

# Den Sorte Smølf

---

*- en sag for RidderSmølferne*

by **Rasmus Bøg Hansen**

Skrevet på Amager  
13/4-2003

<b>Indholdsfortegnelse</b>	<b>3</b>	<b>Del 1: Kilden til “Den sorte Smølf”</b>	<b>2</b>
<b>1 Indledning</b>	<b>1</b>	<b>4 Del 2: Kuren</b>	<b>3</b>
1.1 Spiseseddel . . . . .	1	<b>5 Afslutning</b>	<b>3</b>
1.2 Baggrundsviden . . . . .	1	<b>A Handouts</b>	<b>4</b>
<b>2 Forhistorie</b>	<b>1</b>		

## 1 Indledning

Spillet er for 4-5 spillere og følger SmølfQuest 2.ed, men kan formentlig tilpasses andre udgaver af spillet.

### 1.1 Spiseseddel

*Det var en smølf dag. Smølfen smølfede ned fra smølfefri smølf og alt smølfede smølf og smølf. Og dog - noget smølfede ikke som det skulle. GammelSmølf kunne smølf i vejret; en sær smølf, han ikke kunne gensmølf. RidderSmølferne måtte samles! Det var så smølfelænge siden, at det havde været smølf - men nu måtte de smølfes. Den Sorte Smølf smølfede ude i verden. Gammelsmølf var ikke så sikker på, om den smølfede på smølfer, men de måtte smølf sig sikre! Mens han smølfede i cirkler i sit laboratorium gik en smølf for solen. Hvor blev de RidderSmølfer dog af - smølfen var ved at rinde ud for dem...*

### 1.2 Baggrundsviden

#### Kun for SmølfMasteren

Gargamel er som sædvanlig på nakken af smølferne. Igen har han udtænkt en ondskabsfuld plan for at fange den smølf, han skal bruge i sin smølfe suppe – død eller levende!

Denne gang har han valgt død - kan han ikke få fat på en smølf, må de alle dø! Han har sluppet en sygdom løst, der spreder sig som pest. Han har 'vaccineret' sig selv med en magisk drik (han har brugt det hele), så han ikke selv kan blive smittet. Den synes ikke at være kurerbar - og nu nærmer den sig smølfernes landsby!

RidderSmølferne skal finde årsagen til denne sygdom. De ved endnu ikke, at Gargamel står bag. RidderSmølferne må bevæge sig ud af smølfernes landsby for at finde kilden til smitten - ud i menneskenes verden. Gammelsmølf skal kende baggrunden for smitten, før han kan lave en modgift.

Gargamel har brugt en recept fra fremtiden. Når smølferne får fat i denne eller i giften, indser Gammelsmølf straks, at han må sende smølferne frem i tiden - til 2003. De får hver en lille magisk drik med, der kan returnere dem til middelalderen.

De kommer frem i tiden til d. 13/4-2003 - Nykøbing Falster. Her skal de finde frem til nogle terrorister, der sidder på Ejegoskolen og har udviklet en sygdom, som skal spredes til verden. De skal blot have en prøve af denne gift med, opskriften, en teknisk forklaring eller lignende; så kan Gammelsmølf udvikle en kur.

Ovenstående kan naturligvis justeres, så det passer med det sted og tidspunkt, scenariet køres.

## 2 Forhistorie

Gammelsmølf har hørt fra spejdersmølferne, at noget er galt - en sygdom spreder sig med lynets hast. Han har tilkaldt RidderSmølferne (spillerne) og de er nu på vej til hans laboratorium:

Noget er smølf! I kan smølfte det omkring jer - på de andre smølfer i Smølfernes Landsby, på hinanden - selv Gammelsmølf lader til at være påsmølfet.  
I har smølfet rygte fra omverdenen - spejdersmølferne har ikke fortalt noget til andre en Gammelsmølf, men i har kunnet smølfte på dem, at noget var galt.  
Det er kun kort tid siden, Gammelsmølf bad jer smølfte hen til han laboratorium så hurtigt som en smølf. I nåede blot at finde rustninger og smølfer frem - men en RidderSmølf er jo altid parat.  
I er alle smølfte for, hvad det er Gammelsmølf vil - men i har alle på forsmølften, at det er yderst vigtigt.

