sig och säger:

- De som vill bli vår vän är välkomna, de som vill bli vår fiende endast dårar är! Min lyckönskning till Nedanheim, Dalien och Castellan.

En rödhårig ung man i ringbrynja och vikingahjälm överlämnar följande:

Tinget vill framföra dessa två bud:

Först, Zimbarakh, träd fram ur skuggan och besvara våra skrivelser.

Två, hotet från Svartland förblir.

Tinget hyser liten tro för att Svartlands mäktiga troll skulle ha skänkt alverna sina områden och sedan plötsligt försvunnit. Släkten Nedanheim och dess kämpar fortsätter tappert striden mot ondskan.

Jotum Nedanheim, Talesman för Stortinget i Nedanheim

Just som jag skulle slå igen den stora, tunga krönikan för denna gång, föll en skugga över min pulpet. Jag tittade upp och där landade en korp helt tyst på min dammiga stolsrygg. Han tittade på mig med sina kloka ögon ett tag, innan han plockade fram pergamentet, från det nu ganska kända ökenriket H'Qermarun. Jag vecklade upp det och läste:

Herrar av Sileria!

Anledningen till att vi fortfarande skriver hit är att Seldaryons och Morguls kungörelser visade att vi inte har hela världen emot oss, utan endast en mindre del.

Ebbrenticus Typhon, ditt infanteri har mött vårt ärofulla V'acht G'hardet, något du är medveten om, men du har inte försökt få kontakt med oss. Varför? Söker du krig, eller var allt ett missförstånd? Hör av dig!

Méllin, vi har nu börjat tröttna på dina upprepade lögner. Några lönnmördare har aldrig sänts ut från H'Qermarun och dina lögner kan inte på något sätt gagna dina syften. Har du något emot oss, förolämpa då inte omvärlden med dina klumpiga lögner!

El 'Heriq L'hindloz, S'Phihnedels talesman från Västerms Sanning



**Bågskytt ur H'Qermaruns
åttonde infanteridivision.**



Björn von Knorring:

Hur gör man ett bra resultat i Diplomacy? Del 3

ITALIEN:

Allmänt omdöme: Italiens position på spelbrädet är väldigt svag genom att Italien ligger mitt i vägen både för franska och engelska flottors väg in i Medelhavet och turkiska flottor på väg ut, dessutom är möjligheterna att expandera landvägen norrut dåliga eftersom Schweiz ligger vägen. Dock kan Italien ofta utnyttja konflikten mellan de västra och östliga delarna av brädet och göra vinster i konflikten den emellan. Italien är det enda land som MASTE hålla stenhårt på att maktbalansen behålls, om någon eliminerar så blir dennes baneman ofta snabbt ett hot mot Italien eftersom Italien ligger i vägen för alla andra, med en bevarad maktbalans där ingen, utom Italien, tillåts göra några större vinster är det bästa skydd Italien kan få. I denna maktbalansprincip är Turkiet ett undantag, se nedan.

Tänkbara allierade:

Italien - Österrike-Ungern: Ö-U är Italiens bästa allierad och första stora problem, frestelsen för Ö-U att anfalla Italien kan bli stor, men om de samarbetar kan de uträtta en hel del. Om det utbryter krig mellan dem drar Italien ofta det längsta strådet även om Italien då får problem med Ryssland och Turkiet. Det första dessa båda måste bestämma är vad som skall ske med Trieste-Veniceområdet, bägge vinner på att göra en uppgörelse med en avmilitariserad zon. Efter det brukar Turkiets eliminering vara nästa programpunkt, detta är dock väldigt svårt, oftast onöjligt, om Ryssland stöder Turkiet. Vad Italien och Ö-U vill ha är rysk hjälp eller i alla fall rysk neutralitet i konflikten med Turkiet.

Italien - Tyskland: Ifall England och Frankrike tänker slå ut Tyskland så kan Italien antingen stödja Tyskland eller hjälpa till för att få en bit av kakan, ofta är det första alternativet att föredra. I övrigt kan de inte göra mycket tillsammans men en neutral zon i Tyrolien är en bra lösning.

Italien - Frankrike: Om en pakt mellan England och Tyskland har bildats så ställs Italien inför samma valsituation som gäller för England - Frankrike mot Tyskland, se ovan, och samma principer gäller gentemot Frankrike. Om Italien vill vara helt neutral gentemot Frankrike så är en neutral zon i Piedmont ett utmärkt skydd.

Italien - Turkiet: Turkiet är Italiens värsta fiende, så fort Turkiet börjar bygga flottor så går deras väg rakt mot Italiens intresseområde, i första hand Tunis och Naples. Detsamma gäller för turkiska arméer då Ö-U är krossad. Följaktligen måste Italien se till att antingen slå ut Turkiet eller åtminstone se till att Turkiet inte expanderar för mycket. Ett sätt att försöka förhindra detta är att använda sig av Lepanto-öppningen, (se öppningsdrag).

Italien - Ryssland: Det är viktigt att Italien får med Ryssland på den plan Italien planerar, oavsett om det är ett anfall på Ö-U eller Turkiet.

Öppningsdrag:

Italien har egentligen bara två typer av öppningar att välja mellan, plus att han skall bestämma vad som skall ske med arméen i Venedig. De två öppningarna är, Lepanto-öppningen och en oavvärd Lepanto. Lepantoöppningen bygger på följande drag:

F Naples - Ionian sea

A Rome - Naples

Dessa drag följa av A Rom - Tunis, konvojerad av F i Ionian, sedan byggs en ny flotta i Neapel. F i Ionian går sedan till EMS och F i Neapel till Ionian, i nästa omgång konvojerar A Tunis till Syrien, om det lyckas är den ett fruktansvärt slag mot Turkiet.

