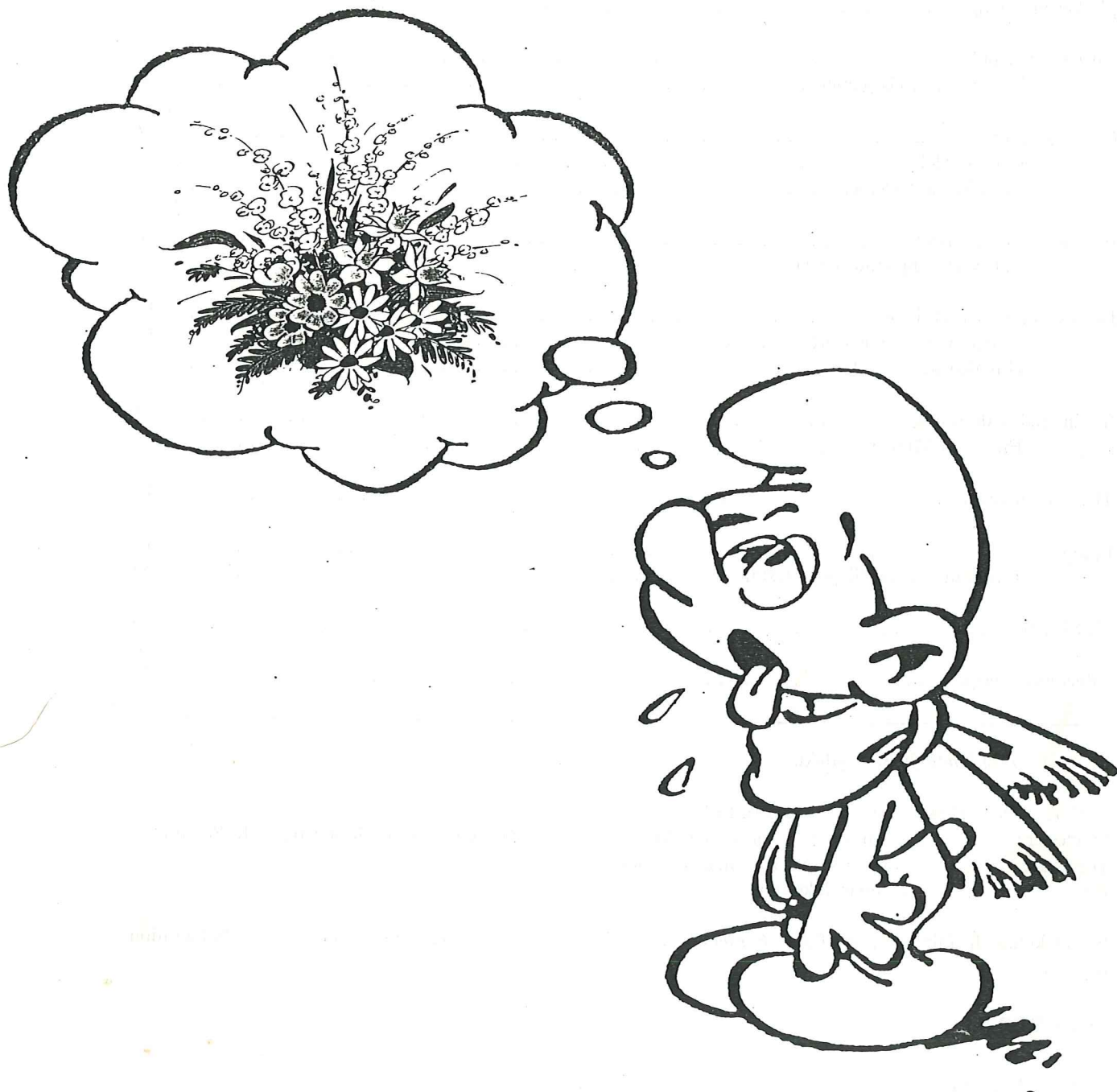


SmølfQuest

# Det Forsmølfede Forår

SmølfQuest-eventyret til FASTAVAL '93.



– et *SmølfQuest* 2nd edition eventyr af Claus Ekstrøm & Henrik Eriksen.

# Indholdsfortegnelse

Forord .....	3
Det praktiske .....	3
Hvad du skulle have fået .....	3
Der må da være et plot? .....	4
Det videre forløb .....	4
Så skal vi i gang .....	4
Ind i kattens hule .....	5
Hjemme hos Gargamel .....	6
Nu er gode dyr rådne... ..	7
Luftens Helte .....	7
Enemies at 1 o'clock .....	8
Hva' feen foregår her? .....	8
Øst, vest – hjemme bedst .....	9
De seks ingredienser i forår .....	10
Et egem ved navn Gert .....	11
Hos den gamle ugle .....	12
Sådan findes de 6 ting .....	12
En fugl i hånden... ..	13
The final showdown .....	13
Epilog .....	14
Hvordan gik det til play-testingen ?? .....	14
FlowChart .....	15
Adventure Script .....	16

---

Et *Holdet Bag SmølfQuest* produkt.

© 1993 Claus Thom Ekstrøm & Henrik Eriksen.

Playtesters : Jacob Berg, Nicolas Demidoff, Anders Jønsson, Lars Bech Nielsen og Palle Schmidt.

Tegninger : Peyo – sakset fra forskellige album.

Kort : Thomas Jakobsen.

For at kunne få fuld udbytte af *Det Forsmølfede Forår* skal man have en kopi af *SmølfQuest* 2nd Edition reglerne.

## Adresser:

Claus Ekstrøm  
Søndertoften 272  
2630 Tåstrup  
☎ 42 99 95 52

Henrik Eriksen  
Søndertoften 209  
2630 Tåstrup  
☎ 42 52 46 51

# Forord

Man skal stoppe, mens legen er god. Det var i hvert fald min umiddelbare reaktion efter "succesen" med *SmølfQuest*-eventyret fra FASTAVAL '92. Men man bliver jo påvirket af smiger, og efter at en enorm horde af "fans" siden FASTAVAL '92 har tigget, bedt og fedtet for, at der skulle komme et eventyr til FASTAVAL '93, lod jeg mig overtale (men jeg er også våd op og ned af ryggen endnu!).

*SmølfQuest* var (og er stadig) ment som en joke, og det var ikke meningen, at det på nogen måde skulle gå hen og blive en "tradition". Men hva' fa'en – vi tager det, som det kommer. Hvis der er tilstrækkelig mange, som er interesserede, laver vi jo nok også et eventyr til næste år.

– Claus Ekstrøm, Tåstrup den 10. november 1992

## Det praktiske

Dette er *SmølfQuest*-eventyret til FASTAVAL '93. Det er fra arrangøremes side beregnet til at skulle spilles skærtorsdag den 8. april 1993 mellem klokken 12.00 og 18.00.

Jeg er der desværre ikke selv om torsdagen, men kommer først til FASTAVAL om fredagen, så der er nok en fra FASTA, som vil stå for eventyret. Fredag eftermiddag vil jeg så prøve at samle GM'erne til en forsinket "tredie halvleg", hvor GM'erne – "traditionen tro" – vil have mulighed for at smage på noget af smølfernes bedste hindbærsaft.

Eventyret er til *SmølfQuest* 2nd Edition, og det er beregnet til 6 spillere og en SmølfMester. De medfølgende karakterer er mere eller mindre de samme som de foregående 2 år, dog er der foretaget nogle få justeringer (smølferne er blevet bedre), og Smølf er begyndt at fornemme, hvad hans kald er (opfindelser).

Eventyret er ikke så langt, at du skal regne med at få brugt alle seks timer (hvem gider også spille smølf i seks timer?), og hvis du bare kan få det til at vare 4 timer er det meget fint. Så har folk også tid til at slappe lidt af, og blive af-smølfet inden aftenens spil.

### Hvad du skulle have fået:

Sammen med eventyret (som du sidder og læser nu) skulle du gerne have fået:

- 6 charactersheets med stats på Smølf, Smølf, Smølf, Smølf, Smølf og Smølf. Check lige, om de rent faktisk *er* forskellige! Bag på hvert "figurark" skal der også være et Adventure Script, som er overstreget med gult forskellige steder.
- En kopi af Forårsfeens trylleformular, som Gammelsmølf laver til spillerne – på den står de ting, som de skal ud og finde. På papiret står der et digt.
- Et A3-ark med kortet over Gargamels hus.
- Et færdiglavet handout til Smølf (altså ham opfinder-smølf), der gør ham opmærksom på, at han jo har Blikmågen (se senere) stående derhjemme.

Hvis der er nogle af ovenstående ting, som du ikke har fået, bedes du straks kontakte Claus Ekstrøm eller Henrik Eriksen. Adresser og telefonnumre kan du finde på samme side som



indholdsfortegnelsen.

## Der må da være et plot?

Jamen det er der så sandelig også (i hvert fald en slags plot), og igen i år er det Gargamel, der er den store, grimme "hovedskurk".

Hvad ville *du* gøre, hvis du var en ældre, skaldet mand med en kroget næse, som kun var interesseret i at få hævn over smølferne – interesseret i at få gjort kål på så mange af de små blå som muligt. Gargamel har aldrig været i stand til at finde smølfernes landsby, og alle hans andre "geniale" planer er gået i vasken.

Det ville selvfølgelig være Gargamel en udsøgt fornøjelse, hvis han fik mulighed for at mase hver enkelt af smølferne mellem sine fingre, men da det ikke kan lade sig gøre, har han besluttet sig for at få ram på smølferne på anden måde.

I år har Gargamel været meget meget snu. Han har stjålet Forårsfeens tryllestav, så hun nu ikke kan komme og sprede forår omkring sig. På den måde vil det forblive vinter, og om vinteren kan smølferne ikke finde føde – de vil derfor komme til at sulte ihjel (når deres forråd er brugt op).

Smølferne har lige holdt deres solhvervsfest, og de var selvfølgelig chokerede, da Forårsfeen *ikke* kom forbi som hun plejede. Gammelsmølf anede straks uråd, og sendte en lille gruppe smølfer (enter the players) afsted til Gargamels hus, for at se om han havde en finger med i spillet!

### Det videre forløb

Eventyret starter, når spillerne står udenfor Gargamels hus. Inde i hans hus finder de – ud over Gargamel og hans kat Azarel – resterne af Forårsfeens tryllestav. Gargamel har hoppet, danset, tygget, gnavet og knækket den – den bliver aldrig tryllestav igen. Smølferne tager da hen til Forårsfeens hus (eller tilbage til Gammelsmølf, som beder dem tage til Forårsfeens hus), hvor de møder en meget ulykkelig fe, som ikke mere er i stand til at lave forår.

Gammelsmølf er dog (heldigvis) en viis gammel smølf, og i en af feens tryllebøger, finder han en formular, der fortæller, hvordan man kan lave forår. Spilleme får så udleveret en "indkøbsseddel", og bliver sendt afsted for at finde de ting, som Gammelsmølf skal bruge.

Det ender alt sammen lykkeligt, og det bliver forår igen.

## Så skal vi i gang

Inden eventyret starter skal hver spiller naturligvis have en karakter. Der er seks karakterer,





og du kan selv vælge, hvordan disse skal fordeles – om spillerne skal vælge/trække lod eller lign. Sørg for at spillerne læser deres figurs "baggrunde", og giv dem en kort introduktion til, hvordan man spiller *SmølfQuest* (se eventuelt den grå boks for ideer).

