

SVEROK

FÖRBUNDET SOM BARA ÖKAR

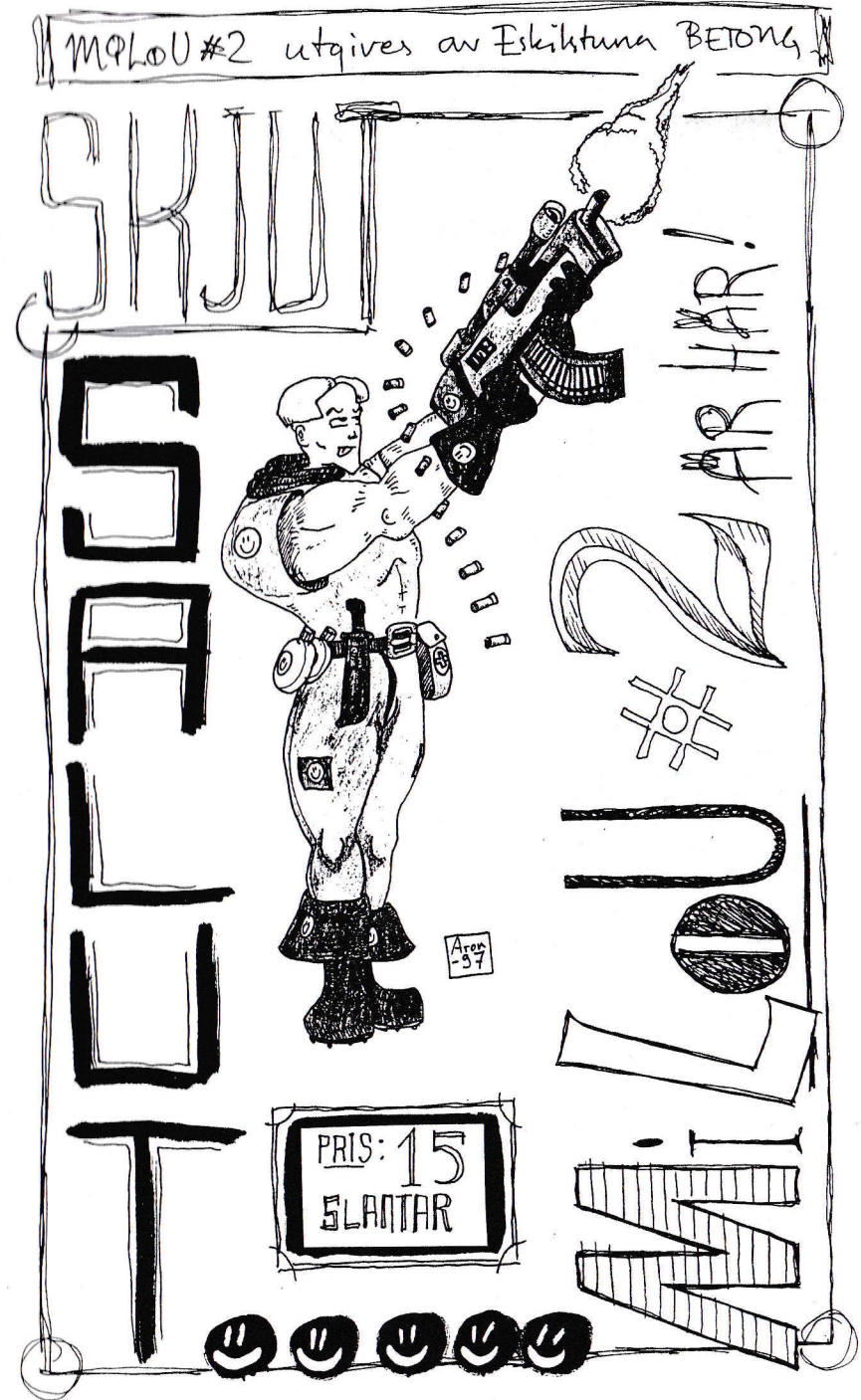
Spelar du spel?

25000 medlemmar kan inte ha fel!
Gå med i en av våra 1100 balla
föreningar eller starta en egen.
Det är jätteenkelt i SVEROK!
Kontakta oss så får du hjälp.



Skriv till: SVEROK
Köpmansgränd 4
582 24 Linköping

tel: 013-14 06 00
fax: 013-14 22 99
e-post: info@ak.sverok.se

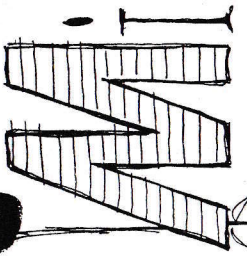
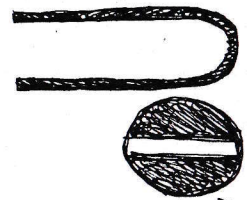
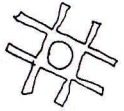


MPL0U #2 utgives av Eskilstuna BETONG

SKILL

S
V
E
R
O
K

AR HÄR!



PRIS: 15
SLANTAR



Milou utgives tillsvidare av spel-föreningen **ESKILSTUNA BETONG**.

Inom en snar framtid kommer **Milou**s Vänner, en ännu ej bildad förening, att överta ansvaret för fansinet. Milou är f.ö. politiskt och religiöst obunden.

Chefredaktör: Aron Lundh

Ansvarig angivare: Karl Rydå

ETT STYCKE LEDARE

Så kommer då äntligen nr. 2 av Milou. Vi skäms en smula för att det har tagit så lång tid och ber våra få, men tappra prenumeranter om ursäkt. Orsaken till förseningen beror dels på att det har varit mycket att skriva, dels på vår stora latthet. Skrivandet kommer även i fortsättningen att ta ganska lång tid, men vi tänker bli av med lattheten för att på så sätt snabba upp utgivningen.

Detta nummer innehåller bland annat andra delen av min live/lajv-rapport. När jag skrev den stavade jag live/lajv live. Aron blev mäkta upprörd och till slut ändrade vi (läs: han) alla live till lajv. Jag förstår varför han vill stava det lajv, genom att försvenska ordet blir det ju mycket enklare att hantera i skrift; man slipper alla lustiga och, ibland, dubbeltydiga ord som "livet", "livare" och "livande". Men lajv är ju ett så otroligt fullt ord, som står ut direkt i vilken text som helst. Det känns konstlat och onaturligt. Hur ska man då lösa detta kniviga, lingvistiska problem? Jag tänker, tills någon kommer underfund med något bättre, fortsätta att skriva live live. "Livare" och dylikt kommer jag dock försvenska och skriva lajvare för att undvika missförstånd. Om ni har en lösning på problemet är ni välkomna att skicka in den.

Reglerna till alla våra spel finns med i detta nummer. Jag hoppas att ni uppskattar dem. Det lär inte tillkomma några nya inom den närmsta tiden. Ni får helt enkelt hålla till godo med det som finns, men de är ju å andra sidan hemskt bra (skryt, skryt).

Förhoppningsvis kommer vi att sälja Milou på GothCon. Jag tycker verkligen att ni också skall åka dit, om inte för att köpa Milou, så för att se oss vinna VM-dippen.

- Karl Rydå

Dipväntelista :

Japp, det är faktiskt sant, vi har fått en anmälning till diplomacy nu, även om jag på annan plats i tidningen påstår motsatsen. Denne vår tids hjälte heter **Erik Pettersson**, och bör lämpligen hyllas med konfetti och paradmarscher.

Tider och sänt :

Eftersom vi hittills inte har någon särskilt regelbunden utgivningstakt, och heller inte försöka en, vågar vi inte sätta några datum för dragstopp och liknande. Generellt kan dock sägas att ju fortare allt material når oss desto bättre.

Presstopp ! Presstopp! Presstopp!

Sverige vann VM-guld i bandy för två minuter sen !!! Ett fyrfaldigt leve för oss !

Nytt spel ?

Obekräftade uppgifter tyder på en för närvarande anonym medlem i den sk. **Eskilstunamaffian** sysslar med att tillverka ett spel exklusivt för **Milou**. Enligt vår uppgiftslämnare ser det ut att vara värt en närmare titt när det blir klart. Om det blir klart.

Dagens Citat

"Aldrig i mänsklighetens historia har så många haft så få att tacka för så mycket."
sir Winston Churchill, ang. Milouredaktionen

HITVARNING !!

I detta eller möjligen nästa nummer av tidskriften du håller i ditt favoritgriporgan, kommer en artikelserie av **Fezallah Rashid** att startas. **Hr. Rashid** grundar som bekant delar av sin berömmelse på en mycket livlig och aktiv fantasi, samt en osedvanlig förmåga att uttrycka oerhört vanliga saker på ett kolossalt ovanligt sätt. För att friska upp läsekretsens minne kan exempelvis nämnas att det var just **Fezallah Rashid** som under spelkonventet LinCon '96 lyckades passa in orden **'Östtyskland'**, **'parkeringsdepå'** och **'betonggädda'** i en och samma mening, en enligt de flesta experter helt oslagbar bedrift inom modern svensk meningsbyggnad.

SCHWING !

INNEHÅLL

sid. 2:	Ledare och lite till
sid. 3:	Innehåll, språktråk, mm
sid.4-5:	Milou & Kenneklubb, Bränn Bill
sid.6-9:	Insändare
sid.10-17:	221* Baker Street (+ regler)
sid.18-20:	UppCon'96 / A. Lundh
sid. 22:	Månadens Beethoven
sid. 23:	Karl och Silverkorven - Den Rafflande Fortsättningen / K.Rydå
sid.24-26:	Offside/ K. Rydå
sid. 27:	Stort test: Är du Miloukulturell ?
sid.28-29:	UppCon'96 / K. Rydå
sid.30-36:	Etanol / Daniel Sundins nya spel !!!!!
sid.37-38:	Fezallah Rashid om LinCon
sid.39:	Diplomacy och Finn Fem Fel

KORRIGERING

I förra numret av Milou påstod vi, helt felaktigt, att allas vår kapten Haddocks förnamn skulle vara "Archimbaldo". Vi vet nu att så inte är fallet, och ber alla ödmjukast om ursäkt. Precis som alla vänner av ordning redan förstått, så är det riktiga namnet förstås: "Archibald". För vidare information och kontroll rörande detta, se *Tintin och Gerillan*, sid. 31, översta högra rutan. Milou framför sitt varma och uppriktiga tack till TGOTC:s **Olle Johansson**, för hans ovärderliga assistans i namnfrågan.

Dagens Ståndpunkt :

"Det är Jag, Saddam och Sovjet som förstår... plus några spridda gerillagrupper i Latinamerika."

-Karl Rydå.

VOFFOR GÖR DI PÅ DETTA VISET ? MILOU FÖRKLARAR OCH URSÄKTAR SPRÄKMISSHANDELN I FÖRRA NUMRET.

Varning : Personer som vet att de reagerar starkt mot språkdebatter och / eller levande rollspel bör i möjligaste mån undvika att läsa denna artikel.

I sin lajvrapport i förra numret klagade Kalle på lajvsveriges skrämmande usla svenska. Det gör han naturligtvis helt rätt i, men det är inte därför jag tänker spy galla över honom. Var det inte någon jeppe som sade något om att "den som är fri från synd skall kasta första stenen", eller något i den stilen ? Kalle har nämligen i just den lajvrapport där han (av fullgoda skäl) är så ytterligt kritisk mot lajvvarnas förmåga att skriva (och tala ?) det svenska språket, på något sätt lyckats stava ordet 'lajv' på inte mindre än fyra olika sätt ! En av dem får visserligen betraktas som kommen ur nedslagsfel på datorn (**Lajvt**), även om den råkar vara använd två gånger.

Om vi för enkelhetens skull tar nedslagsfelen ur beräkningarna, och ogiltigförklarar alla påståenden om mänsklig faktor och vanlig dumhet från Kalles sida, kommer vi till en mycket troligare teori, som dessutom delas av missdådaren själv. Den har med stavningsreformer att göra. Vid tiden för Milous tillkomst stavade nämligen Karl och jag 'lajv' på olika sätt: Jag som 'lajv', och han som 'live'. När vi kommit överens om att använda min version istället för Karls var den olycksaliga rapporten redan skriven, och vi satte oss ned för att ordna upp saker och ting. För att göra detta snabbt och effektivt använde vi datorns "Ersätt Allt"-funktion, med förödande konsekvenser. Ersättningar gjordes nämligen inte på alla ställen, och ofta hade Karl haft den synnerligen dåliga smaken att använda stor bokstav i ordet 'Live', detta för att skilja 'det jordiska livet' från 'att åka på Live!'. Det slutliga resultatet var skrämtretande, även om både han och jag haft lätt att hålla mungiporna i styr.

Eftersom det ovanstående inte rimligtvis kan intressera någon ska jag komma till sensmoralen direkt:

I den här tidningen stavas "lajv" "lajv".

Samtidigt som oss kom av en lycklig slump Jonas Nelson (som förestår den utmärkta lajvtidskriften **StrapatS**) till samma slutsats, och avslutade i princip den debatt som hållit lajvsverige i ett fast grepp den senaste tiden. De två besluten har dock inget med varandra att göra, men vi är glada att någon står på vår sida ändå.

Det vanligaste argumentet mot stavningen 'lajv' är att den är ful. Håller jag absolut inte med om ! Vadå ful ? Ett annat, mindre vanligt argument, som framfördes av min godevännakollega Karl, är att det är larvigt att försvenska anglicismer. Jaså, det är på det viset ? Hur många föredrar en rulle tape framför en rulle tejp, om jag får fråga ?

Argumenten mot 'live' å andra sidan är mer sansade ur min synvinkel sett. Att det inte går att stava 'liveare' eller 'liveande' utan att vricka pennan tycks mig självklart. Att skriva 'live' i bestämd

entalsform känns också lite befängt. Vadå 'livet' ? Mitt, ditt eller 'Enhörningens' ? Till alladeles nyligen stavades alla ord som inkluderade 'lajv' med stor bokstav i exempelvis *StrapatS*. Detta medförde att åtminstone jag drabbades av irriterande avbrott i läsningen, eftersom hjärnan sparkade bakut när jag helt oväntat nådde en stor bokstav på ett vanligt substantiv eller verb mitt i en mening.

Alltså välkomnar jag *StrapatS* stavningsreform, och bekräftar Milous egen, samt bannar Karl lite lagom lätt.

-///- Aron

SAMMANFATTNING AV OVANSTÄNDE ARTIKEL FÖR DIG SOM AV FÖRSTÄELIGA SKÅL INTE ORKADE LÄSA KLART DEN, ELLER SOM KANSKE INTE ENS VILLE BÖRJA :

"Aldrig har så få skrivit så mycket om så lite"

BRINN I HELVETET, BILL GATES !!!

I fyra och en halv timme har jag suttit och skrivit på Milou. Mest **Baker Street**. Jag vet inte hur mycket text det blev, men innan layoutande och trixande var det fyra sidor kompakt information. Allt är toppen. Bra musik på radion, en skål med chips på bordet, fågeljävlar kvittrar utanför fönstret.

Dags att **spara**, innan jag lägger alltihop på diskett. Trycker på den lilla, färgglada ikonen för *utskrift*, helt i enlighet med vad jag borde. Pang !

"IRREPARABELT FEL PÅ FILEN 221B.DOC"

Öh... jaha ? Det enda alternativ jag har är att trycka på "OK-knappen". Jag gör så, och får ännu en likadan ruta till svar. Detta upprepas några gånger, varefter datorn ilsket börjar argumentera för att jag ska stänga av den. Tveksamt gör jag så.

Sedan startar jag den, väntar i vad som tycks vara en evighet, innan något händer. När jag får igång ordbehandlaren visar det sig att min text numera består av tolv sidor tabbade asterisker, och pappret är lagt sidledes.

Panik drabbar mig, och jag börjar försöka ordna saker och ting igen.

Efter en stund inser jag att det är omöjligt, och bryter mer eller mindre ihop. Frustrerad tar jag till en välbeprövad metod i datasammanhang. Jag skriver av mig, med papper och penna. Resultatet har du just läst.

-///- Aron

KORRIGERING # 2

Milou påstod, återigen utan någon som helst faktabakgrund, att *spelföreningen BETONG* egentligen är "en politiskt och religiöst oberoende *tidning*". Vi ber om överseende med det inträffade, och försäkrar att *BETONG* fortfarande är en helt vanlig förening, inget annat.

MILOU OCH KENNELKLUBBEN

-en sannsaga av Aron Lundh-

Namnet Milou är, som vi redan nämnt, en smula missvisande. Varken Karl eller jag har någon som helst kontakt med hundar, i vanliga fall. Karl har visserligen haft en "närkontakt" av fjärde-femte graden, i och med att en söt liten hundvalp som Daniel och Mikael Sundin tog hand om smutsade grovt i hans väska. Men det är en annan historia.

