

# Sommersmølflen

et SmølfQuest 2nd edition

af Morten V. Fisker,  
Rollespilsforeningen Erebor

med STOR tak til:  
Claus Ekstrøm  
(for af have "udviklet" SmølfQuest 2nd edition)

## Spiseseddel:

Det var en mørk og smølfefuld smølf. Smølf sad og tænkte på sin ven, Smølf. Han spekulerede over, hvordan de skulle smølf smølflen, så den ville smølf sig ordentligt ud. Smølf havde bare et problem: Hvordan skulle han smølf smølflen, uden at Smølf ville blive sur og Smølfine samtidig syntes, at han var en rigtig smølf??? Smølf vidste det ikke, men en smølf begyndte at smølf smølf i Smølf's geniale smølf. Han begyndte at smølf sig til den smølfende smølf, hvor smølflen skulle holdes. Nu måtte det smølf eller smølf.

SmølfQuest 2nd edition foregår i smølfernes verden. Systemet bygger på Chaosium's Basic Roleplaying og er meget simpelt - også for nybegyndere! Som det kan læses ovenfor, er smølfernes sprog en vigtig ingrediens i SmølfQuest og der vil blive lagt stor vægt på, at der tales smølfsk!!! Tag evt. selv (plastic-) figurer med!

## Historien:

2 smølfer skal arrangere en sommerfest i smølfernes landsby, Smølfernes Landsby. De håber begge på, at dette er indgangen til deres "voksne" liv som smølfer, så de kan få deres egne navne. Nu sker der imidlertid det, at den ene af dem, Smølf, gerne vil gøre et ekstra godt indtryk på Smølfine, og han vil derfor arrangere noget helt specielt for hende, nemlig en særlig anretning af Sarsaparilla (favoriseret smølffespise). Derfor "låner" han nogle af Gammelsmølfs Sarsaparillaer - uden at have fået lov\*. Desværre for Smølf, bliver han opdaget midt i sit foretagende og derfor flygter han ud på engene mod Dæmningen. Det er smølferne (spillerne), der opdager Smølf i færd med at hugge Gammelsmølfs Sarsaparillaer, og de ved godt, at det er Gammelsmølfs personlige Sarsaparillaer, som kun han må indsamle. Da smølferne (spillerne) ligeledes, ligesom Smølf, er i den alder, hvor de så småt begynder at føle deres kald, må de selvfølgelig sætte efter Smølf for at vise deres vær overfor Gammelsmølf. De følger altså efter Smølf ud på engene mod Dæmningen.

Nu er det bare så, for Smølf, uheldigt, at Gargamel er i færd med at brygge en drik sammen, hvor han skal bruge en enkelt af de små blå. Derfor er han på jagt efter en af de føromtalte små blå, og han indleder sin jagt ved Dæmningen. Her fanger han med lethed Smølf, der løber direkte ind hans net. Dette ser de forfølgende smølfer (spillerne). Heldigvis for dem skal Gargamel kun bruge en enkelt smølf til sin trylledrik og derfor tager han sin kat, Azrael, under armen og begiver sig hjem, lige efter at Azrael havde fået øje på de forfølgende smølfer (spillerne).

Opgaven er herefter for vore smølfer, at rede Smølf ud af Gargamel's klør. Der er ikke tid til, for smølferne (spillerne), at tage til Smølfernes Landsby efter hjælp, og derfor bliver de nødt til, at klare skærene alene....

\* Her starter scenariet for smølferne (spillerne).

### Det videre forløb:

Når smølferne følger efter Garmamel, finder de hurtigt ud af, at de på vej til hans uhyggelige hus, der ligger dybt inde i skoven, langt fra Smølfernes Landsby. Når han kommer til sit hus, sætter han Azrael på vagt uden for huset. Dette bliver således den første forhindring for vore smølfer. Azrael er ikke nogen god vagt - øh - kat, men ligesom Gargamel drømmer den ofte om, hvordan en smølf mon smager, og den viger ikke tilbage for noget somhelst (andet end Gargamel) for at få lov til at smage. Kig selv i smølfetegneserierne for, at se Gargamel's indbo samt området omkring hans hus. Der vil evt. blive udleveret kort på et senere tidspunkt!!!

### Mission, red Smølf:

Vel inde i huset, med en paralyseret Azrael, der sikkert ligger og kigger på fugle, stjerner eller noget lignende, opdager smølferne til deres store rædsel, at Gargamel er i fuld gang med at lægge den sidste hånd på sit forestående værk: Han mangler kun at putte Smølf i sin store fæle gryde, for at være færdig. Følgende er hans ord til stakkels lille Smølf (gnæk!):

*Hi hi hi hi nu mangler jeg bare dig, din lille forbandede smølf. Og når jeg så drikker flyvedrikken bliver jeg forvandlet til en stor fugl og så flyver jeg hen over skoven lige indtil jeg finder jeres lille landsby. Så lander jeg og forvandler mig tilbage og så fanger jeg alle de andre smølfer. Og så skal jeg have smølfe suppe. Gnække gnæk.*

Tja, det ser jo sort ud for vore små smølfer. De bliver jo nødt til, at redde Smølf fra denne grumme skæbne. Der er selvfølgelig flere muligheder for smølferne: Nogle kan distrahere Gargamel, mens andre reder Smølf. En anden mulighed kunne være, at prøve at vælte gryden med trylledrik (nej, det er IKKE Asterix !!!). Find selv på flere - lad spillerne forstå, at der er mange muligheder.

### Mission, red Smølf (2):

Lige som smølferne har reddet Smølf ud af Gargamel's klør og han løber efter dem med sin sommerfuglenet (han kalder det for sit smølfenet), kommer Smølf (den anden af Sommersmølf-arrangørerne til syne, ikke langt fra huset. Han går og kalder på Smølf (#1): "Smølf!". Gargamel får med det samme øje på ham, og Smølf (#2) bliver fanget i smølfenettet. Smølferne må nu til at starte forfra med at befrie Smølf (#2) fra Gargamel's grumme grumme planer.

Hvis smølferne var så smarte, at de væltede gryden med trylledrik før, vil Gargamel, i stedet for at lave trylledrik, prøve på at fange alle de tilstedeværende smølfer (spillere +2 (max.8)). I så fald, vil Smølf (#2) forklare, at han var taget ud for at lede efter Smølf (#1), når én eller

flere af de andre kommer ned i posen til ham. Hvis smølferne IKKE har destrueret trylledrikken, vil Gargamel fortsætte hvor han slap, med sin grumme-grumme plan.

### Særregler til Sommersmølfen:

\* Alle smølfer starter med at have 1 (eet) smølfepoint. Dette er, som omtalt til sidst i regelsamlingen, en slags heltepoint. Hvis en smølf vil bruge et smølfepoint, skal han/hun sige dette, inden terningerne rulles. Han/hun skal stadigvæk rulle, men får lov til at rulle et "vejledende" slag lige bag efter.

\* Ved scenariets start rulles en T10 for at afgøre, hvilken smølf smølfen (øhh, spilleren) skal have. Uddel ligeledes en figur der passer til (øhh, hvis du har en sådan).