De når hen til Gammelsmølfs laboratium:

Gennem Smølfernes Landsby hersker en usmølfelig uro. Der er næsten ingen smølfer ude og de får, der er skynder sig og snakker ikke meget.  
Gammelsmølf sidder med hovedet i hænderne og smølfer meget bekymret ud. Han smølfer lidt op, da han ser jer: "Åh, hvor er jeg smølf for at se jer. Smølferne er i fare og i må hjælpe mig!"  
"Spejdersmølferne smølfer mig foruroligende nyt. Ude i verden smølfer der tilsyneladende en sygdom, som smølfer med utrolig hast. Menneskene kalder den 'Den sorte Smølf'."  
"Denne smølf er næppe naturlig. Vi må smølfte noget hurtigst muligt. I må finde smølften til denne sygdom - måske jeg kan smølfte en modsmølf eller kur..."

Efter en kort pause ser han op på dem meget alvorligt:

"Den rammer også smølfer. Den ene af spejdersmølferne ligger syg - og det smølfer meget som 'Den sorte Smølf'. Find mig det, den er lavet af, en receptsmølf, hvad som helst. Lad os smølfte til, at i kan opsmølfte kilden til denne katastrofe."  
"Jeg smølfer jer noget udstyr, som i måske kan smølfte på jeres mission. Smølf de spørgsmål, i måtte have smølf for at stille og jeg skal forsøge at smølfte"

Gammelsmølf giver dem noget udstyr: En usynlighedsdrik (1 minuts usynlighed, 1 smølf), 1 sovedrik (1 person/smølf) samt en smølfogriffer (kan paralisere - stunne - en person el. lign. i 1 minut).

### 3 Del 1: Kilden til "Den sorte Smølf"

Smølferne kan nu følge de få spor de har: Spejdersmølfernes beskrivelse af, hvor de har set sygdommen. De finder nemt nogle menneskelandsbyer, hvor folk dør som fluer. Lig bliver kørt bort i læssevis. Efter at have søgt noget tid, finder de en lille flaske med påskriften "G". Fortsætter de denne søgning, finder de flere af samme slags - til sidst sammen med kattehår og -fodspor. I sidste ende kan de føres af fodspor til Gargamels hus.

I Gargamels hus (eller i nærheden heraf) finder de Gargamel - de får muligheden at overhøre en smule af en 'samtale' mellem Gargamel og Azrael:

I ser Gargamel foran jer. Han ser opsmølfet ud - og Azrael smølfer sig op ad hans ben. Gargamel smølfer Azrael langt bort:  
"Skrid med dig, jeg arbejder. Hehe, gnæk - så kan de lære det, de små ækle smølfer. Jeg skal have min smølfesuppe, om jeg så må slå dem alle ihjel på denne måde! De overlever aldrig - og jeg fanger dem alle. Hæ, godt jeg kunne smølfte frem i ti... Hov, hvad har vi her? Væk, Azrael, de smølfer er mine!!!"  
Gargamel har tydeligvis smølfet jer og planer om at smølfte jer med det net, han har klar...

Når de er sluppet fra Gargamel - gerne efter at være blevet fanget - skal de have chancen for at lede hans hus igennem. Her finder de til sidst et dokument på dansk (kan kun læses med en dansk-læsende smølf på holdet). Det er helt krøllet og ødelagt, men blandt andet kan tydes:

[...] est, som infic [...] ygdøm. Alle som bl [...] ndenfor 6 dage. [...] uren findes i Det store Lægemed-dellek [...] lfCon II, 13/4-2003 [...]