Min egen, närmsta hundkontakt kom i samband med lajvet "Ödets Fullbordan" i somras. Lajvet i fråga sög stenhårt, allt var fruktansvärt varmt och kladdigt, maten ruttet, och en anständig toalett fanns inte ens i närheten av lajvområdet. Just det där med toaletter var extra problematiskt, eftersom det knappast lockade att sitta bland barr och stenar ute i skogen, med en massa konstiga människor rinnande runt en stup i kvarten. Dessutom var det ju den där lilla detaljen med myggorna. Lilla detaljen, förresten... Snarare 'stora detaljen' - fåna var i klass med trollsländor.

De surrade omkring överallt, och om man nu befann sig i den skuggiga skogen ville man knappast blotta några ömtåliga kroppsdelar. Det vi gjorde var alltså följande: Vi begav oss bort från området i våra minst kläggiga, och mest sansade plagg, eftersom vi ändå skulle upp till en närliggande bondgård och hämta lite

vatten. Arrangörerna hade förstås inte hittat den utlovade brunnen...

Vi nådde gården, och fick vårt vatten, men den synnerligen trevliga och förstående gamla dam som ägde huset ville inte riktigt gå med på att låta oss låna hennes toalett, vilket i och för sig är fullt förståeligt. Följaktligen fortsatte vi uppför vägen, och nådde ännu en gård. Denna visade sig dock vara ett behandlingshem för alkoholister, och vi hade särskilt varnats för att föreståndaren var fullständigt väck, och med största säkerhet busa hundarna på oss, så vi vände igen.



Efter att ha korsat en stubbåker med bara fötter, en bedrift som heter duga, nådde vi ännu en klunga hus. Vi ser en medelålders kvinna komma gående i trädgården med en barnvagn. På ett i mitt tycke artig sätt presenterar vi oss, förklarar utförligt vad vi sysslar med, ursäktar för vår klädsel, och undrar försiktigt om vi skulle kunna få låna utedasset därborta ? Under hela denna monolog följer hon oss med blicken, nickar förstående, men när vi så ställer den avslutande frågan vänder hon sig bara bort och säger, med rösten drypande av förakt: "Hej". Sedan går hon vidare in i huset, och stänger efter sig. Jaha. Så mycket för arlighet och uppförande, va ?

Förgrymmade över att all världens bördor samlats på just våra axlar vandrar vi vidare över ännu en stubbåker, denna gång nedtyngda med tioliters vattendunkar. Kan det verkligen bli bättre en vacker sommardag ?

När vi så hade lovat oss själva att glömma det här med lajv för gott, och ägna oss åt fika-må-knuff under resten av vår ungdom, når vi så slutligen en kennelklubb.

Herrejisses, tänker vi allesammans, men ger oss ändå in på gården. Här möts vi så till vår stora förvåning av en man som ler glatt när vi förklarar vad vi håller på med, svarar med ett översvallande JA, när vi ber att få låna klubbens toalett, och dessutom bjuder in oss på en fika i klubbstugan.

Att få nyttja en riktig kakeltoalett var en upplevelse för sig, men när vi sedan fick gratis kokosbollar och rulltårter av yppersta slag, samt Coca-Cola till halva priset undrade vi om vi drömde. Ännu en kennelperson gör entré. Han försjunker snabbt i minnen från sin ungdoms Tolkienläsning, och undrar om han kan få komma och kolla lite. Tja, varför inte ? Han ändrar sig dock när han får veta att han måste "spöka ut sig", och förklarar att han nog inte hinner med det. Vi tackar sedan för fikaten, och återvänder så småningom till lajvandet - som var bra mycket tråkigare än att prata Tolkien med kennelklubbsägarna.

Det var synd och skam att vi inte kollade efter vad klubben hette, för ett tackbrev vore mer än väl på sin plats i det fallet, tycker jag.

Ja, det var så det gick till när jag blev kennelfräst.



INSÄNDARE

Per Bohlin: Tja, ni ville ha insändare, så jag får väl dra mitt strå till stacken och åstadkomma lite åsikter. Till att börja med är det kul att se ett nytt fansin på marknaden, och det blir knappast tråkigare av att spelen låter intressanta, i synnerhet Baker Street. Även om jag inte är någon direkt Sherlock Holmes-fantast är den victorianska tidsåldern onekligen intressant, och själva idén med ett deckargåterollspel (urgh...) borde göra sig alldeles utmärkt.

Vad gäller politiska diskussioner så är det klart att ni ska ge dem plats, så länge de inte äter upp för många sidor. Jag minns fortfarande **Dipsois** (eller var det **Desiderius**?) just för de stundtals mycket livliga, för att uttrycka det mildt, politiska diskussionerna på insändarsidorna. Det är alltid kul att ha något mer än spelen att läsa i ett fansin, och en insändarsida som endast ägnar sig åt spelrelaterade saker tenderar nog att bli lite tunn. Detsamma gäller givetvis andra sorter av diskussioner.

Om jag fick välja vad jag vill se mer av i Milou är det i första hand postspel, det är ju trots allt en postspelsidning, men även de andra punkterna på er lilla lista passar alldeles utmärkt, möjligen med undantag för livematerial. Live har aldrig intresserat mig, jag är alldeles för lat för att springa omkring ute i naturen, för att inte tala om att tillverka kläder mm. Inte för att jag tror att ni får några problem att gallra bland materialet, min egen erfarenhet säger mig att man som redaktör aldrig kan få för mycket material.

Speciellt intressant vore kanske artiklar om brädspel och konfliktspel, både taktikartiklar och recensioner/presentationer (hur många gånger har man inte stått i en affär och undrat om det här spelet är något att ha? Vad gäller rollspel brukar man kunna läsa ut en del av baksidan, men det verkar inte gälla för bräd-/konfliktspel.). Om jag orkar kanske jag skriver något om det eminenta spelet **World in Flames**, bara jag lyckas lägga vantarna på den nya upplagan.

För övrigt: Hur kommer det sig att Tintin klär sig i golfbyxor när han aldrig spelar golf?

Aron: Trevligt att du tycker att det är kul med Milou, det gör vi också. Jag hoppas att Baker Street motsvarar dina förväntningar, och att du inte är någon Sherlock Holmes-fantast är ju inte ditt fel. Tycker du att du har tid är du (och alla andra) förstås mycket välkommen att spela!

Jaha, så första rösten att höras är alltså för relativt ohindrade debatter på insändarsidorna. Varför inte? Här på redaktionen är vi inte så förtjusta i censur, så det är nog fritt fram för er att säga vad ni känner för, så länge ni använder ert sunda förnuft (Men kom ihåg att **Storebror ser dig!**).

Mer postspel, det låter ju rimligt. Redan i detta nummer får vi det första tillskottet till spelplanen; **Daniel Sundin** startar sitt **'Combat Cars'**-inspirerade konfliktspel **Eanol**, vilket ser riktigt kul ut. Fram med några spelare, så löser sig nog resten! Vi hoppas innerligt att någon annan ska få en lika bra idé som Daniel, och se till att vi får **ännu** fler spel, precis som du säger är det ju ett **postspelsfansin** och inget annat. Tråkigt att lajv inte intresserar dig - det är verkligen värt att prova på någon gång (därmed inte sagt att man måste viga sitt liv åt det, som de flesta lajvare tycks anse. Man kan faktiskt syssla med **både** lajv och rollspel...). En och annan lajvartikel kommer vi nog att släppa in ändå, eftersom vi vet att intresset för det är ganska brett, åtminstone bland våra vänner i **BETONG**, vilka vi tvingar att prenumerera. Dessutom är det ju bara att hoppa över det man inte orkar läsa, inte sant?

Angående dina önskemål om bräd- och konfliktspelsartiklar ska vi se vad vi kan göra. Självt spelar jag inte så mycket av någondera, med undantag för de stora klassikerna. Kanske någon annan är mer erfaren på det området?

Det är klart att du ska skriva något om **World in Flames**, om du får chansen! "Orkar inte", vad är det för snack?!

Att Tintin bär golfbyxor kan väl sägas stämma, även om jag inte är så säker på hans golfvanor. Vi utreder frågan tills vidare. Tips från allmänheten är mycket välkomna.

Röster från Urskogen / Lars Berglund: Här sitter man med det första numret av Milou och lusläser varje ord och efter en stund undrar jag varför ni hela tiden lyfter fram hur lata och slöa ni är. Det allra bästa fansinet jag läst är det väl inte, men med tanke på att det är det allra första numret borde väl inte alla ha alltför höga förväntningar. **'The only way is up'** borde väl vara ett motto att sträva efter för Milous redaktion. Förresten fick jag Milou i samband med att två **AEMP**-kuvert, ett nummer av **Avalonia**, ett fotbolls-PBM och LP4E damp ner i brevlådan på ungefär en vecka. Lusten att plita ned en massa drag var inte direkt översvallande, så att säga.

För att kanske åstadkomma en liten debatt i blaskan undrar jag varför ni envisas med att starta dippypartier. Enligt min åsikt (subjektiv) är dippypartier oerhört tråkiga för de läsare som inte deltar och väldigt DIM-känsliga, det vill säga att mycket avgörs om någon dimmar i början av ett parti. Ni säger säkert att diplomacy är en klassiker och bör finnas med i ett seriöst postspelsfansin, men jag skulle uppskatta ett dippyfritt fansin. 'Ett dippyfritt fansin' för mig också in på frågan om konventionsrapporter: Jag själv har inte varit på en dylik fillställning sedan början av nittio-talet, men finner det väldigt roligt att läsa konventionsrapporter (gärna skrivna av A. Lundh, eller för all del K. Rydå), men måste de alltid innehålla dessa ideliga dippyrapporter. Känner kanske någon igen detta:

"Jag fick spela England, tjommen som spelade Frankrike var en kobold och blev således mosad av oss andra. Jag tog några center, men blev stabbad av... bla, bla, bla..."

Tycker folk verkligen att detta är kul, eller är jag den ende som är trött på dylika berättelser?

I förra numret bad ni om synpunkter på vad som ska finnas i Milou, och här kommer en lista på vad jag efterlyser:

- Fler postspel (gärna rollspel, exempelvis sådana som jag antar att Baker Street kommer att vara, men gärna sportspel, eller egentligen vad som helst.)
- Recensioner (av kommersiella PBM, olika spel, fantasylitteratur.)
- Rollspelsartiklar
- Information (om konvent, nyheter inom spelhobbyn och dylikt.)

Tackar härmed för ordet och önskar lycka till!

Aron: Till att börja med måste jag ursäktas för eventuella förvrängningar eller talningsfel i den här versionen av din insändare; orsaken är att jag lyckades spilla det kopp kaffe över hela härligheten, vilket gjorde särskilt senare halvan en smula svårsläst. Om jag har gjort några fel värda att påpeka, så gör det.

Nå, till saken: jag håller med om att första numret var onödigt pessimistiskt, kan väl hända att det inte var så bra, men det blev sannerligen inte bättre av allt gnäll från vår sida. Jag kan ensam lova bättring på den punkten, eftersom det huvudsakligen var jag som stod för tråkigheterna, då jag är en driven pessimist.

'The only way is up'? Tja, ska tänka på saken.

Dippykritiken: Det är klart dippypartier är tråkiga för de läsare som inte deltar, men då finns faktiskt bara en lösning... att börja spela! Om man ändå envisas med att låta bli, kan man ju alltid hoppa över de sidor som handlar om just diplomacy.

Dippyns DIMkänslighet är helt klart ett problem, det har du rätt i. En lösning är ju att spela med 'alternativa drag', dvs att varje spelare skickar med drag för ev. dimmande nationer, och man drar ett av dessa om 'olyckan' skulle inträffa. Andra och bättre metoder finns säkert, men tills vidare kvarstår problemet.

Självlklart är diplomacy en klassiker, och det är just därför vi vill ha med det i Milou.

men eftersom intresset inte verkar vara särskilt översvallande blir vi nog tvungna att vika oss på den punkten.

Det här med att konvetsrapporter ofta innehåller onödigt mycket diplomacy är ett problem, det har du helt rätt i. Det är ju betydligt svårare att hoppa över något i en dylik rapport, utan att missa något av intresse och betydelse, än det är när det handlar om en ensam, avdelad artikel i ett fansin. Ska försöka tänka på det när och om jag skriver några fler konvetsrapporter.

Även du efterlyser fler postspel, och som sagt, nu har vi ju **Etanol**, och det verkar inte helt omöjligt att åtminstone ett spel till dyker upp. För oss är dock antalet spel inte riktigt problemet, utan snarare antalet moderatorer. Den som känner sig manad får hemska gärna ställa upp som dylik.

Det här med recensioner låter bra. Fler förslag på vad de kan handla om? Fantasy och science fiction verkar givet, både i bok och filmform, eftersom dessa två genrer är ganska uppskattade inom spelhobbyn i allmänhet. Recensioner av musik, skivor och andra 'ovidkommande' ämnen, då? Jag vet att det var en massa gräl om den saken i **Avalonia** för ett tag sedan, men ändå. För mig spelar det egentligen ingen större roll **vad** Milou handlar om, så länge någon gillar att läsa det. Frågan är dock om någon vill se exempelvis musikrecensioner i tidningen? Tillsviðare kommer vi väl att ta in nästan precis vad som helst (så länge det inte är direkt stötande), även om material med anknytning till postspel, rollspel och liknande givetvis har företräde.

När det gäller att recensera **PBM** uppstår snabbt ett nytt problem, eftersom varken Karl eller jag sysslar med några fristående spel, och därför knappast kan recensera dem. Läsarrecensioner är alltså väldigt uppskattade, precis som allt annat ni lyckas påta ihop. Din insändare tyder på att du spelar en del själv så om du får tid över vore det kul med en recension eller två. Det där fotbollsspelet, exempelvis?

Rollspelsartiklar, rollspelsartiklar? Rollspelsartiklar om vad? Visst kan vi sätta oss

ned och författa ett spelscenario eller två, om någon önskar det, men sådant är oftast ganska arbetsamt, och kräver i regel konstruktivt och kreativt tänkande (usch!), så vi sparar gärna äventyrs-författandet till konventen. Annars har jag svårt att tänka mig några läsvärda rollspelsartiklar, förutom rent generella speltips, vilka tenderar att bli tämligen påfrestande efter att man har läst samma sak i var och varannan blaska. Rollspelsartiklar med någon form av läsvärde även för människor som inte spelar just det aktuella spelet är förstås välkomna, särskilt om vi slipper skriva dem själva.

Sist, men inte minst, **Information**. Information om konvent, lajv och mässor kan vi kanske fixa lika väl som någon annan, men när det gäller information om spelhobby samt **SVEROK** och dess göranden är det nog bäst att lita till **signaler från SVEROK / Saga**, som ju är förbundets officiella organ. Information lär alltså inte vara vår starka sida, men vi ska göra vårt bästa.

Daniel Sundin: Här kommer **De Första Synpunkterna** på tidningen...

Milou verkar kunna bli en ordentlig tidning, bara antalet prenumeranter ökar. Layouten visar att det går att göra tidningen vacker med enkla metoder.

Det är bara en sak jag verkligen saknar: sidnumrering!

Det är ju en oskriven lag att alltid numrera alla sidor i en tidning, särskilt om innehållsförteckningen innehåller numrering. Även om numreringen egentligen inte gör någon större nytta så ökar den helhetsintrycket. För att dra mitt strå till stacken ska jag bidra med spelet **C₂H₅OH** (den kemiska formeln för *etanol*), och dessutom lovar jag att skriva en novell!

Vänliga hälsningar till redaktionen!

Aron: Åh, tackar! Även om din insändare snarare innehåller **Den Tredje Uppsättningen Synpunkter** på Milou, istället för **De Första Dyllika**, så är vi glada över att få den. Att vi verkar kunna bli 'en ordentlig tidning' motsätter jag mig dock häftigt, på grund av ordvalet. Jag skulle nämligen inte vilja kalla Milou för en tidning, då en sådan antas ha en regelbunden utgivningstakt, och vara tämligen professionell.

Att Milou skulle vara eller ha någondera är inte riktigt sant. Dagens Nyheter, Expressen och Aftonbladet är tidningar, även om de två senare är något svårplacerade...

Men, din avsikt är förstås god, och vi tackar så mycket för den klart uppskattade bedömningen. Att du gillar layouten gör mig också lite smålycklig, eftersom jag är ansvarig för den. Efter att första numret hade gått till pressarna upptäcktes dock att Henrik Anderssons fansin **Red Dwarf** har ett närmast identiskt utseende, men jag hoppas att ingen tar illa vid sig. Se det som ett tecken på uppskattning. För övrigt kommer nog layouten att suddas ut mer och mer, eftersom vi ju har fått lite material från 'utomstående', och det finns ett eller annat spel som helt enkelt inte passar in i det utseendemönster vi har bestämt oss för. **Bader Street**, exempelvis, vägrar jag envist att skriva i någon annan stil än den jag använder nu, då jag tycker att den passar så bra.

