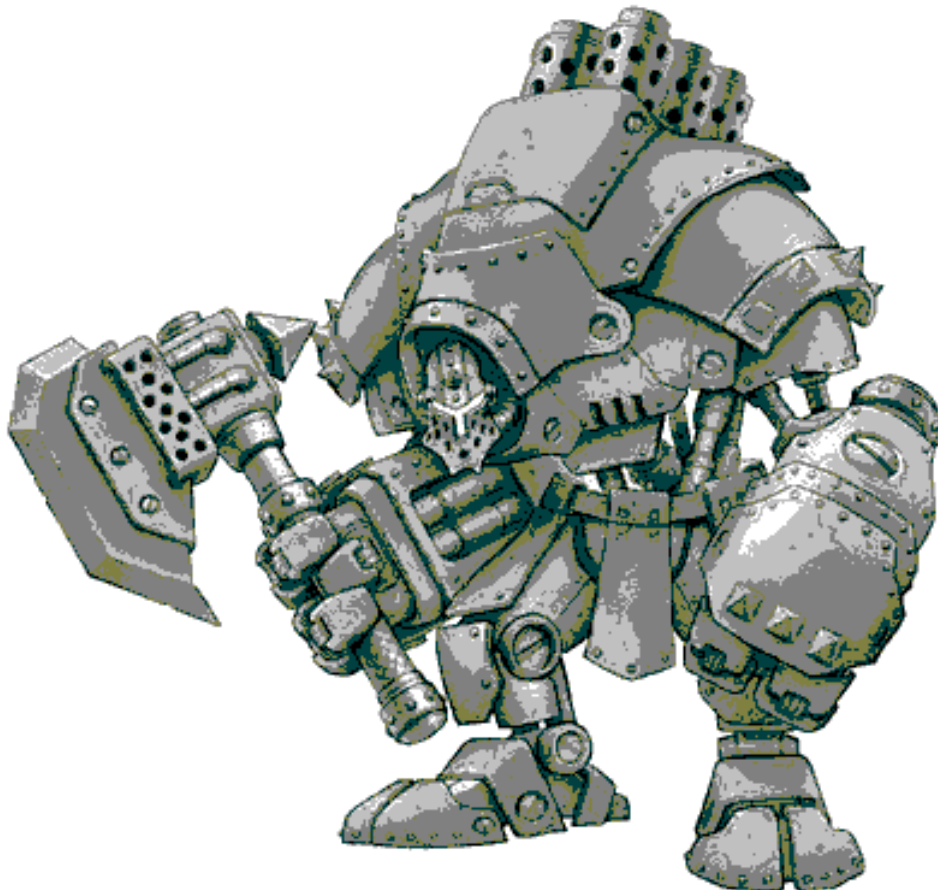


# ChopCon 2004

Rolle-, og figurspils konvention



Artwork is copyright and trademark, Privateer Press, 2004. Used with permission.

## KILLERROBOTS

Ejegodskolen, Fjordvej 46, Nykøbing F.  
2-4 april 2004

# ChopCon 2004

## ChopCon 2004 kontaktpersoner:

Henrik Olsen	Tlf.: 54 82 67 66	e-mail: <a href="mailto:togarini@hotmail.com">togarini@hotmail.com</a>
Graham Stenning	Tlf.: 54 43 60 20	e-mail: <a href="mailto:gstenning@yahoo.com">gstenning@yahoo.com</a>
Morten V. Fisker	Tlf.: 0046 415 42057	e-mail: <a href="mailto:mf@dsb.dk">mf@dsb.dk</a>

## ChopCon 2004 forum

Tjek vores forum på hjemmesiden [www.dreamlands.dk/forum](http://www.dreamlands.dk/forum) for daglige opdateringer, oplysninger om ændringer, spørgsmål & svar, samkørsel m.v.

## Layout

Morten V. Fisker

## Illustrationer

Privateer Press, Adam Fridal, Peyo, m.fl.

## Hvad er ChopCon ?

**ChopCon** er et arrangement for alle der spiller enten rollespil eller bræt-, og figurspil og som gerne vil deltage i en weekend fyldt med udfordringer som f.eks. at spille sammen med andre mennesker man ikke kendte i forvejen, men som har samme interesse. ChopCon er en fast årlig begivenhed der bliver arrangeret af såvel folkene bag den lokale rollespilsklub, Dreamlands, og dels andre seriøse entusiaster, der også ser ChopCon som en mulighed for at holde endog meget gamle venskaber ved lige. Flere af disse har været med i næsten alle år og er dermed garvede rollespillere, der måske endda kommer langvejsfra for at spille rollespil på con'en.

## Killerrobots

Årets tema er "Killerrobots". Inspirationen skal nok findes i Orson Wells' "Klodernes Kamp", om en frygtelig invasionsstyrke, der kommer fra det ydre rum med det ene formål, at slå menneskeheden ned for enhver pris og overtage Jorden og dens ressourcer. Tilbage er blot at håbe på, at det ikke går helt så galt endda og ønske alle en god con, med mange gode timers underholdning for velforberejede forfattere og engagerede spillere...



# ChopCon 2004

## Snøfte & Årets ChopCon T-shirt

Det er fast tradition på ChopCon, at der kreeres en ChopCon T-shirt, som er inkluderet i tilmeldingsprisen. Motivet er altid vores maskot, dragen "Snøfte", der huserer i et miljø, der minder om årets tema. Snøfte blev oprindeligt skabt i et spisefrikvarter på Handelsskolen i Nyk. F., hvor ChopCon's *fædre* gik. Den oprindelige tegner, Morten A. Simonsen, er ikke længere manden bag Snøfte. Den ære er sidenhen (og i nu rigtig mange år) tilfaldet vores meget ivrige og dygtige tegner, Adam Fridal, som også i år har lovet at komme med et t-shirt motiv. Denne gang måske med Snøfte som **Killerrobot**...?

## The Horny Dog

Vores kiosk vil, som sædvanlig, diske op med et stort udvalg af slik, chips, sandwiches, toast, sodavand, kaffe, te m.m.

*Bemærk*, at du kan købe en såkaldt "Jeg-må-drikke-alt-det-kaffe-og-te-jeg-har-lyst-til-i-hele-weekenden" billet for 20 kr. **MEN**: Hvis du er enten scenarieforfatter eller udklædt i et mystisk kostume så får du automatisk en "Jeg-må-drikke-alt-det-kaffe-og-te-jeg-har-lyst-til-i-hele-weekenden" billet for dit gode initiativ !!

## Uden MAD dur rollespillere ikke

Den varme mad, der sædvanen tro koster 50 kr. pr. dag og *skal* betales i forskud sammen med tilmeldingen, består i år af følgende retter:

- Fredag aften: Skinkeschnitzel med pommes frites og bearnaisesauce
- Lørdag aften: Græsk bøf med pommes frites og grøntsagssauce

Morgenmad lørdag og søndag bliver også arrangeret efter de snart hedengamle traditioner, nemlig følgende: Det koster 20 kr. at deltage i morgenmaden, og der betales på con'en. For denne *surt* tjente 20er får man retten til ubegrænset at mæske sig i:

- Juice, kaffe, te, franskbrød, havregryn, cornflakes, mælk, ost, marmelade, chokolade-smat m.m. Ingen skal gå sultne fra morgenmaden ...

