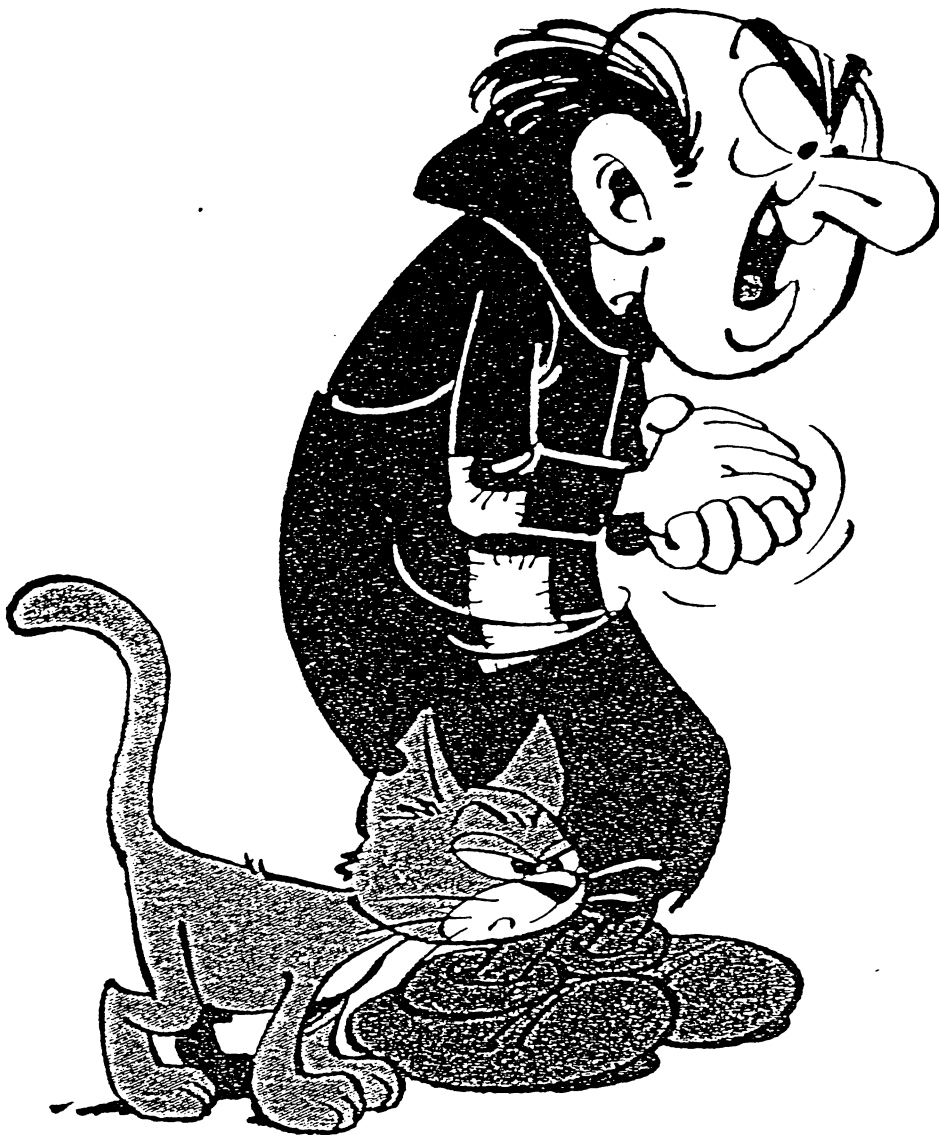


SmølfQuest

Gargamels Hævn

SmølfQuest-eventyret til FASTAVAL '92.



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

Intro

Dette er SmølfQuest-eventyret til FASTAVAL '92. Det er fra arrangøremes side beregnet til at skulle spilles torsdag den 16. april mellem klokken 12 og 18. Jeg vil lige gøre opmærksom på, at det ikke er MIG, som har valgt dette tidspunkt, for jeg er nødt til at tage fra hovedlandet til kolonierne på et midt om natten – blot for at være der til tiden.

Eventyret er et **SmølfQuest** 2nd edition eventyr for 5 spillere og (naturligvis) en SmølfMester.

De 6 timer, som arrangørerne har regnet med at spillet ville tage, skulle være mere end nok til at spille Gargamels Hævn. Jeg håber på, at der bliver mulighed for en Smølf-Mester-briefing ca. ½ time inden spillet skulle starte – altså klokken ca. 11³⁰ – men dette vides ikke endnu. Desuden håber jeg på, at det er muligt, at jeg kan fungere som en "tilkaldehjælp" under eventyret, men det ved jeg heller ikke endnu (gad vide, hvad jeg ved?).

Hvis alt dette ikke går, som jeg håber så SmølfMestrene have HELD & LYKKE.

Det grumme grumme plot

Gargamel – smølfernes ærkefjende – har fundet på en genial plan, som vil hjælpe ham til at få hævn over smølferne. Den hævn, som han så længe har drømt om. Han vil fange alle smølferne, og så vil han misbruge deres kroppe på det skammeligste (specificeres ikke nærmere)!

For at kunne fuldføre sit "livs mål", har Gargamel fremstillet en "mindre hær" af robotter i smølfstørrelse, som er i stand til at finde vej hjem til hans hus. Han vil ikke længere forsøge sig med at fange smølferne, han vil have dem til at komme til ham...

Det er til dette formål, at Gargamel har produceret disse "hjemsgørende" robotter. Han vil have smølferne til at følge disse robotter, så de selv kommer til ham, og han slipper for (igen) at skulle gøre sig til grin.

Gargamel ved dog godt, at smølferne ikke blot vil følge godtroende med "nogle metal-dingenoter", som de stødte på ude i skoven. Dertil er smølferne alt for forsigtige og alt for snu. Han har derfor været nødt til at finde ud af, hvordan han kunne få smølferne til at følge godvilligt med – uden at de fattede mistanke.

Her var det, at han kom i tanke om Smølfine. Hende, som han selv kreerede for at skabe splid mellem smølferne. Endnu en af hans mange fiaskoer. Hvis han samtidig kunne få hævn over, at smølferne lærte at leve med Smølfine, ja så ville hævnen være dobbelt så sød.

Derfor har Gargamel tænkt sig at kidnappe Smølfine, så han kan fremstille en magisk *Smølfineparfume*, som er så kraftig, at smølferne blot følger med uden at tænke sig om. En parfume, som hypnotiserer smølfer på samme måde, som rottefængerens fra Hammelen tog sig af rotterne (og senere børnene).

Gæt, hvor spillerne kommer ind i billedet.