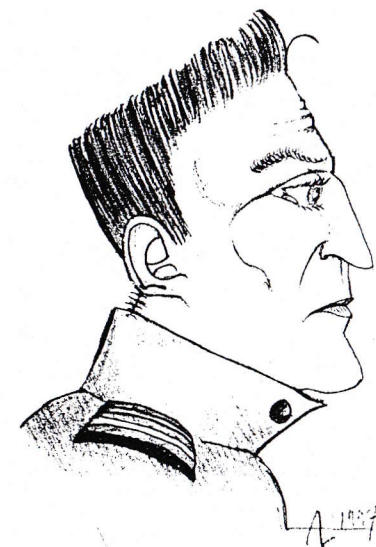
Hm... hursomhelst, du ber oss sidnumrera. Visst kan vi göra det! Till 'ettan' sket vi i det eftersom den låg på tolv sidor eller något i den stilen, och det verkade vara en överlappsgärning, men nu kanske det är en idé. Vi får väl se vad som händer.

Etanol, ja. Det är ett superdupertrevligt initiativ från din sida att skriva ihop ett spel till ett nytt fansin som Milou, och då särskilt ett spel som Etanol, som ju verkar ha klara utvecklingsmöjligheter. Om du sedan plusar på med en novell blir vi grisrosa av ohejdbar extas!

Vänliga hälsningar på dig själv, du!

Slut på insändare för den här gången. När det gällde 'debattreglerna' har vi bara räknat till en röst, och den var uttalat positiv, så tillsvidare är det väl fritt fram att skriva vad och hur ni vill.

Vi har ju dessutom lovat bort ett gratisnummer, och som varje god rollspelare avgör jag metoden med tärning. Tydligen har **Lars Berglund** turen med sig, och kan så glädja sig åt ett frinummer.



221^B BAKER STREET

-The Game is Afoot-

"There's the scarlet thread of murder, running through the colourless skein of life. Our duty is to unravel it, and isolate it, and expose every inch of it."

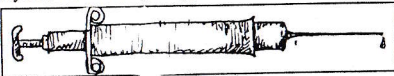
Sherlock Holmes, i "A Study in Scarlet"

Året är 1887. Londons kullerstensbelagda gator genljuder av droskhästarnas klappande hovar, upplysta av gaslyktorna och stjärnornas sken genom den tjocka, gula dimman. Som mörka skuggor drar miljoner själar genom gränderna, i allehanda avsikter. Den hårt trampade snön knarrar under fötterna på de kringströvande, även om den lösts upp i en kall röra av vatten och is längs med gatorna. I det gula, hemtrevliga skenet från pubfönstren vandrar en lång, mager figur i jaktmössa och långrock. Glöden från hans pipa lyser som ett vakande öga i natten. Jakten kan börja....

I Baker Street 221^B spelar du en av Londons otaliga amatördetektiver, föraktad av den officiella ordningsmakten, okänd av allmänheten. Konkurrenten är hård i din bransch, och svårast att besegra av alla är förstas Sherlock Holmes själv. Lyckligtvis är han inte mer än människa, även om vissa betvivlar även det, och kan därför inte ta sig an alla fall på en gång. Följaktligen har du alltid något att syssla med, huruvida det är inkomstbringande eller inte är ju en annan fråga.

Det du äger såhär i början av din karriär är i princip ingenting, förutom detektivens basutrustning (förstoringsglas, jaktmössa, rock, pipa, kokainkanyl och ett exemplar av Dr. Watsons "En Studie i Rött"), samt en lägenhet på Baker Street.). Dina enda vänner är din pålitliga medhjälpare, oftast en militärläkare, kanske en blodhund, och förstas dina informationskällor i undre världen.

För att få tag i information om möjliga fall lusläser du varje morgon och kväll en plocke tidningar. Däremellan slår du ihjäl tiden med att skriva avhandlingar om olika tobakssorter och Londons mycket varierande jordtyper.



Hittills har du bara sysslat med att hjälpa gamla kringar att spionera på sina äkta hälfter och

assistera unga societetsbimbos att återfå sina juvelsmycken som de slarvat bort på rummet. Man behöver knappast nämna att detta inte är något du blir fet på.

Men nu börjar vinden vända! Du har just läst i ett klipp ur *the Times* att ett mord står ledigt för lösning, och du skyndar dig att avsluta din frukost, väcka din krönikör och tillika gode vän, varpå ni skyndar nedför de sju ton trappstegen till den väntande droskan...

ANMÄLAN OCH REGLER :

För att kunna spela sig till Baker Street 221^B krävs egentligen bara en sak. Att du läser Milou, och just i detta fall bör du läsa ganska noggrant. Det jag vill ha av dig är en enkel anmälan, samt ditt första drag. Allt du behöver veta ska stå i detta nummer av Milou, men eftersom problem säkert kommer att uppstå (vad vore livet utan dem?), så följer förmodligen en eller annan regeländring i kommande nummer. Har du några frågor så är du självklart välkommen att ringa, eller, om du vill vara säker på att nå mig, skriva.

Jag har inte satt någon övre eller nedre gräns för antalet deltagare. Övre lär knappast behövas, eftersom Milou hittills har mellan fem och tio "prenumeranter". Nedre gräns kan man också klara sig utan, eftersom spelet lika mycket är en tävling mot dina motståndare, som en tävling mot dig själv.

ANMÄLAN:

- DITT NAMN
- DITT TELEFONNUMMER
- DIN ADRESS

- DIN DETEKTIVS
- DIN DETEKTIVS TROGNE MEDHJÄLPARE™
- ÖVRIGT

Det verkar inte så svårt va? När du sedan anmält dig tilldelas du en Baker Street-adress. Under rubriken "ÖVRIGT" får du gärna fylla i lite kuriosor om din detektiv, om du känner för det. En presentation, en bild, eller vad som helst blir egentligen bra.

...OCH SEDAN ?

Sedan är det dags att börja spela. Under ett drag ska du hinna med de tre saker som står här intill.

- BESÖK
- PRESS
- ÖVRIGT

"BESÖK" återkommer vi till strax. "ÖVRIGT" är återigen något som jag inte tänkt på, kommentarer, teckningar, dikter eller vad du nu kan hitta på. En presentation av din deckare får förstås gärna komma in här också.

"PRESS" är precis vad det låter som. Den består av insändare och artiklar i de londontidningar ni alla läser. Jag skulle uppskatta om ni kunde hålla er press någorlunda konsekvent, så att den passar in hyfsat bland resten av tidningsklipp. Alla längre insändare och artiklar måste ha författarens namn utsatt.

Varje detektiv har dessutom chansen att utnyttja sina kontakter i undre världen, för att sprida ett eller flera rykten. Dessa rykten bör vara ganska korta, men de behöver absolut inte vara sanningsenliga, och framförallt så behöver ingen avsändare finnas representerad. Jag kommer även själv att sätta in ett eller annat rykte, särskilt sådana som handlar om det aktuella brottsmålet.

Falsa rykten får förstås spridas, alltså rykten som är fullkomligt osanna, eller har felaktig avsändare utsatt. Sådant kan dock ge upphov till fler nya rykten, rykten som behandlar den aktuella detektivens hedertlighet...

"BESÖK", då? Detta är faktiskt själva huvuddelen i spelet, och det är med denna handling som ni skaffar nya ledtrådar, och för gåtan närmare dess lösning. Under draget kan man göra mellan noll och två besök på olika orter, hälsa på olika personer eller vad man nu kan hitta på. Eftersom detta spel är synnerligen handmoderat kan jag låta er besöka nästan vem eller vad som helst, men dragrapporten lär inte särskilt utförlig om ni besöker helt irrelevanta platser, då även mitt tålmod och min skrivglädje kan tryta. Besök utanför London tar av naturliga skäl lite längre tid, och kan bara genomföras en gång per drag, och lämnar inte heller plats för ytterligare besök under draget. Om man får för sig att lämna Storbritannien kommer en ännu längre tid att krävas, oftast något i stil med två drag.

Ett "BESÖK" går till på följande sätt:

- 1) Du väljer en plats att besöka, och nedtecknar namnet på denna i ditt drag.
- 2) Du beskriver ev. särskilda frågor du vill ställa, och ev. egna undersökningar i området.
- 3) Om du inte är nöjd med att besöka endast denna plats, så upprepar du punkterna ett och två en gång till.

Varför i hela friden skulle man avstå från att utnyttja båda sina besöksmöjligheter, undrar kanske dem av er som är begåvade på andra plan än det intellektuella? Jo, det är enkelt: Tänk dig att du i dina två besök under ett drag får reda på en hel massa information som gör att det andra besöket blir onödigt! Man ska nämligen ha så få besök som möjligt under spelets gång, eftersom varje dylikt ger poängavdrag när det blir dags att se vem som fick den mest fullständiga lösningen.

Det som hela spelet går ut på är förstås att komma fram till en tillfredsställande lösning på gåtan med minsta möjliga antal besök. När du gjort just så blir det dags att lämna...

SVARET PÅ GÅTAN :

Förr eller senare anser du dig förmodligen ha utarbetat en någotsånär korrekt lösning. Då skriver du detta i ditt drag, och avstår i fortsättningen från att delta aktivt i spelet. Det enda du glatt fortsätter med är att skicka in diverse pressklipp, och sprida sluga rykten. Naturligtvis kan det bli en smula tråkigt att vänta medan någon av de intelligensmässigt mindre bemedlade deckarna snokar vidare drag efter drag, men sånt är livet. Du kan ju inte hjälpa att du är klipsk, eller hur?

För att få någon måtta på sölandet kommer jag dock att sätta in en gräns. Allteftersom fler och fler löser brottet kommer det att bildas en större och större andel uttråkade spelare, och när dessa är i majoritet kommer jag att avsluta brottet. Under de senare rundorna kommer det alltså att bli viktigt att du gör din röst hörd, och skriver i draget huruvida du vill avsluta omgången eller ej. Det drag jag märker tydligt att tålmodet tryter hos majoriteten kommer jag följaktligen att avbryta.

Hur som helst... När du skickar in ditt meddelande om att du är färdig med detektivarbetet skickar jag ett litet frågeformulär till dig. Poängen för varje fråga står utsatt, och det är nu upp till dig att svara på dem. Frågorna är av typen:

"Vem dödade Mr. Dupond? (20 poäng)"

"Vilket vapen använde han/hon? (15 poäng)"

"Vad hette den lilla vita hunden? (20 poäng)"

De skall besvaras med så många ord som du finner nödvändigt, de enda begränsningarna ligger i huruvida svaret är rätt eller fel, samt om jag kan läsa vad du skriver eller ej. Jag är medveten om att det känns opersonligt att skriva brev på dator, men jag ber er bortse från det om ni har möjligheten.

Om en fråga är värd 20 poäng och ni svarar rätt gäller generellt att ni får dessa 20 poäng, och om ni svarar fel får ni noll och intet. Om jag finner

förmildrande omständigheter (svaret är fel, men kan utan problem tolkas på ett annat, korrekt, sätt.) är det möjligt att jag utdelar halv poäng. Det är mycket tveksamt huruvida jag har tid och ork att ringa och kontrollera alla svar med dig, och jag dömer mycket hellre noll poäng än halv. Det kan tyckas hårt, men är du inte tillräckligt tydlig får du skylla dig själv, alternativt klaga i nästa brev.

Totalt ger huvudfrågorna möjlighet till 100 poäng. Ett par mindre viktiga bonusfrågor kommer också att dyka upp då och då. Dessa ger lägre poäng, men har mindre betydelse för handlingen, även om de kan vara minst lika svåra.



När du har fått fram din slutliga summa (huvudfrågor + bonusfrågor), måste du räkna ut din *skilje*poäng. Skiljepoängen räknas ut med antalet besök du gjort som grund. Idealet är att lösa fallet på samma tid som den store Sherlock Holmes själv gjorde det, eller varför inte ännu snabbare.

Om Holmes t. ex. besökte fem platser, och du nio, så har du en differens på - 4, eller hur? Vore det tvärtom, alltså om det tog Holmes nio drag, och dig fyra skulle du självklart ha en differens på + 4. Denna differens skall därefter multipliceras med fem (5). I detta fall skulle du alltså fått en skilje

poäng på - 20 eller +20. Tag nu din ursprungliga poäng, den från frågedelen, och addera/subtrahera den med skilje

poängen. Nu har du räknat ut din slutpoäng. Det är inte omöjligt, och visade det sig under testandet, inte ovanligt med rejäla negativa poängssummor. Om du hamnar på, låt oss säga - 85 poäng, så ska du inte bryta ihop för det. Det betyder inte att in lösning var felaktig, bara att den inte var riktigt samma som min. I "SHERLOCK HOLMES -Konsulterande Detektiv", det spel som jag har byggt dessa regler

på, har jag själv ofta bittert fått erfara detta när en i mitt tycke fläckfri lösning döms ut som ogiltig till förmån för en helt annan, lika fläckfri.

Herr Holmes själv hävar alltid in precis 100 poäng, slår du det lovar jag att jag bjuder på ett gratisnummer och ställa till med stor fest. Oavsett om du nu ligger under eller över 100 poäng hamnar du på Scotland Yards lista över lovande detektiver. På denna lista hamnar du även om du skulle råka ut för minuspoäng, och karakteriseras då som varandes "mindre lovande detektiv". Men, som sagt: Det som inte dödar härdar... Bättre lycka nästa gång!

HOLMESIANSKA FRÅGOR :

Eftersom jag inte orkar bry mig om att hemlighålla era namn, kommer jag att ta steget fullt ut, och skriva in dem bredvid er i denna lista, precis som jag gör varje gång en ny detektiv dyker upp på Baker Street.

VAD DU DEFINITIVT SKA GE FAN I :

- En annan lista kommer också att figurera i spelet. Eftersom jag är mån om er allmänbildning kommer jag varje nummer att ställa frågor om och kring Doyle's Holmes-romaner, och den som är flitig och alert tar naturligtvis tillfället att briljera i akt, nosar rätt på svaret och ger det till mig. Att vara väl placerad på denna lista ger inga spelmässiga fördelar (förutom den äran), men du kan ju alltid visa upp den på arbetsförmedlingen!
- Hjälpa andra detektiver "utanför" spelet. Det ger orättvisa fördelar, och förstör tävlingsmomentet. Det går förstås bra att kommunicera genom insändare i *the Times*, eller genom rykten, men *snälla* - låt bli att skicka information på annat sätt! Detta kan jag självklart inte kontrollera, jag vädjar bara till ditt förnuft och samvete.
- Skriva oläsligt. Jag har med stor förvåning noterat att andelen handstilsmarodörer är kraftigt överrepresenterad bland postspelare i allmänhet. Borde det inte vara tvärtom?
- Sabotera "stämningen". Visserligen är detta ett postspel, och har således inte något akut behov av stämning, men åtminstone jag tycker att det

känns skönast att både skriva och läsa med en enhetlig stämningsbild. Därmed inte sagt att humor är förbjudet, så länge den passar in.

- Fuska. Jag har ännu inte listat ut hur detta skulle gå till, men så fort jag inser det ska jag nog klämma åt er...

DET LUNDHNSKA SPELSTÖLDSMYSTERIET :

Jag känner att jag nog måste förklara att jag inte har kommit på det här själv. Alltihop bygger, som jag redan nämnt, på spelet "SHERLOCK HOLMES - Consulting Detective". Det är skapat av amerikanska *Sleuth Publications*, och i Sverige utgivet av *Casper*. Att säga att jag byggt det ni nu läser på deras spel är egentligen inte sant. Snarare har jag kopierat friskt, och kan knappast skylta med något eget själv. Så var det med den saken.

VAD HAR JAG INTE TÄNKT PÅ ?

Tja, säg det. Själv kommer jag inte på något för tillfället, men med största säkerhet finns det något som är sjuårdeles luddigt och oklart, eller kanske till och med uppåt väggarna fel. Förstod du reglerna? Skriv och klaga, beröm, föreslå, eller vad du nu känner för. Ge mig lite feedback!

Tills vidare tackar jag för mig, och låter er övergå till att praktisera era nyvunna kunskaper i det första mysteriet som presenteras på nästa sida.

Very sincerely yours

Aron Lundh

Trumpetvägen 134
633 47 Eskilstuna
Tel: 016-13 50 06



MILLOU

221^B BAKER STREET

- THE GAME IS A FOOT -

Måndagen 10 december 1883. En kväll i London. Gaslyktornas sken skapar en sorgsam konfetti av de tunga, våta snöflingor, som för ovanlighetens skull singlar ned över den enorma staden. Människorna skyndar genom gränderna med skrämde sidoblickar på varandra. Ute på gatorna är trafiken sparsam, men en och annan vandrare synes trotsa vädrets makter även där. Till deras egen stora sorg dock, eftersom de förbifarande ekipagen kastar upp smutsiga vattenkaskader över dem, dränker deras goda humör och avsikter.