## ChopCon 2004 sponseres af:

Legekæden	(Vordingborg)	præmier	<a href="http://www.tivoli-leg.dk">www.tivoli-leg.dk</a>
Fantask	(København)	præmier	<a href="http://www.fantask.dk">www.fantask.dk</a>
I-Kore games (UK)	(England)	præmier	<a href="http://www.i-kore.com">www.i-kore.com</a>
Mimers Brønd	(Aalborg)	præmier	<a href="http://www.mimers-broend.dk">www.mimers-broend.dk</a>
Games Workshop (UK)	(England)	præmier	<a href="http://www.games-workshop.com">www.games-workshop.com</a>
Jenova Project		præmier	<a href="http://www.jenova.dk">www.jenova.dk</a>
Ben Brownlie		præmier	
Ostemanden Maglebrænde Mejeri		duften i sovelokalerne søndag morgen !!	

# ChopCon 2004

## Tilmelding til Chop Con.

Anvend vedlagte tilmeldingsblanket eller download den fra [www.chopcon.dk](http://www.chopcon.dk)

Udfyld tilmeldingsblanketten korrekt, og send eller mail den **senest 19-03-2004** til

Henrik Olsen  
Stubbekøbingvej 98 B - 109  
4800 Nykøbing F.  
[togarini@hotmail.com](mailto:togarini@hotmail.com)

Priser:	Tilmelding inklusive T-shirt:	90,-	(obligatorisk for deltagelse)
	Aftensmad, fredag	50,-	(valgfri)
	Aftensmad, lørdag	50,-	(valgfri)
	Morgenmad, lørdag	20,-	(kan ikke betales forud)
	Morgenmad, søndag	20,-	(kan ikke betales forud)

Indbetalingen til ChopCon **SKAL** ske til vores konto i **Nordea Bank A/S**:

Reg.nr. 2650

Kontonummer: 5496684 100

### **VIGTIGT!**

Husk at påføre dit navn på indbetalingen og skriv, at det er tilmelding til ChopCon.

Husk derefter at medbringe din kvittering på con'en, da den er dit bevis for at du har betalt. Indbetalingen er gratis hvis det sker i en Nordea filial.

Vi ser helst at betaling sker til kontoen, da vi så bedre kan få overblik over, hvor mange der kommer. Og så er det også meget nemmere at fordele pladser.

Husk tilmeldings-, og betalingsfristen, fredag **19-03-2004**

Evt. afbestilling skal ske senest en uge før Con'en, af hensyn til afbestilling af mad.

Det vil være muligt at proviantere i "The Horny Dog", hvor der sælges slik, chips, sodavand, toast, sandwich, kaffe, te m.m. Det er også i "The Horny Dog", man skal henvende sig, hvis man ønsker information eller hjælp.

Bemærk!! For alle deltagere er der gratis overnatning.

# ChopCon 2004

## Fredag

- 16:00 Skolen åbner for deltagere af årets ChopCon
- 17:00 Tjek ind - udlevering af opfyldte prioriteter m.v.
- 18:00 ChopCon 2004 åbner officielt - herefter aftensmad - kiosken åbner
- 19:00 Spilblok 1 starter
- 02:00 Kiosken lukker

## Lørdag

- 09:00 Morgenmad for de morgenfriske - kiosken åbner
- 10:30 Spilblok 2 starter
- 18:00 Aftensmad
- 19:00 Spilblok 3 starter
- 02:00 Kiosken lukker

## Søndag

- 09:00 Morgenmad for de MEGET morgenfriske - kiosken åbner
- 12:00 Spilblok 4 starter
- 14:00 Generalforsamling i SmølferUdenGrænser
- 16:30 Uddeling af diplomer og gevinster
- 17:30 ChopCon 2004 takker af

# ChopCon 2004

Spilblok 1: fredag 19.00 - ??

## Rollespil

Titel: **Laxuni den Langlivede**  
System: D&D 3rd ed.  
Forfatter: Hans-Henrik Stærfeldt  
Spiltype: En blanding af opgaveløsning og dungeon-crawl/ action-eventyr.

Hvilke skatte og hemmeligheder gemmer grænselandet mellem den mørke Pak'pan jungle, og Nohoch-muul bjergene? Vær med i den ekspedition der trodser alle farer for at løse den 2000 år gamle gåde om hvad der blev af Laxuni den Langlivede, der ifølge overleveringer skulle have regeret Ni'Nua folket i over 500 år.

---

Titel: **Things to do in Dulton when you're undead**  
System: Storyteller (Vampire)  
Forfatter: Claus Jørgensen

Marco trådte ud af bilen. Jason, der indtil da havde holdt døren, lukkede den forsigtigt i efter at Marco havde trådt to skridt væk fra bilen og begyndte at tage synet ind. Derefter gik Jason over ved siden af ham. Aldrig havde han regnet med at skulle se så meget ødelæggelse.

”Og det så sådan ud da du ankom?”

”Ja”, bekræftede Jason. Havde han vidst at Leo ville være Barbecue inden han nåede frem havde han aldrig kørt tilbage til varehuset.

”Hvad med din søster?”

Spørgsmålet fangede Jason fuldstændig uforberedt og han trådte et skridt væk fra Marco.

”Hvad mener du?”

”Tog du dig af det?”

”Ja, gu fanden to... Jeg mener, Ja. Det er klaret”. Jason sank en klump. Han havde lige et øjeblik glemt hvem han talte med.

”Fint. Tilkald de andre og sørg for at medbringe retsmedicinerne også”.

”Javel”. Jason vendte sig om og gik tilbage mod bilen da han hørte nogle langsomme, slæbende skridt bag ved sig, ikke langt fra hvor Marco stod...

\* \* \*

# ChopCon 2004

Daniel sad og betragtede glasset med den rødlige substans i, som han holdte i hånden. I stolen på den anden side af skakbrættet sad Gaspar. Gaspar nippede lidt til cognacen og rykkede så tårnet over til Daniels springer. Gaspar lænede sig tilbage i stolen med et veltilfredst smil på læberne.

”Skakmat”.

Daniel rystede på hovedet.

”En skønne dag...”.

Gaspar grinte lavmælt mens han hævdede glasset. Daniel imiterede gestusen og de skålede i stilhed. Da ringede telefonen. Melvin tog den inden nogle af dem nåede at reagere.

”Ja?”

Han gav røret videre til Daniel.

”Det er til dig, brormand”.

∞

Dette spil er et klan-scenarie. Dvs. at Klan Giovanni er i fokus og at spillerne tager rollerne som Daniel Buca Giovanni og hans hjælpere i denne blanding af slå-på-tæven action og investigation/horror. Det er ikke nødvendigt at have erfaring med storyteller systemet for at være med her.

---

Titel: **Svalbard By Night**  
System: Systemløst  
Forfatter: Morten Jacobsen & H.C. Larsen

Følgende er udsnit af Internt nota fra *National Enviromental Research Institute, Denmark DMU*:

.... Vi ønsker det tidligere succesfulde forsker team der blandt har stået for afhandlingen om ”*Effekter af miljøfremmede stoffer på isbjørne i Grønlandshavet*” og ”*Blyforurening af grønlandske fugle fra anvendelse af blyhagl*” tillykke med udnævnelsen og ønsker dem ligeledes en god rejse og god forskning på Svalbard hvor de vil tilbringe de 4 måneder af øens Vintermørke tid studerende effekten på øens Isbjørne bestand.....

Forskningschef, Arktisk Miljø  
Lars E. N. Jacobsen

---



# ChopCon 2004

Titel: **Der Geist von Vermeer van Delft, der auch als Tisch benutzt werden kann**  
System: Tjaaøhh – Fantasy !  
Forfatter: Morten V. Fisker

Kikka lå stille. Helt stille. Hvor lang tid var der gået? Hun var ikke sikker, men det var i hvert fald længe, for hendes ben og arme var begyndt at summe så det gjorde ondt.

