

Mission sarsaparilla: Smølf en smølf

- endnu et SmølfQuest-scenarie

by Rasmus Bøg Hansen

Skrevet på Amager
19/3-2002

Indholdsfortegnelse			
1 Indledning	1	4 Hjemrejsen	4
1.1 Spiseseddel	1	4.1 Gargamel	4
1.2 Baggrundsviden	1	4.2 Smølfbebyen	4
1.3 Forhistorie	2	A Character sheets	5
1.4 Gerningsstedet	2	A.1 Smølf-der-kan-tale-og-forstå-	
		dansk-smølf	5
2 Hvordan finder vi dem?	2	A.2 Smølf-der-kan-løfte-tunge-ting-	
2.1 Sporingen	2	smølf	5
2.2 Netto	3	A.3 Smølf-der-kan-læse-og-skrive-smølf	5
3 I Sverige	3	A.4 Smølf-der-kan-smølfe-elektronik-	
3.1 Systembolaget	3	smølf	5
3.2 De svenske smølfer	4	A.5 Smølf-der-kan-dirke-låse-smølf . .	6

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 smølfede ned i stride smølfer. Det var smølfekoldt og det lille hold smølfer rystede af smølf mens de smølfede med længsel over mod de smølft udseende vinduer. Men - smølferne skulle gøres i nat! De måtte ikke smølfe - ellers kunne det have katastrofale smølfer. Smølferne havde sendt dem afsted med meget strenge smølfer om ikke at smølfe i smølferne. Og smølferne - især den ene af dem - måtte for enhver pris ikke smølfe noget! De smølfede kort og fortsatte mens smølferne tog til i styrke...

1.2 Baggrundsviden

Kun for GameMasteren

En morgen da Smølfine vågner er Babysmølferen forsvundet. Efter at have kigget sit smølfehus grundigt igennem, løber hun grædende over til Gammelsmølferen. Babysmølferen er bortført af storke, som i sin tid leverede den forkert - Babysmølferen er i virkeligheden svensk og skulle have været afleveret til de svenske smølfer.

De svenske smølfer (eller smurfar, som de kalder sig selv) boede for flere hundrede år siden i smølfernes landsby. De forlod dog stedet i vrede over en diskussion om, hvorvidt det hedder en smølfe-trækker eller en smurfatrækker. I deres første oprør begyndte de at gå med gule huer. Til sidst blev alle så uvenner, at smurfarna (altså de svenske) flyttede bort. Ingen har set dem siden.

Kun Gammelsmølferen husker denne krig (som kun alt for meget minder om "Smølfe for og smølfe bag"), men han ihukommer den dog ikke før sent i spillet - det er så længe siden.

Desværre har Gammelsmølferen sendt alle fra HAS (Hemmelige Agent Smølfer) ud på missioner, så der er ingen til at finde Babysmølferen. Derfor har han kaldt de nyest optagede elever på HAS-skolen ind på HAS's hovedkvarter sammen med Smølfine.

HAS er en forkortelse for Hemmelig Agent Smølfer.

1.3 Forhistorie

Sent i aftenens mulm og smølf - meget sent, månen var kun lige smølfet op - blev i hver især smølfet fra jeres søde søvn. Kort efter stod i alle: Smølf, Smølf, Smølf, Smølf og Smølf i HAS's hovedkvarter, hvor også Gammelsmølften og Smølfine var til smølf - Smølfine helt gennemsmølfet af tårer. "Den er helt smølf," sagde Gammelsmølften, "Babysmølften er blevet bortsmølfet." Gammelsmølften smølfer Smølfine på kinden mens han fortsætter: "Dette er den værste smølf, siden Smølfulden! Alle fra HAS er katastrofsmølfet nok på mission. Vores eneste håb ligger hos jer, mine kære smølfer. Jeg er alt for smølfklar over, at i først lige er opsmølfet på HAS-skolen, men i må gøre jeres bedste. Jeg smølfer vores bedste udstyr klar til jer. Men sørg for at det sker i smølfeste hemmelighed. Dette må under ingen smølfer slippe ud til resten af Smølfbebyen. Kom med mig." I smølfer med ham ned i kælderen, hvor han hastigt smølfer i kasser, i skabe og på hylder. Til smølf har han fundet udstyr til jer alle, som han instruerer jer hurtigt og kort i smølften af. "Een ting til. På gerningsmølffet blev fundet denne seddel." Han rækker jer en krøllet seddel af noget underligt farvet papir. "Jeg har hverken kunnet smølfe hoved eller hale på noget af det. Kom. Vi må smølfe hurtigt; kom med til gerningsmølffet".