Genom snöslasket rusar en fyrhjulig droska på en vild vansinnesfärd. Kusken drar i tyglarna och skriker ilsket åt sina springare. Med ett ryck stannar ekipaget halvvägs upp över rännstenen, det gnisslar om hjulen, och träet i vagnen knakar oroväckande. Droskan är enkel, klumpig, och har en gång varit svartlackerad. Rutorna har mörka gardiner fördragna. Hästarna är löddriga, trots det svalskande snöregnet som faller över deras ångande kroppar.

Kusken själv är en fetlagd man i svart, lappad, kostym och grå kappa till skydd för väder och vind. Hans bruna polisonger är gräspräckliga, och pannan har tunga rynkor. Med en fumlig rörelse vräker han sig ned från kuskbocken, och landar med ett ilsket vrål i den kalla, gråvita sörjan som täcker gatkanterna. Svärande och muttrande reser han sig ur pölen, och borstar av sig det värsta. Han tar hatten från marken, skakar av den, och trycker buttert fast den på huvudet.

Hästarna trampar oroligt när deras herre högt, och en aning sluddrande, försöker förklara för någon som förmodas befinna sig i droskan att det minsann är dags att komma ut nu. Man är framme. När inget svar kommer lutar han sig häftigt mot vagnens sida, vilket får den att gunga betänkligt. Med darrande händer dras den trogna gamla pluntan fram från gömstället under rocken, alldeles vid hjärtat. Han suger begärligt på den klubbiga flaskhalsen, men märker till sin förtrytelse att behållaren är tom. Bara några enstaka återstående droppar av den brännande drycken når hans strupe, och han tappar flaskan den när den ska tillbaka inmanför rocken igen. Halsen slås loss, och ägaren svär ännu en gång.

Han drar åt halsduken tätt, och stoppar in den innanför kragen, med överdriven noggrannhet. Återigen knackar han på vagnsdörren. Som om han vore rasande sliter han sedan upp den, när han inte får något svar.

Med en tung duns ramlar hans väldäddade passagerare ut ur vagnen, ned över hans fötter. En tunn loska blod stänker ut över kuskens rock, och blandar sig med den lilla rännilen whisky.

SAMMA KVÄLL:

På Criterion Bar är det liv och rörelse. Alla Baker Streets amatördetektiver har samlats för att diskutera de senaste kriminalnyheterna, och pipröken ligger tung över salongen. Ett ihållande klirr av skålande glas och handklovar skär genom det högljudda sorlet av ivriga röster. Efter kvällens obligatoriska första gemensamma skål för drottning Victoria utbryter rena stormen av ovationer när Johny, det gamla tidningsbudet, försiktigt öppnar entrédörren och kliver in. Han ruskar snabbt av sig snön, hasar fram till ett bord och rycker av snöret som håller samman hans tidningsbunt. En lång kö av intresserade detektiver och militärläkare uppstår, och Johny ler lyckligt ett tandlöst leende när hans tidningar försvinner en efter en till ett rejält överpris.

När han senare går hemåt med sin nu tomma tidningsväska genom det långsamt fallande regnet småler han förtjust för sig själv. Han vet inte vad det är som får detektiverna att bli såhär vissa kvällar, men han är glad att han är den enda tidningsförsäljaren i staden som känner till det. Hans steg är lite vingliga, efter att han har blivit bjuden på både ett och två glas skotsk whisky, men det bekommer honom inte det minsta.

Inne på Criterion har de överförfriskade detektiverna nu lugnat ned sig en smula, och ägnar sig istället åt att med stor energi och iver diskutera tidningens innehåll. Vinden och regnet slår mot de tunna fönsterrutorna, och de som sitter närmast fönstren sveper sina långrockar tätare omkring sig, och drar ned jaktmössan i pannan.

Efter ytterligare en timme knackar bartendern i ett glas, och förkunnar att det är gentlemännens sista drinkar som serveras just nu, och folk börjar så småningom försvinna ut i kylan och snålåsten för att ta sig hem. Alla har nu läst den kortfattade kvällsupplagerapporten om mordet på Benjamin Jenkins flera gånger, och flera vad har slagits om vem som ska vara först att lösa fallet. Nyheten att Mästaren på Baker Street inte skulle ta sig an det här fallet, då han var för upptagen, spred sig som en löpeld redan någon timme efter dådet, och det var

förstås det som hade orsakat glädjeyran på Criterion, varje sann Baker Street-detektivs samstämma.

Det går rykten om att även detektiverna på Queens Road tänker försöka sig på fallet, men det ska man nog sätta P för. En stor delegation kraftigt berusade detektiver har redan givit sig iväg för att 'tala' med dem om saken, trots att någon gnällt om att de ger detektivkåren ett dåligt rykte.

Vid midnatt är de alla hemkomna för länge sedan, och man efterfestar på Baker Street 203A, och planerar sina undersökningar nästa dag. Fiolspelet och sången juder klart genom den becksvarta natten, och mörka skuggor syns röra sig bakom de fördragna gardinerna, mellan vilka gult ljus spiller ut på de blöta gatstenarna. Långt borta slår Big Ben sina tolv slag, ljudet kastas mellan husväggarna, och blandas med hundarnas ylande mot fullmånen...

Jakten har börjat.

"I read nothing except the criminal news and the agony column. The latter is always instructive."

- Sherlock Holmes, *The Noble Bachelor*

KLIPP UR THE TIMES MORGONUPPLAGA, ONSDAGEN 11 DECEMBER 1883.

FÖDSLAR:

Till världen kommen en VÄLSKAPT SON, fadern Albert Loughton önskar delgiva släkt och vänner att dop skall ske SÖNDAGEN 15 DECEMBER

DÖDSFALL OCH BEGRAVNINGAR:

Helmut Schindel, konstnären. Inbjudan till begravning har utsänts enligt den avlidnes testamente.

JOSPEH DUVILLE avled natten till tisdagen av sina skador. Familj och vänner ombuds kontakta St Barts Sjukhus omgående.

PERSONLIGT OCH DIVERSE:

Edward; mitt svar är ja! - S

SKEPPET HAR LÄMNAT HAMNEN - J K L

FÖRLORAT, BERLOCK, fransk tillverkning, kontakta denna tidnings vid smyckets upphittande. Stort AFFEKTIONSVÄRDE, belöningen överstiga vida ursprungsvärdet.

HYPNOTISKA kurser till billigt pris. Lär dig underhålla dina vänner till ett billigt pris; kontakta Jeremy Sloane, Egmont Street 51 West.

A.L. - Gratulerar på bemarkelsedagen.

VARFÖR TVEKA? HAMBERLEYS FÖR PAPPERSVAROR. TILIGODOSER DINA ÖNSKEMÅL!

INSTÄLLT: Utställning HELMUT SCHINDEL 16 december pga DÖDSFALL.

KOMPANJON SÖKES: För projekt vari kapital behöver investeras; GARANTERAD AVKASTNING. Kontakta Oliver Norton för vidare information. Drummond Street 53 WC.

För pappersvaror - Hamberleys

Hamberleys på North Audley Street-kvalitetspapper. Otroliga priser och slående kvalitet! Franskt mönstrat papper, endast hos Hamberleys.

=KONSTAUKTIONEN PÅ CHRISTIES =

GÅRDAGENS STORA AUKTION på Christies förefaller ha varit en lyckad tillställning, då nära hela utbudet såldes. Många av dyrgriparna såldes till Mr. A. Krüpp, den kände tyske affärsmannen på besök i London. Mr. Krüpp sågs ha utlagt stora tillgångar i sitt budande på flera tavlor utan större eget rykte, då främst i konkurrens med sir Humphrey Featherstonehaugh, representant för den välkända Millingtonklubben. Nästa auktion av samma slag planeras till efter 19 januari nästa år, då man på Christies väntar sig en skeppning av fransk sk 'modernradikal' konst. The Times återkommer med mer information när sådan gives oss.

KAFFE säljes till FANTASTISKA PRISER! Hos Markers&Dorothy, Tooley St 54, SE.

BRUTALT MORD I DROSKA

BENJAMIN JENKINS, BISHOP ROAD, mördades vid 8 p.m. igår i den growler han tagit på hemvägen från British Museum. Mordet är av uppseendeväckande art, då varesig kusken eller någon annan sågs ha märkt någonting. Jenkins steg in i droskan ensam, och enligt kusken stannade ekipaget aldrig för att släppa in fler passagerare. När man nått Bishops Road, var Jenkins död, och mordvapnet kunde omedelbart fastställas såsom varandes en kniv eller ett liknande vasst föremål, då han mottagit flera stick från ett dylikt vapen. Det hela förefaller vara ett ovanligt rånmord, då flera av hans tillhörigheter saknades. Scotland Yards kommissarie Lestrade har omedelbart tagit tag i fallet, något som inger stort förtroende. Som minnesgoda läsare säkert kommer ihåg var det samme Lestrade som löste det förfärliga mordet i Lauriston Gardens för några år sedan, och som både före och efter denna hans mest bejublade insats varit en ovärderlig ledargestalt inom Scotland Yard.

VARFÖR TVEKA? HAMBERLEYS FÖR PAPPERSVAROR. TILIGODOSER DINA ÖNSKEMÅL!

ETT BREV TILL THE TIMES:

Med anledning av det först nyligen uppljade intermez-zot i Nordsjön vilket involverade en tysk kanonbåt, och säkerligen är bekant för varje trogen läsare av denna i övrigt utmärkte tidning, och andra mer inofficiella konflikt med fastlandet, och då särskilt det tyska folket, vill jag föreslå att The Times omedelbart sällar sig till den växande skara som ser på våra grannar med ett kritiskt öga, då det synes mig ovisst om England verkligen gynnas av den alltför vecka attityd man hittills framvisat mot våra belackare på andra sidan Nordsjön. Det tycks mig som om tysken i allmänhet känner en oförklarlig distans och otrevnad i kontakter med sina grannar på kontinen-ten, och därför sakta utkristalliseras som en ensam, stark kraft i internationell politik. Denna ställning har till denna dag varit Englands egen, och då den dessutom inte kan appliceras på Tyskland i samma utsträckning, verkar det som om tyskarna känner ett behov av att hävda sig politiskt-internationellt, och även privat. Genom detta kan man lätt förklara den oförskämdhet och brutalitet som inte sällan finns hos tysken i gemen, även om man i rättvisans namn också måste se till folkets kulturella särart och sätt. Jag har naturligtvis inga förtuffade meningar om tyskar, men jag vågar påstå att så gott som varje tysk saknar den nationella trygghet och profil vi engelsmän äger, och på så sätt finner det lämpligt att uppvisa denna svaghet med en osedvanligt hotande och egocentrerad mentalitet, av förklarliga skäl framhåvd av folkets robusta men osköna fysik.

Mitt resonemang går i korthet ut på att en särskild kontroll av tyska medborgare bör genomföras, då dessa mycket väl kan befinna sig i en situation där vårt England ses som en fiende, och inte som den vän Hon egentligen är. Därför bör The Times iakttaga särskild försiktighet i exempelvis anlitaandet av skribenter av tyskt ursprung. Jag tänker förstas främst på Mr Wilhelm Böttcher som skrivit ett antal reportage från fastlandet i denna tidning, av vilka ett icke föraktligt antal har kunnat tolkas som antipatriotiska utan vidare besvär.

Högaktingsfullt; eder tillgivne

sir Humphrey Featherstonechaugh

SKEPP I KARANTÄN; SJUKDOMSFALL UNDER UTREDNING:

Ett skepp sattes natten till igår i fast karantän tills vidare, då en sjukdomsepidemi utbrutit under resan till London från en för The Times okänd ort i Egypten. Mer information än så lämnas ej ut av de ansvariga vi talat med, men man försäkrar att allmänheten inte svävar i någon som helst fara.

MILLINGTONKLUBBEN VÄLJER NY MEDLEM

Den mest exklusiva konstkännarsammanslutningen i London; Millingtonklubben, ämnar välja en ny medlem med anledning av den tragedi som ryckt förre medlemmen B. Jenkins från oss (Se även tidigare artikel). Ny i klubben förväntas bli Simon Vermont, som då intar Millingtonklubbens plats nr. 9 efter Jenkins frånfälle. Klubben ämnar utgå med officiellt besked i frå-

gan i morgon, varför vi ämnar återkomma med bekräftade upplysningar.

NYTT DETEKTIVGRÅL PÅ QUEENS ROAD

FÖR ANDRA GÅNGEN denna månad har ett större handgemäng utbrutit på Queens Road mellan de två sinsemellan konkurrerande fraktioner konsulterande detektiver som huserar på Queens Road respektive Baker Street. En talesman för detektiverna på Queens Road, Mr JOHN ALBRIGHT förklarar för denna tidnings utsände att det hela iscensattes av en skara bråkstakar från den andra fraktionen, vilka dessutom var bortom redbarhet berusade. Inga allvarligare skador förekom dock, varför polismakten beslutat att låta kombattanterna undslippa med endast en varning.

KAFFE säljes till FANTASTISKA PRISER ! Hos Marker&Dorothy, Tooley St 54, SE.

Utförsäljning: Smiths böcker och kartor byter till ny lokal på Grosvenor Brook Street. Besök oss på St Georges R:d innan flytten.

BROTTSMISSTANKE AVFÄRDAD EFTER ÅTTA MÅNADER Det uppmärksammade fallet med den tragiskt avlidne DR. GRIMESBY ROYLOTT kan avslutas. Yardens undersökare har kunnat konstatera att inget brott har begåtts, trots de minst sagt ovanliga förhållandena. Som läsaren av denna tidningen kanhända ämnar sig blev Dr. Roylott dödligt biten av en sk. INDISK TRÄSKHUGGORM under oklara omständigheter i april detta år. Misstankarna om brott kan nu alltså äntligen läggas ned, till stor lättnad för den avlidnes släktingar. Scotland Yard önskar lyfta fram de utmärkte insatser som tydigen gjorts av den private undersökaren MR SHERLOCK HOLMES, om vars bedrifter vi tidigare rapporterat, exempelvis i samband med det tidigare nämnda mordfallet i LAURISTON GARDENS, där Mr. Holmes sågs ha varit till viss hjälp för inspektörerna GREGSON och LESTRADE.

BRAND I HAMNEN

Ett hamnmagasin innehållande spannmål brann av okänd orsak ned till grunden igår eftermiddag. Ingen misstanke finnes om att branden skulle vara anlagd, men saken ska självklart undersökas.



16

ANNAT INTRESSANT

Tja, det var Baker Street 221^B:s första drag. Skicka in några anmälningar, så att det inte samtidigt blir det sista. Kom ihåg att du kan besöka/undersöka upp till två platser under ditt drag, och på samma gång göra mig lycklig genom att skriva något kuligt jag kan publicera. Viktigt är också att du skriver ned några frågor du tänkte ställa på platsen, för tro inte att jag tänkte sätta mig ned och låta folk ösa ur sig sitt livs historia för er. Jaja, det ordnar sig nog med den saken.

Några förslag på platser som skulle kunna vara intressanta för dig :

Benjamin Jenkins hem på Bishop Road
British Museum
Centrala Hyrstallarna
Scotland Yard
The Times Redaktion
London-biblioteket
Somerset House (folkbokföringsregister)

Hitta gärna på något eget om du känner för det, och tror att det nyttar något till. Varför inte ta en paus från detektivarbetet och besöka Albert Hall för en stunds avkopplande musik ?

LITE MATNYTTIGA FAKTA:

Jag pratar på ett par ställen i draget om en 'growler'. Growlern är helt enkelt en fyrhjulig droska, dragen av ett par hästar. Den var uppskattad som transportmedel eftersom den kunde ta flera personer, även om den normalt sett var avsedd för två, samt att den var rejält tillsluten, och man slapp vind och väder. Den tvåhjuliga motsvarigheten var 'hansom-droskan', där föraren sitter högt över marken, bakom själva droskan, och håller tömmarna över taket på den. Denna typ av vagn var snabb och smidig, men en smula instabil, och passageraren fick vinden rätt i ansiktet, för att inte tala om hur föraren hade det. Hansom-typen var den vanligaste 'taxidroskan', även om man av praktiska skäl föredrog att äga fyrhjuliga, större ekipage privat.

John H. Watson publicerade inte sin berättelse 'En Studie i Rött' förrän i november 1887, och följdaktligen har ingen av er läst den, även om ni säkert kan ha kunskap om fallet ifråga.

Sherlock Holmes är en upptagen man, så det är nog ingen idé att hälsa på hemma hos honom för att skaffa sig värdefulla ledtrådar. Att försöka hitta hans klipske bror Mycroft kan också vara problematiskt, då denne är mer än vanligt enstörig. Men, vad sjutton, lite ska ni ju jobba själva också...

SHERLOQUIZ # 1

Här kommer ett gäng frågor med anknytning till Holmes och hans värld. Den bäst bildade deckaren kommer att vinna en burk ära och berömmelse.

1 - Hur många historier publicerade sir Arthur Conan Doyle om Sherlock Holmes ?