Det havde været utroligt spændende og nervepirrende – denne jagt på... Ja, hvad var det egentlig de jagtede. Hun var ikke sikker, og slet ikke efter deres guide var forsvundet spurløst.

Hun forestillede sig hvordan Miraya senere ville grine af hendes forsigtighed, når hun fortalte hende, at guidens forsvinden blot var for sjov - FOR SJOV - Det var ikke spor sjov.

Bag sig hørte hun Fif snøfte. Fif var absolut ikke så modig, som hun havde givet udtryk for, inden de drog afsted. Dér lå hun og afslørede deres skjulested.

Kikka møvede sig demonstrativt længere frem for at mindske risikoen for at blive opdaget. Hvor var Birna *egentlig* blevet af?

Der blev atter stille. Pludselig var der en lyd ikke langt fra hvor hun lå. Hvad var det, der rumsterede i mørket – det lød som noget stort... Meget stort !!

Kunne det være...?

Fif lå hulkene alene tilbage og ventede... og ventede... og...

∞

Der Geist von Vermeer van Delft, der auch als Tisch benutzt werden kann er et fantasy-rollespil der tager sit udgangspunkt i veloplagte rollespillere, der ikke bliver *skrækslagne*, hvis deres terninger ligger og keder sig nede i posen...

# ChopCon 2004

Titel: **AOPIAS (Any old port in a storm)**  
Forfatter: Danny Fink Yde  
System: Call of Cthulhu anno 1985.

Michael havde med stor længsel set frem til at komme ud på den åbne landevej, og mens han med spirende glæde betragtede hvordan kilometertælleren dovent understregede deres fremskridt, lænede Vanessa sig ind fra bagsædet og skruede op for Van Halens "Running with the devil". Hun satte en ny joint i sit ibenholtssorte cigaretrør og strak sig som en kat der har ligget for længe i solen. Deres blændende lyserøde 1967 Cadillac Eldorado convertible skød ind i the Great Basin Desert, da musikken i radioen pludseligt blev afbrudt af en extra vejrudsigt:

*"Orkanen Buono Jr. der længe har hærget store dele af Atlanterhavet ser nu ud til at trække ind over land. Det estimeres at den vil ramme Floridas kyst inden for en halv time. Meteorologerne advarer om livstruende orkanstyrke, og beder alle i dette område om at søge ly i tornadoskjul, eller i det mindste blive indendøre. Det er endnu ikke muligt at forudse orkanens videre bevægelser. Vi vil selvfølgelig sende alle ny opdateringer som de kommer. Og nu tilbage til det planlagte program"*

Van Halen havde ladet livet til langskæggede ZZ Top med "Sharp Dressed Man". De fire ferierende mennesker i bilen kiggede rundt på hinanden. Der blev trukket på skuldrene, der blev trukket nye øl op, og der blev trukket ind til siden da de blot fem minutter senere fik en fartbøde. I det fjerne blev himlen hurtigt mørkere.

---

## Bræt-, og Figurspil

Turnering: **Bloodbowl (del 1)**  
Turneringsleder: Thorsten  
Antal pladser: Ej fastlagt  
Sponsor: [Fantask](#) ; Games Workshop (UK)

Turneringen vil foregå som en 3-dage-3-spil-turnering, hvilket betyder, at spillerne vil spille ét spil hver ChopCon-dag, hvor de tjener turneringspoint for spil, der er

# ChopCon 2004

COMICS

FANTASY

SCIENCE FIC

FICTION

SPIL

FIGURER

MANGA

FILM



FANTASK SKT. PEDERSSTRÆDE 18 & 35 1453 KØBENHAVN K  
GAMES: 33 93 85 38 COMICS/POSTORDRE: 33 11 85 38 FAX: 33 13 85 01  
E-MAIL: FANTASK@FANTASK.DK WWW.FANTASK.DK

MERCHANDISE

# ChopCon 2004

vundet, spillet uafgjort, nær-tabte og måske andet..... Alle point vil blive talt sammen og spilleren med flest point efter søndags-spillet, vinder turneringen. Detaljerede regler findes her på engelsk:

<http://www.chopcon.dk/tabletop/ChopConBloodbowlTournament3on3.pdf>

Brug venligst Chop con forum hvis du har spørgsmål vedrørende turneringen. Tilmeldinger til turneringen sendes til [bloodbowl@voidlegion.de](mailto:bloodbowl@voidlegion.de)

Husk at skrive det på **tilmeldningsblanketen ALLE 3 dage (blok 1,3 & 4)**

---

Turnering: **Warhammer Fantasy Battle**  
Turneringsleder: Blitzkrieg Bob  
Antal pladser: 20  
Sponsor: Legekæden

## Restriktioner

- Der spilles 2000 pts.
- Ingen Special Characters (inkl. characters & items fra Albion kampagnen).
- Ingen Appendix armylists.
- DoW tæller som 2 Rare Choice (DoW/RoR kanoner er bandlyst i ikke DoW hære).
- RoR tæller som 2 Rare & eet Hero Choice.
- Ingen dubletter af Rare Choice.
- Maksimalt én dublet af Special Choice.
- Maksimalt 3 identiske Core choices på cavalry/chariot baser inkl. weapon teams.
- Steamtanks tæller som 2 Rare Choice.

## Magi

-Man kan maksimalt bruge 9 Power Dice pr. magic phase. Dog kan dette forøges til 11 Power Dice ved hjælp af følgende: Orcs & Goblins ekstra terninger for units i nærkamp, Slann's bonus terninger, Warpstones, Night Goblin Mushrooms, Powerstones & Spellcasting Units\*.

-Den første Bound Spell i hæren tæller som 1 Power Dice, de efterfølgende tæller hver som 2.

-Man kan (maksimalt) bruge et reroll pr. spiller pr. magic phase, uanset kilden (Waaargh eller Heavens magi, Buzgob's Knobbly Staff, Staff of Change etc etc).

# ChopCon 2004

-Tomb Kings genererer 2 PD pr. Liche Priest, 6 PD pr. High Lich, 1 PD pr. Prince og 2 PD pr. Tomb King. Casket of Souls tæller som 2 PD.

\*Spellcasting units (incl. Treemen & Horrors) tæller hver især som en bound Spell.

## Deployment

I samtlige spil (inkl. scenarier) spilles der med "GF6 modellen" for deployment. Vi syntes, at dette er et rigtig god måde at løse problemet med det ofte alt for betydningsfulde "who goes first" rul. Så vi har adopteret modellen:

Før spillet starter, men efter man har præsenteret sin hær, slår begge spillere en terning. Den spiller, der slår højest, må nu vælge, hvem der skal have første tur. Spilleren, der starter spillet, bliver fra nu af kaldt Attacker og den anden for Defender.

Defenderen vælger hvilken bordhalvdel, denne ønsker.

Attackeren Deployer nu halvdelen af sin hær (halvdelen af sine entries, rundet op). Derefter stiller defenderen halvdelen af sin hær ind. Attackeren placerer nu resten af sin hær, dernæst gør Defenderen det samme. Alle Warmachines skal Deploy'es på én gang og tæller kun som én entry som normalt. Characters deploy'es altid med den sidste halvdel af hæren.

Defenderen får +1 til alle rul mht. Deployment af Scouts.

Brettonia: Bliver automatisk Defender, hvis spilleren vælger at bede.

Wood Elfs: Har i Pitched Battle +1 til slaget, om hvem der bliver Attacker og Defender, samt +1 til alle rul mht. til deployment af Scouts.