## 4 Del 2: Kuren

Gammelsmølf er \*meget\* interesseret i ovenstående seddel:

*Gammelsmølf smølfer træt på jer. Han har tydeligvis haft travlt med at smølf de nye tilfælde af Den sorte Smølf, der er udbrudt i Smølfernes Landsby, mens i har været væk. Da i smølfer sedlen til ham lyser han op:*

*“Forsmølfeligt. Hmmm... Lad os smølf... Jo... Næh, det kan ikke... Mon det... Hvis jeg smølfer ret. Ah, Smølf! Mine gode RidderSmølfer. Endnu engang har i smølfet jeres værd. Hele dette er noget Gargamel har smølfet i gang for at smølf os. Så smølf troede jeg ikke, at selv han kunne smølf!”*

*“Men til smølften: Gargamel har smølfet denne smølfsygdom fra fremsmølften! At dømme efter denne smølf, findes også modsmølften i fremsmølften. Uden den kan jeg ikke smølf dette til ophør! Jeg må smølf jer afsted igen - i må for enhver smølf finde denne ‘Det store Lægemiddellek’ - eller hvad det nu rigtigt smølfer -, som lader til at fortælle om sygdommen såvel som modsmølften...”*

*“Jeg smølfer jer frem i tiden. I må smølf denne bog el.lign. tilbage til mig. Jeg giver jer disse magiske smølfer. Når i smølfer dem, smølfer i tilbage til vores tid. Det er meget vigtigt, at i smølfer på dem; uden dem kan i ikke smølf tilbage.”*

*Han smølfer jer hver en lille flaske med en klar væske og smølfer på jer med et alvorligt smølf: “Er i klar?”*

Gammelsmølf smølfer dem frem til 2003 - de havner på Ejegodskolen midt under ChopCon. Denne del bør naturligvis som nævnt justeres til det sted og tid, scenariet køres.

*Alt bliver smølf omkring jer og alting smølfer ud for jeres blik. I smølfer det som om i smølfer gennem en lang smølf. Pludselig smølfer alt omkring jer normalt igen.*

*I smølfer jer lidt omkring. I smølfer i et stort lokale. Omkring jer smølfer borde i menneskestørrelse og kæmpesmølf gryder. Lidt væk smølfer nogle mennesker.*

De befinder sig i ChopCon-kiosken. Nu skal de finde disse ‘terrorister’ (som blot er rollespillere). De sidder omkring et bord med en masse papir omkring sig - som rollespillere nu gør.

De skal finde det hold med lægemiddelleksikonet - det er os - og luske det fra dem. Om muligt (dvs. er der nok smølffigurer (om overhovedet nogen)), kan dette køres som LiveSmølf!

Når de har fået fat på det kan de tage tilbage til Smølfernes Landsby.

## 5 Afslutning

*I smølfer tilbage til landsbyen. Efter igen at have oplevet den underligt smølfende fornemmelse af at smølf i tiden, står i igen i Smølfernes Landsby. Der smølfer en trykket smølf omkring jer.*

*I mødes kort efter af råb fra Gammelsmølfs laboratorium. “Gammelsmølf, Gammelsmølf, de er smølfet tilbage.” Gammelsmølf ser smølf ud...*

*“Velkommen tilbage. Har i smølfet noget.” sukker han.*

Når de viser ham det bliver han ellevild.

*“Det - i har fundet den! Kom med ind i mit laboratorium straks.” Gammelsmølf smølfer sig ind på sit laboratorium og begynder straks at blade. “Her, - det smølfer lige her. Lad mig se... En smølferod, en alrune, lidt morgendugm, en smølffrugt - jeg har jo det hele.” Han smølfer på livet løs i lidt tid og står kort efter med en lille flaske. “Så skal vi bare alle have en tår af denne her.”*

Gammelsmølf lader alle kurere med denne drik - som ligeledes gør alle immune over for sygdommen. Kort efter holder alle smølferne fest med en stor smølffekage og hvad dertil hører - som kun smølfer kan det.

## A Handouts

Mulige handouts:

- De af Gammelsmølf udleverede effekter
- Flasker påskrevet "G"
- Dokument fundet hos Gargamel
- Tidssmølfvæsker
- Lægemiddelkatalog