2 - Vad hette Holmes första fall ?

3 - Vad är det som är så skumt med Watsons krigsskada ?

Mellan noll och en poäng gives för varje fråga, helt beroende på huruvida svaret är rätt eller fel. I nästa drag kommer fler frågor, som ger fler poäng, så passa på att få ett försprång i och med att du är med från första början.

Om du känner för att svara på ännu några frågor på en gång så går det bra att inkludera dina svar i samma brev:

Har du spelat spelet Sherlock Holmes (Consulting Detective) ?

Vad tyckte du om Baker Street så här långt ? Något som jag borde ändra på ? Mer eller mindre av något?

Slutligen hoppas jag att ni gillar vad vi gör, och fortsätter köpa Milou även om vi är lite påsiga av oss. Som en vis man en gång sade; The Only Way is Up !



Sincerely Yours,

ARON LUNDH
Trumpetvägen 134
633 47 Eskilstuna

17

UppCon '96

• • •

Dit och tillbaka igen

Första kapitlet,
i vilket Karl och Aron ger sig iväg på en lång resa.

Vi hade planerat att få med oss ett helt gäng **BETONG**are till årets UppCon, och var väl utrustade med bla. spelscenarier som skulle rädda oss ekonomiskt. Tyvärr präglades **BETONG**-hösten av en synnerligen omfattande lajvboom, vilket fick hela vänkretsen att hoppa av konventsplanerandet. De spenderade förstas mycket hellre sin tid bokande i leran på enhörningslajvet "Skog i Skräck".

Följaktligen stod så Karl och jag där mol allena, på Eskilstuna station och väntade på tåget. Vi mellanlandade enligt planerna i Stockholm, där vi förlorade tio minuter av våra liv, fem kronor och allt vårt tålamod på en trång förvaringsbox, som vi av misstag bjöd på pengar både före och efter öppnandet av luckan.

Efter den pärsen gick vi mot SF-bokhandeln, och ödslade ännu mer tid på att leta efter den. Det visade sig att den har flyttat (för det verkligen så länge sedan?), men vi kunde förstas inte hitta den nya adressen heller...



När vi väl kom dit, guidade av en av Karls vänner vi sprang in i, köpte Kalle glatt en skivvärldsroman för att pigga upp sig, men när jag skulle göra samma sak visade det sig att jag hade förlorat en femtiolapp någonstans på vägen. Eftersom jag inte ville se min redan ansträngda kassa brista avstod jag från egna Pratchettar, eller för den delen, från allting jag inte behövde.

Matdags. Med fasa åsåg vi hur till synes normala stockholmare på lunch köade utanför alla de snabbmats-restauranger vi hade i åtanke. Själva poängen med snabbmat är väl att den ska vara snabb? Eller är det en vanföreställning som vi har fått med oss i bagaget från vildmarkens Eskilstuna? Till slut hittade vi dock en utmärkt liten indisk restaurang, med låga priser, förträfflig mat, och ett mycket litet antal gäster. 'Mums', tänkte vi två landsortsbor, men vi undrar

fortfarande med viss oro varför restaurangen skyddes av cityfolket.

Resan var snabb och enkel, och jag var behagligt utvilad när jag klev av tåget i Uppsala. Till min förvåning stod vi inte alls i den brusande metropol som jag hade förväntat mig, då detta var första gången jag besökte staden sedan jag gick i tredje klass. Istället befann vi oss på något som närmast kan karakteriseras som ett urbant kalhygge. Förutom räls, tåg och enstaka avlägsna hus fanns bara gräs, grus och en hopar medpassagerare utan synbara rollspelarattribut. Karl stegade oberört vidare, och jag kämpade efter. Att ta med tre (små) väskor utan ordentliga bärremmar var ett klart misstag, och jag passade på att vältra mig i självmökan tills Kalle sa ifrån på skarpen.

När vi väl hade rundat den oändliga längan tågagnar var vi helt plötsligt inne i stan, till min stora förvåning. Karl, som äger viss Uppsalavana, samt är utrustad med ett lokalsinne vida överlägset mitt eget, visade vägen. Det var dock krångligare än vi trodde så vi trasslade runt ett tag, och föll slutligen för frestelsen att fråga lokalbefolkningen, även om Kalle kämpade in i det sista. Lokalbefolkningen i fråga var i samtliga fall mycket trevlig och förstående, vilket höll oss vid någorlunda gott mod ända tills vi nådde Katedralskolan, målet för vår resa.

Andra kapitlet,
i vilket saker och ting går som de brukar.

Där rådde allmänt kaos, och vi hänvisades hit och dit i en timme eller två, eftersom vi förgäves försökte få receptionsfolket att förstå att vi blivit lovat gratis inträde för våra scenarier och vårt spelledande. När vi väl hade hittat de människor vi letade efter, visade det sig att de visste ungefär lika mycket som oss, men det dög för alla parter, och vi släpptes in.



Vi vilade oss därefter från stressen en stund, och satte upp en del reklamappar för **MILÖ**, våra scenarier, och allt annat vi kom att tänka på. Sedan slog vi oss ned i receptionens närhet, och lade ut **MILÖ** för premiärförsäljning. Några nummer gick hit och dit, och vi var glatt överraskade av att de gick att sälja överhuvudtaget.

Tiden gick...

Mina kaffepengar tog slut ganska fort, och resten av konventet levde jag i princip på nåder, i och med att Kalle lånade mig kontanter. All heder åt honom och hans börs.

Kvällen förlöt utan vidare missöden, och vi träffade en hel drös trevliga människor att samtala med. I andra änden av lokalen hade UppCon-Löken installerat sig, mitt emot receptionen, så det var alltid något på gång. På Björn von Knorrings initiativ skaffade vi oss lite reklamplats i blaskan, vilket ju var gott och väl i sig, även om det för den skull inte gav oss varken spelare eller köpare.

Av någon av våra nya bekantskaper bjöds vi på hämingslös actionsadism genom "Nuclear War", ett spel jag rekommenderar starkt som tidsfördriv under långa konventstimmar. Jag minns inte vem som vann, men det var ju heller inte syftet med spelet.

Tredje kapitlet,
i vilket staten super alla under bortet

Med största säkerhet sov vi båda två en nästan hel natt, även om jag är osäker på när och hur det gick till. Vad jag vet säkert är att jag vaknade pigg och utvilad (men konventstypiskt ofräsch) nästa morgon i det rum vi kallade vårt eget. Vad vi gjorde under lördagen låter jag vara osagt, eftersom det i mångt och mycket påminner om våra förhåanden under fredagen. Både Karl och jag spelade förstas diplomacy, och Kalle kom faktiskt till final, om jag inte minns helt fel.



Eftersom röster har höjts mot dipptjätandet i konventsrapporteringen tänker jag nöja mig med att konstatera att jag spelade spelet i fråga, och detta med ett resultat som jag såg som positivt, även om de flesta andra skulle ha suckat djupt.

Blaha, blaha... När man diskuterar diplomacy glider man lätt över till att prata lögnar och bedrägerier (av någon anledning), och därifrån är det inte svårt att ledas in i ett samtal om vår svenska kvällspress:

Aftonbladet (som brukar stå för de mest hårresande överdrifterna) eller möjligen Expressen (som håller sig till vanlig, hederlig lögn) hade på fredagen haft

en i vanlig ordning skandalös löpsedel, med budskapet:

STATEN SÄLJER SPRIT TILL UNGA
På vägen till Uppsala hade vi köpt oss ett exemplar av den aktuella snabbblaskan, och konstaterat att det hela handlade om att systembolaget inte tillåts stoppa försäljningen av 'alkolösk', samt att ingen hade ingripit när någon slug distributör hade ordnat fram starksprit med låg procent (?!). Att staten medvetet var ute för att alkoholisera oss minderåriga var alltså en inte alldeles sann tolkning av det hela, även om den låg närmast till hands om man bara såg framsidans braskande skrämselfext.

På lördagen hade Löken skaffat sig ett exemplar av löpsedeln ifråga, och stolt satt upp den på en pelare. Enligt obekräftade rykten hade kvarterets kiosktant lagt undan en särskild hög av den, eftersom den var kraftigt efterfrågad. Att det var rollspelare i stan var det alltså ingen tvekan om.

Ja, hursomhelst så fortsatte konventandet utan att någonting jag lagt på minnet skedde. På kvällen spelade jag lite Werewolf, medan Karl satt och läste några skumma böcker och sålde något skumt fansin.

Varulvandet var något helt nytt för mig, och jag måste väl säga att jag inte blev särskilt imponerad av själva systemet. Det hela gick mest ut på att hålla reda på i vilken av de femtioelva mer eller mindre varglike formerna man befann sig just för tillfället. Äventyret var dock en klar höjdare.

Någon gång på eftermiddagen besökte vi Burger King, för att ta reda på om grillat är godast, eller om det går lika bra med mackedånken. Grillat var visserligen väldigt gott, men redan efter ett par tuggor började jag få ont i magen, vare sig de berodde på burgaren eller ej. Denna ihållande magvärk höll i sig till sent på natten, och dämpade speleyran en smula.

Följande dag var det inte mycket som hände medan konventet ännu pågick, vi sysslade mest med att packa ihop våra grejor, och räkna antalet **MILÖ**er vi sålt, vilket visade sig vara närmare 20 stycken, fler än vi vågat hoppas på. Sedan gjorde vi ett diskret uttåg, och gick mot stationen.

Fjärde kapitlet,
i vilket Karl och Aron stabbas av allt och alla.

På vägen till stationen slank vi in på vår rödgula favorithamburgeria och köpte oss varsitt bastant påsmål. Då bärandet av ett otal väskor medför vissa komplikationer, om man ska äta samtidigt, väntade vi med att hugga in på maten, tills vi nådde stationen. Väl där tänkte vi ta det lugnt en

stund, men vi hade tur i oturen, och upptäckte alltså ganska snabbt att vi var stabbade, då vår buss avgick från stationen inom en minut eller två, och nästa buss gick först på måndagen. Sprängmarsch följde. Framme vid bussen träffade vi på ett gäng bekantingar från strängnäskonventet FiKon, som hade besökt stan i samma syfte som vi, och nu skulle med samma buss.

Av en eller annan anledning fick vi inte ta med oss våra påsmål till in i bussen, så vi pulade ner dem i de redan överfulla väskorna, och hoppades på det bästa. Allt gick fint, och snart satt vi på våra platser nästan längst bak och smygsnaskade på ett par saftiga BigMackar. Enligt uppgift skulle vi stiga av vid stationen i Enköping, men dit var det en bra stund kvar. Vi slappnade av och tog det lugnt, fick lite välbehövlig vila.

När chauffören så ropade ut 'Enköpings station' i högtalarna klev vi av, förvissade om att vi nu hade gott om tid på oss innan vi skulle behöva röra på oss igen. Ute var det kallt och blött, så vi klev tillsammans med strängnäsborna in och satte oss i vänthallen. Där fick vi kalldusch nummer två. Vi hade klivit av vid fel station! Det var tydligen Enköpings busstation vi skulle av vid, inte 'stationen', som vi hade trott. Paniken spred sig. Nästa buss, tåg, flyg, vad som helst duger! Men, nehej, då. Snabbaste vägen skulle vara att ta tåget via Stockholm, och det skulle kosta en ordentlig slant. Telefonen gick varm till föräldrar och vänner, men ingen gick att nå någonstans. Efter en kort men uppfriskande drickspaus i kiosken intill, beslutades att Karl och jag skulle kila iväg och ta ut pengar till en eventuell nödlösning i form av tågfärd via huvudstaden.



Så Karl och jag kilade. Som jag redan nämnt var det kallt och blött ute, och vådrets makter passade på att göra allting etter värre när vi gav os ut på jakt efter en bankomat. Lokalfolkningen var till att börja med obefintlig, och när vi väl fann någon nattvandrare fick vi antingen bara en luddig, men åtminstone väl menad, vägbeskrivning, eller bara en konstig blick. Efter många om och men kom vi fram till en fungerande automat, varpå det snabbt visade sig att jag ändå inte hade några pengar på kontot. Surt gnällande vände vi tillbaka, och klev in i väntsalen.

"Era vänner bad mig hälsa att de hade fått skjuts hem med sin mor, och att de önskade er lycka till. För övrigt så stänger vi här nu, så ni måste nog gå ut och sätta er i väntrummet på andra sidan."

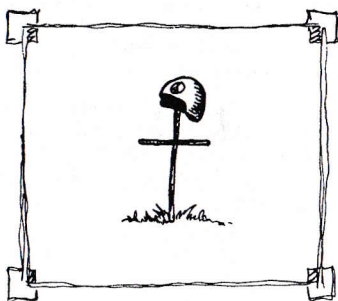
(Lita aldrig på en strängnäsbo. De är sluga, lömska och sätter kniven ryggen på dig så fort de får en chans. Vi Eskilstunabor, däremot är trevliga, kamratliga, hjälpsamma, och ledstjärnor för vår omgivning.)



Karl pratade sig till ett par telefonsamtal från stationens telefon, och lyckades nå sin mamma, som lovade att vara där om en timme eller två. Många tack till henne, men förbannelse över allt vad statliga kommunikationer och strängnäsbor heter.

Efter vad som tycktes vara ett par tre evigheter i ett kallt väntrum, och en halv oändlighet i en (varm) bil, kom jag så äntligen hem till mig, och där slutar egentligen hela historien.

Text: Aron Lundh för M i L o U #2 1997
Ångestframkallande bilder: Franz Kafka



(20)

Extra bonus-sida för trogna köpare
-alt-
.....plats för egna anteckningar



(21)



15 Månadens Beethoven

12

MITT FÖRSTA LIVE

eller

KONSTEN ATT BÄRA EN SILVERKORV del 2

Här kommer som utlovat fortsättningen på förra numrets lajvrapport:

...snacka skit om lajvet och lajvarna i allmänhet. De var också trötta på att spela för tillfället. Vi satt och snackade i några timmar. Tyvärr talade vi nog lite för högt. Per sa senare att man inte kunde undgå att höra oss även utanför tältet. Vi hoppades att vi inte vi hade förstört lajvkänslan för alltför många med vårt snack om datorer, snabbmat och rollspel.

Efter några timmars babblande och allmänt slöande bestämde vi oss för att gå upp och kaka. Jag var ordentligt frusen, så det kändes skönt att sätta sig i det varma världshuset. Aron och Daniel fick däremot inte komma in i världshuset. De spelade tiggare och som sådana var de förbjudna inne på världshuset. Istället fick de avnjuta sin lunch utomhus på en kall och fuktig träbänk, men först efter att de hade hämtat några hinkar vatten åt köket. Inne i världshuset satt tråkigt nog min tjuvvän. Jag hade under förmiddagen bestämt mig för att skita i min intrig och bara gå in för att ha så roligt som möjligt. Den lede tjuven var dock fortfarande helt inne på att genomdriva kampanjen. Vi satt och pratade med varandra en stund och kom överens om just ingenting. Spanningsarbetet skulle fortskrida och vi skulle träffas om vi upptäckte något intressant.

Resten av dagen gick jag bara runt och snackade med folk. Det enda som hända var att mörkeralverna kom till byn. För er som inte har varit på lajv kan jag berätta att mörkeralver är onda, vitmålade och bär åtsittande läderkläder (groovy). De kom inlarvande någon gång på eftermiddagen och skrek och gormade. Efter en stunds språkförbistring förstod vi dumma bybor att vi skulle falla på knä för mörkeralvskonungen. När vi till slut gjorde det, försvann ondingarna lika fort som de hade kommit.

På lördagkvällen satt jag, precis som kvällen innan, inne i världshuset. Den här kvällen var stämningen dock litet avslä-

gen och det var inte mycket folk där. Jag undrade varför alla trevliga människor från igår hade tagit vägen. Vad jag inte förstod då var att **det stora slaget mellan orcher och människor** ägde rum den natten. Alla glada små kobolder var ute och slogs med sina kära silverkorvar. "Tänk så konstig jag måste vara som inte har förstått tjuvningen med att springa runt mitt i natten och slåss med vadderade påkar. Hursomhelst blev jag ändå kvar på världshuset, och det var inte förrän mycket sent som jag traskade tillbaka till mitt tält.

När jag vaknade nästa morgon mädde jag mer än lovligt dåligt. Jag hade ont i huvudet och halsen, fötterna kändes som isbitar och jag hade tappat rösten. Eftersom det var lajvets sista dag tyckte jag att jag hade gjort mitt. Resten av tiden satt jag inne i tältet och frös och tyckte synd om mig själv. Klockan två slutade lajvet och vi började packa ihop i väntan på bilskjutsen.

Hemresan tog ca 45 minuter och gav mig tid att fundera på vad jag egentligen tyckte om mitt första lajv. Det var faktiskt ganska kul trots dåliga arrangörer och en bitande kyla. Så är man inte rädd för att få en jättestor förkyning och inte kunna prata ordentligt en hel vecka, bör man helt klart prova på ett lajv någon gång.