## Near Perfect Solution

Vi håber og tror på, at folk vil prøve at undgå "clipping" moves, men hvis situationen ikke kan undgås, spilles der med reglerne for "perfect solution" som nævnt i reglenbogens appendix (s.266). Men med den modifikation at enhederne først rykkes sammen efter den første runde combat.

---

# ChopCon 2004

## BATTLEFIELD BERLIN

### The Tabletop and Miniatures Online Store from Germany will come to Denmark, Chopcon 2004!

Founded in October 2003 we are pretty new to this business. We mostly carry unusual Miniature Ranges and Products, not easily available in Europe. Now we will come to Denmark to show all these exciting product to you!



WARMACHINE is the new exciting Tabletop Game from Privateer Press. Take command of your powerful battle-mage -the Warcaster- and a battle group of Warjacks -ash-hurling, team belching, iron giants!

In Warmachine, the very earth shakes during fierce confrontations where six ton constructs of tempered iron and steel slam into one another with the destructive force of a locomotive, where lead-spewing cannons chew through armour plating as easily as flesh, and where a tempest of arcane magic sets the battlefield ablaze with such Armageddon-like proportions that the gods themselves fear to treat such tormented ground!

REAPER MINIATURES is one of the leading miniature manufacturers in both quality and variety of miniatures available. Great for painters, collectors and role-players!



DRAGONRUNE is back! After the Spanish company was sold in autumn 2003, the mighty Tindictator.com rereleased all of these lovely miniatures. Orcs, Goblins and Ogres, all highly detailed and big guys! There will be more new releases in spring 2004!

### We have even more to offer:

- Masquerade Miniatures (Stefan Niehues) GER, - Spyglass Miniatures (Steve Buddle) UK
- Hasslefree Miniatures (Kev White) UK, - Fenryll Miniatures FR - Copplestone Miniatures UK,
- Vallejo Game Colours, - Crocodile Games US

### Pre-orders:

Due to transport capacity, we are not able to carry the whole miniature lines of the manufacturers listed above! You can pre-order your miniatures and we will bring your order to the convention! You can pay your order at the convention or pay in advance (by Paypal and get 10% off!).

You can contact us at: [info@battlefield-berlin.de](mailto:info@battlefield-berlin.de)

### Battlefield-Berlin

c/o Jano Garbotz  
Martin Opitz Strasse 23  
13357 Berlin  
Germany  
Email: [info@battlefield-berlin.de](mailto:info@battlefield-berlin.de)



<http://www.battlefield-berlin.de>



# ChopCon 2004

## Demoer

(Der bliver vist fire figurspil-demoer på ChopCon i år. Læs mere om demoerne på [Chopcon Forum](#))

Titel: **WARMACHINE** (<http://www.ikwarmachine.com/>)

Arrangør: Battlefield Berlin butik (<http://www.battlefield-berlin.de>)

WARMACHINE is the new exciting Tabletop Game from Privateer Press. Take command of your powerful battle-mage -the Warcaster- and a battlegroup of Warjacks ash hurling, team belching, iron giants!

In Warmachine, the very earth shakes during fierce confrontations where sex ton constructs of tempered iron and steel slam into one another with the destructive force of a locomotive, where lead-spewing cannon chew through armor plating as easily as flesh, and where a tempest of arcane magic sets the battlefield ablaze with such Armageddon-like proportions that the gods themselves fear to treat such tormented ground!

**OBS: Se Battlefield Berlin's annonc på side 14 (red.)**

**Spilblok 2 : lørdag 10.00 - 18.00**

## Rollespil

Titel: **The Boost**

System: Violence

Forfatter: David "DeathWish" Arildsen

```
101010101010101101000010011101011010101010110
0101010101010110101001010101010101010101001
010101010001000010101010001000010101010001000
011001010001000011001010001000011001010001000
01010101110111001010101110111001010101110110
1010101010101010101010101010101010101010110
0101010101010101010101010101010101010101001
```

Vi lever i en verden af vold. Et liv var ikke en skid værd for 10 år siden. Nu er det mindre værd.

---

# ChopCon 2004

Titel: **Flashback**  
System: CoC 4. ed.  
Forfatter: Brian Merkel

April 1921, England, Huntingdon Sanatorium  
3 sal, lukket afd., terapilokale 2.

4 mænd og 1 kvinde klædt i løsthængende cremehvide pyjamas, samt professor Dr. Erwin Schindler.

"Det er noget sludder, der findes ikke noget der hedder robotter, og slet ikke dræberrobotter."

"Jamen, jeg forsikrer dig, jeg er en dræberrobot, sendt tilbage i tiden, med det formål, at tilintetgøre Oberst Pickering."

"Det er rigtigt, jeg er også en dræberrobot." - "Nemlig, levende væv over et titaniumskelet." " Vi er alle 5 dræberrobotter."

Dr. Schindler ryster på hovedet og forlader rummet "Uheldbredelig sindssyge og tvangsforestillinger. Det er en syg, syg verden vi lever i ."

---

Titel: **Necropolis**  
Forfatter: Henrik Melvis Jacobsen  
System: øhhh hjemmelavet!

It Is Known....

If God Wants One To Live  
Nobody Can Kill Him...

If God Wants One To Die  
Nobody Can Save Him...

If a Karma Kula Is Hunting You Down...

God Wants You Dead

---



# ChopCon 2004

Titel: **Den Ottende Dag** (del 1)

System: Ikke fastlagt

Forfattere: Henrik Petersen & Gert Andersen

**Bemærk:** Dette scenarie fylder **blok 2+3** (tilmelding i begge blokke altså påkrævet)

Trods mørkets omklamrende greb summede New Yorks gader stadig af aktivitet. Folk strømmede ud og ind af butikkerne for at score de bedste tilbud inden naboen. Stormagasinet HallMark var dog en undtagelse. De 3 øverste etager var allerede totalt ryddet for folk og på de nederste etager kæmpede de sidste sikkerhedsvagter med at sluse folk ud af bygningen. Udenfor havde New York politi afspærret området og gennede hårdhændet nysgerrige væk. Adrenalinet nærmest kogte i luften omkring betjentene, de bekymrede miner og svedige hænder, der aggressivt knugede geværgrebene vidnede om situationens alvor. En lyskegle, fra en af helikopterne over dem, susede hen over centerets facade og gav den næste øde bygning et spøgelsesagtigt skær. Dørene på det pansrede køretøj sprang op, rampen skød ud og bed dybt i asfalten. Larvefødderne skramlede ubønhørligt ned af rampen og hen over asfalten, det skingre hvin fra metal mod metal skurrede i ørene på de nærmeste betjente. Det elektroniske øje fokuserede på den enorme lagerbygning. Den mekaniske klo åbnede og lukkede sig forventningsfuldt et par gange og kanontårnet drejede hastigt fra side til side, mens de sidste kalibreringer blev foretaget...

---

## Bræt-, og Figurspil

Turnering: **Void 1.1**  
Turneringsleder: Graham Stenning  
Antal pladser: 20  
Sponsor: [I-Kore \(UK\)](#)



The tournament rules can be found here: <http://www.chopcon.dk/tabletop/VOID2004.pdf>

# ChopCon 2004

## Intro:

Extracts from the last report sent from Nykøbing F. in the Falsterium region of the Rim (Viridian colony nr: 01246877-BX14-SAHS-FLT4):

*...Initial investigations of the developments of Dannillium 5, show that the effective energy synergy between established emission fluctuation in 011010110-001 type AA power structures are increased by 10-100 fold. This is at present hard to stabilise but applications for refining and increasing the efficiency of current mobile defence projectile devices is clear...*

*.. Examples of these modified mobile defence projectile devices and 011010110-001 type AA power structures are currently stored at an undisclosed location. Once certain aspects of the Falsterium space defence program have been agreed, we will be happy to enter negotiations for licensing of these devices....*

The fact that these extracts were now being shown to the Governor of the Nykøbing F. colony could only mean one thing. The 'secret' report to the Viridia council had been leaked. And the extracts sold to the highest bidder. He just happened to have received this copy by coded message from Viridia three days ago. This report had come full circle and the gamble had failed. He had hoped to blackmail the Viridian council into promising more protection from the threat from the Koralon. Now all the factions would have the report and want the information, prototypes and power sources.