Som sædvanlig er der – ud over karakterens baggrund – også et Adventure Script bag på hver karakter. Det er meningen, at spillerne og SmølfMesteren på skift skal læse de linjer højt, som er overstreget – på nøjagtig samme måde som med et rigtigt manuskript. Adventure Scriptet bruges til at starte eventyret – spillerne starter midt i noget action. De har kort fået at vide, hvad det hele handler om, og man bruger ikke så lang tid på at komme i gang. Brug god tid på at forklare, hvordan Adventure Scriptet fungerer (ikke fordi det hjælper noget – der går alligevel altid noget galt). Lad alle spillerne læse scriptet grundigt igennem inden de skal til at læse højt – det hjælper at have læst teksten igennem, inden man skal læse den højt.

Adventure Scriptet er gengivet på bagsiden af eventyret. Her er smølfernes replikker desuden også blevet nummereret (*for GM's eyes only*).

Intro'en i scriptet er den samme tekst, som er gengivet i tilmeldingen til FASTAVAL, men GM'en bør læse den op, og derefter skal PC'erne overtage arbejdet. Eventyret går i gang umiddelbart efter oplæsningen.

## Ind i kattens hule

Smølferne har kæmpet sig gennem skoven og snemasserne, og står nu ude foran Gargamel's hus – og Azarel står lige bag dem. Kan man ønske sig mere??

Start med at køre lidt på spillerne. Spørg dem skiftevis (og hurtigt) hvad de har tænkt sig at gøre. Hvis de sidder forbløffede eller eftertænksomme (eller ikke svarer ret hurtigt), betyder det blot, at deres smølf er paralyseret af skræk. Gå blot videre til næste spiller og spørg, hvad han/hun vil foretage sig osv. Der må godt opstå en smule panik (eller måske snarere paranoia). De skal ikke have så meget tid til at tænke sig om.

Der er forskellige ting, som smølferne kan gøre. De kan selvfølgelig forsøge at løbe tilbage

### Sådan GM's SmølfQuest

Der er naturligvis ikke nogen fast måde, som man skal GM'e SmølfQuest på. Det vigtigste i hele spillet er naturligvis at have det sjovt.

SmølfQuest er mere eller mindre en omgang useriøs rollespil, hvor man kan spille nogle små uduelige "ting", som generelt ikke er i stand til ret meget.

Det vigtigste i SQ er naturligvis at snakke en masse smølfsk. Spillerne skal opfordres til at smølf – og de skal smølf hele tiden. Det er også vigtigt, at minde dem om, at de er smølfer. De er ikke formindskede space marines, eller mini-chaos-mutant-psycho-½lings eller noget andet. De er SMØLFER og smølfer er sådan nogle små søde nogen, som ikke gør nogen fortræd (på nær Gargamel), og som højst spiller hinanden et lille puds.

Adventure Scriptet er der for at få spillerne ind i rollen hurtigt, og så selvfølgelig for at tage fusen på spillerne ved at der sker noget andet, end der står.

Husk : Skrig, råb, dans, smølf, og gør, hvad der passer dig (brug masser hjemmelavede skills). Det er ikke så vigtigt med eventyret, men langt vigtigere at spillerne har haft en fornøjelig tid.

Lige til sidst : Eventyret er ikke et, som skal følges strikt på nogen måde (eller slet ikke). Modifier det og brug det, som du lyster – det er ikke en turnering men ROLLESPILET.

**Det skal være sjovt, og det skal være filmisk (tegneserisk)**



til skovkanten, men der er alt for langt (især når katten er efter en). Gør spillerne opmærksom på dette, hvis de kommer på denne tåbelige idé. Der er også den mulighed, at smølferne går til angreb på Azarel – de har bare ikke nogle ordentlige våben, så det vil være mere eller mindre håbløst at skulle klare katten. Hvis nogle spillere stadig insisterer på at få lov til at "slå katten af tønden i første hug", så lad katten ridse lidt i dem med sine kløer, og den kan måske slå dem bevidstløse (se eventuelt under **MIF-ordningen**). Der er med vilje *ikke* opgivet nogen stats på Azarel, da spillerne ikke skal foretage en rigtig kamp mod katten (hvor de helt sikkert ikke ville vinde).

Den eneste reelle chance, som smølferne har for at undgå at blive til kattermad, er, hvis de kan søge tilflugt i Gargamels hus. Huset *er* tomt (men det ved smølferne jo ikke), og selv udefra virker det som om, at det ikke har været beboet i de sidste par dage (ingen fodspor i sneen,

og der kommer ikke røg op fra skorstenen). Dette kan smølferne bekræfte, når de kommer indenfor, eller hvis de kigger ind af vinduet.

Lad spillerne piske lidt forvildede rundt mens katten jager dem, lad dem grave sig ned i sneen og kaste snebolde mod Azarel, og få dem ellers jaget ind i huset.

Hvis smølferne ikke selv kan finde en vej indenfor, kan spillelederen jo lade dem få øje på en sprække mellem to dørplaner, eller Gargamel kan have glemt at lukke vinduet helt.

Husk – denne første encounter skal bruges til at få gang i spil-

let. Spillerne skal kastes/skubbes ud i eventyret, og vil skal ikke have mulighed for at tænke sig så meget om. De skal starte med at redde sig, og (når de er kommet ind i Gargamels hus) først senere bekymre sig om tryllestaven, og om katten kan komme ind i huset (hvilket er helt op til den enkelte GM).

## Hjemme hos Gargamel

Gargamels hus bærer tydelig præg af, at det ikke har været brugt i et stykke tid. Der er ryddet op (så pænt, som nu Gargamel kan gøre det), kedlen henne over ildstedet er rensat, sengen er redt og så videre. Det store hus virker mere skræmmende, når det er tomt, end når Gargamel bruger det til sine nederdrægtige planer. Spillerne kan fredeligt (men måske en smule nervøst) begynde at undersøge Gargamels hus. Hvis GM'en ikke føler, at spillerne har fået nok af Azarel, kan man jo lade katten komme ind i huset ved hjælp af en "katte-luge" eller på anden snedig vis.

Henne i asken ved ildstedet kan man finde de sørgelige rester af Forårsfeens tryllestav. Tryllestaven, som er en helt almindelig tryllestav med en stjerne i den ene ende, er sværtet, da den er blevet brændt, den har bid-mærker, den er knækket og den er også bøjet. Der skal ikke meget smølfe-hjerne til at indse, at den aldrig bliver til tryllestav igen.

Der er ikke andre muligheder end at tage tilbage til Gammelsmølften, og spørge ham om, hvad man nu skal gøre. Smølferne skal derfor begive sig hjemad til landsbyen (medbringende tryllestaven). De kan ikke få øje på katten længere, og medmindre de gør alt, hvad der er i deres magt for at finde katten, bliver de ikke opdaget af den, når de forlader Gargamels hus.

## Nu er gode dyr rådne...

Når Gammelsmølften hører de triste nyheder (og ser den forkrøblede tryllestav) bliver han meget eftertænksom og spekulerende. Han lukker sig inde i sit lille smølfehus i et par timer, mens alle smølferne venter spændte og nervøse udenfor. Når Gammelsmølften kommer ud af huset igen, fortæller han, at han har en plan ("*skide godt, Egon!*"). Han skal bruge nogle frivillige smølfer (gæt engang hvem det bliver) til at tage på den lange rejse op til Forårsfeens hus, som ligger ved foden af bjergene, og det er *meget* langt væk. De "frivillige" smølfer skal se om de kan finde nogle spor af Forårsfeen, og hvis det er muligt skal de finde en af feens bøger – en med grøn ryg – for i den står der muligvis en opskrift på, hvordan man (hvis man har så meget forstand på magi som Gammelsmølften) kan lave forår.

Hvis spillerne ikke med det samme melder sig selv, bliver de udpeget af Gammelsmølften til at tage afsted. Lige på dette tidspunkt kommer Smølf (altså opfinder-wanna-be-smølften) i tanke om hans pedal-drevne flyver, som han har stående derhjemme et eller andet sted. Giv den pågældende spiller handout'et, der forklarer ham, at han har en flyver derhjemme. Så snart Gammelsmølften hører dette, er han helt med på ideen – spillerne kan tage afsted med det samme.

## Luftens Helte

Smølf har rigtig nok lavet en pedal-drevet flyver, og der er lige plads til seks personer (se eventuelt den grå boks om MIF-ordninger). Den eneste ulempe ved flyvemaskinen er, at den ikke er særlig holdbar, men det finder spillerne ud af senere – bare rolig. Flyvemaskinen – som Smølf har døbt *Blik-mågen* – fungerer faktisk så længe, den ikke udsættes for fjendtlige angreb, og så længe alle seks smølfer bruger pedalerne. Hvis der er en eller flere, som holder op med at cykle rundt, vil *Blik-mågen* hurtigt tabe højde og hastighed.

Med en smule held og med de små blå hjerter oppe i de små blå halse får de 6 spillere sat maskinen i gang og hæver sig op i de højere luftlag.

Beskriv for spillerne, hvordan de – når de først har kæmpet sig uden om enorme grene og træer – kommer op over trætoppene og får en fremragende udsigt over den sneklædte skov, og bjergene ude i det fjerne. Da de efter et stykke ikke er faldet ned, kan de begynde at glæde sig over udsigten, og over hvor mange dages rejse de sparer ved at benytte *Blik-mågen*.



## Enemies at 1 o'clock

Hen på eftermiddagen, men inden det er begyndt at blive mørkt, får smølferne øje på Forårsfeens hus. Det ligger for foden af bjergene, og selv om det er vinter vokser der grønne planter op ad husmuren, og fra skorstenen kan man se en tynd røgsøjle stige til vejrs. Spillerne får også (når de har klaret et *se-fjender-når-man-er-oppe-at-flyve* rul) øje på Gargamels to ravne. De kredser omkring Forårsfeens hus, men når de får øje på Blik-mågen og spillerne, begynder de straks at sætte kurs mod dem.

De to ravne – som Gargamel har sat til at bevogte Forårsfeens hus – går naturligvis til angreb på den metal-farvede "fugl" som kommer flyvende mod dem. Når kampen bliver GM'et skal man sørge for at gøre spillerne opmærksom på, hvor lidt handlefrihed de egentlig har. De befinder sig højt oppe i luften, og hvis de ikke hele tiden sørge for at cykle rundt, vil Blik-mågen tabe højde. Spillerne kan enten vælge at gå til angreb eller de kan satse på, at de kan nå over til Forårsfeens hus.

Under kampen griber ravnene fast i Blik-mågen med deres skarpe kløer, og maskinen får en slem medfart. Møtrikker og skruer falder fra den (måske sammen med en lille del af vingen – hvem ved?), og smølferne vil gøre klogest i at skynde sig i sikkerhed i Forårsfeens hus. Husk på at smølferne ikke skal dø! Maskinen må godt lide nogen overlast (dog ikke så meget at den ikke kan bruges senere), men PC'erne kan ikke dø. Hvis de falder ud falder de ned i en stor snedrive eller lignende.

### Gargamels 2 ravne

Str 21    Con 14    Siz 10    Int 7    Pow 8    Dex 12    App ???

Damage Modifier : +D4

Move Rate : 3 (på jorden)    7 (i himlen)

De to ravne er helt almindelige ravne. De er dog en smule dumme, men ellers kunne de jo nok heller ikke blive "ansat" hos Gargamel. De har fået at vide, at de skal holde øje med Forårsfeens hus, men når de får øje på Blik-mågen beslutter de sig for undersøge det lidt nærmere.

Flyve-rundt-i-luften	198%
Rive-ting-af Blik-mågen	55%
Holde-øje-med-Forårsfeens-hus	20%

Efter "kampen" kommer smølferne ind i Forårsfeens hus (døren står åben – de kan bare gå lige ind) – hvad enten det er gennem døren, skorstenen eller vinduet.