Now comes the tricky part

Inden eventyret starter skal hver spiller naturligvis have en karakter. Der er fem karakterer, og du må mere eller mindre selv om, hvordan disse skal fordeles – om spillerne

skal vælge selv/trækkes lod eller lign. Sørg for at spillerne læser deres "baggrunde", og giv dem en kort introduktion til, hvordan man spiller SmølfQuest (se den grå boks senere for ideer). Desuden skal Smølf (ha-ha) have stukket det maleri, som han har malet til Smølfine, i hånden [Smølf er i dette tilfælde den ældste Smølf]. Nok om det.

Bag på hver Smølfs character sheet er der – udover deres baggrund – også et Adventure Script. Dette går ud på, at spillerne og SmølfMesteren på skift skal den/de linjer højt, som er overstreget – på samme måde som med et rigtigt manuskript. Dette er for at få gang i eventyret, uden alt for mange omsvøb. Brug god tid på at forklare, hvordan det fungerer (det hjælper ikke noget – der går alligevel altid noget galt). Lad alle spillerne læse scriptet grundigt igennem inden de skal til at læse højt.

Intro'en i scriptet er den samme tekst, som er gengivet i tilmeldingen til FASTAVAL, men GM'en bør læse den om, og derefter skal PC'erne overtage arbejdet.

Hele denne tåbelige seance er kun for overraske spillerne. Størstedelen af den nederste smøre, som SmølfMesteren skal læse op er kun til pynt. Midt inde i en sætning skal han skrigе højt for at overraske smølferne – det er naturligvis Smølfine som skrigr.

Kidnapningen

Gargamel har sendt sin trofaste ravn ud for kidnappe Smølfine. Kort efter at spillerne har mødt den yndige Smølfine, så styrtdykker raven ned for at kidnappe Smølfine, som skrigr, da hun bliver grebet af dens kløer.

Denne episode skal køres en smule panikagtigt – spillerne skal ikke have for meget tid til at tænke sig om – bare kør hårdt på dem. Hvis spillerne klarer nogle gode gribe-fat-i-Smølfine-når-hun-bliver-kidnappet-af-ravn rul (eller tilsvarende), så lad dem lige nå at gribe fat i hendes hånd, inden hun bliver revet væk af raven. Det er desuden vigtigt, at Smølfine får fat i det maleri, som Smølf har malet til hende (enten fordi han allerede har givet

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 smølfе – og de skal smølfе 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 højt 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 ROLLESPIL.

Det skal være sjovt, og det skal være filmisk (tegneriesk)

hende det, eller også fordi hun kommer til at gribe fat i det, da hun bliver taget af raven).

Spil episoden hektisk, men lad det ende med at raven flyver bort over trætoppene (ikke i retning mod Gargamels hus) med den skrigende Smølfine (der febrilsk holder fast på maleriet) i sine kløer.

Tilbage til byen

Det mest nærliggende vil nok være at tage tilbage til byen, og fortælle, hvad der er sket. Smølferne kan ikke holde samme fart som raven, og desuden taber de den også relativt hurtigt af syne. Hvad de end prøver på, så får de ikke ret meget ud af det, så lad dem lalle lide rundt i skoven, hvis de synes det er sjovt.

Når de stakkels smølfer kommer tilbage til byen, og fortæller, hvad der er sket, så spreder rygten sig hurtigt (også selv om det kun er Gammelsmølf, som får fortalt, hvad der er sket) og der opstår en form for lynchstemning i byen. Råb som "Dræb alle fugle", "Spis flere fugleæg", "Godt det ikke er MIG, som har en lille fjer på" og lignende kan høres overalt. Gammelsmølf vil forsøge at dæmpe gemytterne, og hvis spillerne ikke selv foreslår det, så lad Gammelsmølf foreslå, at smølferne deler sig op i nogle grupper, som går ud for at lede efter Smølfine. Spillerne kommer naturligvis i samme gruppe – hvad ellers!

Jagten på den forsvundne Smølfine

Herefter følger eftersøgningen efter Smølfine. Spillerne bliver bedt om at søge efter hende i den generelle retning som raven fløj i. Smølferne kan kalde "Smølfine" så meget de lyster – for der sker nemlig ikke noget lige med det samme. Træk tiden lidt ud, hvis det lader til at spillerne kommer til at race gennem eventyret. Det skulle være muligt at smide nogle små episoder ind – for eksempel kan de i udkanten af sarsaparillamarkerne støde på to frøer, som morer sig med at rykke sarsaparillablade op af jorden. De har været på sarsaparillarov, og de er mægtig flove, over at de er blevet fanget. Hvis spillerne har kludret meget i det, så lad dem hurtigt finde sporene af maleriet.

Spillerne finder (måske efter et finde-ting-i-skoven-når-man-leder-efter-Smølfine rul) nemlig noget mistænkeligt. De "personer"/dyr som bor i skoven er sjældent skovsvin, men smølferne finder et stykke afrevet papir midt på skovbunden. Start med at beskrive papiret – det er hvidt på den ene side, mens der er noget grønt farve på den anden side. Hvis spillerne leder lidt rundt, eller blot hvis de fortsætter videre, så finder de endnu en stump papir, som minder om den første, og sådan bliver det ved et stykke tid.

Hvad der rent faktisk er sket, er, at Smølfine under flyveturen gav slip på det maleri, som Smølf gav hende i starten. Det dalede ned i skoven, og det var her ved skovbunden, at Gert – et talende egern – fandt det. Han syntes, at tegningen/maleriet havde nogle pæne nuancer, og han besluttede sig for at tage det med hjem, for at bruge noget af det som et maleri. Undervejs har han dog revet de stykker af, som han var sikker på, at han ikke fik brug for. Det er disse rester, som smølferne nu finder (og formodentlig følger).

Hvis smølferne ikke har gættet, hvor papiret kommer fra, når de har fundet de første

par stykker, så begynd at rive maleriet (som Smølf fik udleveret ved starten af eventyret) i stykker og del det ud til dem. Hvis de stadig ikke fatter noget, så husk deres navne – så kan de være med til at spille ~~FjolsQuest~~ næste år. Spøg til side. Spiller skulle fatte, at dette måske kunne være Smølfine, som måske har signaleret til dem, men de bliver klogere.

Gert – det talende egern

Langt om længe når de stakkels smølfer til Gerts hul i træet. Papirsporet stopper, og der ligger en masse papirrester under et træ, hvor der ca. 3 meter oppe er et hul. Papirresterne, som ligger under træet, er de sidste "ubrugelige" stykker fra maleriet, men der er også nogle, som Smølf ikke har malet (dette er et af Gerts gamle malerier, som han har smidt ud – han har jo fået et nyt).