He had already given orders for copies to be made of all the research. These were to be taken to secret locations for storage but latest news was that those insane human Koralon supporters had somehow found out and had destroyed the couriers. Although it seemed that they had just left the cases with the info-chip where they fell. These 'men' were more than just insane.

"I have failed," he said again to his aid. "We must now try to minimise the damage to our world. Try to re-obtain these info chips and bring me a copy as soon as possible. I know now that we cannot stop the forces that will come and take our research but we will ensure that they pay as high a price as possible. The orders are to defend the depot. Don't waste our manpower on a frontal attack; we are not strong enough for that. Make them pay in the blood of their leaders. Send in the sniper squads".

Turning towards the window, the Governor sighed. It had started. Reports had come in of unidentified ships entering the Falsterium region of space. There were no identification signals from the ships' transponders but the power signals suggested ships from a variety of races. He had to assume they had all come.

# ChopCon 2004

“Send out the evacuation signal” the Governor ordered. “We can at least try to protect the innocent. Let God have mercy upon my soul and may the assault be quick and the losses minimal.

Nykøbing F. now awaits in silence for the assault to begin”.

Graham Stenning

PS. If you have any questions, you can use the VOID part of the [Chopcon Forum](#) and I'll answer them as soon as possible. I would suggest that you keep an eye on the forum as we near the convention date, in case there are any last minute adjustments to the rules, or cries for help with terrain.

---

Turnering: **Zombies**  
Arrangør: [www.mimers-broend.dk](http://www.mimers-broend.dk)  
Antal pladser: Ej fastlagt



Hvis du har hang til gamle splatter film, hvor der er levende døde, zombies over det hele. Så er dette brætspillet for dig. Man starter midt inde i byen og så gælder det om at komme ud til helikopteren.

Men problemet er, at der står zombies i vejen og det er alle mod alle. Så dine modstandere har ikke noget imod at sende nogle zombies i din retning. Man går stille og roligt ned af gaden og pludselig er man omringet af 10 zombies og hvad gør man så. Forsøger at sende dem mod ens modstander selvfølgelig.

Brætspillet Zombies med tilhørende udvidelser kommer alle med lydeffekter, dog kun dem man selv laver mens man spiller ;o)

For yderligere info, tjek <http://www.twilightcreationsinc.com/>

**OBS: Se annoncen for Mimers Brønd på side 20 (red.)**

# ChopCon 2004



IGEN I ÅR BEVÆGER  
MIMERS BRØND  
SIG FRA DET KOLDE NORD  
TIL  
DEN LILLE Ø SYD PÅ  
FOR AT BESØGE CHOP CON

VI BRINGER MASSER AF FAT LOOT  
SOM INGEN  
ROLLESPILLER KAN LEVE UDEN ;o)

HÅBER AT SE JER  
PÅ CONNEN

MIMERS BRØND  
DANMARKSGADE 49, KLD. TH.  
9000 AALBORG  
98133680  
MAIL: SALG@MIMERS-BROEND.DK  
WWW.MIMERS-BROEND.DK

# ChopCon 2004

Turnering: **Warhammer 40K**  
Turneringsleder: Jimmy  
Antal pladser: 20  
Sponsor: [Legekæden](#)

Hærene skal være på maks 1750 point. Der spilles ikke med special characters. Der spilles med TAR og TVR (Trial assault regler og Trial vehicle rules) (Trial vehicle rules kan findes her: <http://www.thewarp.net/downloads/TrialVehicleRules.pdf> Eller i den nyeste chapter approved bog. Trial assault rules kan findes i WD og i flere af chapter approved bøgerne.

Der bliver givet point for armyselection og maling (se senere)

## Point

Efter hver kamp optælles der victory point, og der bliver uddelt turnerings point efter følgende måde. Hver spiller har som udgangspunkt 10 turneringspoint efter kampen. For hver hele 200 point vinderen vinder med stjæler han et point fra modstanderen. (Eks. Morten Vinder over Jimmy med en forskel på 770 victory point. Morten får 13 turnerings point og Jimmy får 7 turneringspoint.)

En oversidder får automatisk 14 point

## Maling

Dertil får man point for malet hær, som følger:

Maling 0-6 point. Som udgangspunkt et point per farve alle figurer har.

Baser 0-2 point. Ikke malet 0 point. Malet eller en slags flok/græs/sand 1 point. Baser med detaljer 2 point.

Conversions 0-2 point. Ingen conversions 0 point. Enkelte mindre conversions 1 point. Mange flotte conversions 2 point.

Er kun dele af hæren malet/ med baser reduceres point for maling proportionalt.

Point får maling bliver givet efter første spillerunde.

## Scenarier

Der vil i alt blive spillet 4 runder.

Der spilles med det turnerings scenarie der hedder "Pitched battle" med følgende modifikationer. (scenariet er i WD Januar 2004 og i den nyeste chapter approved bog)

# ChopCon 2004

## Runde 1

Der spilles med scenariet uden ændringer.

## Runde 2: Get the general

Der spilles med den ændring at der ikke gives point for table quarters men at der gives extra point for at dræbe modstanderens characters. Den dyreste character giver en bonus på 350 point. Andre caractere giver en bonus på 150 point.

## Runde 3 Bunker Mission

Midt på brættet bliver placeret en bunker, der må ikke deploys inden for 18`` af bunkeren ud over de normale restriktioner. Begge hære skal ind i bunkeren og udføre deres mission, den ene side skal aktivere en maskine derinde den anden side skal destruere maskinen. Man opfylder sin mission hvis man i hele sin egen og modstanderens tur har tropper inden i bunkeren og der ikke er andre modeller derinde. (altså fra starten af ens tur til starten af ens næste.) Hvis de er stunned, pinned eller lignende kan de heller ikke udføre missionen i den tur. De kan ikke skyde ud i den tur de forsøger at gennemføre missionen. Når de har gennemført missionen (eller før) kan tropperne godt bevæge sig ud igen.

Inden i bunkeren starter 5 squats med følgende profil:

<b>WS</b>	<b>BS</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>LD</b>
4	3	3	4	1	2	1	9

De har alle flak armour (5+ armour save) 3 af dem har lasguns en har heavy bolter og en laspistol og CCW samt et extra angreb (altså 3 angreb i alt.) De har tur efter begge spillere har haft tur, og skyder i hver runde på det tætteste mål der ikke er et vehicle. De vil aldrig assaulte men kan blive assaultet og hvis de af hvilken som helst grund bliver tvunget til at fall back fjernes de fra bordet.

Man kan assaulte ind i bunkeren gennem døren. Dem indenfor tæller som i cover. Tropper større end ogryns kan ikke komme ind. Inden i bunkeren er der et 3\*4 inch stort område som bliver repræsenteret på et papir ved siden af spillebordet (eller ude i kanten). Man flytter så figurer frem og tilbage mellem papir og spillebord efterhånden som de rykker ind og ud.

Man for 500 point i bonus for at gennemføre sin mission. Hvis bunkeren bliver ødelagt inden nogen gennemfører missionen får den side der ikke var skyld i det en bonus på 250 point. Der gives ikke victory point for table quarters.