En oavvärd Lepanto görs med följande drag:

F Naples - Tyrrhenian sea

Följt av konvoj av arméen i Rom till Tunis, ny flotta i Neapel byggs som går ut till Lyonska bukten (ja, hur översätter man annars Gulf of Lyon, förslag?), sedan kan Italien slå till mot antingen Spanien med två flottor eller anfalla både Spanien och Marseille, allt beroende på hur Frankrike står. A Venedig slutligen, denna arme kan användas mot egentligen vem som helst av Italiens grannar, det slutgiltiga valet avgörs av vem Italien litar minst på.

LINKÖPINGS SPELKONVENT 1991

Konventet utspelade sig (som vanligt) i Linköpings Tekniska Högskola. Lokalerna är mycket bra lämpade för konvent med bara ett par nackdelar, det ligger en bra bit utanför Linköping och fläktsystemet har en tendens att vara avstängt på helgerna. Det senare gör att det blir enormt kvavt i vissa lokaler.

Det hela varade från den 17:e till den 20:e maj (pingsthelgen).

Resan till Linköping gick perfekt, jag åkte med i Jonas Nelsons bil. Med i bilen var också Magnus Lindström och Erik Sieurin (Black Duck).

På LinCon så har de inte någon invigning (vilket bara är bra), så väl där var det bara att skaffa sovsal och börja spela. Jag hade anmält mig till Diplomacy (tre pass) och lag i rollspelen Kelter och Kult.

Fredag kväll tillbringade jag med att spela Österrike i Diplomacy. Det började ganska bra för mig, på två år så tog jag serbien, grekland och bulgarien. Undertiden så bildades en stark allians mellan England och Tyskland, först mot Ryssland sedan också mot Frankrike.

1903 så gick allt åt skogen, jag förlorade allt som jag hade tagit. Alla vände sig emot mig för en tid, Italien, Ryssland och Turkiet. 1904 så hade blivit liten igen, så nu brydde sig ingen om mig. Jag lyckades ta venedig av Italien detta året och gå upp till fyra centers. De två följande åren lyckades jag ta tillbaka serbien och ta rumäninen samt rom, men förlorade istället budapest till Ryssen. Året efter (1907) så gick riktigt bra, Ryssen krossas av Engelsmannen och Turken som varit tillbakatryckt av Ryssen. Tack vare detta så kunde jag ta tillbaka budapest och även sno bulgarien. 1908 kom slutet för Italien och Ryssland. Italien förlorade tunis till Frankrike och naples till mig. Och Ryssen förlorade moskva och sevastopol till England respektive Turkiet. Sista året (1909) så hände inte så mycket alls, det hela slutade med en remi mellan alla överlevande. England hade då 10 centers, Jag hade 8 st, Tyskland 6 st, Turkiet 5 st och Frankrike 4 st (marseille, spanien, portugal och tunis).

Diplomacy turneringen på LinCon fungerade enligt följande: Det var tre pass (med fem-sex bord i varje) man fick delta i hur många pass man ville men bara de två bästa resultaten räknades. Skulle man bli ensam vinnare (vilket inte hände i något pass) skulle man få 34 poäng plus det antal centers man hade, för två- eller tredelad remi fick man 10p + centers och för fyr- eller flerdelad så fick man 5p + centers. Hade man överlevt men inte var med i en remi så fick man bara 1p för varje center man hade.

Alltså fick jag 13 poäng i första passet.

Lördag morgon och tid för Kelter, ett rollspel som arrangörerna själva konstruerat. Vi, spelare, var fyra keltiska druider och en jägare. Äventyret började med att jägaren blev anklagad för mordet på en ung tjej efter en helig ritual. Han fick då genom gå ett test, ta upp glödande kol med bara händerna, vilket han till sin stora lycka klarade. Efter det så fick vi i ett heligt uppdrag av ärkedruiderna att hämta en annan utvald tjej som lösa problemet. Under våran resa (mitt i smällkallaste vintern) så stötte vi på underliga varelser och personer samt var med om ett mord till. Tiden räckte tyvärr inte till att spela färdigt hela äventyret, som jag tycker var mycket bra. Mest beroende på den keltiska stämningen och den duktiga spelledaren. Det gick bra för oss men vi utmärkte oss inte på något sätt.

Under middagen (då andra åt) så spelade jag och Magnus Warhammer 40.000. Vi fick tyvärr inte använda vårt eget lag eftersom arrangören inte tyckte att Squats och Space Marines kan vara på samma lag (hmf!). Vi lånade då några Squats och fick möta Chaos Space Marines. Det gick inte något vidare för oss, eftersom våra två Trikes med Multi-Melta blev snabbt utslagna och de flesta (långsamma) Squatsen bara hade närstridsvapen.

I pass två så drog jag Frankrike. Jag och England bildade tidigt en allians som visade sig hålla spelet ut, till förbittring för de andra spelarna. Första året så tog jag Spanien och Portugal samt hjälpte England in med sin armé i Belgien (han tog även Norge). Italien så till mig att han inte skulle gå in i Piedmont, men gjorde så ändå på hösten 1901, vilket gav mig en orsak till att bygga en flotta i Marseilles och under 1902 förklara honom krig. 1902 så tog jag München och England tog Holland. Året efter så hjälper jag in honom i Kiel och får i utbyte Belgien samtidigt som han tar St. Petersburg. Sedan hände inte så mycket på ett tag. 1905 så tog jag Tunis av Italien. Men 1906 då hände det grejor jag tog HELA Italien och England tog resterna av Skandinavien samt Berlin. I sydöst så hade det på hela spelet inte hänt speciellt mycket, men nu när Ryssen föll ihop så växte även Ö-U, han tog Moskva och Sevastopol. 1907 var åter igen ett mellanår, som visade sig vara det sista. Jag flyttade fram mina positioner, arméer i Tyrolia, Bohemia, Galicja samt flottor i Adriatiska, Ioniska haven och i Östra Medelhavet för en eventuell attack mot Ö-U och Turkiet. Efter årets slut så röstade vi igenom en tredelad remi mellan England, mig och Ö-U. Vilket kanske var dumt, eftersom jag och England säkert skulle ha kunnat fixa en tvådelad, innan 1909. Jag slutade med 11 centers, England hade 10 st, Österrike-Ungern 7 st, Turkiet 5 st och Ryssland 1 st (Warsawa).