Gert er hjemme, og han sidder og spiser (og kigger på sig nye maleri), da smølferne kommer forbi. Han er et meget stilfærdigt egern, som helst vil være i fred, og hvis spillerne råber "Smølfine – hvor er du?" og lignende, så stikker han hovedet ud, og beder om madro! Hvis spillerne sniger/klatrer op til Gerts indgang, så ser han dem, så snart de stikker deres blå hoveder frem. Han smækker døren i, og råber forarget, hvad det er for en måde, at de brasende på. Har de aldrig lært at opføre sig ordentlig. De kunne i det mindste banke på. Hvis spillerne ikke opfører sig ordentligt, så er Gert meget mopset og besværlig at kommunikere med. Han kan dog fortælle, at han fandt maleriet liggende på skovbunden, og at han var i sin gode ret til at tage det med.

Smølferne skulle hurtigt indse, at dette var et vildspor. Gert, som åbenbart ikke kender noget til noget som helst, har taget maleriet, og det er altså ham – og ikke Smølfine – som de har fulgt efter. Hvis de ikke indser dette, og de er overbeviste om at Gert er en skurk, eller hvis de bare har lyst til at "banke noget fornuft ind i knolden på ham" (hvilket rigtige Smølfer aldrig ville kunne finde på), så er Gerts stats angivet her:

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 skills, som egern nu har (finde-nødder-i-skoven 78% ; Climb 278%) og så videre. Det er op til den enkelte SmølfMaster 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 : 45%
Lyde fornærmet : 78%
Rive-billede-itu-og-satte-det-i-ramme : 34%

Nok om Gert og arrige egern.

Hvad gør vi nu – lille du?

Nu står smølferne tilbage, og er ikke blevet et hak klogere end før. Det eneste umiddelbare spor, som måske kunne føre til Smølfine førte ingen steder hen, og de er nu derfor på bar bund. Her er det meningen, at smølferne igen skal til at lede lidt rundt efter Smølfine, og det er nu, at der begynder at ske noget.

Gargamels gamle fælde

I deres søgen efter Smølfine bevæger smølferne sig ned mod floden, da pludselig en af pc'erne bliver fanget i en af Gargamels fælder. Dette er en gammel fælde, som han har ladet stå, men det ved smølferne jo ikke. Lad dem slå nogle høre-lyde-i-skoven-når-smølf-bliver-fanget-i-fælde rul for at se, om nogen af smølferne hører den klokke, som ringer et stykke borte. Dette er en gammel alarmklokke, som kunne gøre Gargamel opmærksom på, om der var gået nogen i fælden, som ikke bliver brugt mere. Sørg for at lade spillerne tro, at der snart kommer nogen, så de bliver lettere paniske.

Fælden er en "almindelig" fælde, som griber fat om en smølfs ben, og hiver ham om i luften, så han hænger og dingler under et træ. Smølfsen som bliver fanget kan ikke selv gøre noget for at komme fri – han er nødt til at få hjælp af de andre, som skal kravle op i træet for at befri ham. Til gengæld kan den smølf, som blev fanget, se lige ind i et hvepsebo, som hænger ved siden af ham. For hver tur der går, bliver brummen/summen inde fra boet stærkere og stærkere, og hvepsene begynder at flyve ud.

Her er det vigtigt, at smølferne bliver stukket på næsen. Det er i hvert fald vigtigt, at spillerne får "uskadeliggjort" deres lugtesans – inden de støder på Smølfineparfumen. Derfor kan hvepses bruges til dette, men det er selvfølgelig også muligt at få deres næser bundet ind inden (hvis de falder ned fra træer og lignende).

I hvert fald skal der være en smule tryk på her. Smølferne skal tro, at Gargamel snart kommer, og samtidig begynder hvepsene at vælte ud af deres bo. Der er selvfølgelig den mulighed, at de andre smølfer lader deres fangne kammerat i stikken, og at de så bare stikker af mod floden.

Det vigtigste her er dog bare, at smølferne på dette tidspunkt får "ødelagt" deres lugtesans (hvis de ikke allerede har det), så den ikke kommer til at ødelægge deres mulighed senere. Det næste som smølferne støder ind i på deres vandren i skoven er...

De sørgelige rester

Underligt nok finder pc'erne resterne af et andet eftersøgningshold. Deres rød-ternede dug, deres madkurv, flasken med hindbærsaft osv. ligger tilbage i græsset, men alle smølferne er væk. De er naturligvis stødt på en robot-smølfine, er blevet hypnotiseret, og er begyndt at følge efter hende.

Det er meget smølf-unlike at lade deres ting ligge og flyde, og spillerne skulle helst hurtigt få på fornemmelsen, at der er noget galt. Hvis de begynder at undersøge tingene, så kan de genkende nogle andre smølfs ting – blandt andet Smølf, Smølf og Smølf. Det er ikke særlig svært at spore eftersøgningsgruppen (der er på 5-6 mand – øhh smølfer), da de har efterladt kraftige spor.

Der er ikke andre spor af de forsvundne smølfer. Der er ingen der svarer, når man kalder, der er intet at se (altså ingen smølfer), hvis man klatrer op i et træ. Hvis man ser bort fra sporene, så det virker som om at eftersøgningsholdet er sunket i jorden. Smølferne kan

enten følge sporene, eller vade fortvivlede videre – de kommer under alle omstændigheder til...

Hr. og Fru Marsvin

Kort efter at spillerne er slutte fra de vrede hvepse støder de på hr. og fru Marsvin. De er et ungt marsvineægtepar, som Gargamel har tvunget til at arbejde for sig. Han har kidnappet deres to unger, og marsvinene får dem først tilbage, når de har samlet en stor bunke sarsaparilla, der er en af de ingredienser, som Gargamel skal bruge til sin Smølfineparfume.

Pc'erne støder på de to marsvin i udkanten af en "vild" sarsaparillamark, hvor de to dyr står med hænderne (???) fulde af sarsaparilla. De to marsvin vil umiddelbart bange for smølferne, men de føler sig tvunget til at plukke mere sarsaparilla (de vil jo gerne have deres unger tilbage).

Smølferne kan godt komme i kontakt med de to marsvin, når de opdager, at smølferne er ufarlige. De virker begge meget nervøse, og ingen af dem vil fortælle, hvad det egentlig er de laver. De fortæller små løgne ("Vi skal bruge sarsaparillaen til at tætnes vores hule"), som smølferne skulle have nemt ved at gennemskue. Hvis de bliver spurgt, hvad der er galt, så begynder fru Marsvin at græde, mens hr. Marsvin begynder at trøste hende. Bliver smølferne ved med at plage de stakkels marsvin, så fortæller fru Marsvin grædende, hvad der er sket, og at de er så frygtelig kedede af det.