## Runde 4

Der spilles med scenariet uden ændringer



# ChopCon 2004

## Legekæden

Kom ind og se vores store Games Workshop afdeling



Her spilles der *Warhammer 40.000* ved bord 1 i butikken



- og her spiller de *Mordheim* ved bord 2

### **Vi har et kæmpe udvalg af:**

Warhammer Fantasy Battle  
Warhammer 40.000  
Lord of the Rings  
Mordheim

Samt et mindre udvalg af:

Bloodbowl  
Warmaster  
Celtos  
VOID

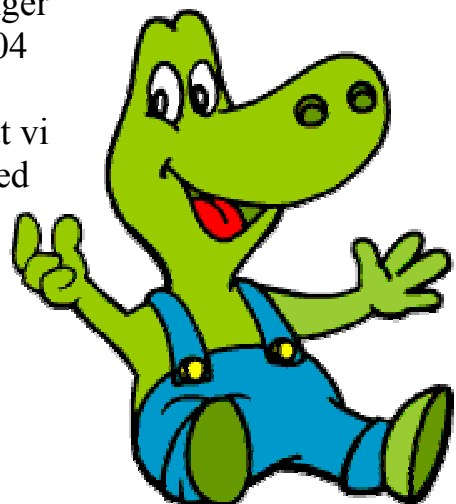
Vi tager gerne imod bestillinger  
pr. e-mail til ChopCon 2004

Vores lager er for stort til, at vi  
kan tage alle vores varer med

Legekæden  
Algade 63  
4760 Vordingborg

Tlf.: 55 34 04 31  
[mail@tivoli-leg.dk](mailto:mail@tivoli-leg.dk)  
[www.tivoli-leg.dk](http://www.tivoli-leg.dk)

Det er derfor en god idé  
at bestille rigeligt !



# ChopCon 2004

## Ratingsystem

Den første modstander man møder bliver efter armyselection score således at man møder en der har så tæt en score på ens egen som muligt. I de følgende runder spiller den der har flest point mod den der har næst flest osv.

## Vinder

Den der har flest point til slut har vundet. (ingen finale)

## Hær sammensætnings system til 1750 point Warhammer 40k.

Man starter med 30 point og trækker så fra efter nedenstående regler til et minimum på 0 point.

## Characters

Er der 2 af den samme slags character i hæren -2 point. (samme choice)

- For hver Character på over 125 point -1
- For hver Character på over 150 point -2
- For hver Character på over 200 point -4
- (inklusive alt wargear, weapons, psychic powers etc. )

Points brugt på Troops

- Er der brugt under 700 point på troops i alt -1
- Er der brugt under 600 point på troops i alt -2
- Er der brugt under 500 point på troops i alt -4
- Er der brugt under 400 point på troops i alt -6
- Er der brugt under 300 point på troops i alt -8
- Er der brugt under 200 point på troops i alt -10
- Er der brugt under 100 point på troops i alt -12

## Heavy, Elite og Fast choices.

Det er kun hvis man tager det samme choice flere gange at det tæller. F.eks. vil to basilisker give minus, mens en Leman Russ demolisher og en Leman Russ exterminator ikke vil.

- Er der 2 af de samme choices af Heavy, Elite og/eller Fast choices. -2 pr. gang.
- Er der 3 af de samme choices af Heavy, Elite og/eller Fast choices. -5 pr. gang.

## Power weapons

Sammentæl antallet af power weapons i hæren (inklusive alle nærkampsvåben der ignorere armour saves) Angreb der har styrke 6+ og ignorerer armour saves, såsom Powerfists, monstrous creatures etc., tæller for 2. Dette gælder for alle våben inklusiv dem på dreadnoughts, characters etc. Våben der kun en gang imellem ignorerer armour saves, såsom rending claws tæller ikke med. Desuden tæller våben ikke med



# ChopCon 2004

på modeller med 1 wound som er ”født” med det, såsom terminators, howling bitches, pariahs etc.

- Er der flere end 6 giver det -1
- Er der flere end 7 giver det -2
- Er der flere end 8 giver det -3
- Er der flere end 9 giver det -4
- Er der flere end 10 giver det -5 Etc.

## Heavy/special weapons

Sammentæl antallet af skydevåben der har AP 1, 2 eller 3 eller som har range 25+ og styrke 6+ (Alle Ordnance tæller med og tæller som 2 våben) Våben på køretøjer tæller også med, har et køretøj flere våben tæller de alle. Våben der kun en gang imellem har lav AP såsom eldar sniper rifles, tæller ikke med. One shot weapons tæller heller ikke med.

- Er der flere end 6 giver det -1
- Er der flere end 7 giver det -2
- Er der flere end 8 giver det -3
- Er der flere end 9 giver det -4
- Er der flere end 10 giver det -5 Etc.

Det er et lidt hårdt system så næsten alle hære må påregne at få nogle minusser. Jeg håber vi får en god dag med gode kampe.

Venlig hilsen Jimmy

PS. Er der nogen spørgsmål til dette kan de stilles på [40k forummet](#) så vil vi forsøge at besvare dem hurtigst muligt. Det kan anbefales at checke forummet kort inden turneringen, for hvis vi har overset noget vil det blive rettet der.

<b>Spilblok 3 : lørdag 19.00 - ??</b>
---------------------------------------

## Rollespil

Titel: **Den Ottende Dag** (del 2)

System: Ikke fastlagt

Forfattere: Henrik Petersen & Gert Andersen

Bemærk: Dette scenarie fylder **blok 2+3** (tilmelding i begge blokke altså påkrævet)

Se beskrivelsen under blok 2 !!

# ChopCon 2004

Titel: **Did the fittest survive?**  
System: Fuels Out  
Forfattere: Brian S. Merkel & Søren S. Hansen

Spanish Eye åbner døren ind til garagen, der står en lille lyseblå VW boble. Afsted, sydpå, mod Mexico, væk fra det zombie hærgede USA.

5 km til grænsen. I bakspejlet dukker en stor eighteen wheeler tank truck op. Den kommer stadig nærmere og Spanish Eye gasser op, men han kan ikke lægge afsted til trucken. En af de intelligente zombier sidder bag retten og griner med hans smadrede ansigt. Med et drøn rammes boblen bagfra og den hopper 1 meter op i luften og bliver kastet fremad. Spanish Eye og den ramponerede boble nærmer sig broen over slugten før Mexico - 500 m. og han er i sikkerhed - boblen torpederes igen, glas og bildele flyver om ørerne på Spanish Eye. Lige før broen kommer trucken op på siden af boblen og begynder at skubbe den ud mod kanten.

Trucken sprænger i luften, da 2 sidewinder raketter fra den mexicanske kamp-helikopter åbner rammer den. Spanish Eye laver thumbs up til piloten, som svarer igen med hans front monterede gaitlin, som skyder resterne af boblen i brand.

Spanish Eye løber afsted mod grænse stationen. Mens helikopteren tager sig af en flok zombier der kommer kørende i en pickup. På grænse stationen er andre flygtninge samlet. En stank af død hænger i bygningerne.

∞

En fortsættelse af Survival of the fittest fra 2002, kom og lev din indre trucker ud igen, husk net undertrøje, solbriller og fedtet hår. 2 GM'ere og 12 spillere kæmper igen med og mod hinanden.

---

Titel: **Zombie studios present: UFO amok i Roswell**  
System: All flesh must be eaten - Regel kendskab ikke nødvendig  
Forfatter: Steen Stanley Olsen

1947: Et UFO trækker et langt ildspor hen over himlen. Det passerer hen over Roswell og styrter buldrende ned et sted ude i ingenmandsland. Men da myndighederne kommer frem til nedslagsstedet er UFOet sporløst forsvundet!