## Hva' feen foregår her?

PC'erne kommer ind i stuen i Forårsfeens hus. En af de første ting de får øje på er en reol, der fylder en hel væg, med grønne bøger. Huset virker tomt (men dog beboet), men inde fra et værelse ved siden af kan spillerne høre nogen klynke og græde. Her har GM'en mulighed for at hyle op og græde. Når spillerne undersøger dette nærmere får de øje på Forårsfeen. Hun ligger grædende på sengen og hun er naturligvis helt knust over at hendes tryllestav er forsvundet. Hun ved, hvor meget alle dyr (og mennesker og smølfer) afhænger af, at hun

kommer og laver forår.

Her har GM'en rigtig mulighed for at hyle op, græde, snøfte og tude. Forårsfeen bliver ikke forskrækket over smølferne – hun hyler blot endnu højere, da hun (igen) bliver mindet om, at hun ikke kan lave forår. Hvis hun bliver vist den ødelagte tryllestav, bryder hun helt sammen, og hun hulker og græder.

Spillerne skal overbevise hende om, at de har brug for hendes hjælp. Hun kan ikke overtales til at tage med tilbage til smølfernes landsby, men hvis spillerne spørger/beder pænt, vil hun da gerne hjælpe dem med at se hendes reol igennem. Det er *ikke* muligt for smølferne selv at finde den rigtige bog.

Forårsfeen aner ikke, hvilken bog, som der står en "opskrift på forår" i. Hun vil derfor gerne have smølferne til at hjælpe hende. Få smølferne til at komme med stikord til noget der minder om vinter, forår og overgangen mellem disse. Når du bliver træt af at høre på deres (dårlige) forslag (eller hvis de rent faktisk gætter på ordet "vintergæk"), kan du lade feen tilfældigvis finde den rigtige bog. Udlever handoutet med vintergækdigtet til dem.

Feen skal spilles som en meget ulykkelig, men meget flink dame, som smølferne gerne vil hjælpe. Hun kan dog ikke rigtig overskue situationen efter at hendes tryllestav er forsvundet, så hun dur ikke til meget andet end at græde.

Med digtet i hånden bør spillerne være ivrige efter at komme hjem til Gammelsmølften, så han kan få bragt orden i sagerne. Opfindersmølften kan – hvis han låner noget tyggegummi, en elastik samt diverse andre dingener og dimsedutter – "nemt" reparere Blik-mågen, så smølferne kan komme hurtigt hjem.

Hvis du har gjort spillerne så bange for at flyve, at de alle (på nær Opfindersmølften) kun ønsker at gå hjem, kan du lade dem se en ræv luske rundt om feens hus. Så er det trods alt smartest at flyve hjem.

## Øst, vest – hjemme bedst

Turen hjem i Blik-mågen går relativt rolig. De møder ingen fjender, men til gengæld er det ret "almindeligt", at der falder dele af flyveren. Når smølferne er ca. halvvejs falder landingsstellet af. Kort efter at de får øje på landsbyen falder den ene vinge af, og flyet begynder at styrte. Spørg hver spiller, hvad han/hun gør. Blik-mågen kan ikke rettes op, og den styrer direkte mod jorden. Lad spillerne hoppe ud, gemme sig, råbe efter Opfindersmølften og så videre. Der sker (naturligvis) ingen noget, for Mågen (og de smølfer som sprang ud) lander i en stor snedrive, og alle slipper uskadt. Smølferne kan skynde sig tilbage til landsbyen og aflevere digtet til Gammelsmølfe.

### Forårsfeen

Da vi lavede eventyret, var vi lidt i tvivl om, hvordan Forårsfeen skulle se ud. Henrik mente at hun var en "almindelig" lille fe – det vil sige en fe, der er ca. 50 cm høj. Jeg havde dog den opfattelse, at Forårsfeen var på højde med et almindeligt menneske.

I bedste *SmølfQuest*-stil er det derfor op til den enkelte GM, at bestemme, hvordan Forårsfeen kommer til at se ud i hans/hendes eventyr. Man skal bare huske, at det skal være en fe, som i udseende og væremåde ville passe ind i en smølfe-tegneserie.



## MIF-ordningen

Når man er GM på con'er kommer man ud for det år efter år. Man har en spiller som på en eller anden måde ikke passer ind i gruppen, som spolerer det hele for de andre (for eksempel ved at være en *Jeg-dræber-dem-alle-Smølf*). Dette er grunden til at vi i år har medtaget denne lille boks, der fortæller, hvordan man kan komme af med spillere (i et rollespil, hvor man ikke kan slå spillerne ihjel), som spolerer det hele. Dette kan for eksempel ske på følgende måde:

**Kattens til Kat** Man kan lade katten slå en spiller halvt ihjel i starten af eventyret (hvis det bliver nødvendigt allerede der). Så kan man senere i løbet af eventyret hele tiden holde spilleren hen med : *"Du har stadig ondt i dit ben – det ka' du vist ikke klare"* og så videre i samme dur.

**Op at flyve** Man kan sige, at der kun er plads til 5 smølfer i Blik-mågen, så en af spillerne er nødt til at blive hjemme og hjælpe Gammel-smølfen. Enten vælger Gammel-smølfen, eller også "trækkes der lod".

**Fornølelsen** Når en af spillerne skal gøres forkølet ved at falde i søen (se senere), kan det jo bare være så koldt, at det eneste spilleren kan foretage sig er at sidde og fryse. Det eneste han er i stand til er at ryste.

**Bemærk!!** Det er på ingen måde pænt, at afskrive en spiller i et con-eventyr, og det håbes inderligt, at det ikke bliver nødvendigt for nogen. Det er slet ikke pænt, at der står i eventyret, hvordan GM'en skal gøre. Så *hvis* det bliver nødvendigt, så sørg for at gøre det så realistisk som muligt. Få spilleren til at føle, at han har "ofret" sig for at gruppen kan komme videre – og endnu bedre. Få ham til at føle det, som var det bare en gang råddent uheld det hele.

Når Gammel-smølfen får digtet, lukker han sig (igen) inde i sit laboratorium, og tænker over tingene. Spillerne har travlt nok med at fortælle alle de andre smølfer om deres oplevelser hos Forårsfeen, så de keder sig ikke, mens Gammel-smølfen er væk.

Når den viise gamle smølf kommer ud igen fortæller han, at han kun mangler 6 ting, for at kunne lave forår, og det er netop de 6 ting, som står i digtet. Spillerne skal skynde sig ud for at finde disse seks ting. Det er muligt (og faktisk højst sandsynligt), at spillerne ikke aner, hvad Gammel-smølfen fabler om. Gammel-smølfen er dog heller ikke helt sikker på indholdet i digtet, så han foreslår, at spillerne rådfører sig med den kloge ugle, som bor i et gammelt træ i skoven (smølferne ved godt hvor). Uglen kan sikkert hjælpe dem, og i mellemtiden vil Gammel-smølfen foretage de sidste forberedelser.

## De seks ingredienser i forår

Nu er det vist ved at være på tide, at nævne de 6 ingredienser, som skulle indgå i foråret og som (efter sigende) skulle stå nævnt i digtet. Digtet beskriver 6 begreber, som skulle indgå i foråret, og det er op til den enkelte GM (og hans spillere), hvordan disse begreber skal fortolkes. De seks ting er : **Duften af forår; Sneen, der dryppende løber væk; Fuglekvidder; Forkølelse; Lysere tider og Forelskelse.** Hvordan spillerne vil finde disse ting (og hvad de rent faktisk vælger) er mere eller mindre op til gruppen. Det er meningen, at det er relativt nemt at finde 6 ting, som smølferne kan bruge. I samme rækkefølge som ovenfor kan man for



### Et lille vinter-"gæk".

År efter år kommer det – igen og igen  
når vinteren er omme, de mørke dage er forbi, og det igen  
bliver lysere tider  
man kan mærke det i luften  
man kan mærke det på duften af liv  
hele tiden bliver det fortalt  
også selv om man ikke forstår alle sprog  
man lægger ikke mærke til det og alligevel hører man det  
det springer i ens øje, når solen stråler som i en diamant  
krystalklart og rent får livet bugt med den døde kulde  
og sætter den i bevægelse  
og det onde forsøger at få bugt med livet, og ens krop  
men det er ikke noget man ikke kan klare  
hvis man blot bruger hovedet  
og et sikkert tegn er  
når hjertet bliver fuldt af kærlighed

Jo – en vintergæk kan være en indgang til foråret.

eksempel bruge : *En blomst, En istap, En fugl, En smølf der hopper en tur i søen, Fyrværkeri og Smølfine*. Der er dog ingen der siger, at smølferne **skal** finde netop disse 6 ting – det er bare en mulighed (og nu har jeg vist også sagt det tilstrækkelig mange gange).

Digtet beskriver følgende 6 ting som tegn på foråret :

...mærke det på duften af liv

**Duften af forår** er en af de 6 ting som spillerne skal finde. Dette kunne for eksempel være en blomst.

...solen stråler som i en diamant

**Sneen, der langsomt løber væk.** En istap er et "tydeligt" eksempel på sne, som langsomt løber væk.

...bliver det fortalt også ...

**Fuglekvidder.** Fuglekvidder er ret nemt at skaffe – man skal faktisk bare have fat i en fugl. Spillerens problem er bare, at de eneste fugle, som de har set, er Gargamels to ravne. Der bliver dog mulighed for at finde en fugleunge senere.

...det onde forsøger at få bugt...

**Forkølelse.** Dette er en af de nemmeste ting at skaffe sig. Det er bare at lade en af spillerne hoppe i søen – så kommer det helt af sig selv.

...det igen bliver lysere tider

**Lysere tider.** Denne her er lidt tricky, og skal nok forklares af den kloge ugle (se senere). For at skaffe lysere tider kan smølferne for eksempel bruge fyrværkeri. Det har Gammelsmølften liggende på lager derhjemme.

...hjertet bliver fuldt af kærlighed

**Forelskelse.** Når en smølf nævner forelskelse kommer man ikke uden om Smølfine. Hun er et "sikkert hit" for forelskelse.

Nok om digtet og hvordan man kan vælge at (mis-)fortolke det. Spillerne kender vejen til den gamle, kloge, vise ugle, som sikkert kan hjælpe dem med at forklare digtet.

## Et egern ved navn Gert

På vejen ud til den gamle, kloge, viise ugle bemærker spillerne noget, der bevæger sig ovre bag et træ. Det er Gert (det talende egern fra sidste år), og han er sur. Ikke bare sur men *rigtig* sur, for der er nogen, som har stjålet hans forråd af nødder. Det eneste han tænker på er at finde gerningsmanden, og give ham nogle klø – og indtil andet er bevist er *alle* skyldige (eller

også ved de noget). Spillerne skal overbevise Gert om, at de ikke kender noget som helst til tyveriet.

Gert er GM'ens mulighed for at irritere spillerne. Han er (i hvert fald på nuværende tidspunkt) et meget mistroisk egern, og alt hvad spillerne siger vil blive brugt imod dem.

Når Gert langt om længe bliver overbevist om smølfernes uskyld, ved han ikke rigtig, hvad han skal stille op. Han beslutter sig derfor til at få smølferne til at hjælpe sig, og det gør han ved at tage deres digt, og rive det i nogle stykker, hvoraf han selv beholder halvdelen. Så kan smølferne få de sidste dele af papiret, når de har hjulpet ham. Når dette skal GM'es, er det smartest, hvis GM'en rent faktisk river digtet i stykker, og beholder nogle af delene. Snup det bare ud af hænderne på en spiller eller tag det fra bordet.