Vilket gav mig 21 poäng, som tillsammans med de tidigare 13 gav mig en andra plats efter två pass, fem poäng efter ledaren.

Nästa punkt på programmet blev Kult på söndags "morgonen" (kl 10-15).

Kult är Äventyrsspelets nya skräckrollspel i modern storstadsmiljö.

Spelet finns inte ännu att köpa i butikerna men kommer att dyka upp inom den närmaste framtiden. Äventyret var mycket bra och spelledaren var duktig och skapade den rätta stämningen. Det innehöll många komplicerade detaljer och viktiga händelser, så därför är det svårt att göra en kort sammanfattning av äventyret. Det började med att vi satt i en tunnelbanevagn i Stockholm, när det blev mörkt och fyra monstruösa "hästar" slaktade alla i vagnen utom oss. Efter detta så hände många fler konstiga och hemska saker. Vi började minnas en massa konstiga saker och platser. Det visade sig sedan att vi var åtminstone 2000 år och att kardinalmördaren som vi jagat i Stockholm, Paris och Rom var Jim Morrison (sångaren i The Doors och död sedan 70-talet) alias Jesus samt att vi var evangelisterna Markus, Johannes, Matteus samt Petrus. I slutet hade vi att välja mellan att hindra Jesus att förintala världen och visa människorna Sanningen eller att hjälpa honom. Vi valde efter en kort diskussion och en viss tvekan från Petrus att hjälpa honom. Så det hela slutade med att vi red ut över världen (på "hästarna") och den stora Illusionen försvann. Vilket visade sig vara slutet för 80-90% av mänskligheten. Ett som sagt mycket bra, häftigt och spännande äventyr. Eftersom äventyret skiljde sig helt från den kristna tron, så varnade arrangörerna för det innan.

Efter att ha slunkit ner till "stan" för att kaka lite pasta så var det dax för nästa Diplomacy pass, nummer tre.

Denna gång så drog jag Italien. England och Frankrike går ihop i en allians för att krossa Tyskland och senare, mig och Ryssland. Till råge på allt så är Tyskland nybörjare och Ryssen inte speciellt intresserad av att hjälpa honom. England och Frankrike började med att knäppa i sig Tyskland samtidigt som Frankrike började en offensiv mot mig. Men han kom för sent, för redan 1902 så tog jag Trieste av Ö-U och kunde bygga min tredje flotta. Detta gjorde det omöjligt för Fransmannen att komma vidare mig. Ö-U var stor trots att jag hade tagit Trieste, han höll nämligen då Grekland, Serbien och Rumänien och stog med arméer i Bohemia och Galicja. Under 1903 så gjorde Ö-U fortfarande inget mot mig, så jag kunde norpa Budapest. I norr så fortsatte Engelsmannen att växa, nu på Ryssens bekostnad, som äntligen började förstå att vi måste hjälpa

Tyskland. Det stora målet var nu att försöka bryta den Engelsk-Franska alliansen. I detta läget fanns det bara ett sätt att göra detta på, och det var att se till så att Frankrike slutade växa eller började krympa medans England fortsatte att växa. Detta kunde då göra antingen det att Frankrike började se England som ett hot eller att England började se Frankrike som en "ovärdig" allierad och ett lätt byte. Jag hoppades på det första och försökte få Frankrike att inse att det annars skulle bli som i det senare fallet.

Och mycket riktigt, 1904 så anföll England Frankrike och tog belgien samt brest av honom. England hade nu 11 centers. Annat som hände det året var att jag förlorade budapest till Ö-U, men tog istället vienna. Ryssen tog budapest av Ö-U och Turken tog bulgarien av Ö-U som han tidigare hade förlorat. Nu så lyckades jag ena alla mot England. Under tiden som Ö-U utrotades av Ryssen och Turken samt att Englands offensiv i norr bromsades kraftigt så lyckades vi få ut två av mina flottor i atlanten. Detta tog två år. 1907 så försökte jag och Fransmannen ta liverpool av England men misslyckades men vi (Jag, Ryssen och den lille (ett center) Tysken) lyckades istället med att ta berlin av honom. 1908 så blev vi utkastade från atlanten av den oövervinnliga Engelska flottan, Tysken blev utrotad (pga av en svekfull Ryss) och Turken som var klar med Ö-U och letade nya mål, mig. Turken tog av mig trieste och venedig med Ryssens passiva tillåtelse. Efter 1908 så röstade samtliga de andra på en remi mellan England, Ryssland och Turkiet. Jag röstade självklart emot, men det hjälpte ju inte. Så det hela slutade med att jag hade hjälpt Turken in i en remi samt hjälpt Frankrike kvar i livet utan att få något själv. England hade 12 centers, Turkiet 8 st, Ryssland 6 st, Jag 5 st och Frankrike hade 3 st. Jag fick alltså fem poäng, vilket inte hjälpte mig något, då jag behövde minst 14 för att öka.

I Diplomacy turneringen sammanlagt blev jag sju, och fick en poäng i Öppna Svenska Mästerskapen i Diplomacy.