Sarsaparillaen, som de to marsvin indsamler, skal afleveres et bestemt sted i skoven (marsvinene ved hvor, og kan fortælle det til smølferne – det er samme sted som robot-Smølfinerne går til), og smølferne kan enten vælge at begive sig derhen, eller – hvis de ikke finder ud af, hvad der er galt – følge efter de to mistænkelige marsvin.

Marsvinene vil være mere end taknemlige, hvis smølferne påtager sig at redde deres to små unger, og de to dyr vil gøre alt for at hjælpe.

Hvad enten smølferne begiver sig alene (eller med marsvinene) til mødestedet, de følger efter de to mistænkelige marsvin, eller de bare vælter forvildede rundt, så støder de på det forsvundne eftersøgningshold.

Du er nu fuldstændig i trance...

Ca. et kvarter efter at vores helte har forladt sarsaparillamarken, så begynder de at høre underlige lyde et stykke fremme. Hvis de har marsvinene med, så bliver de nervøse og holder sig i baggrunden.

Det, som smølferne har fået øje på, er det forsvundne eftersøgningshold, som følger efter robot-Smølfinen. Robotten er ca. 5 cm. høj og passer derfor nogenlunde med størrelsen på en smølf. Gargamel har syet en hue og en kjole, som minder om Smølfinens (de er ikke ret godt lavet), og inde i robotten er der en lille flaske, som indeholder en lille dose Smølfineparfume.

Det er vigtigt, at smølferne har "fået gjort noget ved næserne", så de ikke bliver påvirket af den fortryllende parfume.

Smølferne (ikke pc'erne) er fuldstændig i coma, og de følger bare efter flasken med parfumen. Robotten kan relativt nemt ødelægges, så man kan få fat i flasken. Hvis spillerne beslutter sig for at ødelægge flasken, så lad en af dem spilde noget på sig selv (eller en anden), så de hypnotiserede smølfer kan følge efter ham i stedet.

Kløften

Hvis spillerne ikke stopper robotten, eller hvis de blot følger efter den for at se, hvor den skal hen (den går i retning mod Gargamels hus), så opdager de ret hurtigt, at den styrer lige mod en dyb kløft.

Spillerne kan se, at robotten vil fortsætte ud over kløften, og tage de stakkels smølfer med i faldet, hvis de ikke gør et eller andet smart.

Der er ikke nogen fast løsning på dette problem. Smølferne kan prøve på at få fat i flasken med parfumen (og så styre de hypnotiserede smølfer i en anden retning), de kan lave en lynbro over kløften (som ikke er alt for bred), eller de kan løfte robotten og bære den væk (den fortsætter dog mod Gargamels hus, når den bliver sat ned).

Hvad smølferne end gør, så behøver de bare udtænke en plan, som bare er en lille smule smart, for at det lykkes for dem at redde deres kammerater.

Opsamlingsstedet

Nu begynder tingene endelig at tage fart (vi er også snart ved at være færdige). Smølferne når frem til det opsamlingssted, hvor robotterne går til. Alle robotterne (der er ankommet 6, og der står ca. 30 hypnotiserede smølfer) står foran en klippevæg og venter. De venter på at Gargamels to ravne kommer og henter smølferne, for at flyve dem til Gargamels hus.

Lad spillerne snuse lidt rundt og undersøge ting, som de vil undersøge, men hvis de ikke ved, hvad de skal foretage sig (eller hvis de finder på noget rigtig smart og genialt) så lad ravnene komme flyvende.

Ravnene har en kurv mellem sig, og de flyver i pendulfart mellem opsamlingsstedet og Gargamels hus. De har allerede fløjet 20 smølfer afsted til huset, og kommer nu tilbage efter flere. Ravnene lander og lader en robot-Smølfine vade op i kurven, så hendes "tilhængere" følger med. Så sætter de i bevægelse, og flyver kurven hjem til Gargamel.

Her har pc'erne mange muligheder. De kan for eksempel lade som om de er hypnotiserede, og smutte med et hold smølfer op i kurven, de kan "skyde" ravnene ned, eller de kan beslutte sig for, at de er ligeglade med ravnene og bare skynde sig afsted mod Gargamels hus.

Gargamels Hævn

Der er (som du nok har opdaget) kun givet stats på Gert – det talende egem. Dette skyldes, at SmølfQuest ikke er som andre rollespil. Moralen er : hvis det ville kunne sælge som en tegneserie, så kan det nok gå an.

Til den sidste kamp med Gargamel, fandt spilletesterne på at binde hans snørebånd sammen, hælde glødende kul ned af nakken på ham osv. De fik ham slået ud, fordi det lød tilstrækkelig troværdigt til at kunne være foregået i en Smølf-tegneserie.

Gargames Hævn skal køres på samme måde – alt er op til den individuelle GM

Under alle omstændigheder er det meningen, at de fem små blå helte skal finde ud af, om de vil prøve at kapre kurven, eller hvis de blot vil tage til Gargamels hus til fods.

En eventuel flyvetur vil forløbe nogenlunde smertefrit. Hvis spillerne ikke gør nogetoverilet, så vil de blive fløjet til Gargamels hus, hvor han vil stå klar til at tage imod dem. Hvis dette sker, så fortsæt med slutningen.

Hvis spillerne vælger at fortsætte mod Gargamels hus til fods, så lægger de mærke til ravnene (hvis de da ikke er blevet uskadeliggjort forinden), som flyver frem og tilbage over deres hoveder hele tiden. Des-

uden skulle spillerne gerne have fornemmelsen af at der har travlt, og at de skal skynde sig inden Gargamel får fat i alle smølferne.

Slutningen

Langt om længe kommer de til det ventede mål – Gargamels hus. Vinduet er naturligvis åben, så smølferne kan komme ind denne vej.

Smølfine sidder på et bord et stykke borte, og syr noget hvidt stof (hun er ved at sy nogle smølfhuer og -kjoler, som Gargamel kan bruge til robotterne), og hun har en lænke om benet (sådan en med en kugle i den anden ende). På et andet bord står der 20 smølfer (dette skal ændres, så det passer med det antal gange, som ravnene har fløjet) og 4 robotter. Gargamel står over ved ildstedet og rører rundt i en stor sort gryde, mens han gnækker meget. Azrael er ikke at se noget sted (men den er her – bare rolig).

Det er nu, at the final showdown står for døren. Smølferne skal befri Smølfine og redde alle smølferne fra Gargamel og katten. De har frit spil, og det er kun GM'en fantasi, som sætter grænserne.

Der skal lige nævnes :

Krydderihylden, hvor der står en masse spændende kemikalier, trylledrikke og så videre. Ildstedet, hvor der er god gang i den. Buret, som hænger i en kæde fra loftet. Det er her at Gargamel putter tilfangetagne smølfer.