Her er stat'sene på Gert, hvis der skulle blive brug for dem:

### Gert - et talende egern

Str 16    Con 14    Siz 4    Int 13    Pow 12    Dex 17    App ???

Damage Modifier : +D4

Move Rate : 4

Gert har alle de almindelige skille, som egern nu har (finde-nødder-i-skoven 82% ; climb 283%) og så videre. Det er op til den enkelte GM at bedømme, om Gert har en skill, som han kunne få brug for. De eneste skills, som umiddelbart kan virke nødvendige er gengivet her:

Hive-smølfer-i-nåsen	: 49%
Lyde fornærmet	: 78%
Rive-digt-i-stykker	: 36%

Gert vil have spillerne til at hjælpe ham med at tæve nogle blåmejser, som han tror står bag nødderøveriet. Blåmejsjerne – som naturligvis ikke har noget med det at gøre – er ikke hjemme (men det er deres lille unge). Se under **sådan findes de 6 ting**.

## Hos den gamle ugle

Den gamle, kloge, viise ugle er meget viis og meget meget kedelig. Han taler langsomt, mumler en masse i skægget og afbryder konstant sig selv. Spillerne skal have love til at kede sig rigtig meget, mens de snakker med uglen.

Uglen er spillernes mulighed for at få nogle informationer ud af digtet. Alt afhængig af hvor meget tid der er tilbage (og hvor kedeligt det bliver, hvis spillerne ikke kommer videre) kan uglen mere eller mindre direkte fortælle spillerne, hvad de skal gå ud og finde. Det er nok en god idé at fortælle spillerne om fyrværkeriet, da det formodentlig er den ting, som er sværest at gætte.

## Sådan findes de 6 ting

Vi går nu ud fra de 6 ting som er nævnt her i eventyret – ellers må GM'en i gang med at



improvisere. De fleste af tingene er ret lette at få fat i – så som fyrværkeri og Smølfine – mens andre af tingene kan blive lidt mere problematiske.

**Fyrværkeri, Smølfine og en istap** er de tre ting, som smølferne umiddelbart kan skaffe. Der er ingen grund til at bruge unødigt tid på at gennemspille det. Spillerne kan også finde en blomst, selv om det nok bliver lidt sværere (ellers har Forårsfeen en masse blomster). Tilbage er så kun **forkølelsen og fuglekvidren**.

Fortæl blot spillerne, at de har skaffet ovenstående 4 ting, eller at de kan skaffe dem hjemme i landsbyen. For at blive hurtig forkølet er det nok nemmest at hoppe i søen – der skal bare lige slås hul på isen først. Med hensyn til fuglekvidren har smølferne kun hørt en snakke om fugle, og det var Gert (uglen tæller ikke som en fugl – den er jo en ugle). Måske skulle de hjælpe ham?

## En fugl i hånden...

Nede ved søen står der et stort træ, hvor en blåmejse familie har deres rede. Det er den samme fuglefamilie som Gert tror har taget hans nødder. Far og mor blåmejse er ikke hjemme i reden, men det er den lille unge. Det er en meget nysgerrig fugl, som altid er på tværs. Hvis man fortæller den, at den skal komme ned, så bliver den deroppe, og hvis man fortæller den, at den *skal* blive i reden, hopper den ned, og forklarer at der ikke er nogen, der bestemmer over den. Den er som sagt meget nysgerrig, så lige meget, hvad smølferne foretager sig, vil den hele tiden spørge : *"Hva' laver I ?? Hvoffor gør I det?? "*.

Reden, som fuglen befinder sig i, er langt ude på en gren, der rager ud over søen. GM'en kan altså slå to fluer med et smæk, hvis han lader en eller flere smølfer kravle ud på grenen – få fat i fugleungen og derefter falde ned (og gennem isen) i søen. Voila! Så har man både fuglekvidder og en forkølet spiller.

Under hele denne episode skal man huske på Gert. Han er jo interesseret i at tæve sandheden ud af blåmejsen, så spillerne skal igen overtale Gert til at være "et godt egern". Dette er til gengæld ikke så svært, at Gert ikke (om end lidt modvilligt) kan indse, at der ikke er nogen nødder i reden.

Med alle 6 ting indenfor rækkevidde er der kun et at gøre. Tilbage til bathulen landsbyen.

## The final showdown

Når spillerne gladeligt har fundet de seks ting, som de skal bruge, og de har afleveret dem til Gammelsmølften, får de den sidste glædelige besked : Trylleformularen skal kastes så højt oppe fra som muligt, så foråret har nemmest ved at sprede sig. Derfor skal de seks spillere sammen med Gammelsmølften, Smølfine og fugleungen begive sig til tårnet i Gargamel's hus. Hvis trylleformularen bliver kastet derfra, vil den have rigtig god effekt.

Hvad smølferne ikke ved (men sandsynligvis kan gætte sig til), er, at Gargamel i mellemtiden er kommet tilbage til sit hus. Desuden er katten "kommet ind i varmen igen", så der er to modstandere, når spillerne kommer til huset.



Hvis man forsøger at snige sig ind i Gargamels hus, vil Smølfine – når hun får øje på Gargamel – bliver forskrækket og skriger, så Gargamel og katten opdager dem. Det er nu at den sidste kamp skal stå på. Smølferne skal uskadeliggøre Gargamel og katten, så Gammel-smølfen, Smølfine og fuglen kan komme op i tårnet. Der er frit spil, og det er kun GM'ens og spillernes fantasi, der sætter grænserne.

Der sker følgende:

Når Gargamel opdager smølferne kalder han på katten, og begynder ellers at jage de små blå. Han pisker frem og tilbage for at fange dem. Gammel-smølfen tager sig af fugleungen (*Hvoffor gør han det?*), så spillerne skal blot sørge for at holde Gargamel hen og få Smølfine op af trappen. Smølfine er ikke til meget andet end besvær (men hvem vil indrømme det). Hun skriger, løber panisk rundt og skal hele tiden reddes.

Kort til GM'en : Gør det stort, sjovt og tegneserieagtigt. Der er ingen der dør – man bliver slået bevidstløs, får et bid i halen eller lignende. Det er en børnetegneserie, og der findes ingen kamikaze-smølfer eller smølfe-veteraner. Hvis det lyder tilstrækkelig troværdigt til at kunne have foregået i en smølfetegneserie er det OK!

## Epilog

Gammel-smølfen får kastet sin formular, og det bliver atter forår igen. Der bliver holdt en rigtig forårsfest (med masser af hindbærsaft), hvor Forårsfeen også kommer med. De levede alle lykkeligt til deres dages ende.

Hvad der rent faktisk er sket med Gerts nødder vides ikke. Det kan jo være, at vi får det at vide en anden gang.

## Hvordan gik det til play-testingen ??

Det gik da meget godt. Det tog lidt over 4 timer at gennemføre eventyret, med alt, hvad dertil hørte. I løbet af de fire timer blev der lavet adskillige "smølfe-bølger" samt sunget flerstemmig smølfe-sang (opfundet af kunstnersmølfen). Spillerne fik hjælp til *fyrværkeriet* og *sneen, der dryppende løber væk*, medens de helt selv kunne finde frem til duften af forår : lugten af hundelorte. Desuden fik smølferne overtalt Gert til at gå med dem hen til uglen – så kunne Gert vise uglen sin del af det iturevne digt. Som tak for hjælpen ville PC'erne gerne hjælpe Gert mod de "fæle" blåmejser. Nede ved søen var smølferne meget søde ved hinanden, og skubbede smølfen, der var faldet gennem isen fra træet, i vandet så han kunne blive rigtig syg. Oppe hos Gargamel blev der hældt en masse fedtet stads ud på gulvet, så katten, Gargamel og smølferne skøjtede rundt, og faldt på røven.

# SmølfQuest – FlowChart – Det Forsmølfede Forår

Start – Adventure Script. Smølferne er klar til at udspionere Gargamel. De står foran hans hus, og er klar til at finde ud af, hvad der er galt.

Spillerne bliver forstyrret af katten Azarel, og bliver nødt til at søge tilflugt i Gargamels hus, som er tomt. En mindre kamp for at holde sig i live – og væk fra kattens klør.

I Gargamels ildsted finder smølferne resterne af Forårsfeens tryllestav. Det er tydeligt, at den er ødelagt, og at den aldrig bliver tryllestav igen.

Fortvivlelsen er stor, da smølferne skynder sig tilbage til Gammelsmølven for at fortælle ham de ulykkelige nyheder.

I al sin visdom beordrer Gammelsmølf de seks spillere til at tage Blik-mågen (en af opfindersmølvens opfindelser), og flyve helt hen til foden af bjergene, hvor Forårsfeen bor. Her skal PC'erne se efter feen, og skaffe en af hendes tryllebøger (den med den grønne ryg), for i den står der, hvordan man kan lave forår. I mellemtiden vil han gøre størstedelen af de fornødne forberedelser.

Smølferne trodser tyngdeloven og begiver sig afsted mod Forårsfeens hus i opfindersmølvens pedal-drevede blik-fugl.

Umiddelbart inden huset bliver de overfaldet af Gargamels to ravne, som han har sat til at holde øje med Forårsfeen. Da de får øje på smølferne, går de til angreb.

Smølferne formår dog at lande maskinen, og kommer i sikkerhed i Forårsfeens hus. Her møder de en meget ulykkelig fe – og en hel reol med grønne bøger.

Det lykkes dog for vores små helte (med en smule hjælp fra Forårsfeen) at finde den rigtig bog, og det lykkes også at flyve bort fra Forårsfeens hus (efter at Blik-mågen er blevet lavet), uden at Gargamels ravne opdager det.

På vejen tilbage til landsbyen oplever smølferne (i hvert fald fem af dem) deres livs mareridt. Engang imellem falder nogle af Blik-mågens dele af, og styrter til jorden. Det er kun med nød og næppe, at den holder sammen til spillerne er tilbage ved

landsbyen.

Tilbage i Smølfernes Landsby (hvor Blik-mågen heldigvis styrter ned i en stor snedrive) viser Gammelsmølven formularen, (der kan lave forår) til spillerne. For at han kan gennemføre trylleformularen er han nødt til at have alle ingredienserne. Det har han ikke endnu, og spillerne bliver sat til at skaffe dem. Gammelsmølf anbefaler PC'erne, at de tager hen og spørger den kloge ugle om hjælp. Med sig får de en kopi af formularen.

På vejen ud til den kloge ugle møder de kære små blå egemet Gert, og han er sur. Han har fået stjålet alle sine nødder, og han er *meget* opsat på at finde de skyldige. Han beskylder alle og enhver for det, og smølferne skal overbevise ham om, at det ikke er dem.

For at få hjælp til at fange synderen, tager Gert smølfernes formular og river den i stykker. Så kan de få de resterende dele, når han har fundet sine nødder.

Hos den kloge ugle finder smølferne ud af de 6 ting, som de skal finde : *Duften af forår, Sneen, der dryppende løber væk, Fuglekvidder, Forkølelse, Lysere tider og Forelskelse*. De fleste af tingene har smølferne allerede, eller også kan de hurtigt skaffe dem. Hvis der er ting, som de ikke kan gætte/finde på, så kan uglen måske hjælpe dem.

Gert ved, hvor der bor nogle fugle (blåmejser). Her kan smølferne skaffe fuglekvidder. Der er kun fugleungen tilbage i reden – en lille dum unge, som kun er på tværs.