På måndagen var det ett "Postspelsmöte" som hölls av Per Westling, där vi diskuterade rankingsystem till Diplomacy, nya konvent (postspel och/eller Diplomacy), fansin (våra egna och andras) mm. Det blev egentligen ingenting beslutat, förutom att det antagligen blir ett DipCon i Uppsala nästa år.

Till sist var det dax för avslutning med prisutdelning. Jonas vann en liten buckla i tennfigursmålningen med ett diorama med två riddare i ett tornerspel. Erik vann första pris i Spelledarmästerskapen och i Kult samt fick tredje pris i MERP (. . . tror jag).

Annars så fanns det på konventet auktion, buiker (Tradition, Midgård och SF-Bokhandeln), tecknare (Håkan Ackegård, Nisse Gullikson), Äventyrsspel och en hel drös med andra aktiviteter.

Konventets succer verkar har blivit Kult och soloäventyret Trygg-Torkel Barbaren som alla satt och spelade de sista två dagarna.

Innan vi åkte hem igen så passade vi på att äta på en av Magnus rekommenderad restaurang; Chjngis Khan, en mongolisk restaurang. Även den var bra, vi tog buffen (145:-) vilket innebar att man fick äta hur mycket man ville. Perfekt för oss utsvultna konventsdeltagare. Det gick till så att man tog vad man ville ur fyra bunkar med olika kött-sorter (oxe, fläsk, lamm och kyckling), tio bunkar med grönsaker och frukt, tio skålar med såser och lämnade detta till kocken som stekte allt på en stekhäll, när man sedan fick tillbaka sin blandning så hade man tre olika dressingar att välja på. Och så gjorde man så många gånger man orkade. Mätt blev man och gott var det.

LEJONET OCH RÄVEN

En lagom saklig kommentar av Jakob Wallgren.

Hej! Sedan sist har Roland övertalat mig att kommentera kampanjen lite utförligare, istället för att i sedvanlig ordning haspla upp en massa order. Och det har jag ingenting emot, tvärtom underlättar det för mig eftersom jag då kan ha två drag i månaden, och det främjar så att säga kontinuiteten i spelet. Sedan sist har det alltså gått två drag och vi är inne på sommaren 1455. En hel del har hänt, främst i södern där den napolitanska konungens enorma armada successivt pressar tillbaka Turkiets positioner. De turkiska styrkorna står med ryggen mot väggen nu och har få handlingsmöjligheter. Den enda turkiska enhet som faktiskt kan manövrera fortfarande är Fl, men den kommer knappast kunna åstadkomma något innan nederlaget är ett faktum för det turkiska imperiet. Man kan fråga sig hur Neapel så enkelt kan slå ut ett annat rike, och även om det inte finns något entydigt svar på den frågan så kan man snabbt konstatera att han (Neapel) aldrig hade nått den här positionen om inte hans andra grannländer låtit honom hållas. Då menar jag främst Vatikanstaten som hittills i spelet åstadkommit mycket lite på grund av en viss inrikespolitisk "turbulens." Förhoppningsvis blir det ändring på den saken nu när Emanuel Berglund valts till ny Påve. Han övertar en rätt taskig sits, det ska sägas, för den förre Påven (må han vila i frid) underlät att bygga nya arméer. Det har lett till att det expansionslystna Florens nu gjort anspråk på en del av Vatikanens territorium. Det är förstärkt att Florentinaren vänder sig mot sin bananformade granne i öster. I det här läget har han trots allt ingen annan stans att ta vägen, och expansion är ett måste för den lille Florentinaren annars lär det inte dröja länge innan de större staterna siktar in sig på hans rika städer. Därför kan det bli nödvändigt för Vatikanen att göra en del landavträden, dels för att släppa fram Florens men även för att konsolidera sin egen nuvarande position. En annan stormakt som kan tänkas hysa ambitioner att annektera en del vaticanprovinser är Venedig, men frågan är om han verkligen kommer sätta någon sådan plan i verket. För tillfället utkämpar nämligen venezianska trupper ett tvåfronterskrig mot Milano och Österrike. Det går faktiskt ganska bra för Venezianaren, framförallt i kriget mot Milano där hans trogne kumpan Frankrike rycker fram från andra hållet (Hm... Frankrike- och Venedigspelarna bor på samma gata i Härnösand, kan det ha någon betydelse i det här fallet? Ja, inte vet jag...). Milano, å andra sidan, är väldigt pressad just nu. Han lyckades avvärja ett dödligt venezianskt anfall mot sin huvudstad i sista stund genom att satsa allt sitt kapital på att upplösa Venedigs Al (som senare återuppstått i Ferrara när Venedig konverterade sin garnison där). Tyvärr har han därför inte kunnat bygga några fler trupper, så jag tvivlar på att Milanesen på egen hand kan hålla stånd någon längre tid. Vad som förvånar mig i den här situationen är att varken Milano eller Österrike har gjort några försök att alliera sig med varandra. Jag menar, att med tanke på att Venedig-Frankrike axeln verkar vara helt solid kunde det kanske vara intressant för de andra två att koordinera sina försvar, men neeeeej... så roligt ska vi tydligen inte ha. Det är klart, Österrike har klarat sig hyfsat hittills men frågan är hur länge han räcker

när (och om) Milano har fallit. Slutligen Frankrike. Jag måste säga att Fransmannen har spelat rätt kompetent hittills (eller har han bara haft tur?) och tack vare att florens inte ställt sig i EGOL med sin flotta kunde fransosen ta det rika Genoa från Milano den här rundan. Ja, vad ska man säga om det här? Kan Turken hålla sig kvar i spelet? Kan Påven undvika att hans land blir uppstyckat av andra furstar? Kommer Milano och Österrike att få arset ur vagnen? Svaret på dessa frågor, och andra, kommer (kanske) att besvaras under samma rubrik i nästa nummer av Gränslandet.