- Kalle

DEN ANDRA REDAKTÖRENS EGEN LILLA FOTNOT:

Av någon lycklig slump har Karl här i lajvrapportens andra del klarat av att stava lajv lajv utan vidare problem, och det frivilligt. Hur det kommer sig förblir ett mysterium.

- Aron

¹ Hemlig skånska. Ett lustmord på all eventuell närvarande spelkänsla.

² Silverkorvar är ett nedsättande ord som ofta används av Betongs medlemmar. En silverkorv är ett omotiverat stort lajvvapen som inte är det minsta vackert. Bristen på skönhet beror på att en silverkorv är ett hafsverk endast ämnat att slåss med. Namnet kommer av det faktum att många av dessa fula vapen inte är målade med latexfärg, som brukligt är, utan helt enkelt lindade med silvertejp.

13

OFFSIDE

AV KARL RYDÅ

1. Inledning

Här är den nu, Milous egen lilla unitedvariant. Offside ligger närmare originalet än t.ex. avoniaspelet Samba, även om man naturligtvis känner igen det mesta därifrån om man spelat det tidigare. Utseendet på ligan och cupen är ännu inte bestämt, hur det blir ordnat beror på antalet anmälda. Jag hoppas att ni förstår reglerna, annars får ni väl höra av er. Lycka till med konstruktionen av ert alldeles egna fotbollslag.

2. Spelartyper och lagkonstruktion

Det finns fem olika slags spelare i Offside - målvakter, liberors, försvarare, mittfältare och anfallare. Varje enskild spelares skicklighet visas av ett heltal, spelarens skicklighetsnivå. De sämsta spelarna har nivå 0, någon övre gräns finns inte. Det är dock svårare att träna spelare med nivåer över tio.

Varje lag måste ha en målvakt, minst två försvarare, minst två mittfältare och minst en anfallare. Om man använder tre eller fler försvarare kan en av dem vara libero (se punkt 4). Förutsatt att dessa krav uppfylls kan en tränare välja vilken uppställning han vill., t. ex. 4-3-3, 4-4-2 osv. Det finns dock ytterligare en restriktion. Ingen area (målvaktsarean ej medräknad) får vara mer än tre gånger så stor som någon annan (hårdhets- och hemmamatchpoäng räknas också in).

Det finns inga regler för skador i Offside, så det är egentligen inte nödvändigt med mer än elva spelare i laget, men det är ofta användbart med tretton eller fjorton spelare.

3. Spelmekanism

För att illustrera spelmekanismen visas två lagexempel nedan. Lag X har valt att spela

med en 4-2-4 uppställning, medan lag Y har valt den något defensivare uppställningen 4-3-3.

X	Y
5	10
3 6 5 4	7 7 1 2
7 3	5 8 3
5 5 4 8	4 2 1

För att få reda på hur matchen kommer att sluta jämförs de båda lagens motsatta areor:

a. Om det totala värdet av ett lags AF-area är större än motståndarnas FS-area får laget lika många målchanser som areadifferensen. I matchen mellan X och Y blir utgången följande: X:s AF-värde är 22 och Y:s FS-värde är 17. X får således 5 målchanser. Y får däremot inga målchanser eftersom deras AF-värde är lägre än X:s FS-värde.

b. Laget med det starkaste mittfältet får hälften så många målchanser som differensen mellan de bägge lagens MF-areor. Y får alltså $(16-10)/2 = 3$ målchanser.

c. Om värdet på ett lags FS-area är större än motståndarnas AF-area får laget en fjärdedel så många målchanser som differensen areorna emellan. Här får X $(18-7)/4 = 3$ målchanser. Antalet målchanser i både fall b. och c. avrundas alltid uppåt till närmsta heltal.

d. Om ett lag är så dåligt att det inte får några målchanser alls i a., b., och c. får de en extra målchans. Sammanlagt får X 8 målchanser och Y 3 i exempelmatchen.

För att se hur många av chanserna som går in, räknar man först ut hur många av chanserna som träffar målet. 30 % av alla chanser går utanför. De chanser som går mot mål testas först mot en eventuell libero och sedan mot målvakten. Ju skickligare libero eller målvakt, desto större chans att de räddar skottet.

4. Libero

Om man spelar med minst två spelare kan man använda sig av en libero. Det är en extremt defensiv spelare. Liberon räknas som en försvarare när man bestämmer om motståndarnas AF-area får några målchanser, men inte när man räknar ut ens egen FS-areas chanser. Fördelen med en libero är att han kan rädda skott mot mål på samma sätt som målvakten. Ett lag får aldrig ha mer än en libero.

5. Spel i fel area

Ibland finns det anledning att låta en spelare byta position. Det är helt enligt reglerna, men

spelarens grad blir lite lägre i den nya arean. Om en spelare har spelat sex matcher eller mer på en viss area kommer hans grad inte längre sjunka om han spelar i den arean igen. Alla spelartyper kan dock inte spela i alla areor. Följande gäller:

Målvakter: kan aldrig spela i någon annan area. Ingen annan spelartyp kan hellre spela som målvakt.

Libero: En libero kan spela som en vanlig försvarare utan att få en lägre grad. En vanlig försvarare kan agera libero, men då sänks graden till en tredjedel.

FS, MF, och AF: Dessa spelartyper kan spela i varandras areor. De förlora en grad om de spelare i en annan area än sin egna.

6. Ekonomi och spelarköp

Varje nybliven klubb får ett startkapital på 10000 eurokrediter(ek). Efter varje omgång får laget 1000 ek, 400 extra för varje vunnen match och 200 för match som slutat lika. En klubb kan ligga upp till 10000 ek back, men en 10%-ränta tas ut på skuldbeloppet varje omgång. Pengarna är främst avsedda för spelarköp.

Varje omgång kommer ett antal spelare att utannonseras. Varje spelare har ett minimipris men sen är det fritt fram. Högstbjudande får spelaren. Då spelare som inte blir sålda hänger antingen kvar till nästa omgång eller försvinner.

Om man vill kan man själv bjuda ut spelare man vill bli av med. Om man vill ha ett minimipris meddelar man detta till moderatören. Om man vill vara garanterad att spelaren säljs kan man sälja honom till en annan liga. Då räknas betalningen för spelaren ut enligt tabellen nedan.

Några saker är viktiga att komma ihåg när man köper och säljer spelare. En klubb får inte sälja mer än åtta spelare per säsong, en spelare blir aktuell för spel först omgången efter att han har blivit införskaffad. Lån mellan klubbar, oavsett om det gäller spelare eller pengar, är absolut förbjudet. Försök att planera långsiktigt när ni gör era inköp. Köp inte för många gamla spelare.

Alder ek/grad

0	1000
1	800
2	600
3	400
4	200
5-	100-(ålder*10)

7. Träning och åldring

Efter varje omgång får man möjligheten att träna spelare. Träningen sker med träningspoäng (TP). Laget får 1 träningspoäng efter varje omgång. Dessutom får man 1 TP för varje vinst och 0,5 TP för varje match som slutar lika.

För 1 TP höjs graden hos FS, MF och AF med ett steg. Vill man höja graden över 10 kostar det dubbelt så mycket. Kostnaden att höja graden för LB och MV är också dubbel, således kostar det fyra gånger så mycket att höja graden över tio för LB och MV. En spelarens grad kan inte höjas mer än ett steg per omgång. Spelarens grad får heller inte höjas mer än tre gånger per säsong.

Mot slutet av varje säsong kommer det gå att köpa specialtränare som på ett eller annat sätt kringgår dessa regler. När det blir aktuellt kommer dessa att beskrivas.

När en spelare åldras minskas skickligheten (graden) enligt tabellen nedan.

Alder	Grader
0	0
1	1
2	2
3	4
4	4
5-8	6
9	slutar

8. Tuff spelstil

Om man vill kan man spela hårdare än normalt för att öka effektiviteten. Det gör man genom att fördela hårdhetspoäng (HP) på de olika areorna. Varje HP höjer areans totala grad med ett. Som vanligt krävs det dubbelt så många HP för att höja graden hos LB och MV.

Hårt och tufft spel medför emellertid vissa risker. För varje HP är det 10 % chans att motståndarlaget får straff och det är 25 % chans att en spelare i den aktuella arean blir varnad (gult kort). Har man riktig otur kan en spelare även bli utvisad (rött kort), chansen är 5 % för varje HP. Om en spelare får två varningar i samma match resulterar även det i en utvisning. (Dessa

effekter är inte kumulativa utan räknas ut enskilt för varje HP). När en spelare har samlat på sig två varningar måste han stå över nästa match. Om man blir utvisad i en match måste man stå över två matcher. Matchavstängningar följer med till nästa säsong, men inte varningar.

9. Hemmaplan

Det är enklare att spela på hemmaplan. För att illustrera det får man 6 hemmamatchpoäng (HMP) att fördela över samtliga areor varje hemmamatch.

10. Lärlingar

När som helst under pågående säsong kan man ta med en eller flera lärlingar i truppen. En lärling har ålder och grad 0. Om lärlingen får spela fyra matcher i en och samma area (eller fem matcher i olika areor) höjs hans grad till 2. Så länge än lärling har grad 0 får han inte tränas.

Fördelarna med en lärling är att han kan tränas obegränsat antal gånger per säsong och han inte åldras när säsongen är över. En lärling som fortfarande har grad 0 när säsongen är över slutar.

11. Spionage

Om man vill få reda på lite om de andra lagen kan man skicka spioner till deras matcher. Det kostar 750 ek om bara ett lag i en match skall undersökas, och 1200 om bägge lagen skall undersökas. Ett spionage ger uppgifter om lagets totala grad i varje area, om laget använder HP och offsidefälla används.

12. Offsidefälla

Om man inte spelar med libero kan man använda sig av offsidefälla. Resultatet blir att antalet chanser från motståndarnas AF halveras, men chanserna från deras MF dubblas.

13. Övriga taktiker

Ett lag som varken använder sig av libero eller offsidefälla kan om man vill använda följande regler:

- Spela med AF area som bara består av en spelare.
- Ha en AF area som bara är en fjärdedel så stor som FS arean.

14. Namnbyte

Det är omöjligt att byta namn på en spelare. Vill man kan är det däremot möjligt att byta

namn på laget eller arenan. Det kostar 2500 att byta namn på laget och absolut ingenting att byta namn på arenan.

15. Målvakts- och liberoräddningar

$(G^{1,75}/(G^{1,75}+29))*100 =$ procentchans att målvakten räddar skottet, där G är målvaktens eller liberons grad.

För att få fram liberons chans att stoppa ett skott, ersätt talet 29 med 32 och dra av 3 procentenheter från chansen.

16. Spelarbegränsningar

En trupp får maximalt bestå av 24 spelare.

17. Skapande av nya lag

När man skapar ett nytt får man 75 TP att dela ut till spelarna, man måste ha minst 11 spelare. Varje spelare ger du ett namn, bestämmer en spelarea och tilldelar grader (en grad kostar en TP, men en grad på MV eller LB kostar 2 TP). Max grad för spelare är tio (under säsongen kan deras grad höjas över tio genom träning). Alla spelare är ålder 1, förutom de eventuella lärlingar som finns med (på lärlingar kan du inte lägga TP).

Givetvis måste laget få ett namn, och om du vill är det fritt fram att skriva bakgrundshistoria och andra fakta om laget, moderatorm sedan kan publicera. Även tränaren och hemmaarenan skall namnges. Slutligen startar ett nytt lag med 10000 ek.

Lycka till !

Kalle Rydå
Astorpåsvägen 9
633 47 E-tuna
016 - 13 35 65



MILOUKULTURENS GRUNDER

Plötsligt ser man dem överallt, de miloukulturella. De hänger i gathörnen, de köper varena semla i butikerna på fettisdagen, de irriterar varena konsumkö genom att glömma pengarna hemma, och naturligtvis fishåller de på alla kafébord i hela stan.

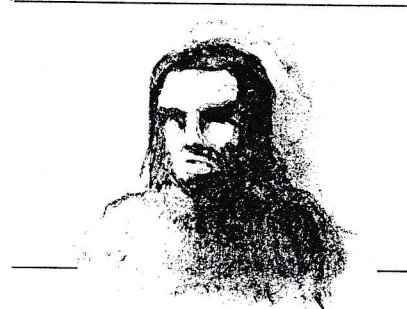
Visst känns det som om det fattas något i tillvaron, när du ser dessa sammansvetsade gäng skämta och skoja, umgås i perfekt harmoni ? Du önskar att du vore en av dem...

...Och här kan du lära dig hur du blir det ! För att vara en sann miloukulturell måste du nämligen känna till de hemliga kodord och interna skämt de alla använder, samt förstås vara insatt i de frågor de diskuterar. Bara för din skull kommer därför här en snabbkurs i miloukulturens grunder, presenterad av en av dess företrädare, självaste Aron Lundh !

Först och främst måste du skaffa samma sociala vanor som dina idoler. Detta sker enklast genom idoga studier av de medier dessa samtidens kulturpåvar nyttjar. Låt oss därför ta en titt på miloufolkets egna mediaval !

I god hundanda kommer här ett femstegs poängfest, där du ska se vilken kategori du passar bäst in i. Testet är alltså uppdelat i fem delmoment, i vilka du ska samla dina poäng, för att sedan läsa av summan i slutet av testet.

Och du, kom ihåg att om du får noll poäng ska du inte deppa ihop - du ska skjuta dig.



ÄR DU MILOUKULTURELL ?

Vilket program följer du på TV ?

The David Letterman Show (5 poäng)
Radioskugga (4 poäng)
Arkiv X (3 poäng)
Fångarna på Fortet (2 poäng)
The Ricki Lake Show (1 poäng)
Baywatch (0 poäng)

Vilken film tyckte du bäst om ?

Reservoir Dogs/De hänsynslösa (5 poäng)
Taxi Driver (4 poäng)
Life of Brian (3 poäng)
Den onde, den gode, den fule (2 poäng)
American Ninja III (1 poäng)
Hajen IV (0 poäng)

Vilken tidning eller tidskrift läser du ?

Milou (10 poäng)
Dagens Nyheter (4 poäng)
Svenska Dagbladet (3 poäng)
Expressen (2 poäng)
Aftonbladet (1 poäng)
Hänt i veckan (0 poäng)

Vilken författare föredrar du ?

sir Arthur Conan Doyle (5 poäng)
J.R.R. Tolkien (4 poäng)
George Orwell (3 poäng)
Franz Kafka (2 poäng)
Jan Guillou (1 poäng)
Robert Jordan (0 poäng)

Vad äter du istället för godis ?

Dammsugare/punschrulle (5 poäng)
Lasagne (4 poäng)
Semlor (3 poäng)
Frukt och nötter (2 poäng)
Hälsokost (1 poäng)
Inget - småätande skadar ju tänderna !! (0 poäng)

POÄNGSUMMERING:

30 p.	Antingen är du min idol, eller så är jag din.
25-29 p.	Jo, nog är du miloukulturell, alltid.
18-24 p.	Byt Franz mot sir Arthur nu på momangen, så fixar du det kanske innan tusenårsskiftet.
10-18 p.	Njae, miloukulturell blir du nog aldrig, men du är en jäkligt bra wannabe.
1-10 p.	Äsch, vem vill vara ball när man kan vara ett socialt UFO?
0 p.	Så, du tittar på Baywatch och Hajen IV, läser Hänt i veckan och Robert Jordan ? Men du har åtminstone ett vackert leende.

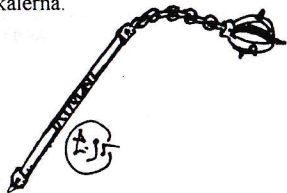
UPPCON

'96

(enligt Karl Rydå, alltså)

För väldigt många månader sen ramlade UppConfoldern ner i min brevlåda. Några timmar efter att jag hade läst igenom broschyren hade jag meddelat resten av föreningen (ca 10 personer) om konventet. De följande dagarna vägdes, i sedvanlig ordning, tillställningens för- och nackdelar mot varandra. Jag och Aron var fast beslutna om att åka till UppCon och sälja Milou. Resten av föreningsmedlemmarna var tveksamma. Priset var, som vanligt, det som gjorde dem avogt inställda, trodde jag. Tänk så fel jag hade. Skälet till att de inte skulle åka var att de skulle på live* istället. Jag förstod ingenting. Visst är live roligt, men konvent är ju inomhus. Bara därar skulle åka på ett live i november. Friska människor utsätter sig inte för kyla och snö frivilligt, när de kan vara inne i värmen istället. Jag använde ovanstående argument för att försöka få de stackars självlplågarna att strunta i livet och åka till UppCon.** Mina förtappade vänner vägrade dock att förstå; de valde livet.***

Aron och jag beslutade oss för att stanna till vid huvudstaden på väg till Uppsala. Vi tänkte strosa omkring några timmar och besöka SF-bokhandeln och andra trevliga små affärer. Även den här gången ledde vår brist på lokalsinne till att vi irrade runt minst en halvtimme i gamla stan innan vi hittade SF-bokhandeln. Inne butiken köpte jag en Pratchettroman och träffade en klas-skompis (världen är liten). Klockan tre satte vi oss på ett sjaskigt pendeltåg till Uppsala; vi ville komma fram i god tid. Inte för att vi trodde att konventet skulle starta på angiven tid, utan för att vi i lugn och ro skulle kunna göra oss någorlunda hemmastadda i konventslokalerna.