# ChopCon 2004

25 år senere: 5 UFO fanatikere er på sporet! Sandheden skal frem, koste hvad det koste vil. Også selv om det kommer til at indbefatte inkriminerende handlinger som f.eks. kontroverser med forbundspolitiet, vold, blod, splat, porno, død og ødelæggelse. For slet ikke at tale om nærkontakt af tredje grad med fremmede "livsformer".



∞

Ekstra oplysninger: 70'er stil. Spillere må gerne medbringe deres mest funky look og "car wash" musik

---

Titel:       **How to put the geeenie back in the bottle**  
Forfatter: Tim Seiler  
System:    Uvigtigt.

This story ends, or should I say begins at a little pub, one of those small pubs down at the harbour. It could be anywhere, but this is the one that I just happened to walk into.

I walked in, and sat down to get a beer. I looked around and saw a man, a hutled man, sitting in the corner. Nothing really special about him, except his eyes. They were burning into my back. He seemed to have a story, one that I could, should not be without. God I wish he hadn't laid his eyes upon me, but he did. He even sat down at my table and back then I didn't know better. Then he began speaking:

"iii lady, I have a story that I would like to tell you... that is, if you would buy me a beer"

And I did.... I didn't know better....

# ChopCon 2004

Titel: **The Art of War**

Forfattere: Daniel, Micky og Tut

**Bemærk:** Ønskede spillertyper til dette scenarie: erfarne og engagerede spillere!

*“CLICK-CLACK!”*

Arming his repeating gauss-rifle for the battle never failed to make Sgt. Hellhammer flash his huge steel tusks in a broad feral grin at the cameras. And at the moment, this was what the thousands of spectators at the Mega-Dome were watching on the gigantic holoscreens suspended above them. And as always this brought the crowd to a howling frenzy of screaming and cheering, before it was drowned out by the booming voice of tonight’s announcer.

*“Laadiiiiiiiies and Gentlemen! Are you ready ?!”*

*“YEEEEEEEEEEAAAHHHH!!!!!!!!!!”*

Reaper had just finished laser imprinting his 24mm sniper ammo. He was constantly shifting in and out of focus as his camo-screens imitated their surroundings, while loading the rounds one at a time, making sure that the microscopic crimson writings had their targets spelled correctly.

*“I said ... ARE ... YOU ... READY ?!!!!”*

*“YEEEEEEEEEEEEEEAAAAAAAARRHHHH!!!!!!!!!!”*

Rheingold was seated on the floor, eyes closed in deep meditation - body, soul and twin custom-made handguns, Ebony and Ivory, becoming one - the perfect killing machine. His awareness was extending its tendrils, and he could sense the squads movements as their adrenaline turned agitation and excitement to bloodlust.

*“Tonight we are filled with pride to present to you ... your ever-faithful champions, The Dogs of War..”*

*“WOOOOOOOOOOHOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO!!!!!!!!!!”*

Tank had just sealed up his power-armor and was now mounting his unique and devastating Worldsplitter Plasma-Cannon on the shoulder. At the same time his targeting sights was calibrating vectors, buzzing from target to target, much to everyone’s usual annoyance.

*“.. in the long awaited battle against the champions from the icy wastes of Chu’Luendar – The Dealers of Death!”*

*“BOOOOOOOOOOOOOHOOOOOOOOOO!!!!!!!!!!”*

# ChopCon 2004

From the corner, a killers calm emanated on the rugged wings of heavy Cuban smoke, across the room. With more experience than anyone else in the game, he was the core of the squad, and as much a legend as the Dogs of War. With a movement as smooth as only the best cybernetics could create, Castro, the Captain of the crew, got up, sheathing his blaster and vibro-blade; "Lets bring them war, boys!".

*"LET ... THE ... BATTLE ... BEGIN !!!"*

The cheering howls of the crowd were overwhelming as the giant blast-doors burst open, and the squad stepped into the glaring spotlights. Flare protectors instantly slid across their vision, and their targeting systems began to power up and come online.

---

## Bræt-, og Figurspil

Turnering: **Bloodbowl (del 2)**  
Turneringsleder: Thorsten  
Antal pladser: Ej fastlagt  
Sponsor: [Fantask](#) ; Games Workshop (UK)

Se foromtalen under Blok 1

---

## Demoer

(Der bliver vist fire figurspil-demoer på ChopCon i år. Læs mere om demoerne på [Chopcon Forum](#))

Titel: **DARK AGE** ([www.dark-age.com](http://www.dark-age.com))  
Arrangør: Inge ([www.jenova.dk](http://www.jenova.dk))

Dark Age (der ikke skal forveksles med Dark Ages) er et skirmish tabletop spil for to eller flere spillere.

Spillet foregår i en post-apokalyptisk verden, og figurerne er baseret på Broms malerier og tegninger. Brom er bl.a. kendt for sine illustrationer til Magic kortene og til Dark Sun rollespilsverdenen.

# ChopCon 2004

Dark Age foregår på planeten Samaria. Planeten var engang hjemsted for store firmaer og deres mere eller mindre lovlig aktiviteter. Efter et kollaps af "De Forenede Verdens" økonomi og regering, blev langt de fleste kolonier og forsøgsstationer forladt. Det var også tilfældet med Samaria. Planeten lå langt fra andre kolonier, og den producerede langt fra de ressourcer, der skulle bruges for at overleve. Vigtige personer blev fragtet fra planeten, mens resten af befolkningen blev efterladt med meget lidt teknologi.

Det er efterkommerne af disse mennesker der i dag lever på Samaria.

---

Titel: **WARMACHINE** (<http://www.ikwarmachine.com/>)

Arrangør: Battlefield Berlin butik (<http://www.battlefield-berlin.de>)

Se foromtalen under blok 1

Se også deres annonce på side 14 !!

<b>Spilblok 4 : Søndag 12.00 – 16.00</b>
--

## Rollespil

Titel: **Leader of the pack**

System: Storyteller.

Forfatter: Henrik Olsen

Afterburneren var rødglødende da Reno pløjede ned af the Highway. Han var sent på den, men de andre Roadhawks ville nok køre videre snart, og han havde ikke lyst til at stå til regnskab overfor Johnny Roach alene.

En Corvette fuld af skrigende og letpåklædte tøser passerede ham i modsatte spor. De vinkede til ham. Et lille vip med tandstikken i hans mundvig var det eneste svar de fik. En ægte roadhawk skulle være cool døgnet rundt og hans grej skulle være i orden.

Det var Renos: Hans kværn var en Harley Sledgehammer med custom job krom casing og Hypervelocity<sup>tm</sup> kevlar-grip dæk. Alt fra rævehale til trucker nosser og den obligatoriske ørn på tanken var også en selvfølge.

# ChopCon 2004

Hans 2 6-løber shotguns sad over kors på hans ryg og han smilede hen for sig. Hvis Roach og hans Goons skulle gøre noget dumt, kunne de bare komme. Han var altid frisk på et showdown.

Verden: Full Throttle (beskidt post apokalyptisk verden, hvor rockere og rednecks styrer de støvede landeveje. Wild west i fremtiden. Skyd først og spørg ikke bagefter)

---

## SmølferUdenGrænser

<http://amagerkollegiet.smolf.dk>

proudly presents



## SmølfCon III

### Killersmølfer:

KemiSmølf: "Smølf in Space"

VesterSmølf: "Få has – nej ikke HAS – på smølferne"

# ChopCon 2004

Titel: **Smølf in Space**  
System: SmølfQuest 2ed  
Forfatter: Rasmus "Kemismølf" Bøg Hansen

Det var en smølf dag. Astrosmølfen smølfede som en smølf på sin smølf. Rumsmølfene var klar til at blive smølfet og smølfene var klar til at smølfte. Smølfene var alle smølfte og smølfede blot med et smølfte udtryk. Dette skulle smølfte - ellers ville smølfene være smølf.