PRESS

Venedig-Neapel: Bra kämpat, krossa Turkiet.

Venedig-Turkiet: Ge upp eller du kommer förintas.

Venedig-Frankrike: Österrike har blivit lite väl stor nu.

Låt oss hjälpas åt att förinta honom.

Frankrike-Vatikanen: I konflikten mellan Venedig och Milano har du ju länge haft problem att välja sida. Nu har den franske Kungen bestämt att Frankrike ska attackera Milano efter att Venedig bett om hjälp. Därför ber jag dig ödmjukt att även du borde hjälpa oss krossa Milano. De provinser som eventuellt kan bli dina är: Parma, Fornova och Piacenza. Alla dessa provinser kan alltså bli dina om du bara attackerar dem. Låter inte det frestande så säg? Om du trots allt inte vågar anfalla Milano så ber jag dig åtminstone att du ska hålla dig utanför konflikten. Du får alltså på inga villkor hjälpa Milano. Gör du det är du en död man!

Frankrike-Österrike: Hur vågar du skjuta på mina trupper! Den fräckheten kommer att straffa sig. Avträd genast Tyrolea som skadestånd, eller gå under som den loppa du är!

Jakob-Frankrike: Jaså, du tycker Österrike är ute och skjuter du, på 1450-talet. Jag förutsätter att det skulle vara med arm-borst då.

Frankrike-Neapel: Eftersom turken varit fräck nog att attackera min bundsförvant Venedig, ber jag dig krossa honom. Din starka flotta borde lätt kunna göra mos av honom. Eller hur? Jag föreslår att du attackerar Tunis, Albania, Ragusa och Durazzo.

Frankrike-Turkiet: Du är väl medveten om att du leker med döden då du anfaller Venedig.

Frankrike-Florens: Min flotta i Eastern Gulf of Lyons ska inte ses som ett hot mot dig. Enhetens enda syfte är att hjälpa mina arméer anfalla Genua. Efter att ha krossat Milano har jag inga som helst planer på att anfalla dig.

Frankrike-Venedig: D-dagen närmar sig. Jag attackerar Genua, medan du kan få Milano. Vad Österrike beträffar är det mycket upp till honom själv vad som händer med hans land. Gör han något som helst snedsteg går vi på honom istället för Milano. Comprendre? I övrigt anser jag att du borde sluta fred med turken och låta Neapel ta hand om honom och istället helt och hållet inrikta dig på Milano som jag har gjort.

Florens-Vatikanstaten: Retirera genast ur Modena, Perugia och Patrimony med dina trupper. Om du inte gör det kommer jag krossa hela Vatikanstaten!

Neapel-Turkiet: Smutsiga hedningar! Vi trogna kristna har startat det 7:e korståget, så darra alla värdelösa hedningar.

Neapel-Vatikanen: Var hälsad, käre sändebud från Gud. Vi tackar dig för att ha dragit bort alla trupper längs med vår gräns och undrar om det finns något vi kan göra i gengäld.

Neapel-Frankrike: Vi två tjänar inget på att ha en pakt med varandra, tyvärr, men vi napolitaner hoppas ändå på goda förbindelser med det stora franska riket.

Neapel-Alla utom Turken: Hoppas att ni alla är lika goda kristna som jag och förenar er med mig i mitt korståg.

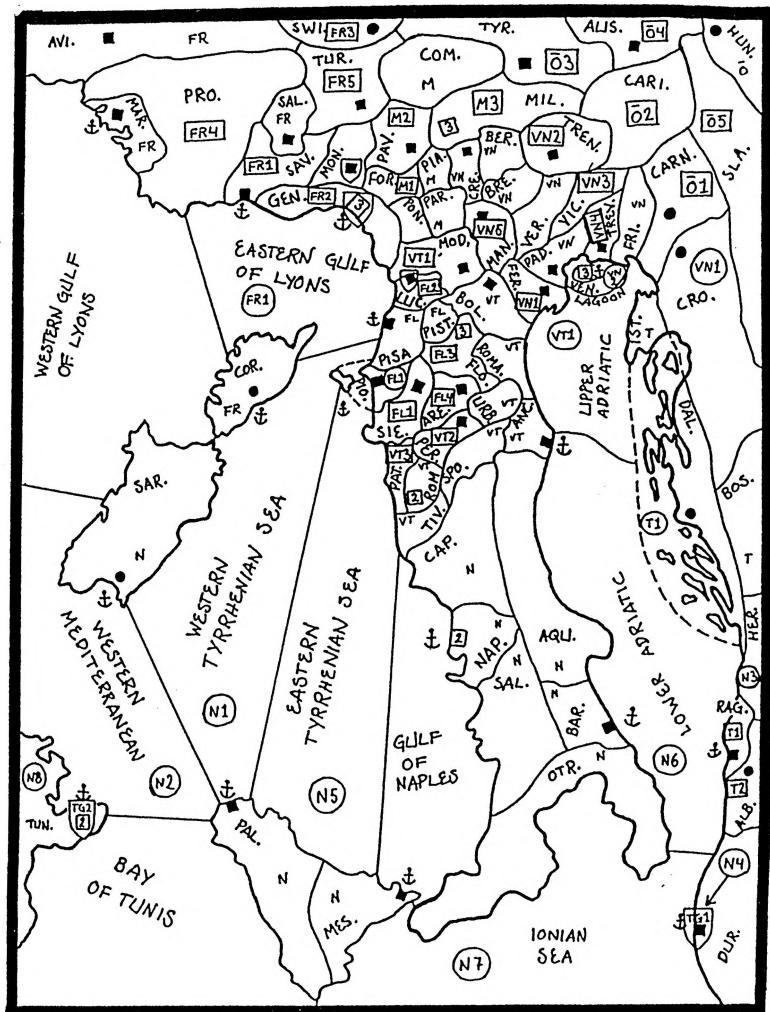
Neapel-Venedig: Jag tänker inte hjälpa er attackera Österrike eller Milano då jag har fullt upp med mitt korståg.