Smølferne samler de seks nødvendige ting, og begiver sig tilbage til landsbyen. Her har Gammelsmølf gjort klar til at foretage formularen. Der er bare én lille hage ved det. For at sprede foråret over så meget som muligt, skal Gammelsmølven kaste formularen fra tårnet i Gargamels hus.

Gargamel er naturligvis kommet hjem til sit hus, når spillerne kommer for at kaste formularen. Den sidste (obligatoriske) kamp kommer til at foregå her, og spillerne får bugt med Azarel og Gargamel, og får mulighed for at komme op i tårnet og kaste formularen. Og de levede lykkeligt til deres dages ende.



# SmølfQuest – Adventure Script – Det Forsmølfede Forår

---

**Intro** Det er vinter. Store hvide snefnug daler sagte ned fra himlen, og lægger sig som et tungt tæppe over skov og dal. Der er helt stille i det sneklædte landskab, hvor dyrene er gået i hi, eller blot holder sig "inden døre", indtil solen igen titter frem, og lader sine stråler funkke overalt i den nyfaldne sne.

Kulden, sneen og de bare træer, hvis grene rager mod himlen og solen, som arme, der rækker efter hjælp, er et tydeligt bevis på, at dette er årets hårdeste tid, og at det kun kan blive bedre – foråret er på vej.

1. **Smølf** Brrr, hvor er det koldt.

2. **Smølf** Ja! Det må du nok sige – det er så koldt, at man kan smølf sin egen ånde.

3. **Smølf** Tænk hvis det aldrig smølfer forår igen. Så skal vi altid gå rundt i denne her kulde.

1. **Smølf** Sådan noget må du ikke smølf. Mine tæer er allerede blevet helt blå af kulden.

4. **Smølf** Forårsfeen plejer *altid* at smølf forbi, når vi holder solhvervsfest. Vi må håbe, at hun ikke er smølfet noget til.

6. **Smølf** I mit lange liv som smølf har jeg aldrig smølfet en solhvervsfest, som den i går. Det plejer altid at være en glad og forsmølfet dag, men i år var vi bare bekymrede for Forårsfeen.

5. **Smølf** Man kunne godt se, at Gammelsmølften var bekymret. Han ved godt, at det kommer til at stå smølf til, hvis forrådet slipper op, og det bliver ved med at smølf vinter.

2. **Smølf** Når du nu nævner forråd – er det ikke på tide, at vi smølfer en lille pause, og spiser nogle af de forsyninger, som Gammelsmølften gav os med?

3. **Smølf** Det var da en smølf idé. Jeg var også ved at være en smule smølf.

5. **Smølf** Gammelsmølften sagde, at vi skulle vente med at spise, til vi havde set om Gargamel har noget at smølf med Forårsfeens forsvinden.

6. **Smølf** Vise ord, Smølf. Det er vist vigtigere at finde ud af, hvad der er sket med Forårsfeen. Hvis hun ikke kommer og laver forår, må vi leve for evigt i denne kulde.

1. **Smølf** Åhhh nej. Sig ikke det. Dine ord får blodet til at fryse til smølf i mine årer.

4. **Smølf** Du mener : smølfer til is ?

6. **Smølf** Så så, Smølf. Du må ikke gøre nar af nord-smølferne.

3. **Smølf** Shhh – I skal holde Jeres smølf! Gargamels hus ligger lige derovre.

4. **Smølf** Jeg holder ikke min smølf – jeg smølfer min mund. I er vist nogle rigtige volapyk-smølfer.

2. **Smølf** Shhh!! Smølf så, og være stille.

1. **Smølf** Jeg kan ikke være stille. Mine tænder smølfer i munden på mig hele tiden.

5. **Smølf** Der er helt stille ovre hos Gargamel. Kom, lad os liste derover – der er fri smølf!

**GM** I lister Jer forsigtigt gennem sneen, der som et hvidt lagen har lagt sig overalt. Uden problemer får I sneget Jer fra den beskyttende skovkant, og over til Gargamel grå hus, der står stille, tillukket og skræmmende i udkanten af skoven. Ved samarbejde får I bugseret Smølf op i vindueskarmen, så han kan kigge ind i huset. Det er tomt. Der er ikke noget at være bange for før Gargamel kommer hjem. Nu skal I bare se, om I kan finde ud af noget om Forårsfeen, og hvorfor hun ikke kom til solhvervsfesten.



## Personal Information

Smølf Name SMOLF Home town \_\_\_\_\_  
 Skin Color Blue Gender ☒ Male ☐ Female  
 Cloth Color White Species NORDSMOLF  
 Age 403 Player Name \_\_\_\_\_

## Characteristics

STR 10 CON 14 SIZ 1 INT 15 POW 12 DEX 10 APP 11

## Selected Attributes

Damage Modifier -D4 Move Rate 3

## Skills

Animal Lore (05) 15  
 Boat (15) .....  
 Climb (50) 60  
 Cooking (20) 40  
 Conceal (05) 10  
 Craft (10) .....  
 Craft Wood (20) 25  
 Dance (10) 15  
 Devise (10) 15  
 Evaluate (05) 15  
 First Aid (10) 17  
 Gambling (05) .....  
 Hide (10) 20  
 Human Lore (05) .....  
 Jump (25) .....  
 Listen (25) .....  
 Magic Lore (05) .....  
 Mineral Lore (05) 22  
 Open Locks (05) .....  
 Plant Lore (10) 70  
 Play Instrument (00) .....  
 Read/Write (05) 20  
 Ride (10) .....  
 Search (25) 30  
 Shiphandling (00) .....  
 Sing (10) 15  
 Sleight (10) .....  
 Smølf Lore (15) 30  
 Sneak (10) 15  
 Speak Smølfsk (40) .....  
 Spot Hidden (25) 30  
 Swim (20) 30  
 Throw (25) .....  
 Track (05) 20  
 World Lore (05) 10  
 \_\_\_\_\_ .....  
 \_\_\_\_\_ .....

## Weapon Skills

Weapon	Att%	Damage	Par%	AP
Bow (10)	.....	D6	.....	5
Club (20)	<u>30</u>	D6	<u>25</u>	9
Dodge (20)	.....	.....	<u>30</u>	.....
Fist (25)	<u>30</u>	D3	.....	.....
Sling (20)	<u>25</u>	D4	.....	2
_____	.....	.....	.....	.....
_____	.....	.....	.....	.....

Magic Points: 1 2 3 4 5 6 7 8  
 9 10 11 12 13 14 15 16  
 17 18 19 20 21 22 23 24  
 25 26 27 28 29 30 31 32  
 33 34 35 36 37 38 39 40

Hit Points: 1 2 3 4 5 6 7 8  
 9 10 11 12 13 14 15 16  
 17 18 19 20 21 22 23 24  
 25 26 27 28 29 30 31 32

Hit Location Table

Melee	Location	Missile
01-04	R Leg	01-05
05-08	L Leg	04-06
09-11	Abdom	07-10
12	Chest	11-15
13-15	R Arm	16-17
16-18	L Arm	18-19
19-20	Head	20

Smølf er en lidt ældre smølf på 403 år, og han er begyndt at fornemme, hvad hans kald er – han skal være noget med planter, formodentlig gartner. Smølf synes, at planter er spændende og interessante, og han elsker at få nye planter til at gro – både spiselige og uspiselige, kønne og grimme. Der er ikke noget, som interesserer Smølf som planter: "– Vent lige lidt! Jeg skal lige smølfte en stikling af denne her plante – jeg har aldrig set en der var så smølf".

## SmølfQuest – Adventure Script – Det Forsmølfede Forår

Intro	Det er vinter. Store hvide snefnug daler sagte ned fra himlen, og lægger sig som et tungt tæppe over skov og dal. Der er helt stille i det sneklædte landskab, hvor dyrene er gået i hi, eller blot holder sig "inden døre", indtil solen igen titter frem, og lader sine stråler funkke overalt i den nyfaldne sne. Kulden, sneen og de bare træer, hvis grene rager mod himlen og solen, som arme, der rækker efter hjælp, er et tydeligt bevis på, at dette er årets hårdeste tid, og at det kun kan blive bedre – foråret er på vej.
Smølf	Britt, hvor er det koldt.
Smølf	Ja! Det må du nok sige – det er så koldt, at man kan smølfte sin egen ånde.
Smølf	Tænk hvis det aldrig smølfer forår igen. Så skal vi altid gå rundt i denne her kulde.
Smølf	Sådan noget må du ikke smølfte. Mine tæer er allerede blevet helt blå af kulden.
Smølf	Forårsfeen plejer <i>altid</i> at smølfte forbi, når vi holder solhvervsfest. Vi må håbe, at hun ikke er smølfet noget til.
Smølf	I mit lange liv som smølf har jeg aldrig smølfet en solhvervsfest, som den i går. Det plejer altid at være en glad og forsmølfet dag, men i år var vi bare bekymrede for Forårsfeen.
Smølf	Man kunne godt se, at Gammelsmølften var bekymret. Han ved godt, at det kommer til at stå smølf til, hvis forrådet slipper op, og det bliver ved med at smølfte vinter.
Smølf	Når du nu nævner forråd – er det ikke på tide, at vi smølfer en lille pause, og spiser nogle af de forsyninger, som Gammelsmølften gav os med?
Smølf	Det var da en smølf idé. Jeg var også ved at være en smule smølf.
Smølf	Gammelsmølften sagde, at vi skulle vente med at spise, til vi havde set om Gargamel har noget at smølfte med Forårsfeens forsvinden.
Smølf	Vise ord, Smølf. Det er vist vigtigere at finde ud af, hvad der er sket med Forårsfeen. Hvis hun ikke kommer og laver forår, må vi leve for evigt i denne kulde.
Smølf	Åhhh nej. Sig ikke det. Dine ord får blodet til at fryse til smølf i mine årer.
Smølf	Du mener : smølfer til is ?
Smølf	Så så, Smølf. Du må ikke gøre nar af nord-smølferne.
Smølf	Shhh – I skal holde Jeres smølf! Gargamels hus ligger lige derovre.
Smølf	Jeg holder ikke min smølf – jeg smølfer min mund. I er vist nogle rigtige volapyk-smølfer.
Smølf	Shhh!! Smølf så, og være stille.
Smølf	Jeg kan ikke være stille. Mine tænder smølfer i munden på mig hele tiden.
Smølf	Der er helt stille ovre hos Gargamel. Kom, lad os liste derover – der er fri smølf!
GM	I lister Jer forsigtigt gennem sneen, der som et hvidt lagen har lagt sig overalt. Uden problemer får I sneget Jer fra den beskyttende skovkant, og over til Gargamel grå hus, der står stille, tillukket og skræmmende i udkanten af skoven. Ved samarbejde får I bugseret Smølf op i vindueskarmen, så han kan kigge ind i huset. Det er tomt. Der er ikke noget at være bange for for Gargamel kommer hjem. Nu skal I bare se, om I kan finde ud af noget om Forårsfeen, og hvorfor hun ikke kom til solhvervsfesten.