Der sker følgende:

Når Gargamel opdager smølferne, så begynder han naturligvis at jage dem. Han pisker frem og tilbage. Smølfine udstøder et "Åhhh Smølf", når hun får øje på smølferne (og hun siger det

også selvom Gargamel ikke har opdaget dem endnu). Herefter skulle der gerne udvikle sig en større kamp. Når Gargamel er i gulvet, så kommer Azrael på banen. Han har opholdt sig udenfor, og kommer "tilfældigvis" lige forbi. Så starter tumulten igen, og det hele ender (sandsynligvis) med at smølferne vinder.

Kort til SmølfMesteren : Gør det stort, sjovt og tegneserieagtigt. Der er ingen der dør – man bliver slået bevidstløs, eller får et bid i halen eller lign. DET ER EN BØRNETEGNESERIE, og der findes ingen kamikaze-smølfer eller lignende.

Lige til næstsids: De fangne smølfer kan enten kureres med et kys fra den rigtige Smølfine (eller sådan noget griseri), eller Gammelsmølfen kan lave en "modlugt", hvis smølferne bliver bragt tilbage til landsbyen.

Fed Fest

Det skulle være det hele. De levede alle lykkeligt til deres dagen ende, men samme aften fik de alle heltene to danse og et kys af Smølfine.

SmølfQuest – FlowChart – Gargamels Hævn

Start – Adventure Script. Skal mødes med Smølfine, som skal med til Smølfernes forårsfest.

Smølfine kidnappes af lavgående ravn, og PC'erne står hjælpeløse tilbage. I et forsøg på at slippe fri fra raven, når Smølfine dog lige at få fat i Smølf's maleri.

Tilbage til Landsbyen, hvor der hurtigt opstår lynchstemning, da smølferne opdager, hvad der er sket. Gammelsmølf foreslår, at smølferne deler sig op i grupper og tager ud for at lede efter Smølfine.

Spilleme kommer naturligvis i gruppe sammen, og de vader lidt rundt i skoven på må og få.

Finder underlige papirrester, som viser sig at stamme fra Smølf's maleri. Det er muligt at følge alle disse malerirester, og sporene fører lige til egemet Gert.

Gert – det talende egem – har ved et tilfælde fundet maleriet, og har fjernet det han ikke synes om. Resten har han pænt sat i glas & ramme, og hængt det op på en væg i hans hule. Han bliver mopset, hvis smølferne ikke opfører sig ordentligt, når de snakker med ham – det er da det mindste de kunne gøre.

Fortvivlede finder smølferne ud af, at de har fulgt et forkert spor. De går igen vandrer de rundt i skoven på må og få, men kommer dog lidt nærmere floden.

I nærheden af floden bliver en af smølferne fanget i en af Gargamels fælder, og en klokke ringer et fjernt sted. Smølf (eller hvem det nu er der bliver fanget) hænger i fælden højt over jorden, og opdager, at den er kommet til at forstyrre et hvepsebo.

Smølferne får befriet den fangne smølf, og alle når kun at blive bidt et par gange, inden de flygter fra de vrede hvepse til floden. De når dog alle at blive bidt i næsen, så nu har vi fem blå smølfer med fem enorme røde güntere.

Efter at hvepsene er dæmpet lidt ned, kan smølferne stikke hovederne frem igen. Kort efter ser de resterne af et af de andre eftersøgningshold. Det er meget mistænkeligt, at de blot har ladet deres ting blive tilbage.

Det er ikke særlig svært at følge "det forsvundne eftersøgningsholds spor". Spilleme kan følge det, og de kommer forbi ...

... to hamstere, som går meget bedrøvede rundt og samler planter. Når de først ser smølferne, så bliver de bange og flygter, men det er ikke så svært at indhente dem, og de bryder hurtigt sammen, og fortæller, at Gargamel har kidnappet deres unger, og at de skal samle nogle specielle planter sammen for at få dem at se igen. Hamstere ville meget gerne have, hvis smølferne gad redde deres børn fra den onde, onde Gargamel. De to dyr kan forklare smølferne, hvor de skal aflevere de indsamlede planter.

Når smølferne går mod opsamlingsstedet for planterne (som også er i samme retning som Gargamels hus), så møder de en gruppe "zombiesmølfer" og en robotsmølfine.

Robotsmølfinen og zombiesmølferne styrer lige mod en kløft, og spilleme skal sørge for at der ikke sker nogen noget. Zombierne vader godtroende efter robotens fortryllende parfume (som PC'erne ikke kan lugte pga. hvepsebid).

Langt om længe når spilleme til opsamlingsstedet. Her er en masse robotsmølfiner og en masse fortryllede smølfer samlede.

Smølferne skal finde ud af, hvordan de vil komme til Gargamels hus for at stoppe ham. Vil de lege fortryllede smølfer, eller vil de blot gå?

Hvis de spiller fortryllede, så kommer der to ravne med nogle enorme kurve og henter alle smølferne. Dem kan PC'erne jo gemme sig blandt.

Hvis de går, så for de travlt, og de kan hele tiden se ravnene flyve i pendulfart frem og tilbage, for at hente fortryllede smølfer.

Showdown med Gargamel, og hvad dertil hører. Smølferne er naturligvis nogle rigtige helte.

Forårsfest, hvor PC'erne sidder ved samme bord som den rigtige Smølfine.