Neapel-Milano & Österrike: Ni borde nog gå ihop i en försvarspakt så att ni båda kan skydda er mot det aggressiva Venedig.

Nu när Emanuel tagit över Vatikanen har jag inga ersättare kvar alls, så om någon av er skulle vara intresserad går det bra att skriva eller ringa. Kampanjen är kostnadsfri.

Jakob Wallgren
Skönviksv. 317
124 30 Bandhagen
tel. 08/7276562

SOMMAR 1455



SHAMAHS ÖGA

En berättelse i det Trolska 6-bd.

av
Mats PERLIN

del 4

Aldrar kände en pulserande smärta i alla sina leder. Han önskade att han aldrig hade vaknat upp ur den jämförelsevis barmhärtiga medvetslösheten.

Han kände den fuktiga stenväggen mot sin plågade rygg när han såg ut över den lilla cellen han förts tillbaka till.

Aldrar rös då han tänkte tillbaka på den senaste timmen, han kunde inte komma ihåg vad det var som hade hänt, bara dimmiga bilder och smärta.

Han kom ihåg hur han fördes in i pentagrammet och kedjades fast och hur vaxljusen tändes. Det som kom efter det var dimmigt, han hade förlorat medvetandet flera gånger, men han kom ihåg hur han på magisk väg hade blivit upplyft i luften.

Sedan kom smärtan och det hemska ljuset.

Aldrar trodde att någon hade ställt frågor till honom, men att han inte hade kunnat svaren. Smärtan hade då tilltagit i intensitet. En skärande, pulserande, slitande smärta som vände ut och in på inälvorna.

Han hade till sist sagt vad som helst bara för att slippa ifrån smärtan.

Aldrars huvud ryckte plötsligt till som av ett slag, han kände ett väldigt tryck över bröstkorgen, som om det var någonting som försökte ta sig in. Han tittade förskräckt ned och såg till sin fasa ett vitt, skarpt ljussken.

Aldrar kände hur NÅGONTING tog sig in i hans kropp och fyllde upp hans väsen. Han kämpade skräckslagen emot till en början, men kände efter ett tag hur varelsen verkade försöka lugna honom.

Aldrar utnyttjade de avspänningsövningar som Genap, hans tränare i klanen, hade lärt honom och han kände snart ett stort lugn falla över sig.

"Jag är S'Phinidelius, en varelse utan kropp." hörde Aldrar en ljus röst i sitt inre säga.

"Jag är hitskickad för att hjälpa dig." sade varelsen.

Aldrars oro för varelsen avtog i och med att han såg en strimma hopp, han kunde inte tänka sig att bli fastbunden i pentagrammet som en slaktgris ännu en gång.

"Och vad begär du för det?"

"Att få bosätta mig i din kropp." Aldrar tyckte sig kunna spåra en smula desperation i varlsens röst när den yttrade detta.

"Tillsammans är vi starkare än var för sig." hörde Aldrar varelsen säga med hoppfull röst. "Du kommer att ha kraften att slita dina kedjor om du så önskar."

"Frihet." tänkte Aldrar.

Han övervägde sina alternativ, att antingän neka varelsen och ta sina chanser i cellen, eller att hänge sig åt ett okänt väsen som dock lovade honom frihet och styrka.

Det tog honom inte lång tid att bestämma sig...

"Okey." sade han med uppgiven röst. "Jag går med på dina villkor, bara du får mig ut härifrån."

Genast kände Aldrar hur ren kraft strömmade ut genom lederna, den magiska varelsen fyllde helt upp hans väsen. Han kände hur armmuskulerna svällde och hur hans sår helades på magisk väg,

småår slöts och brutna ben och brutna leder fogades samman igen.

Med ett tjut slet Aldrar av de kedjor som band honom vid väggen. Han tog ett par bestämda steg mot dörren men stannade sedan för att lyssna, han fann att hans hörsel även den hade förbättrats avsevärt. Han kunde höra fotsteg långt borta i korridoren och ett lågmålt prat någonstans, men ingen i närheten av honom.

Han kände på handtaget -låst, som han hade väntat sig.

Aldrar tog ett steg tillbaka och gav dörren en rejäl spark. Till hans förvånning hörde han det skarpa ljudet av trä som splittrades och han kände hur dörren gav efter lite.

"En spark till bara," tänkte han förvånat för sig själv "så borde den ge med sig."

Aldrar tog sats ännu en gång och gav dörren en ordentlig spark och denna gången flög den upp och blev hängande i ett gångjärn.

Han tittade med vördnad på den utslagna dörren. "Två sparkar." tänkte han tyst för sig själv.

"Till vänster, till vänster!" viskade S'Phinidelius ivrigt i Aldrars öra. "Skynda!"

Aldrar kunde höra springande steg ifrån båda hållen, men det verkade vara färre som kom ifrån vänster, så han började springa åt det hållet genom de mörka gångarna.

Knappt hade han vänt runt ett hörne förrän han såg ett bekant ansikte återigen, Lomad.

De stod ett ögonblick och stirrade på varandra, men sedan vände Lomad på klacken och flydde ned för korridoren mot tre vitklädda shamaskrigare som kom springande mot Aldrar. Aldrars klor hängde och dinglade retsamt i Lomads bälte när han med panikartade steg tog sig bakom de anstormande krigarna.