Efter det sedvanliga trasset vid receptionen (vi planerade att komma in gratis i egen-skap av spelledare) var vi färdiga att "göra" UppCon '96 vid sexsnåret. När vi sedan, sent om sider, hade installerat oss fann vi att det första spelpasset redan hade börjat. Utan att misströsta började vi istället göra ordning ett provisoriskt litet stånd där vi kunde sitta och sälja Milou. Ståndets strategiska position bredvid receptionen och våra små reklamappar ledde så småningom till tjugotalet sålda ex av fansinet. Förutom att sälja Milou tillbringade Aron och jag tiden med att träffa en hel hoper gamla konventsbekantskaper. Fram på småtim-marna kröp vi i sängs; eller - nåja - vi lade oss tillrätta i våra sovsäckar på det ganska hårda golvet.

Vi vaknade tidigt nästa morgon och kände oss precis så ofräscha och trötta som man alltid gör efter en natt på ett hårt och kallt klassrumsgolv. Efter att ha ätit en spartansk lunch inköpt i närmsta livsmedelsbutik, var vi redo att spela Diplomacy. Det var relativt många som tänkte samma sak. Jag tror att arrangören, Karl Stengård, lyckades samla ihop 3-4 bord. På mitt bord spelade den nyblivne VM-tvåan, Leif Bergman. Jag drog Italien och Leif drog Tyskland. Detta var första gången jag spelade med Leif, tyvärr fick han inte tillfälle att visa sin skicklighet. Partiet kännetecknades av ett rent groteskt kompispaktande. De fyra kantsmakerna struntade i diplomatin och mosade helt sonika Österrike-Ungern, Italien och Tyskland. Vid partiets slut var Tyskland eliminerat, jag hade två center och jag tror att även Ö-U var bortsvept. Mycket förgrymmad gick jag med Aron och dränkte mina sorger i några hamburgare.

På eftermiddagen skulle Aron spela och spelade medan jag skulle sälja Milou. Då jag inte räknade med någon våldsam kom-

28

mers tänkte jag göra lite försenat skolarbe-te. Under de närmsta timmarna sålde jag några tidningar, pratade med förbipasse-rande och sjönk djupare och djupare ned i den bok jag ålagts att läsa och recensera. Skolarbetet hade dock en mycket tröttnande effekt, så för att inte somna började jag läsa min, i huvudstaden, inköpta Pratchettroman, Interesting Times. Den var mycket rolig, faktiskt en av de bättre i skivvärlds-serien. Rincewind, Twoflower, Cohen och många andra gamla favoriter härjade så det stod härliga till. Jag vill rekommendera alla, och Pratchettälskare i synnerhet, att läsa den. Lagom till att jag hade läst ut boken kom Aron tillbaka. Han hade spelat Werewolf och var måttligt imponerad av det. Precis som i alla andra "storytelling games" var det påfallande mycket regler i sagobe-rättarspelet Werewolf. Eftersom jag och Aron föredrar rollspelade framför tärningsrullande kommer vi att försöka hålla oss borta från dylika spel i fortsättningen.

Ganska snart avslutade vi försäljningen för dagen (natten) och gick och lade oss. Eftersom vi bägge hade spelat så kasst i våra dippartier att finaldeltagande verkade vara en omöjlighet, tänkte vi sova långt in på söndagsförmiddagen. För omväxlings skull ville vi vara någorlunda pigga och utvilade när vi kom hem. Våra drömska förhoppningar krossades dock brutalt när Björn von Knorring väckte oss klockan åtta nästa morgon. Det var brist på spelare till finalen och han undrade om vi ville spela. Aron orkade inte, men jag ansåg att detta var ett perfekt tillfälle att revanschera mina tidigare något bleka dipinsatser.

När jag fick klart för mig vilka jag skulle spela mot blev jag dock genast sämre till mods. Jag drog A/U, Leif Bergman blev R, någon okänding T, Hans-Erik Grönlund I, Björn von Knorring G, Christian Dreyer F och Karl Stengård E. Det kunde knappast bli värre. Partiet började med att jag och Leif Bergman, med lite hjälp av Italien, sakta men säkert malde ner Turkiet. I norr åt England och Frankrike upp Tyskland. När Turkiet var oskadliggjort gjorde jag en

halvlyckad stabb mot Ryssland. Jag växte några center och trodde att jag kanske trots allt skulle kunna vinna partiet. Italien at-tackerade emellertid Trieste och Tyrolen, och offensiven kom av sig. Resten av partiet stod jag och Leif Bergman och slog på varandra utan alltför stort resultat. Tyskland togs över av Henrik Andersson och reste sig ur spillrorna. Till slut stod Karl Stengård som segrare med beskedlig nio-center. Själv kom jag trea eller fyra med sju center. På det hela taget var det ett mycket jämt och roligt parti. Vad jag också lärde mig är att det går att slå även de stora nam-nen.

När dippen var avslutad begav vi oss hem-åt. Resan avlöpte utan större problem tills vi kom till Enköping där det var meningen att vi skulle byta buss. Glada i hågen hop-pade vi av vid stationen bara för att mötas av beskedet att vi skulle gått av vid buss-stationen. På grund av att vi gick av där vi gick av missade vi bussen. Nästa gick om cirkus två timmar. Till råga på allt gick den via Stockholm. Om vi tog den skulle vi inte komma förrän vi tolvsnåret, dessutom skulle det bli ganska dyrt. Efter en stunds frenetiskt telefonerande lyckades jag få tag på min mor som kom och hämtade oss. Halv elva kom jag slutligen hem, trött, ofräsch, arg på SJ och redo att möta den nära förestående vardagen.

- Kalle

*) Karl menar egentligen 'lajv', han har bara problem med språket.

**) Låter som en väldigt stor uppoffring, det där...

***) Tack och lov...

- Aron



29

C₂H₅OH

Det här spelet är ett våldsamt actionspel baserat på spelet Combat Cars.

I en bister framtidsvärld, parallell till vår egen, tog det kalla kriget aldrig slut. Spänningen mellan stormakterna trappades upp och utlöste Det Stora Kriget eller i vanligt tal Kriget. Koalitionen Skandinavien passade på att välja sida först när vinnaren var säker. Men det underlägsna Folkrepubliken hade en oväntad allierad- Sydasiatiska Korporationen.

De små spillrorna som blev kvar av mänskligheten lever nu i anarki eller i små grupper med ett visst, ofta enväldigt, styre. De som ännu lever ensamma kämpar för sina liv i kampen om förnödenheter, reservdelar eller kanske bara tak över huvudet. Under Kriget var det nästan bara Mellanöstern som hade tillgång till olja och därmed bensin, det som nationerna hade lagrat var tvunget att användas till flygvapnet. Därför byggdes de vanliga motorerna om i motorfordonen, och ersattes med ångmotorer eller etanolversionen. Etanolen blev mycket populär pga att bränslet var enkel att framställa men många privatpersoner föredrog den kol- eller veddrivna förbränningsmotorn.

Du spelar en Bilist, som fortfarande lever ensam med bara din bil och dina vapen mellan dig och döden. I ruinerna av en stad som evakuerats för 20 år sedan pga strålningsrisken har det upptäckts en gammal relik: Bensinstationen "Jet". Hur många kubikmeter etanol som finns lagrat där är osäkert, men tillräckligt för att det ska vara värt att riskera livet för. Så dra på dig pilotglasögonen och ge dig in bland bränsleångorna!

REGLER!

Innan spelet börjar tilldelas du en bil som du ska utrusta. Det står på formuläret vad varje detalj i bilen är för något. En typ kallas **Vapenmoduler**. De ska fyllas med vapen som du själv väljer. **Utrustningen** kan du inte påverka men varje detalj har sitt användningsområde. Den sista typen är **Pansaret** och det är de tomma rutorna. Varje ruta pansar tål en skada. När pansaret är förbrukat (förstört) kommer det att markeras på ditt formulär. Bilen är indelad i tre sektioner: fram-, mitten- och baksektionen. När pansaret är förstört i en sektion kan utrustningen börja skadas.

Pansaret är indelat i moduler. Hela modulen måste förstöras innan utrustningen är i fara.

Däcken är förstärkta och tål en del stryk, men inte mycket. Skydda dem! När ett däck förstörs sänks din maxhastighet med 2. Detta gäller till slut även backen. Däck kan bara skadas vid sladd eller av spikar och minor.

Om **Motorn** skadas sänks din maxhastighet med ett steg för varje skada. Som med däcken kommer även backen att drabbas. Skadorna på däcken och motorn läggs inte ihop utan man tar den minskningen som är störst.

Bränsletanken är också väldigt viktig. Om den träffas kan den även fatta eld. Om bränsletanken är täckt med skador betyder det att det inte finns något bränsle kvar och då kommer din bil att stanna. Om bränslet tar slut, eller om motorn förstörs kommer hastigheten minskas med ett varje omgång, tills du når noll och stannar (för gott).

Du är **Föraren**. Du är mycket sårbar. Om du får sammanlagt tre skador dör du.

Följande detaljer är Utrustning och vad din bil innehåller står på formuläret:

Utrustning fungerar tills den är täckt av skador.

Eldledningsdator ger dig ökad träffsäkerhet. Den gör även att du får avfyras tre avståndsvapen varje omgång.

(10)

Eldsläckare gör att ditt bränsle inte kan ta eld.

Extrabromsar gör att du kan bromsa en hastighetsenhet mer per omgång.

Servostyrningen förbättrar din kontroll över bilen. Säker Hastighet ökas med ett steg.

Turboaggregat förbättrar accelerationsförmågan med ett steg.

VAPEN!

Det finns två typer av vapen: avståndsvapen och passiva vapen. Vapen modulerna kan bara innehålla en sorts vapen. Om modulen ska innehålla Avståndsvapen kan det bara vara ett vapenslag men om den ska innehålla Passiva vapen kan innehållet blandas (men bara Passiva vapen). **Torn** är en utrustningsdetalj som endast kan innehålla kulspruta.

Avståndsvapen:

Raketer är det kraftigaste vapnet. Varje raket tar upp fyra rutor (alltså kan varje vapenmodul endast innehålla 2 raketer). Raketer kan inte avfyras från sidan.

Granater är ett medelkraftigt vapen. Varje granat tar upp två rutor (därför kan varje vapenmodul endast innehålla 4 granater). Granater kan inte heller avfyras från sidan.

Kulspruta kan monteras i alla vapenmoduler. Det är ett svagare vapen men varje salva tar endast upp en ruta i vapenmodulen.

Eldkastare kan även den monteras i alla vapen moduler. Den träffar automatiskt men har en kort räckvidd och ger halv skada på pansar och eldsläckare men dubbel på utrustningsdetaljer inne i bilen. Varje salva tar upp fyra rutor i vapenmodulen.

Passiva vapen:

Passiva vapen kan inte avfyras framåt. Varje passivt vapen tar upp två rutor i vapenmodulen och passiva vapen kan blandas. Passiva vapen (men inte minor) ligger kvar hela spelet och drabbar alla som kör över dem (även dig själv). Minor fungerar bara en gång och måste köras över för att aktiveras.

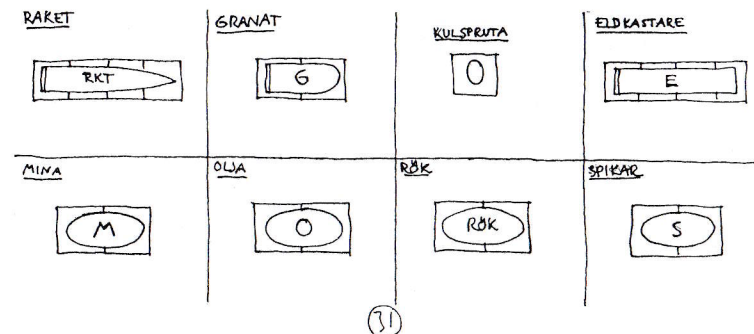
Minor ger skada på däck och kan även skada en detalj inne i bilen (eftersom pansaret under bilen inte är särskilt starkt).

Olja är lätt att sladda på och är därmed ett subilt vapen som kan få förare att sladda in i tex byggnader eller andra bilar.

Rök försämrar träffchansen för de som försöker skjuta igenom den. Dessutom finns det risk för att sladda om man kör igenom den. Rök ligger inte kvar hela spelet. Efter ett tag försvinner den och vinden kan även få den att flytta på sig.

Spikar förstör däck och det finns chans att man sladdar på dem.

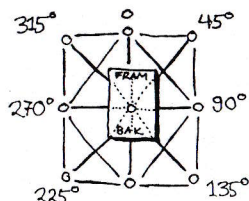
Om en vapenmodul skadas kan även vapnen träffas. När ett vapen skadas förstörs det. Tomma rutor i vapenmodulen drabbas i första hand men sen skadas även vapnen i den. Om ett explosivt vapen (raket, granat eller mina) skadas finns det risk att det exploderar. Om detta sker drabbas först vapenmodulen vapnet var i och när hela modulen är förstörd sprids skadan inom sektionen.



FÖRFLYTTNING!

Spelplanen är indelat i punkter. Det värde du har i Hastighet visat hur många punkter du kan flytta varje omgång. Hastigheten kan ändras. Du kan skjuta ett avståndsvapen två gånger när som helst under förflyttningen (tre med eldledningsdator) och lägga ut passiva vapen (du kan göra båda). När du lägger ut ett passivt vapen hamnar det på rutan bredvid din bil, på den sida vapenmodulen sitter.

Viktigt: din förflyttning måste börjas med ett steg rakt fram. Därefter kan du svänga när du vill.



OBS!
Fastän svängen 45 grader åt vänster heter 315 betyder det inte att du svänger runt nästan ett helt varv. Det är bara göra det hela enklare.

Bilden visar vad de olika svängarna kallas. En sväng betyder att du kör till punkten som linjen leder till.

Så här skriver du förflyttning: Ett exempel. Skrot-Owe har Hastighet 5. Han vill höja farten med ett steg. Dessutom vill han skjuta två gånger och lägga ut en mina. Eftersom han inte har servostyrning är det risk för sladd om han gör en 90, 135, 225 eller 270 graders sväng. Därför vill han bara göra små svängar.

Han skriver så här:

Acc. 1 (höjer Hastigheten ett steg. Annars skriver du **Broms** och hur många steg du vill sänka farten)

1-0 (första steget måste vara rakt fram)

2-45 (i det andra steget svänger han 45 grader åt höger)

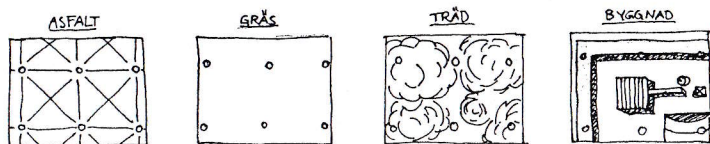
3-0 x-3, B (när han kört fram ytterligare en punkt, skjuter han (x:et). Han siktar på bil nr 3 och skjuter med ett vapen ur vapenmodul B. Om det bara finns en sorts vapen i vapenmodulen behöver du inte skriva vad det är du skjuter.)

4-315 x - C (mina) (När Owe svängt 45 grader åt vänster vill han skjuta igen. I vapenmodul C har han passiva vapen och därför kan han inte sikta på någon. Eftersom han har blandat olika passiva vapen i vapenmodulen måste han skriva vad han lägger ut.)

5-0 (Bilen fortsätter i samma riktning som Owe svängde till i punkt 4)

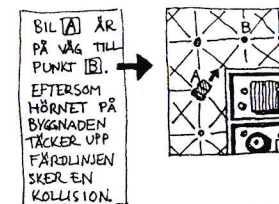
6-315 x - B (När Owe har svängt vill han skjuta, men just nu finns ingen här. Owe hoppas att bil nr 4 flyttar hit och om han gör det kan han bli träffad. Om du inte skriver vem du siktar på kommer vapnet träffa närmsta mål inom skottfältet.

Terräng



Det vanliga underlaget är **asfalt**. På asfalt gäller alla regler som vanligt.

På **gräs** blir det lättare att sladda. Se **Säker Hastighet**. Det blir också svårare att accelerera och bromsa. **Träd** går inte att köra genom. Det går att skjuta genom träd med kulspruta och eldkastare, men det blir svårare att träffa (inte för eldkastare). Träd stoppar andra vapen. Om träd blir träffade av något vapen (ej kulspruta) förstörs de. De förvandlas då till gräs och rök. **Byggnader** går inte att förstöra och de är ohälsosamma att krocka med.