SmølfQuest – Adventure Script – Gargamels Hævn

- Intro** Det er en dejlig forårsdag. Middagssolens varmende stråler bliver spredt af træernes grønne kroner, og får duggen til at forsvinde fra det virvar af grønne planter, der er ved skovbunden. Det er her – tæt ved jorden – at vi finder fem små smølfer på vej til Smølfines hus. Humøret er højt blandt de fem små blå, for Gammelsmølfen har bedt dem om at hente Smølfine, så hun kan være med til den forårsfest, som skal holdes i aften. Solen skinner fra en skyfri himmel, fuglene kvidrer fra træernes toppe, og skovens og blomsternes dufte får luften til at sitre af friskhed, glæde og styrke. Hvad kan gå galt på en vidunderlig dag som denne?
- Smølf** Sikke dejligt vejret er. Det er ikke hver dag, at solen smølfer sådan.
- Smølf** Næhhh – vi er bare verdens smølfeste smølfer. Tænk at Gammelsmølf valgte OS til at hente Smølfine.
- Smølf** Han er nu egentlig meget smølf ham Gammelsmølf.
- Smølf** Men han kan nu også godt være en smule smølf ind imellem. Jeg kan godt huske, hvordan han smølfede rundt med os alle sammen, dengang broen skulle bygges.
- Smølf** Det er da ligemeget nu. Vi skal ikke lave mere på broen, og den sørger for, at der ikke er så langt over til Smølfines hus.
- Smølf** Jeg ville ellers ikke have noget imod at gå en lang tur i skoven med Smølfine.
- Smølf** Jamen vi skal da ikke hente Smølfine ved hendes hus – skulle vi ikke hente hende ved broen?
- Smølf** Vi skulle bare gå hende i møde. Vi skulle ikke hente hende noget bestemt sted. Hun ville komme os i møde, hvis hun var klar.
- Smølf** Smølf, har du husket madsmølfen?
- Smølf** Jep – smølfekurven er pakket og klar, og jeg har to flasker hindbærsaft med.
- Smølf** Det er nu sjovt at høre, når I sydsmølfer udtaler ordene forkert.
- Smølf** Os??!! – det er da Jer, som smølfer det hele omvendt.
- Smølf** Lad nu være med at skændes. Hvad enten det er en madsmølf eller en smølfekurv, så er det sådan en smølf man bruger til smølfeture.
- Smølf** Du mener skovsmølfer.
- Smølf** Se – Smølfine står derovre ved broen.
- Smølf** Hun ser smølf ud.
- GM** I går hen mod Smølfine, som bare ser så smølf ud i dag. Hun har sin hvide hue og sin hvide kjole på – jo hun har rigtig gjort sig i stand til forårsfesten. Hun vinker og I skynder Jer det sidste stykke hen mod hende. I får allesammen et knus (– et knus, som kun Smølfine kan give et knus) inden I finder en lille lysning, hvor I kan sætte Jer ned og spise Smølfs medbragte madsmølf/smølfekurv. Efter det første lille glas hindbærsaft sætter Smølfine sig til rette på det rødternede tæppe og siger : *Jeg har en lille historie at fortælle, og jeg har brug for noget hjælp fra nogle rigtige smølfer!*

SmølfQuest

- the original smølf roleplaying game.

(C) Claus Ekstrøm 1992

Personal Information

Smølf Name SMØLF Home town _____
 Skin Color Blue Gender Male Female
 Cloth Color White Species NORDSMØLF
 Age 402 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	01-03
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

SmølfQuest - Adventure Script - Gargamels Hævn

- Intro** Det er en dejlig forårsdag. Middagsoliens varmede stråler bliver spredt af træernes grønne kroner, og får duggen til at forsvinde fra det virvar af grønne planter, der er ved skovbunden. Det er her - tæt ved jorden - at vi finder fem små smølfer på vej til Smølfines hus. Humøret er højt blandt de fem små blå, for Gammelsmølffen har bedt dem om at hente Smølfine, så hun kan være med til den forårsfest, som skal holdes i aften. Solen skinner fra en skyfri himmel, fuglene kvitter fra træernes løppe, og skovens og blomsternes dufte får luften til at sitte af friskhed, glæde og styrke. Hvad kan gå galt på en vidunderlig dag som denne?
- Smølf** Sikke dejligt vejret er. Det er ikke hver dag, at solen smølfer sådan.
- Smølf** Næhhhh - vi er bare verdens smølfefeste smølfer. Tænk at Gammelsmølf valgte OS til at hente Smølfine.
- Smølf** Han er nu egentlig meget smølf ham Gammelsmølf.
- Smølf** Men han kan nu også godt være en smule smølf ind imellem. Jeg kan godt huske, hvordan han smølfede rundt med os alle sammen, dengang broen skulle bygges.
- Smølf** Det er da ligemeget nu. Vi skal ikke lave mere på broen, og den sørger for, at der ikke er så langt over til Smølfines hus.
- Smølf** Jeg ville ellers ikke have noget imod at gå en lang tur i skoven med Smølfine.
- Smølf** Jamen vi skal da ikke hente Smølfine ved hendes hus - skulle vi ikke hente hende ved broen?
- Smølf** Vi skulle bare gå hende i møde. Vi skulle ikke hente hende noget bestemt sted. Hun ville komme os i møde, hvis hun var klar.
- Smølf** Smølf, har du husket madsmølffen?
- Smølf** Jep - smølfekurven er pakket og klar, og jeg har to flasker hindbærssaft med.
- Smølf** Det er nu sjovt at høre, når I sydsmolfer udr... ordene forkert.
- Smølf** Os??!! - det er da Jer, som smølfer det hele omvendt.
- Smølf** Lad nu være med at skændes. Hvad enten det er en madsmølf eller en smølfekurv, så er det sådan en smølf man bruger til smølfeture.
- Smølf** Du mener skovsmølfer.
- Smølf** Se - Smølfine står derovre ved broen.
- Smølf** Hun ser smølf ud.
- GM** I går hen mod Smølfine, som bare ser så smølf ud i dag. Hun har sin hvide hue og sin hvide kjole på - jo hun har rigtig gjort sig i stand til forårsfesten. Hun vinker og i skynder Jer det sidste styrkke hen mod hende. I får allesammen et knus (- et knus, som kun Smølfine kan give et knus) inden I finder en lille lysning, hvor I kan sætte Jer ned og spise Smølfis medbragte madsmølf/smølfekurv. Efter det første lille glas hindbærssaft sætter Smølfine sig til rette på det rødtermede tæppe og siger : *Jeg har en lille historie at fortælle, og jeg har brug for noget hjælp fra nogle rigtige smølfer!*

Smølf er en lidt ældre smølf på 402 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

- the original smølf roleplaying game.

(C) Claus Ekstrøm 1992

Personal Information

Smølf Name SMOLF Home town _____
 Skin Color Blue Gender Male Female
 Cloth Color White Species NORDSMOLF
 Age 257 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 15
 Read/Write (05) 20
 Ride (10)
 Search (25) 35
 Shiphandling (00)
 Sing (10)
 Sleight (10) 20
 Smølf Lore (15) 20
 Sneak (10)
 Speak Smølfsk (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