Aldrars hjärna kokade nästan över när han såg sina klor igen och han sprang med otroligt snabba steg mot Lomad och de tre krigarna.

De drabbade samman med en rejäl skräll.

Aldrar for ut med näven mot den av krigarna som kom främst och han stöp med handen om sin hals. De andra två anföll med dolkar som plötsligt uppenbarade sig i deras händer, den ene gjorde ett hugg mot Aldrars mage och den andra tog i med all sin kraft och högg mot Aldrars sida. Han fann dock att hans offer inte längre stod kvar på samma ställe som förut och dröp i marken av sin egen kraft.

Aldrar hade tagit den andres handled i ett fast grepp och med övermänsklig snabbhet dragit sig mot väggen och därigenom undvikit hugget mot sin sida. Han drog sedan lätt till i armen och suckade tillfredsställt då han hörde hur armen knäppte till då den gick ur led, vråkete sedan iväg mannen över sin liggande frände och rusade mot Lomad som storögt tittade på, all färg hade lämnat hans ansikte. Aldrar kom fram och knackade till honom lätt på sidan av huvudet och han föll ihop medvetslös i Aldrars famn. Aldrar slängde honom över axeln och fortsatte springa mot friheten, bakom honom ekade det diverse rop och skrik.

Efter att ha virrat kring i tunnarna i vad som tycktes vara en en evighet och efter att ha slagit Lomad medvetslös ytterligare två gånger fann Aldrar befinna sig i ett kloakrör i Tricilves grunda hamn.

Aldrar tog ett fast grepp om Lomads hår och stoppade ned hans hucud i det lortiga kloakvatnet. Efter ett litet tag började Lomads kropp rycka som i spasmer och han drog då upp Lomad och frågade med hat i sin röst:

"Var finns M'nbuldu?"

NYHETER FRÅN GRÄNSLANDET

STÄLLNINGEN I ÖPPNA SVENSKA MÄSTERSKAPEN I DIPLOMACY.

	Poäng	Placering på	
		GothCon	LinCon
1. Roland Isaksson	11	1	7
2. Per Norman	10	-	1
3. Michael Berg	7	-	2
4. Ulf Jiretorn	5	3	-
Henrik Johansson	5	-	3
5. Lars Davidsson	4	4	-
Adam Hidestål	4	4	-
Henrik Tonkin	4	-	4
6. Anders Westermark	3	-	5
7. Måns Månsson	2	-	6
5. Johannes Nesser	1	7	-

Resultaten från följande konvent kommer att användas GothCon, LinCon, MittCon, UppCon och BoråsCon.

POSTSCRIPTUM. Är en liten katalog utgiven av Carl-Magnus Höglund och Per Westling. Nummer ett innehåller korta recensioner av åtta postspelsfansin, lista med 35 olika (åtta engelska) postspel och nästan 150 olika diplomacyvarianter (nästan alla på engelska). Katalogen är på 12 A5, kostar 6 kr och är bra att ha för postspelsintresserade. Kontakta C-M Höglund om du vill ha den.

TRYGG-TORKEL BARBAREN. Ett svenskt solo-äventyr, med anor ända ifrån maj 1985 då första upplagan kom ut. Nu är det dax för fjärde upplagan. Trygg-Torkel Barbaren är en A5 "bok" på 65 sidor med ca 225 tabeller (exkl tabell nr femtioelva), en ordförklaring, en nödtärning ("Vid behov klipp ut, vik ihop, och kasta denna tärning. Vill du inte klippa sönder detta exemplar av Torkel säljer vi gärna ett nytt till dig."), ett rollformulär, ett 2-6 manna spel ("Frispel"), stridsregler och lagom många mycket bra teckningar av Mats Öhrman. Den har givits ut av Mytorama HB och kontaktman är Ingemar Ragnemalm, Arrendeg. 102, 583 31 Linköping, tel: 013-212180. Torkel kostar 40:-, och du! fråga också efter Spionspelet.

ANCALAGON. Nummer tre har nu (äntligen?) kommit ut. Har nu kommit igång med några spel (Knock-out, Conquest, Diplomacy) och jag hoppas att den nu kan börja ges ut oftare.

SÄLJES:

Djupets Fasor (EDD) 50:-, Monturerna (EDD) 50:-,
 Universal äventyr 1 - Koor-Maniak 45:-, Barracuda (MT2 (SM-88!)) 15:-,
 Monsterboken 60:-, Monsterboken II 60:-, Silverstjärna 1,2 & 3 15:-/st,
 Ensamma Vargen 1 15:-, Rymdskeppet Traveller 15:-,
 Stjärnornas Krig - rollspelet 99:-, Drakar och Demoner 80:-,
 Expert 99:-, Gigant 99:-, Mutant (nya) 90:-, Den Förbjudna Staden 50:-.
 MÄNGD RABATTER !! Daniel Lundgren, 08-7329168.

MALLEUS MALEFICARUM. Postspelet som det gjordes reklam för i förra numret, söker fortfarande spelare. Jag har läst reglerna, vilka är mycket bra och väl genomtänkta (12+ A4 sidor). I reglerna finns också några bilder av Jan Fredlund också dessa är bra och komplementärer texten utmärkt. Kontakta Magnus Cassersjö, S. Espl. 31, 343 00 Ålmhult, 0476-10407.

KONVENTSIDAN

MITTCON. Spelkonvent i Sundsvall den 13-16 juni. Kontakta Kristian Isaksson på telefon 060-128907. Eller skriv, adress: Hårdsvallsg. 10, 852 47 Sundsvall.