## Personal Information

Smølf Name SMØLF Home town \_\_\_\_\_  
 Skin Color Blue Gender ☒ Male ☐ Female  
 Cloth Color White Species NORD-SMØLF  
 Age 246 Player Name \_\_\_\_\_

## Characteristics

STR 12 CON 14 SIZ 1, INT 10 POW 11 DEX 13 APP 12

## Selected Attributes

Damage Modifier — Move Rate 3

## Skills

Animal Lore (05) .....[]  
 Boat (15) 20[]  
 Climb (50) 60[]  
 Cooking (20) .....[]  
 Conceal (05) 15[]  
 Craft (10) .....[]  
 Craft Wood (20) 25[]  
 Dance (10) 15[]  
 Devise (10) 15[]  
 Evaluate (05) 10[]  
 First Aid (10) 35[]  
 Gambling (05) 15[]  
 Hide (10) 20[]  
 Human Lore (05) .....[]  
 Jump (25) 35[]  
 Listen (25) 30[]  
 Magic Lore (05) .....[]  
 Mineral Lore (05) .....[]  
 Open Locks (05) 24[]  
 Plant Lore (10) .....[]  
 Play Instrument (00) .....[]  
 Read/Write (05) .....[]  
 Ride (10) SMØLF 20[]  
 Search (25) 35[]  
 Shiphandling (00) .....[]  
 Sing (10) .....[]  
 Sleight (10) .....[]  
 Smølf Lore (15) 25[]  
 Sneak (10) 15[]  
 Speak Smølfisk (40) 50[]  
 Spot Hidden (25) 30[]  
 Swim (20) 40[]  
 Throw (25) 30[]  
 Track (05) 15[]  
 World Lore (05) 10[]  
 \_\_\_\_\_ .....[]  
 \_\_\_\_\_ .....[]

## Weapon Skills

Weapon	Att%	Damage	Par%	AP
Bow (10)	.....	D6	.....	5
Club (20)	<u>30</u>	D6	.....	9
Dodge (20)	.....		.....	
Fist (25)	.....	D3	.....	
Sling (20)	.....	D4	.....	2
_____	.....		.....	
_____	.....		.....	

Magic Points: 1 2 3 4 5 6 7 8  
 9 10 11 12 13 14 15 16  
 17 18 19 20 21 22 23 24  
 25 26 27 28 29 30 31 32  
 33 34 35 36 37 38 39 40

Hit Points: 1 2 3 4 5 6 7 8  
 9 10 11 12 13 14 15 16  
 17 18 19 20 21 22 23 24  
 25 26 27 28 29 30 31 32

Hit Location Table

Melee	Location	Missile
01-04	R.Leg	01-05
05-08	L.Leg	04-06
09-11	Abdom	07-10
12	Chest	11-15
15-18	R.Arm	16-17
16-18	L.Arm	18-19
19-20	Head	20

Smølf er en rigtig lille smølf med krudt i røven. Han har det med at skifte interesser et par gange om året, og i øjeblikket har han besluttet sig for, at han vil være opfindersmølf. Derfor har han (lidt i det stille) gået og syslet med nogle opfindelser, men de er ikke rigtig blevet til noget – men han prøver. Han er derfor meget ivrig efter at komme til at vise, at han kan klare "mekanikken", så han kan vise, at han duer til noget: "Åhh – den smølf kan jeg nemt fikse. Jeg skal lige bruge en himstregims, og 2 dingenoter – så skulle den være fikset."

## SmølfQuest – Adventure Script – Det Forsmølfede Forår

- Intro** Det er vinter. Store hvide snefnug daler sagte ned fra himlen, og lægger sig som et tungt tæppe over skov og dal. Der er helt stille i det sneklædte landskab, hvor dyrene er gået i hi, eller blot holder sig "inden døre", indtil solen igen titter frem, og lader sine stråler funkke overalt i den nyfaldne sne. Kulden, sneen og de bare træer, hvis grene rager mod himlen og solen, som arme, der rækker efter hjælp, er et tydeligt bevis på, at dette er årets hårdeste tid, og at det kun kan blive bedre – foråret er på vej.
- Smølf** Brrr, hvor er det koldt.
- Smølf** Ja! Det må du nok sige – det er så koldt, at man kan smølf sin egen ånde.
- Smølf** Tænk hvis det aldrig smølfer forår igen. Så skal vi altid gå rundt i denne her kulde.
- Smølf** Sådan noget må du ikke smølf. Mine tæer er allerede blevet helt blå af kulden.
- Smølf** Forårsfeen plejer *altid* at smølf forbi, når vi holder solhvervsfest. Vi må håbe, at hun ikke er smølfet noget til.
- Smølf** I mit lange liv som smølf har jeg aldrig smølfet en solhvervsfest, som den i går. Det plejer altid at være en glad og forsmølfet dag, men i år var vi bare bekymrede for Forårsfeen.
- Smølf** Man kunne godt se, at Gammelsmølften var bekymret. Han ved godt, at det kommer til at stå smølf til, hvis forrådet slipper op, og det bliver ved med at smølf vinter.
- Smølf** Når du nu nævner forråd – er det ikke på tide, at vi smølfer en lille pause, og spiser nogle af de forsyninger, som Gammelsmølften gav os med?
- Smølf** Det var da en smølf idé. Jeg var også ved at være en smule smølf.
- Smølf** Gammelsmølften sagde, at vi skulle vente med at spise, til vi havde set om Gargamel har noget at smølf med Forårsfeens forsvinden.
- Smølf** Vise ord, Smølf. Det er vist vigtigere at finde ud af, hvad der er sket med Forårsfeen. Hvis hun ikke kommer og laver forår, må vi leve for evigt i denne kulde.
- Smølf** Åhhh nej. Sig ikke det. Dine ord får blodet til at fryse til smølf i mine årer.
- Smølf** Du mener : smølfer til is ?
- Smølf** Så så, Smølf. Du må ikke gøre nar af nord-smølferne.
- Smølf** Shhh – I skal holde Jeres smølf! Gargamels hus ligger lige derovre.
- Smølf** Jeg holder ikke min smølf – jeg smølfer min mund. I er vist nogle rigtige volapyk-smølfer.
- Smølf** Shhh!! Smølf så, og være stille.
- Smølf** Jeg kan ikke være stille. Mine tænder smølfer i munden på mig hele tiden.
- Smølf** Der er helt stille ovre hos Gargamel. Kom, lad os liste derover – der er fri smølf!
- GM** I lister Jer forsigtigt gennem sneen, der som et hvidt lagen har lagt sig overalt. Uden problemer får I sneget Jer fra den beskyttende skovkant, og over til Gargamel grå hus, der står stille, tillukket og skræmmende i udkanten af skoven. Ved samarbejde får I bugseret Smølf op i vindueskarmen, så han kan kigge ind i huset. Det er tomt. Der er ikke noget at være bange for før Gargamel kommer hjem. Nu skal I bare se, om I kan finde ud af noget om Forårsfeen, og hvorfor hun ikke kom til solhvervsfesten.



## Personal Information

Smølf Name SMOLF Home town \_\_\_\_\_  
 Skin Color Blue Gender ☒ Male ☐ Female  
 Cloth Color White Species WORDSMOLF  
 Age 258 Player Name \_\_\_\_\_

## Characteristics

STR 12 CON 16 SIZ 1 INT 14 POW 8 DEX 10 APP 12

## Selected Attributes

Damage Modifier — Move Rate 3

## Skills

Animal Lore (05) 10  
 Boat (15) .....  
 Climb (50) .....  
 Cooking (20) 30  
 Conceal (05) .....  
 Craft (10) .....  
 Craft Wood (20) 30  
 Dance (10) 20  
 Devise (10) .....  
 Evaluate (05) 20  
 First Aid (10) 10  
 Gambling (05) 10  
 Hide (10) 20  
 Human Lore (05) 10  
 Jump (25) 40  
 Listen (25) 10  
 Magic Lore (05) .....  
 Mineral Lore (05) 10  
 Open Locks (05) 20  
 Plant Lore (10) 20  
 Play Instrument (00) FLUTE  
 Read/Write (05) 15  
 Ride (10) .....  
 Search (25) 35  
 Shiphandling (00) .....  
 Sing (10) .....  
 Sleight (10) 20  
 Smølf Lore (15) 20  
 Sneak (10) .....  
 Speak Smølfisk (40) 50  
 Spot Hidden (25) .....  
 Swim (20) .....  
 Throw (25) .....  
 Track (05) 10  
 World Lore (05) 10  
 \_\_\_\_\_ .....  
 \_\_\_\_\_ .....

## Weapon Skills

Weapon	Att%	Damage	Par%	AP
Bow (10)	.....	D6	.....	5
Club (20)	<u>30</u>	D6	.....	9
Dodge (20)	.....	.....	<u>25</u>	.....
Fist (25)	<u>35</u>	D3	.....	.....
Sling (20)	<u>30</u>	D4	.....	2
_____	.....	.....	.....	.....
_____	.....	.....	.....	.....

Magic Points: 1 2 3 4 5 6 7 8  
 9 10 11 12 13 14 15 16  
 17 18 19 20 21 22 23 24  
 25 26 27 28 29 30 31 32  
 33 34 35 36 37 38 39 40

Hit Points: 1 2 3 4 5 6 7 8  
 9 10 11 12 13 14 15 16  
 17 18 19 20 21 22 23 24  
 25 26 27 28 29 30 31 32

Hit Location Table

Missile	Location	Missile
01-04	R. Leg	01-05
05-08	L. Leg	04-06
09-11	Abdom.	07-10
12	Chest	11-15
13-15	R. Arm	16-17
16-18	L. Arm	18-19
19-20	Head	20

Smølf er en lille glad smølf. Der er ikke noget, som kan slå ham ud, og der er ikke noget, som ikke er så skidt, at det ikke er godt for noget. Smølf er 258 år, og han har derfor ikke fundet sit kald endnu, men han regner med at det bliver "noget med humørspredning", hvad enten det så er underholder, komiker eller lignende. Han er altid glad og frejdig, og har en tendens til at overse nogle af de farer, som han måtte komme ud for: "Kom nu. Gammel-smølfen har sagt, at vi skal smølfte nogle af Azarel's knurhår – så får vi også mulighed for at smølfte ham i halen".

## SmølfQuest – Adventure Script – Det For-smølfede Forår

- Intro** Det er vinter. Store hvide snefnug daler sagte ned fra himlen, og lægger sig som et tungt tæppe over skov og dal. Der er helt stille i det sneklædte landskab, hvor dyrene er gået i hi, eller blot holder sig "inden døre", indtil solen igen titter frem, og lader sine stråler funkke overalt i den nyfaldne sne. Kulden, sneen og de bare træer, hvis grene rager mod himlen og solen, som arme, der rækker efter hjælp, er et tydeligt bevis på, at dette er årets hårdeste tid, og at det kun kan blive bedre – foråret er på vej.
- Smølf** Brrr, hvor er det koldt.
- Smølf** Ja! Det må du nok sige – det er så koldt, at man kan smølfte sin egen ånde.
- Smølf** Tænk hvis det aldrig smølfer forår igen. Så skal vi altid gå rundt i denne her kulde.
- Smølf** Sådan noget må du ikke smølfte. Mine tæer er allerede blevet helt blå af kulden.
- Smølf** Forårsfeen plejer *altid* at smølfte forbi, når vi holder solhvervsfest. Vi må håbe, at hun ikke er smølfet noget til.
- Smølf** I mit lange liv som smølf har jeg aldrig smølfet en solhvervsfest, som den i går. Det plejer altid at være en glad og forsmølfet dag, men i år var vi bare bekymrede for Forårsfeen.
- Smølf** Man kunne godt se, at Gammel-smølfen var bekymret. Han ved godt, at det kommer til at stå smølf til, hvis forrådet slipper op, og det bliver ved med at smølfte vinter.
- Smølf** Når du nu nævner forråd – er det ikke på tide, at vi smølfer en lille pause, og spiser nogle af de forsyninger, som Gammel-smølfen gav os med?
- Smølf** Det var da en smølf idé. Jeg var også ved at være en smule smølf.
- Smølf** Gammel-smølfen sagde, at vi skulle vente med at spise, til vi havde set om Gargamel har noget at smølfte med Forårsfeens forsvinden.
- Smølf** Vise ord, Smølf. Det er vist vigtigere at finde ud af, hvad der er sket med Forårsfeen. Hvis hun ikke kommer og laver forår, må vi leve for evigt i denne kulde.
- Smølf** Åhhh nej. Sig ikke det. Dine ord får blodet til at fryse til smølf i mine årer.
- Smølf** Du mener : smølfer til is ?
- Smølf** Så så, Smølf. Du må ikke gøre nar af nord-smølferne.
- Smølf** Shhh – I skal holde Jeres smølf! Gargamels hus ligger lige derovre.
- Smølf** Jeg holder ikke min smølf – jeg smølfer min mund. I er vist nogle rigtige volapyk-smølfer.
- Smølf** Shhh!! Smølf så, og være stille.
- Smølf** Jeg kan ikke være stille. Mine tænder smølfer i munden på mig hele tiden.
- Smølf** Der er helt stille ovre hos Gargamel. Kom, lad os liste derover – der er fri smølf!
- GM** I lister Jer forsigtigt gennem sneen, der som et hvidt lagen har lagt sig overalt. Uden problemer får I sneget Jer fra den beskyttende skovkant, og over til Gargamel grå hus, der står stille, tillukket og skræmmende i udkanten af skoven. Ved samarbejde får I bugseret Smølf op i vindueskarmen, så han kan kigge ind i huset. Det er tomt. Der er ikke noget at være bange for for Gargamel kommer hjem. Nu skal I bare se, om I kan finde ud af noget om Forårsfeen, og hvorfor hun ikke kom til solhvervsfesten.