HR 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

SmølfQuest – Adventure Script – Gargamels Hævn

- Intro** Det er en dejlig forårsdag. Middagssolets varmede stråler bliver spredt af træernes grønne kroner, og får duggen til at forsvinde fra det virvar af grønne planter, der er ved skovbunden. Det er her – tæt ved jorden – at vi finder fem små smølfer på vej til Smølfines hus. Humøret er højt blandt de fem små blå, for Gammelsmølffen har bedt dem om at hente Smølfine, så hun kan være med til den forårsfest, som skal holdes i aften. Solen skinner fra en skyfri himmel, fuglene kvirrer fra træernes toppe, og skovens og blomsterens dufte får luften til at smige af friskhed, glæde og styrke. Hvad kan gå galt på en vidunderlig dag som denne?
- Smølf** Sikke dejligt vejret er. Det er ikke hver dag, at solen smølfer sådan.
- Smølf** Næhhh – vi er bare verdens smølfeste smølfe. Tænk at Gammelsmølf valgte OS til at hente Smølfine.
- Smølf** Han er nu egentlig meget smølf ham Gammelføl.
- Smølf** Men han kan nu også godt være en smule snind imellem. Jeg kan godt huske, hvordan han smølfede rundt med os alle sammen, dengang broen skulle bygges.
- Smølf** Det er da ligemeget nu. Vi skal ikke lave mere på broen, og den sørger for, at det ikke er så langt over til Smølfines hus.
- Smølf** Jeg ville ellers ikke have noget imod at gå en lang tur i skoven med Smølfine.
- Smølf** Jamen vi skal da ikke hente Smølfine ved hendes hus – skulle vi ikke hente hende ved broen?
- Smølf** Vi skulle bare gå hende i møde. Vi skulle ikke hente hende noget bestemt sted. Hun ville komme os i møde, hvis hun var klar.
- Smølf** Smølf, har du husket madsmølffen?
- Smølf** Jep – smølfekurven er pakket og klar, og jeg har to flasker hindbærsaft med.
- Smølf** Det er nu sjovt at høre, når I sydsmolfer udtaler ordene forkert.
- Smølf** Os?!! – det er da Jer, som smølfer det hele omvendt.
- Smølf** Lad nu være med at skændes. Hvad enten det er en madsmølf eller en smølfekurv, så er det sådan en smølf man bruger til smølfesture.
- Smølf** Du mener skovsmølfer.
- Smølf** Se – Smølfine står derovre ved broen.
- Smølf** Hun ser smølf ud.
- GM** I går hen mod Smølfine, som bare ser så smølf ud i dag. Hun har sin hvide hue og sin hvide kjole på – jo hun har rigtig gjort sig i stand til forårsfesten. Hun vinker og I skynder Jer det sidste stykke hen mod hende. I får allesammen et knus (– et knus, som kun Smølfine kan give et knus) inden I finder en lille lysning, hvor I kan sætte Jer ned og spise Smølfes medbragte madsmølf/smølfekurv. Efter det første lille glas hindbærsaft sætter Smølfine sig til rette på det rødtermede tæppe og siger : *Jeg har en lille historie at fortælle, og jeg har brug for noget hjælp fra nogle rigtige smølfer!*

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 257 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. Gammelsmølffen har sagt, at vi skal smølfte nogle af Azarel's knurhår – så får vi også mulighed for at smølfte ham i halen".

Personal Information

Smølf Name SMOLF Home town _____
 Skin Color Blue Gender Male Female
 Cloth Color White Species NORDSMOLF
 Age 98 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) 30.....[]
 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) 30.....[]
 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) 30.....[]
 Shiphandling (00)[]
 Sing (10) 15.....[]
 Sleight (10) 15.....[]
 Smølf Lore (15) 30.....[]
 Sneak (10) 30.....[]
 Speak Smølfsk (40) 50.....[]
 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	11-15
15-15	R.Arm	16-17
16-18	L.Arm	18-19
19-20	Head	20

SmølfQuest - Adventure Script - Gargamels Hævn

Intro Det er en dejlig forårsdag. Middagssolens varmende stråler bliver spredt af træernes grønne kroner, og får duggen til at forsvinde fra det virvar af grønne planter, der er ved skovbunden. Det er her - tæt ved jorden - at vi finder fem små smølfer på vej til Smølfines hus. Humøret er højt blandt de fem små blå, for Gammelsmølven har bedt dem om at hente Smølfine, så hun kan være med til den forårsfest, som skal holdes i aften. Solen skinner fra en skyfri himmel, fuglene kvitter fra træernes toppe, og skovens og blomsternes dufte får luften til at smage af friskhed, glæde og styrke. Hvad kan gå galt på en vidunderlig dag som denne?

Smølf Sikke dejligt vejret er. Det er ikke hver dag, at solen smølfer sådan.

Smølf Næhhhh - vi er bare verdens smølfeste smølfer. Tænk at Gammelsmølf valgte OS til at hente Smølfine.

Smølf Han er nu egentlig meget smølf ham Gammelsmølf.

Smølf Men han kan nu også godt være en smule smølf ind imellem. Jeg kan godt huske, hvordan han smølfede rundt med os alle sammen, dengang broen skulle bygges.

Smølf Det er da ligemeget nu. Vi skal ikke lave mere på broen, og den sørger for, at der ikke er så langt over til Smølfines hus.

Smølf Jeg ville ellers ikke have noget imod at gå en lang tur i skoven med Smølfine.

Smølf Jamen vi skal da ikke hente Smølfine ved hendes hus - skulle vi ikke hente hende ved broen?

Smølf Vi skulle bare gå hende i møde. Vi skulle ikke hente hende noget bestemt sted. Hun ville komme os i møde, hvis hun var klar.

Smølf Smølf, har du husket madsmølven?

Smølf Jep - smølfekurven er pakket og klar, og jeg har to flasker hindbærsaft med.

Smølf Det er nu sjovt at høre, når I sydsfølfer udtaler ordene forkert.

Smølf Os?!?! - det er da Jer, som smølfer det hele omvendt.

Smølf Lad nu være med at skændes. Hvad enten det er en madsmølf eller en smølfekurv, så er det sådan en smølf man bruger til smølfeture.

Smølf Du mener skovsmølfer.

Smølf Se - Smølfine står derovre ved broen.

Smølf Hun ser smølf ud.

GM I går hen mod Smølfine, som bare ser så smølf ud i dag. Hun har sin hvide hue og sin hvide kjole på - jo hun har rigtig gjort sig i stand til forårsfesten. Hun vinker og I skynder Jer det sidste stykke hen mod hende. I får allesammen et knus (- et knus, som kun Smølfine kan give et knus) inden I finder en lille lysning, hvor I kan sætte Jer ned og spise Smølfis medbragte madsmølf/smølfekurv. Efter det første lille glas hindbærsaft sætter Smølfine sig til rette på det rødtermede tæppe og siger : *Jeg har en lille historie at fortælle, og jeg har brug for noget hjælp fra nogle ligefige smølfer!*

Smølf er lidt af en bangebuks, men det er nok fordi han kun er 98 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"

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) 12
 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) SMÅL 20
 Search (25) 35
 Shiphandling (00)
 Sing (10)
 Sleight (10)
 Smølf Lore (15) 20
 Sneak (10) 15
 Speak Smølfsk (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	01-03
05-08	L.Leg	04-06
09-11	Abdom	07-10
12	Chest	11-13
13-15	R.Arm	14-17
16-18	L.Arm	18-19
19-20	Head	20

Intro

Det er en dejlig forårsdag. Middagssolens værmende stråler bliver spredt af træernes grønne kroner, og får duggen til at forsvinde fra det virvar af grønne planter, der er ved skovbunden. Det er her - læt ved jorden - at vi finder fem små smølfer på vej til Smølfines hus. Humøret er højt blandt de fem små blå, for Gammelsmølften har bedt dem om at hente Smølfine, så hun kan være med til den forårsfest, som skal holdes i aften. Solen skinner fra en skyfri himmel, fuglene kvitter fra træernes løppe, og skovens og blomsternes dufte får luften til at stige af friskhed, glæde og styrke. Hvad kan gå galt på en vidunderlig dag som denne?