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

ARCON 7. Konvent i Oslo 21-23 juni. För mer info, skriv till ARCON 7, V/Trond Jansen, Agmund Bolts vei 56, 0665 Oslo 6.

CONTENT II. 6-14 juli, ett konvent i vildmarken, med tält, sol?, bad!, spel (Cthulhu, Paranoia, Mutant mm). Frågor ställes till Johan Jonsson 036-165596 el Leif Bergman, Brunnsgr. 10b, 56142 Huskvarna, 036-134320.

UPPCON-91. Spelkonvent i Uppsala den 27 - 29 september. Kontaktpersoner: Eva Örndahl för info eller anmälningar tel 018-137220 E-mail adress är EVA@laban.uu.se., eller Dan Petterson för övriga frågor tel 018-336314 (hem), 018-461572 (korridor i Uppsala). Sista anmälningsdag?

UTLÄNDSKA KONVENT. Om du vill veta mer om dessa konvent, ring mig.

1-4 juni, ABA, New York, NY, USA.

16-18 juni, Diamond Sales Conference, Chicago, IL, USA.

21-23 juni Protoplasm, Manchester, England.

28-30 juni, Chicago Comic Con, Chicago, IL, USA.

29-30 juni, Carousel'91, Cardiff, England.

2-7 juli, San Diego Comic Con, San Diego, CA, USA.

4-7 juli, Origins'91 i Baltimore, Maryland, USA.

5-7 juli, Congregate II, Peterborough, England.

6 juli, Imagination'91, Crawley, England.

11-14 juli, Dragon Con'91, Atlanta, GA, USA.

20-21 juli, NONCON'91, Brisbane, Australia.

4 aug, Sabre'91, Harrogate, England.

8-11 aug, GenCon, Milwaukee, WI, USA.

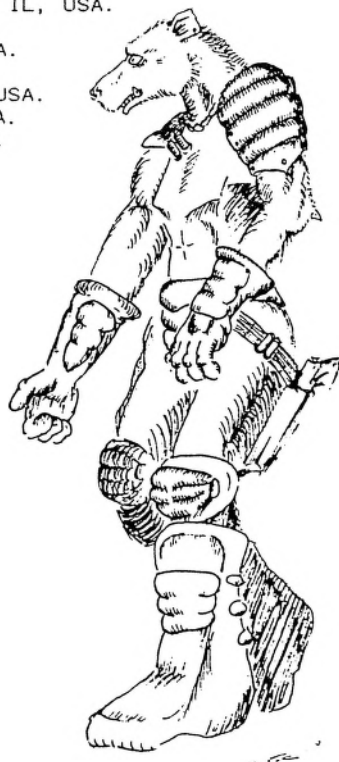
16-18 aug, Wincon II, Winchester, England.

24 aug, Dragondaze Seven, Newport, England.

24-25 aug, DrakCon'91, Aberdeen, England.

29 aug - 2 sep, Chicon V, Chicago, IL, USA.

- För framtida konvent, se förra numret !



KLOTTER

SERIÖST KLOTTER:

Om det är någon som vill / kommer att åka till England (London), kontakta mig så kan jag ge information om sevärdheter, billiga resor, problem och möjligheter.

CESAERO MEDRAGONE?

Lycka till mot Sarah!

Pirokles

Läs 'Äventyr i Limbo' av SAACASIMOV!

Ett eko till andra sidan:
Ha! Ha! Sådana som du äter jag till frukost. Det kan vara bra att veta att frukosten är serverad när jag behagar ner stiga i helvetet.

Harald Tveegg!

HÖR UPP GLADIATORER! NU ÄR RÄDDNINGSPATROLLEN HÄR!

Zeke

Jag önskar dig lycka till i finalen. Det kan du behöva.

H.T.

SARAL!

Dö...
Pirokles

Jag ber om ursäkt. Det var ej SHC som mutat dopingkommissionen, utan Tägfors! Mer fakta kommer. Bo Strömstedt

SARAL!

Om du inte ställer upp i en ärlig kamp har du avslöjat dig som den vekling du är!
- Cesaero

Piff & Puff

Pirokles ??? Vem är det!
Tveegg igen.

KLOTTER

Forts.

1. U2
2. U2
3. U2
4. U2
5. U2

THE U2
LOVER,
DANIEL LUNDRÉN

GO

CARLSSON!

1. Thåström
2. KSMB
3. The Cure
4. Ebba Grön
5. NWA
6. Paris
7. Toms Tivoli
8. HKBB
9. Public Enemy
10. A Tribe Called Quest

Kalle G.

ÄNTLIGEN!! I slutet på sommaren kommer EFTER THULE-modulen "BIRKA" ut! Håll dessutom utklick efter ett nytt cyperpunkspel och ett nytt vikingaspel! (Båda från PEREGRIN GAMES/SPEL & SÅNT!)

* Erik L. har du läst fortsättningen på Covenant kronigan, Det enda trädet och det sargade landet?

Bhaldrick's kommentar efter dödsandet av Spigzh:
"Ha, Ha, så roligt hat jag inte haft sedan jag kastrerade min bror."

Saral Kvorald de odödas konung
hyllar dig CTHULHU.

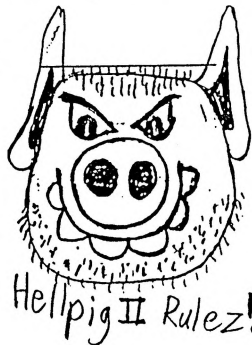
Regina är skönhetsens gudina.

SARAL KVORAL

Leve Beatles!

Darra / ynkliga män som kallar sig Gladiatorer, ty nu stundar Ragnarok slakttid!

Vem är Hutfredsfestival lover no 1?
Du har ju lysande musiksmak!





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