## Personal Information

Smølf Name SMOLF Home town \_\_\_\_\_  
 Skin Color Blue Gender ☒ Male ☐ Female  
 Cloth Color White Species NORDSMOLF  
 Age 99 Player Name \_\_\_\_\_

## Characteristics

STR 10 CON 15 SIZ 1 INT 11 POW 9 DEX 15 APP 12

## Selected Attributes

Damage Modifier -D4 Move Rate 3

## Skills

Animal Lore (05) .....[]  
 Boat (15) .....[]  
 Climb (50) 70[]  
 Cooking (20) .....[]  
 Conceal (05) .....[]  
 Craft (10) .....[]  
 Craft Wood (20) .....[]  
 Dance (10) 30[]  
 Devise (10) .....[]  
 Evaluate (05) .....[]  
 First Aid (10) 40[]  
 Gambling (05) 10[]  
 Hide (10) 40[]  
 Human Lore (05) .....[]  
 Jump (25) 30[]  
 Listen (25) 50[]  
 Magic Lore (05) 10[]  
 Mineral Lore (05) .....[]  
 Open Locks (05) 20[]  
 Plant Lore (10) .....[]  
 Play Instrument (00) .....[]  
 Read/Write (05) .....[]  
 Ride (10) SWAN 30[]  
 Search (25) 35[]  
 Shiphandling (00) .....[]  
 Sing (10) 15[]  
 Sleight (10) 15[]  
 Smølf Lore (15) 30[]  
 Sneak (10) 30[]  
 Speak Smølfsk (40) 60[]  
 Spot Hidden (25) .....[]  
 Swim (20) .....[]  
 Throw (25) .....[]  
 Track (05) .....[]  
 World Lore (05) 20[]  
 \_\_\_\_\_ .....[]  
 \_\_\_\_\_ .....[]

## Weapon Skills

Weapon	Att%	Damage	Par%	AP
Bow (10)	.....	D6	.....	5
Club (20)	.....	D6	.....	9
Dodge (20)			.....	
Fist (25)	.....	D3	.....	
Sling (20)	.....	D4	.....	2
_____	.....		.....	
_____	.....		.....	

Magic Points: 1 2 3 4 5 6 7 8  
 9 10 11 12 13 14 15 16  
 17 18 19 20 21 22 23 24  
 25 26 27 28 29 30 31 32  
 33 34 35 36 37 38 39 40

Hit Points: 1 2 3 4 5 6 7 8  
 9 10 11 12 13 14 15 16  
 17 18 19 20 21 22 23 24  
 25 26 27 28 29 30 31 32

Hit Location Table

Melee	Location	Missile
01-04	R Leg	01-03
05-08	L Leg	04-06
09-11	Abdom	07-10
12	Chest	11-13
13-15	R Arm	16-17
16-18	L Arm	18-19
19-20	Head	20

Smølf er lidt af en bangebuks, men det er nok fordi han kun er 99 år. Hans tanker løber ofte af med ham, og han har lavet farer ud af ingenting. Smølf ved ikke, hvad han vil være, "når han bliver stor", ja han ved ikke engang om han overlever til han bliver ældre – tænk på alle de ulykker der sker. Smølf vil gøre alt for ikke at blive rodet ind i noget farligt – undtagen at være alene: "Se det insekt. Hvad nu, hvis det er en bzz-myg. Hvis den stikker os bliver vi til sorte smølfer. HJÆLP! I MÅ IKKE GÅ"

## SmølfQuest – Adventure Script – Det Forsmølfede Forår

**Intro** Det er vinter. Store hvide snefnug daler sagte ned fra himlen, og lægger sig som et tungt tæppe over skov og dal. Der er helt stille i det sneklædte landskab, hvor dyrene er gået i hi, eller blot holder sig "inden døre", indtil solen igen titter frem, og lader sine stråler funkke overalt i den nyfaldne sne. Kulden, sneen og de bare træer, hvis grene rager mod himlen og solen, som arme, der rækker efter hjælp, er et tydeligt bevis på, at dette er årets hårdeste tid, og at det kun kan blive bedre – foråret er på vej.

**Smølf** Brrr, hvor er det koldt.

**Smølf** Ja! Det må du nok sige – det er så koldt, at man kan smølf sin egen ånde.

**Smølf** Tænk hvis det aldrig smølfer forår igen. Så skal vi altid gå rundt i denne her kulde.

**Smølf** Sådan noget må du ikke smølf. Mine tæer er allerede blevet helt blå af kulden.

**Smølf** Forårsfeen plejer *altid* at smølf forbi, når vi holder solhvervsfest. Vi må håbe, at hun ikke er smølfet noget til.

**Smølf** I mit lange liv som smølf har jeg aldrig smølfet en solhvervsfest, som den i går. Det plejer altid at være en glad og forsmølfet dag, men i år var vi bare bekymrede for Forårsfeen.

**Smølf** Man kunne godt se, at Gammel-smølffen var bekymret. Han ved godt, at det kommer til at stå smølf til, hvis forrådet slipper op, og det bliver ved med at smølf vinter.

**Smølf** Når du nu nævner forråd – er det ikke på tide, at vi smølfer en lille pause, og spiser nogle af de forsyninger, som Gammel-smølffen gav os med?

**Smølf** Det var da en smølf idé. Jeg var også ved at være en smule smølf.

**Smølf** Gammel-smølffen sagde, at vi skulle vente med at spise, til vi havde set om Gargamel har noget at smølf med Forårsfeens forsvinden.

**Smølf** Vise ord, Smølf. Det er vist vigtigere at finde ud af, hvad der er sket med Forårsfeen. Hvis hun ikke kommer og laver forår, må vi leve for evigt i denne kulde.

**Smølf** Åhhh nej. Sig ikke det. Dine ord får blodet til at fryse til smølf i mine årer.

**Smølf** Du mener : smølfer til is ?

**Smølf** Så så, Smølf. Du må ikke gøre nar af nord-smølferne.

**Smølf** Shhh – I skal holde Jeres smølf! Gargamels hus ligger lige derovre.

**Smølf** Jeg holder ikke min smølf – jeg smølfer min mund. I er vist nogle rigtige volapyk-smølfer.

**Smølf** Shhh!! Smølf så, og være stille.

**Smølf** Jeg kan ikke være stille. Mine tænder smølfer i munden på mig hele tiden.

**Smølf** Der er helt stille ovre hos Gargamel. Kom, lad os liste derover – der er fri smølf!

**GM** I lister Jer forsigtigt gennem sneen, der som et hvidt lagen har lagt sig overalt. Uden problemer får I sneget Jer fra den beskyttende skovkant, og over til Gargamel grå hus, der står stille, tillukket og skræmmende i udkanten af skoven. Ved samarbejde får I bugseret Smølf op i vindueskarmen, så han kan kigge ind i huset. Det er tomt. Der er ikke noget at være bange for før Gargamel kommer hjem. Nu skal I bare se, om I kan finde ud af noget om Forårsfeen, og hvorfor hun ikke kom til solhvervsfesten.



## Personal Information

Smølf Name SMOLF Home town \_\_\_\_\_  
 Skin Color Blue Gender ☒ Male ☐ Female  
 Cloth Color White Species SYDSMOLF  
 Age 325 Player Name \_\_\_\_\_

## Characteristics

STR 10 CON 11 SIZ 1 INT 10 POW 14 DEX 15 APP 12

## Selected Attributes

Damage Modifier -4 Move Rate 3

## Skills

Animal Lore (05) .....  
 Boat (15) .....  
 Climb (50) .....  
 Cooking (20) 25.....  
 Conceal (05) .....  
 Craft (10) PAINT 20.....  
 Craft Wood (20) .....  
 Dance (10) 20.....  
 Devise (10) 15.....  
 Evaluate (05) 20.....  
 First Aid (10) 20.....  
 Gambling (05) .....  
 Hide (10) .....  
 Human Lore (05) 15.....  
 Jump (25) .....  
 Listen (25) 35.....  
 Magic Lore (05) .....  
 Mineral Lore (05) 18.....  
 Open Locks (05) .....  
 Plant Lore (10) .....  
 Play Instrument (00) FLUTE 42.....  
 Read/Write (05) .....  
 Ride (10) .....  
 Search (25) .....  
 Shiphandling (00) .....  
 Sing (10) 50.....  
 Sleight (10) .....  
 Smølf Lore (15) 25.....  
 Sneak (10) .....  
 Speak Smølfisk (40) 45.....  
 Spot Hidden (25) 30.....  
 Swim (20) .....  
 Throw (25) .....  
 Track (05) .....  
 World Lore (05) 15.....  
 \_\_\_\_\_.....  
 \_\_\_\_\_.....

## Weapon Skills

Weapon	Att%	Damage	Par%	AP
Bow (10)	.....	D6	.....	5
Club (20)	.....	D6	.....	9
Dodge (20)	.....		.....	
Fist (25)	<u>45</u> .....	D3	.....	
Sling (20)	<u>30</u> .....	D4	.....	2
_____	.....		.....	
_____	.....		.....	

Magic Points: 1 2 3 4 5 6 7 8  
 9 10 11 12 13 14 15 16  
 17 18 19 20 21 22 23 24  
 25 26 27 28 29 30 31 32  
 33 34 35 36 37 38 39 40

Hit Points: 1 2 3 4 5 6 7 8  
 9 10 11 12 13 14 15 16  
 17 18 19 20 21 22 23 24  
 25 26 27 28 29 30 31 32

Hit Location Table

Melee	Location	Missile
01-04	R.Leg	01-03
05-08	L.Leg	04-06
09-11	Abdom	07-10
12	Chest	11-13
13-15	R.Arm	16-17
16-18	L.Arm	18-19
19-20	Head	20

Smølf er en rigtig lille kunstnersmølf på 325 år. Han vil gerne være dygtig til alt, hvad der har noget med kunst at gøre, men han ved ikke, hvad han vil være rigtig god til (det finder han ud af, når han bliver ældre). Smølf kan godt lide, når de andre smølfer roser ham for det han laver, og derfor viser han tit, hvad han kan – både fløjte, synge og danse. Smølf tror også på, at alle kunne leve i harmoni med hinanden, hvis man blot lyttede lidt til hinanden: "Prøv lige at smølf til denne her sang. Det er en smølf smølf smølf som gør smølf smølf smølf. En lille smølf, to små smølfer, tre små smølfer, smølf smølf tra la la".