Smølf Sikke dejligt vejret er. Det er ikke hver dag, at solen smølfer sådan.

Smølf Næhhh - vi er bare verdens smølfeste smølfer. Tænk at Gammelsmølf valgte OS til at hente Smølfine.

Smølf Han er nu egentlig meget smølf ham Gammelsmølf.

Smølf Men han kan nu også godt være en smule smølf ind imellem. Jeg kan godt huske, hvordan han smølfede rundt med os alle sammen, dengang broen skulle bygges.

Smølf Det er da ligemeget nu. Vi skal ikke lave mere på broen, og den sørger for, at der ikke er så langt over til Smølfines hus.

Smølf Jeg ville ellers ikke have noget imod at gå en lang tur i skoven med Smølfine.

Smølf Jamen vi skal da ikke hente Smølfine ved hendes hus - skulle vi ikke hente hende ved broen?

Smølf Vi skulle bare gå hende i møde. Vi skulle ikke hente hende noget bestemt sted. Hun ville komme os i møde, hvis hun var klar.

Smølf Smølf, har du husket madsmølften?

Smølf Jep - smølfekurven er pakket og klar, og jeg har to flasker hindbærssaft med.

Smølf Det er nu sjovt at høre, når I sydsmolfer udtaler ordene forkert.

Smølf OS?!! - det er da Jer, som smølfer det hele omvendt.

Smølf Lad nu være med at skændes. Hvad enten det er en madsmølf eller en smølfekurv, så er det sådan en smølf man bruger til smølfature.

Smølf Du mener skovsmølfer.

Smølf Se - Smølfine står derovre ved broen.

Smølf Hun ser smølf ud.

GM

I går hen mod Smølfine, som bare ser så smølf ud i dag. Hun har sin hvide hue og sin hvide kjole på - jo hun har rigtig gjort sig i stand til forårsfesten. Hun vinker og i skynder Jer det sidste strykke hen mod hende. I får allesammen et knus (- et knus, som kun Smølfine kan give et knus) inden I finder en lille lysning, hvor I kan sætte Jer ned og spise Smølfis medbragte madsmølf/smølfekurv. Efter det første lille glas hindbærssaft sætter Smølfine sig til rette på det rødtermede tæppe og siger: *Jeg har en lille historie at fortælle, og jeg har brug for noget hjælp fra nogle rigtige smølfer!*

Personal Information

Smølf Name SMØLF Home town _____
 Skin Color Blue Gender Male Female
 Cloth Color White Species SYDØSMØLF
 Age 324 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 Smølfsk (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	11-15
15-17	R.Arm	16-17
18-18	L.Arm	18-19
19-20	Head	20

SmølfQuest – Adventure Script – Gargamels Hævn

- Intro** Det er en dejlig forårsdag. Middagssolens varmende stråler bliver spredt af træernes grønne kroner, og får duggen til at forsvinde fra det virvar af grønne planter, der er ved skovbunden. Det er her – tæt ved jorden – at vi finder fem små smølfer på vej til Smølfines hus. Iflummret er højt blandt de fem små blå, for Gammelsmølven har bedt dem om at hente Smølfine, så hun kan være med til den forårsfest, som skal holdes i aften. Solen skinner fra en skyfri himmel, fuglene kvirrer fra træernes toppe, og skovens og blomsterens dufte får luften til at stige af friskhed, glæde og styrke. Hvad kan gå galt på en vidunderlig dag som denne?
- Smølf** Sikke dejligt vejret er. Det er ikke hver dag, at solen smølfer sådan.
- Smølf** Næhh – vi er bare verdens smølfeste smølf...r. Træk at Gammelsmølf valgte OS til at hente Smølfine.
- Smølf** Han er nu egentlig meget smølf ham Gamme...løf.
- Smølf** Men han kan nu også godt være en smule smølf ind imellem. Jeg kan godt huske, hvordan han smølfede rundt med os alle sammen, dengang broen skulle bygges.
- Smølf** Det er da ligemeget nu. Vi skal ikke lave mere på broen, og den sørger for, at der ikke er så langt over til Smølfines hus.
- Smølf** Jeg ville ellers ikke have noget imod at gå en lang tur i skoven med Smølfine.
- Smølf** Jamen vi skal da ikke hente Smølfine ved hendes hus – skulle vi ikke hente hende ved broen?
- Smølf** Vi skulle bare gå hende i møde. Vi skulle ikke hente hende noget bestemt sted. Hun ville komme os i møde, hvis hun var klar.
- Smølf** Smølf, har du husket madsmølven?
- Smølf** Jep – smølfekurven er pakket og klar, og jeg har to flasker hindbærssaft med.
- Smølf** Det er nu sjovt at høre, når I sydsmolfer udtaler ordene forkert.
- Smølf** Os?!! – det er da Jer, som smølfer det hele omvendt.
- Smølf** Lad nu være med at skændes. Hvad enten det er en madsmølf eller en smølfekurv, så er det sådan en smølf man bruger til smølfeture.
- Smølf** Du mener skovsmølfer.
- Smølf** Se – Smølfine står derovre ved broen.
- Smølf** Hun ser smølf ud.
- GM** I går hen mod Smølfine, som bare ser så smølf ud i dag. Hun har sin hvide hue og sin hvide kjole på – jo hun har rigtig gjort sig i stand til forårsfesten. Hun vinker og I skynder Jer det sidste stykke hen mod hende. I får allesammen et knus (– et knus, som kun Smølfine kan give et knus) inden I finder en lille lysning, hvor I kan sætte Jer ned og spise Smølf's medbragte madsmølf/smølfekurv. Efter det første lille glas hindbærssaft sætter Smølfine sig til rette på det rødtermede tæppe og siger : *Jeg har en lille historie at fortælle, og jeg har brug for noget hjælp fra nogle rigtige smølfer!*

Smølf er en rigtig lille kunstnersmølf på 324 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".