Backning

För att kunna backa måste du först sänka farten till noll. Sedan kan du accelerera bakåt (dvs hastigheterna som börjar på B på hastighetsmätaren)

Ett exempel: Owe har extrabromsar och hastigheten 3. Han vill backa med högsta möjliga hastighet. Han kör på asfalt så maxbromsning är 4 och maxacceleration är 2. Bromsningen tar 3 steg från både bromsningen och accelerationen. Det blir alltså inga poäng kvar på accelerationen så Owe kan inte backa den här gången.

Om Owe hastighet hade varit 1 skulle inbromsningen tagit ett steg och han skulle kunna höja farten på backen med 1.

Exempel 2: Owe har turboaggregat och hastigheten B1 han vill köra framåt med högsta möjliga hastighet. Eftersom han kör på asfalt blir maxbroms. 3 och maxacc. 3. Owe hastighet kommer bli 2.

U-sväng

Om du sänker hastigheten till noll kan du välja att göra en u-sväng. Då vänder du alltså håll på bilen. Detta går bara att göra om du sänker hastigheten till noll eller redan står stilla. Är bränslet slut eller om motorn är trasig, kan du inte göra u-sväng.

Skrivs så här: t ex. Broms 2, U-sväng

Sladd

Vid följande situationer kan du sladda:

Om du svänger med för hög hastighet,

Om du kör på ett passivt vapen som kan orsaka sladd,

Om du dör när bilen fortfarande är i rörelse.

Om du sladdar förlorar du kontrollen över bilen och fortsätter framåt i ett antal rutor. Detta är inte så bra om tex du har en byggnad framför dig. Sladd kan även ge skador på däck.

Kollision

Om du hamnar på samma ruta som en annan bil eller otrevlig terräng krockar du. Krocken blir kraftigare ju högre hastighet du har.

Om två bilar kör mot varandra och krockar blir skadan allra störst. Bilarna får samma skada och hastigheten sänks till noll.

Om bil 1 krockar med bil 2 från sidan, eller om bil 2 står stilla, får bil 1 halva bil 2's skada. Bil 1's hastighet sänks till 0 men bil 2 fortsätter sin ev. förflyttning. Bil 2 kan få sladd.

Om bil 1 krockar med träd eller en byggnad får bil 1 full skada samt hastigheten 0. Trädet eller byggnaden påverkas inte.

Om bil 1 krockar med bil 2 som kör från bil 1, får bägge bilarna halv skada. Bil 1 får sin hastighet sänkt till 0 och bil 2 får samma hastighet som differensen mellan bilarna (om bil 1 hade högre hastighet än bil 2 innan kollisionen).

Detta gäller i alla situationer: Bil 1 kan inte flytta mer den här omgången och vid frontalkrock också bil 2 Annars blir bil 2 omtöcknad och kan inte avfira några vapen den här omgången men flytta som vanligt (om bil 2 inte sladdar förstås).

Eldgivning

Du kan skjuta två eller tre avståndsvapen varje omgång samt lägga ut ett passiv vapen för varje vapenmodul som innehåller sådana.

Viktigt: Om din hastighet är 3 eller över kan du bara avfira ett avståndsvapen per punkt du förflyttat dig. Observera att du ändå kan avfira ett avståndsvapen och hur många passiva du vill, samtidigt.

Om din hastighet är under 3 kan du avfira flera avståndsvapen och passiva vapen på samma punkt.

Avståndsvapen har ett skottfält på 45 grader åt varje håll.

Torn har ett skottfält på 360 grader.

Tänk på att även hörnen på träd och byggnader kan täcka upp skottlinjen.

KATAPULTSTOL!

Om en krock eller ett vapen gör så pass mycket skada att din utrustning i bilens mittensektion kan skadas allvarligt kan din automatiska katapultstol aktiveras. De katapultstolar som finns nu för tiden är ofta bortmonterade från gamla stridsflygplan och fungerar inte särskilt bra. Om du har tur fungerar den när du behöver den.

FOTGÄNGARE!

Om din bil gått sönder kan du behöva lämna den. Om du tänker göra det skriver du det först i draget. Din bil måste ha hastighet noll då. Då du lämnar bilen har du hastigheten 1.

Följande regler gäller för fotgängare:

- De kan accelerera, bromsa och svänga utan begränsningar.

- Två fotgängare kan inte finnas på samma punkt men ett fordon och en fotgängare kan göra det. Om fordonet var i rörelse dör fotgängaren och inget händer med bilen.

- Fotgängarens maxhastighet är 2. De flyttar normalt på gräs och asfalt. De kan gå i träd och byggnader men där räknas varje ruta som två punkter.

- Fotgängare påverkas inte av passiva vapen.

- Deras skottfält är 360 grader.

- Eftersom de är så små blir de svårare att träffa. Om de befinner sig bland träd skadas båda träden och fotgängaren om någon skjuter på den rutan. Kulsprutor skadar inte träden men ev fotgängare skadas. Om en fotgängare befinner sig i en byggnad kan han inte skjuta men inte heller beskjutas.

- En fotgängare kan hoppa in i en ny bil om den står stilla samt om dess förare är borta eller död. Det tar en omgång att gå in i en tom bil och två för att gå in i en med en död förare.

Medan man gör detta kan man inte göra något.

Beväpning

Draget du lämnar din bil ska du välja beväpning till din fotgängare. Det finns två typers vapen för dem - tunga och lätta. Du kan välja två tunga, ett tungt och två lätta, eller fyra lätta vapen. Du kan inte använda en fotgängares beväpning när du befinner dig i en bil men däremot kan du skjuta ut från skog och byggnader.

Tunga:

Raketgevär fungerar som en granat till bilen. Den fungerar bara en gång.

Automatkarbin fungerar som en kulspruta men har bara tre salvor i magasinet

Lätta:

Pistol ger ytterst lite i skada men innehåller tre skott.

Handgranat är ett engångsvapen men skadan är medelmåttig.

TABELLER!

Maximal räckvidd (punkter) +1 med Eldledningsdator	
Kulspruta	8
Granat	10
Raket	14
Eldkastare	Alltid 3
Automatkarbin	7
Handgranat	5
Pansarskott	7
Pistol	5

	Acceleration och inbromsning			
	Normal		Special	
	Asfalt	Gräs	Asfalt	Gräs
Max acc:	2	1	3	2
Max brooms:	3	2	4	3

Med special menas servostyrning resp. turboaggregat

Säker hastighet:	
45/ 315 graders sväng på asfalt	8 (9 med servo)
45/ 315 graders sväng på gräs	4 (6 med servo)
90/ 270 graders sväng på asfalt	4 (6 med servo)
90/ 270 graders sväng på gräs	2 (3 med servo)
135/ 225 graders sväng på asfalt	2 (3 med servo)
135/225 graders sväng på gräs	1 (2 med servo)

ANMÄLNINGAR!

- Så här gör du:
- 1: Skriv ditt namn, adress, telefon + annat som kan vara bra att veta.
 - 2: Hitta på ett namn till din Förare och om du vill kan du även döpa din bil.
 - 3: Skicka in anmälan. Detta är ett bra tillfälle att skriva regelfrågor till mig. Vänta på nästa nummer av Milou.
 - 4: Till nästa nummer får du din placering på spelplanen och din aldeles egna Bil och lite mer.
 - 5: Nu ska du fylla i dina vapenmoduler
 - 6: Vilken hastighet vill du börja med? En rekommenderat hastighet är 4.
 - 7: Fyll i ditt första drag.

Följande drag:

- 1: Hastighetsändring
- 2: Förflyttningen
- 3: Press. Alla bilar är utrustade med komradio!

DÖDSFALL OCH NYANMÄLNINGAR

Om (eller snarare när) du dör kommer du att hoppa in igen i nästa drag. Du har nu förlorat chansen att vinna och fungerar bara som "Clean-Up Car" dvs du ska döda alla andra. När det bara finns en spelare kvar som aldrig dött avslutas spelet med denne som vinnare (there can be only one). Inhopparna kommer att ha bilar i sämre skick med mindre vapen från början. Efter fjärde omgången gäller detta även nyanmälningar. Men tro nu inte att det blir tråkigare för det!

PÅ ÅTERSEENDE!

Moderator: Daniel Sundin
Skensta Västergård
633 48 Eskilstuna
Tel: 016-513302



36

FÖRSTAGÅNGSSPEL KONVENTS BESÖKAREN

- FEIZALLAH'S STORY -

Jag har varit på konvent en gång i mitt liv. Det var i maj 1996 som mina vänner övertalade mig att följa med dem till rollspelskonventet "LinCon" i Nyköping (Borde nog vara 'Linköping', reds. anm.)

Innan var jag ingen större fanatiker av rollspel, jag spelade då och då. Faktum är att jag inte äger något sådant (än mindre de nödvändiga tärningarna). Nåväl, relativt oerfaren var jag då jag följde mina betydligt mer ärrade kamrater som hunnit avverka tre till fyra konvent och dessutom spelat spelen sedan många år tillbaka. De hade berättat en massa intressanta saker om hur de "riktiga rollspelarna" uppförde sig och att man bara hade chans att träffa dem några gånger om året på särskilda tillställningar; konvent.

Detta lät onekligen mycket lockande och jag började undersöka möjligheterna för ett eventuellt besök.

Eftersom man kunde komma in gratis om man spelade minst tre pass, anmälde jag mig raskt till ett tre-tal olika spel.

När fredagen "D" kom, var tågbiljetterna fixade och hela gänget från rollspelsföreningen "BETONG", klev på tåget (ex-två- streck-två). Jag utsågs till att ta hand om gruppbiljetterna och fick därmed bära allt ansvar. men jag lät mig inte tyngas av min uppgift, tvärtom, istället slappade jag och lät SJ:s moderna tåg föra mig mot Linköping och LinCon.

Väl framme, kånkade vi våran packning de två kilometer som återstod till skolan, där konventet skulle hållas. Det var inte svårt att hitta; det var bara att följa rännilen av andra sovsäcksutrustade konventsdeltagare som skulle samma väg.

Skolan var överraskande stor och fräsch. Efter ett par timmars kaos i inskrivningskön ("Fullt normalt"... "Hör till", sade mina vänner gång på gång samtidigt som de febrilt letade efter någon i grön overall), kunde vi installera oss i den verkligt enorma skolan.

Det första jag spelade på konventet var ett Drakar och Demoner äventyr. Vi hade otroligt kul med de starkt klichéartade rollpersonerna och jag chockade (enligt mina vänners utsago) spelledaren med min brutalt konsekvensa spelteknik (för den nyfikne kan jag tillägga att jag spelade den fascistoide konstapeln *von Farsén*)

Sedan var det slut med spelande för min del. Resten av konventet tillbringade jag spelledandes. Första nattpasset var ägnat åt Pendragon, där jag spelledde en grupp oerhört roliga stockholmare. Det hela var mycket underhållande och jag stupade ned i min sovsäck vid halv-fyra-tiden.

Jag spelledde också det sedermera riks-kända "X2000" och Mutant 2. Det sistnämnda äventyret var bra och framkallade många skratt.

När mina tre spelpass var avverkade, fick jag tråkigt och anmälde mig som vikarierande spelledare hos spelledare-kontakten *Henrik Schyffert* (jag har

37

glömt hans riktiga namn, men han var förbannat lik den kände Hassan-profilen. Samma frisyr, samma ansikte, samma svarta kläder). Henrik Schyffert blev en nära vän, någon som alltid hade ett pass ledigt att spela och alltid blev tacksam för min assistans.

Det fanns också annat på konventet, filmvisning med en massa bra kalkonfilmer, skumma häxor, svartklädda vampyrlajvare, magic- spelare (jag återkommer till sådana senare), 40K spelare... Men det saknades KVINNOR (tjejer, brudar eller vad ni nu vill kalla dem). En allvarlig brist. Bland ca 700 konventsdelatagare fanns bara en handfull kvinnor, och majoriteten av dem var de tre som jobbade i kafeterian. Men kanske var det inte så allvarligt trots allt. Magicspelarna verkade inte ens vara intresserade av det motsatt könet och hur "de riktiga rollspelarna" uppfattade saken vet jag inte men jag var nog inte ensam om att tycka att kafeteriaflickorna blev vackrare dag för dag.

Härpå följer mina intryck av de två mest framträdande profilerna jag uppfattade på konventet:

Den riktige rollspelaren
Faktiskt såg jag inte så många riktiga rollspelare. De flesta var en hybrid mellan rollspelare och kortspelare. De jag träffade var trevliga och i de flesta fall duktiga. Som spelare, behövde man oftast inte mer än sätta igång spelet och låta spelarna sköta resten. Det fungerade bra. De flesta rollspelarna är smarta och skärpta. Men det säger nog sig självt. det är inga dumhuvuden som söker sig till en sådan intellektuell och mentalt utvecklande sysselsättning.

Kortspelaren
Den obehagligaste profilen. Kortspelaren är otvättat och springer omkring med rufsigt hår och grus i ögonen från senaste rafflande nattpartiet Magic. De höll till här och där i klungor, lutande över korthögar, skrikandes. De var acceptabla så länge de höll sig i sina av fotsvett och otvättade kroppar stinkande domäner. Men så fort de kom dragandes med sina korthögar,vek seriösare spelare undan.

Sammanfattningsvis var det trevligt och utvecklande att delta i ett konvent med sådan klass, och intellektuella människor.

Jag återkommer,

eder hjärnskrynklande: Feizallah Rashid
Freud. kand



Diplomacy

-FÖRSTA STABBEN-

FOLK HAR SAGT: GÖR ETT DIPFRITT FANSIN !
MILOU SÄGER: GÖR ETT SPELARFRITT DIP !

Här ligger ju allt och väntar på er, tråkmånsar! Visst, någon glädjeförstörare efterlyste kanske ett fansin utan diplomacy, men ni vet väl att solidariteten dog med Polen ? Ni behöver inte göra som han vill bara för att vara snälla! Ni ska inte vara snälla ! Ni ska stabba, ljuga och bespotta de som trodde ni var deras vänner !

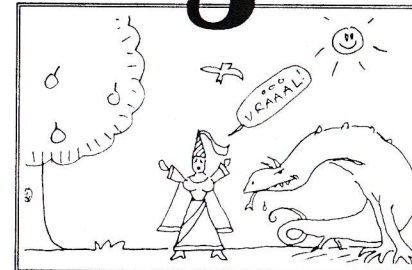
Allvarligt talat så skiter vi nog i diplomacyn, om ingen vill spela. Det gör i och för sig inte så mycket, det kan ju vara trevligt med ett diplomacy-'befriat' fansin också, även om vi aldrig förstätt varför.

Det finns fyra alternativa förklaringar till vår uppenbara brist på spelare:

- Ingen förstod att det skulle spelas dip i Milou överhuvudtaget.
Tja, nu kan de faktiskt inte missa det längre.
- Ingen ville egentligen spela.
Kan jag inte tänka mig.
- Det var fler än en som ville befria fansinet från diplomacyns tunga ok.
Kanske det, kanske.
- Vi har inga läsare.
argh...

Tja, Milou får väl ta på sig rollen som Sveriges enda diplösa fansin, trots att det förmodligen är det enda som inte försökt. Kanske man skulle starta upp ett parti postschack ? Någon intellektuell sysselsättning måste ju finnas med på ena eller andra sättet, tycker man. Vi får väl göra en utvecklingsplansch av månadens våldsbild, om det är det enda som kan ge oss ett jämt sidantal. Där ser man ! Utan lite diplomacy att gnaga av sig på hänfaller man åt de besynnerligaste absurditeter. Men, skyll inte på oss, det är ni som driver oss till detta... jädrans stabbister !

FINN 5 FEL !!



Titta noga på den här bilden. Alldeles härunder finns nämligen en likadan, men på den har det smugit sig in fem små olikheter! Rädda den fagra prinsessan genom att hitta och kryssa för alla fem, och skicka in ditt svar, antingen med en bra beskrivning, eller din bild med kryssen på. Om du inte vill klippa i tidningen går det bra att göra en kopia. Skriv sedan ett litet klämkäckt rim om varför Milou är din favoritpostspels-tidning. Rimmet får högst vara på tretton ord. Om du vinner får du ditt namn publicerat i tidningen, tillsammans med ditt rim ! Låter inte det rusligt spännande, så säg !

Här kommer bilden, och kom ihåg: du letar efter fem fel !



Har du hittat dem ? Bra ! Skicka då in ditt svar till:

Milou c/o	eller:	Milou c/o
Karl Rydå		Aron Lundh
Åstorpsv. 9		Trumpetv. 134
633 47 E-tuna		633 47 E-tuna

Vinnaren utses av en jury bestående av Milous redaktion och deras mödrar. Juryns beslut kan inte överklagas. möjligen överslätas.