## SmølfQuest – Adventure Script – Det Forsmølfede Forår

- Intro** Det er vinter. Store hvide snefnug daler sagte ned fra himlen, og lægger sig som et tungt tæppe over skov og dal. Der er helt stille i det sneklædte landskab, hvor dyrene er gået i hi, eller blot holder sig "inden døre", indtil solen igen titter frem, og lader sine stråler funkke overalt i den nyfaldne sne. Kulden, sneen og de bare træer, hvis grene rager mod himlen og solen, som arme, der rækker efter hjælp, er et tydeligt bevis på, at dette er årets hårdeste tid, og at det kun kan blive bedre – foråret er på vej.
- Smølf** Brrr, hvor er det koldt.
- Smølf** Ja! Det må du nok sige – det er så koldt, at man kan smølf sin egen ånde.
- Smølf** Tænk hvis det aldrig smølfer forår igen. Så skal vi altid gå rundt i denne her kulde.
- Smølf** Sådan noget må du ikke smølf. Mine tæer er allerede blevet helt blå af kulden.
- Smølf** Forårsfeen plejer *altid* at smølf forbi, når vi holder solhvervsfest. Vi må håbe, at hun ikke er smølfet noget til.
- Smølf** I mit lange liv som smølf har jeg aldrig smølfet en solhvervsfest, som den i går. Det plejer altid at være en glad og forsmølfet dag, men i år var vi bare bekymrede for Forårsfeen.
- Smølf** Man kunne godt se, at Gammelsmølven var bekymret. Han ved godt, at det kommer til at stå smølf til, hvis forrådet slipper op, og det bliver ved med at smølf vinter.
- Smølf** Når du nu nævner forråd – er det ikke på tide, at vi smølfer en lille pause, og spiser nogle af de forsyninger, som Gammelsmølven gav os med?
- Smølf** Det var da en smølf idé. Jeg var også ved at være en smule smølf.
- Smølf** Gammelsmølven sagde, at vi skulle vente med at spise, til vi havde set om Gargamel har noget at smølf med Forårsfeens forsvinden.
- Smølf** Vise ord, Smølf. Det er vist vigtigere at finde ud af, hvad der er sket med Forårsfeen. Hvis hun ikke kommer og laver forår, må vi leve for evigt i denne kulde.
- Smølf** Åhhh nej. Sig ikke det. Dine ord får blodet til at fryse til smølf i mine årer.
- Smølf** Du mener : smølfer til is ?
- Smølf** Så så, Smølf. Du må ikke gøre nar af nord-smølferne.
- Smølf** Shhh – I skal holde Jeres smølf! Gargamels hus ligger lige derovre.
- Smølf** Jeg holder ikke min smølf – jeg smølfer min mund. I er vist nogle rigtige volapyk-smølfer.
- Smølf** Shhh!! Smølf så, og være stille.
- Smølf** Jeg kan ikke være stille. Mine tænder smølfer i munden på mig hele tiden.
- Smølf** Der er helt stille ovre hos Gargamel. Kom, lad os liste derover – der er fri smølf!
- GM** I lister Jer forsigtigt gennem sneen, der som et hvidt lagen har lagt sig overalt. Uden problemer får I sneget Jer fra den beskyttende skovkant, og over til Gargamel grå hus, der står stille, til lukket og skræmmende i udkanten af skoven. Ved samarbejde får I bugseret Smølf op i vindueskarmen, så han kan kigge ind i huset. Det er tomt. Der er ikke noget at være bange for for Gargamel kommer hjem. Nu skal I bare se, om I kan finde ud af noget om Forårsfeen, og hvorfor hun ikke kom til solhvervsfesten.



## Personal Information

Smølf Name SMOLF Home town \_\_\_\_\_  
 Skin Color Blue Gender ☒ Male ☐ Female  
 Cloth Color White Species SYDESMOLF  
 Age 216 Player Name \_\_\_\_\_

## Characteristics

STR 17 CON 13 SIZ 1 INT 11 POW 8 DEX 12 APP 11

## Selected Attributes

Damage Modifier — Move Rate 3

## Skills

Animal Lore (05) .....  
 Boat (15) .....  
 Climb (50) 60.....  
 Cooking (20) .....  
 Conceal (05) .....  
 Craft (10) .....  
 Craft Wood (20) .....  
 Dance (10) 15.....  
 Devise (10) 15.....  
 Evaluate (05) .....  
 First Aid (10) .....  
 Gambling (05) 19.....  
 Hide (10) .....  
 Human Lore (05) 10.....  
 Jump (25) 35.....  
 Listen (25) 30.....  
 Magic Lore (05) .....  
 Mineral Lore (05) .....  
 Open Locks (05) .....  
 Plant Lore (10) .....  
 Play Instrument (00) .....  
 Read/Write (05) .....  
 Ride (10) .....  
 Search (25) 30.....  
 Shiphandling (00) .....  
 Sing (10) .....  
 Sleight (10) .....  
 Smølf Lore (15) .....  
 Sneak (10) 20.....  
 Speak Smølfsk (40) 15.....  
 Spot Hidden (25) 35.....  
 Swim (20) .....  
 Throw (25) .....  
 Track (05) .....  
 World Lore (05) 15.....  
 .....  
 .....

## Weapon Skills

Weapon	Att%	Damage	Par%	AP
Bow (10)	<u>30</u> ...	D6	.....	5
Club (20)	<u>60</u> ...	D6	<u>30</u> ...	9
Dodge (20)			<u>40</u> ...	
Fist (25)	<u>30</u> ...	D3	.....	
Sling (20)	<u>50</u> ...	D4	.....	2
<u>ARMBRØST</u>	<u>30</u> ...	D6+2	.....	6
.....	.....		.....	

Magic Points: 1 2 3 4 5 6 7 8  
 9 10 11 12 13 14 15 16  
 17 18 19 20 21 22 23 24  
 25 26 27 28 29 30 31 32  
 33 34 35 36 37 38 39 40

Hit Points: 1 2 3 4 5 6 7 8  
 9 10 11 12 13 14 15 16  
 17 18 19 20 21 22 23 24  
 25 26 27 28 29 30 31 32

Hit Location Table

Missile	Location	Missile
01-04	R Leg	01-03
05-08	L Leg	04-06
09-11	Abdom	07-10
12	Chest	11-15
13-15	R Arm	16-17
16-18	L Arm	18-19
19-20	Head	20

Smølf er en ordentlig blæresmølf. Han skal altid vise sig over for de andre smølfer. Smølf kan godt acceptere, hvis nogen af de andre smølfer kan nogle ting, som han ikke kan, men han skal nok vise, at han tør alt det, som de andre ikke tør. Smølf ved også, at han på trods af sine 216 år er ret ferm til at bruge kølle og slynge, og han ved også, at han er ret stærk – og han skal nok sørge for at de andre smølfer også ved det: "Vist tør jeg så. Tror du måske jeg er sådan en Smølf som dig. Næ–nej. Jeg er smadder smølf – kan du måske smølf 2 sække nødder".

## SmølfQuest – Adventure Script – Det Forsmølfede Forår

- Intro** Det er vinter. Store hvide snefnug daler sagte ned fra himlen, og lægger sig som et tungt tæppe over skov og dal. Der er helt stille i det sneklædte landskab, hvor dyrene er gået i hi, eller blot holder sig "inden døre", indtil solen igen titter frem, og lader sine stråler funkke overalt i den nyfaldne sne. Kulden, sneen og de bare træer, hvis grene rager mod himlen og solen, som arme, der rækker efter hjælp, er et tydeligt bevis på, at dette er årets hårdeste tid, og at det kun kan blive bedre – foråret er på vej.
- Smølf** Brrr, hvor er det koldt.
- Smølf** Ja! Det må du nok sige – det er så koldt, at man kan smølf sin egen ånde.
- Smølf** Tænk hvis det aldrig smølfer forår igen. Så skal vi altid gå rundt i denne her kulde.
- Smølf** Sådan noget må du ikke smølf. Mine tæer er allerede blevet helt blå af kulden.
- Smølf** Forårsfeen plejer *altid* at smølf forbi, når vi holder solhvervsfest. Vi må håbe, at hun ikke er smølfet noget til.
- Smølf** I mit lange liv som smølf har jeg aldrig smølfet en solhvervsfest, som den i går. Det plejer altid at være en glad og forsmølfet dag, men i år var vi bare bekymrede for Forårsfeen.
- Smølf** Man kunne godt se, at Gammelsmølven var bekymret. Han ved godt, at det kommer til at stå smølf til, hvis forrådet slipper op, og det bliver ved med at smølf vinter.
- Smølf** Når du nu nævner forråd – er det ikke på tide, at vi smølfer en lille pause, og spiser nogle af de forsyninger, som Gammelsmølven gav os med?
- Smølf** Det var da en smølf idé. Jeg var også ved at være en smule smølf.
- Smølf** Gammelsmølven sagde, at vi skulle vente med at spise, til vi havde set om Gargamel har noget at smølf med Forårsfeens forsvinden.
- Smølf** Vise ord, Smølf. Det er vist vigtigere at finde ud af, hvad der er sket med Forårsfeen. Hvis hun ikke kommer og laver forår, må vi leve for evigt i denne kulde.
- Smølf** Åhhh nej. Sig ikke det. Dine ord får blodet til at fryse til smølf i mine årer.
- Smølf** Du mener : smølfer til is ?
- Smølf** Så så, Smølf. Du må ikke gøre nar af nord-smølferne.
- Smølf** Shhh – I skal holde Jeres smølf! Gargamels hus ligger lige derovre.
- Smølf** Jeg holder ikke min smølf – jeg smølfer min mund. I er vist nogle rigtige volapyk-smølfer.
- Smølf** Shhh!! Smølf så, og være stille.
- Smølf** Jeg kan ikke være stille. Mine tænder smølfer i munden på mig hele tiden.
- Smølf** Der er helt stille ovre hos Gargamel. Kom, lad os liste derover – der er fri smølf!
- GM** I lister Jer forsigtigt gennem sneen, der som et hvidt lagen har lagt sig overalt. Uden problemer får I sneget Jer fra den beskyttende skovkant, og over til Gargamel grå hus, der står stille, tillukket og skræmmende i udkanten af skoven. Ved samarbejde får I bugseret Smølf op i vindueskarmen, så han kan kigge ind i huset. Det er tomt. Der er ikke noget at være bange for for Gargamel kommer hjem. Nu skal I bare se, om I kan finde ud af noget om Forårsfeen, og hvorfor hun ikke kom til solhvervsfesten.



Når I nu skal skynde Jer ud til Forårsfeen, kommer du i tanke om, at du for nylig har bygget en flyver – kaldet Blik-mågen – som I kan tage afsted i. Det er en af dine nyeste opfindelser, og det ville være alle tiders, hvis den kunne bruges til noget fornuftigt. Hvis I bruger Blik-mågen vil I kunne komme meget hurtigere frem og tilbage, og det virker som om det haster noget. Prøve, om du ikke kan overbevise de andre smølfer om, at I tager afsted i Blik-mågen. Så får du også afprøvet den.