Gammelsmølf smølfede ud af sit laboratorium - og efter ham smølfede det smølfte agentsmølfekorps. De smølfede alle på hinanden med et smølfte udtryk. Gammelsmølf smølfede op på en smølf og begyndte at smølfte:

"Mine kære smølfte. Jeg vil ikke smølfte for jer. Det ser smølfte ud! Smølfte er smølfet på smølfte af smølfte. Vores sidste smølf ligger hos vore kære smølfte her..."

---

Titel: **Agent 00Smølf: "Få has – nej ikke HAS – på smølfte"**  
System: SmølfQuest 3rd Rev. Edition  
Forfatter: Morten VesterSmølf Fisker



Det var en smølf morgen. Alting smølfede smølf og gammen. Pludselig smølfede der et kæmpe smølf, og smølf brød løs i smølfte. Smølfte i smølfte landsby, Smølfte Landsby, vågnede alle og smølfede ud af deres smølfte. Der mødte dem et skrækinds smølfte syn: Udenfor landsbyen var der smølfte en smølfte stor smølf og ud af den kom 5 store smølfte gående. De havde store smølfte og så smølfte ud. Nysgerrigsmølfte smølfede ud for at smølfte på smølfte, men lige så smølfte smølfte fik øje på ham, begyndte de at smølfte med smølfte fra deres store smølfte. Nysgerrigsmølfte nåede kun lige smølfte, at smølfte sig i smølfte bag en smølfte.

HA smølfte blev hastigt smølfte til krisesmølfte hos Gammelsmølfte: "I må da ku' smølfte noget, inden smølfte for has – nej, ikke HAS – på os!?" .....

Deltag i årets SmølfQuest 3rd Rev. Edition scenarie og oplev, hvordan alt hvad du troede smølfte, med et kan blive smølfte smølfte og smølfte :o)



# ChopCon 2004

## Bræt-, og Figurspil

Turnering: **Bloodbowl (del 3)**  
Turneringsleder: Thorsten  
Antal pladser: Ej fastlagt  
Sponsor: [Fantask](#) ; Games Workshop (UK)

Se foromtalen under Blok 1

---

## Demoer

(Der bliver vist fire figurspil-demoer på ChopCon i år. Læs mere om demoerne på [Chopcon Forum](#))

Titel: **DARK AGE** ([www.dark-age.com](http://www.dark-age.com))  
Arrangør: Inge ([www.jenova.dk](http://www.jenova.dk))

Se foromtalen under blok 3

---

Titel: **WARMACHINE** (<http://www.ikwarmachine.com/>)  
Arrangør: Battlefield Berlin butik (<http://www.battlefield-berlin.de>)

Se foromtalen under blok 1  
**Se også deres annonce på side 14 !!**

---

Titel: **BAPTISM OF FIRE** (<http://www.taskforceproductions.com>)  
Arrangør: Claus (<http://www.krigsspil.dk/>)

A WW2 game centered around a reinforced platoon. And now what is a reinforced platoon some might wonder... Well usually it's comprised of a platoon HQ (3-6

# ChopCon 2004

figures depending on country/year), 3 rifle sections of approximately 10 figures (again dependent on country / year). In addition one can choose to have machine gun sections, mortar sections, sniper sections, various tanks etc... pretty much the same size many WH40K/VOID games is made of.

So what varies from the odd sci-fi game when one plays historical games? Difficult to say as it will vary depending on the rules used, but usually there will be a higher level of realism in the game. BoF is an infantry game so some "tankers" might think that their tanks will blow up all too quickly. On the other hand they will find that utilizing ww2 style tactics (and to some extent modern infantry tactics) will be the way to win the war. In BoF each side nominates a section and dice off to see who gets to activate. This gives a sense of "fog of war" as no one knows what unit is going to activate next. The "loser" of this dice doesn't have to nominate the same unit again the next time they have to dice off..

---

Titel: **VOID 1.1** ([www.i-kore.com](http://www.i-kore.com))

Arrangør: Graham Stenning (efter Baptism of Fire !!)

VOID er et spændende miniature krigsspil til 2 eller flere spillere. Spillet er sat i et univers, hvor de menneskelige hjemverdener Viridian, Ironglass og Prime kæmper om, at kolonisere i de ekstreme kanter af galaksen. En fjerde magt, VASA, er politiet i dette område af rummet og prøver at holde ting i ro. Der er kommet et nyt og farligt rumvæsen af racen 'Koralon' og kun tiden vil vise, om menneskeheden kan lægge den ubetydelig rivalisering til side og undgå at blive ofre til denne ny fare.

VOID er et hurtigt forpostfægtningsspil, der ikke kræver en masse figure for at spille med. VOID Reglerne kan skaffes gratis fra [www.i-kore.com](http://www.i-kore.com) (på engelsk).



# ChopCon 2004

## SmølferUdenGrænsers' årlige generalforsamling

Dagsorden: Tjaa, hvordan er det nu . . . . . noget med Smølf!!

Forslag til generalforsamlingen kan sendes til [vestersmlf@yahoo.dk](mailto:vestersmlf@yahoo.dk) og smølfer der har været medlem minimum siden SmølfCon II (april 2003) kan overveje hvilket smølfeavn de kunne tænke sig (såfremt de ikke allerede har et!)



Se mere på vores hjemmeside: <http://amagerkollegiet.smolf.dk>

---

### ChopCon 2004 takker

Igen i år er det lykkedes, at stable en ChopCon på benene, på trods af, at det kan være svært at samle kræfter til et arrangement af denne størrelse i provinsen. Vi vil derfor gerne takke vores sponsorer, der har gjort det muligt at få folderen trykt og sendt ud, så DU kan sidde med den i hånden, netop nu.

Tak går også til

- Jupiter Plast (for tryk af folderen)
- Bjørn Fridal (for website design)
- Adam Fridal (for T-shirt design)
- Graham Stenning (for diverse Tabletop arrangementer samt website updates)
- Alle jer, velvillige scenarieforfattere og arrangører af brætspil
- Morten V. Fisker (for bearbejde med formtaler og blad design)

En *særlig* tak går til Nykøbing F. kommune for at stille lokaler til rådighed.

# ChopCon 2004

Sådan finder du vej til ChopCon 2004:



Fra banegården er der ca. 2 km til Ejevodskolen. Følgende bybusser kører dertil:

Bus 1 mod Nørrebro - fredag: faste minuttal 05 og 35 fra 6:35 - 22:05

Bus 1 mod Nørrebro - lørdag: faste minuttal 05 og 35 fra 8:35 - 14:05

Bus 11 mod Nørrebro - søndag: fast minuttal 05 fra 10:40 - 21:05

For dem der kommer i bil nordfra (København el.lign.) kan man tage motorvej E47/E55 sydgående retning og dreje fra ved frakørsel 44 og fortsætte mod Nykøbing F. I rundkørslen (øverst til højre på ovenstående kort) skal der drejes til højre. Når man kommer til kirkegården drejes der til venstre og lige efter kirkegården til højre, så man atter kører langs den. I førstkomende lyskryds, skal man "lige over" og ved næste kryds til højre. Og VUPTI: Så er man ved Ejevodskolen

## Vi ses til ChopCon 2004