Papiret er en Netto-reklame.

1.4 Gerningsstedet

Vi befinder os nu ved spisesedlen. Det er nu på tide at dele figurark mm. ud. Det er som beskrevet i spisesedlen regnvej og koldt.

I smølfer jer nu alle i Smølfines hus. I sølfer jer hurtigt omkring og ser ikke umiddelbart noget unormalt, bortset fra Babysmølffens tomme seng. "Vi må skynde os," siger Gammelsmølfften og fortsætter, "i må smølfe afsted i mens det endnu er nat, så ingen smølfer jer."

Søger de grundigt kan de finde nogle udtværede, små fodspor, som dog er svære at henføre til et bestemt væsen.

2 Hvordan finder vi dem?

2.1 Sporingen

Følger smølferne det svage spor, bliver de ledt til et jernbanespor:

I har smølfet temmelig længe efter at være nået ud af Smølffeskoven og er ved at have ondt i jeres små smølfer... I det mindste er vejret blevet bedre, selvom det stadig er smølfet. Nu ser i imidlertid en ændring i landskabet: Foran jer ligger to metalstænger parallelt langs jorden - så langt øjet smølfer.

Det er naturligvis en jernbane. Kigger de grundigt efter, vil de opdage, at de fodspor, de følger, går langs jernbanen, selvom de efterhånden er noget udtværede.

De skal nu bringes til nærmeste jernbanestation. Herunder er angivet en måde...

I har nu fulgt de lange metalsmølfer længe. Lidt fremme kan i smølfer en kæmpe stor gul tingest, der smølfer stille på metalsmølferne. Dvs. gul og gul - den er møgbeskidt af sorte smølfer over det hele. Det lader til at den er på en slags hjul - og der kommer smølf op af dens skorsten.

Det er et servicetog, der holder stille. Arbejdet er netop udført, og DSB-folkene holder en kort pause, inden de kører videre.

Smølferne formodes at hoppe på toget. Finder de ikke selv på det overhører de en samtale blandt togførerne, hvor de snakker om at tage i Netto.

*Pludselig smølfer den store tingest, som de to mennesker åbenbart kalder 'et tog' i gang med en smølfet larm. <pause>
I venner jeg lidt til larmen, men i smølfer jer nu ikke om den i jeres små smølfeører. Solen er ved at smølfe ned, og det er ved at blive mørkt, netop som i kører ind i en tunnel smølf. Kort efter stopper i.*

2.2 Netto

I smølfer i et stort rum. Den store gule smølf holder på disse to jernsmølfer, som ligger i en stor, bred rende i gulvet - de smølfer ud i tunnelrør for enden. Rundt omkring jer smølfer skilte, plakater ol. Der er en trappe op i den ene smølf.

De er på Tårnby Station på Amager. Trappen op leder til en stor, åben plads ved Tårnby Torv, hvor blandt andet Netto ligger.

I befinder på en smølf, åben plads. Det meste af den er opsmølftet af store lygtesmølfer. I ser jer omkring og ser mest store menneskehuse rundt omkring. Lidt væk smølfer i dog nogle meget store bygninger med nogle skilte på.

På disse bygninger står skilte som "Nordea", "Tårnby torv", "Superbrugsen" og "Netto". Hoveddøren i Netto er naturligvis låst forsvarligt (ingen lås - det er elektriske skydedøre, og de kan kun komme ind den vej ved vold. Bagved Netto er der en bagindgang, som bevogtes af en vagthund. Der står kasser alle vegne, så der er gode chancer for at gemme sig. Bagindgangen er en dør med en brevsprække, som en smølf let kan presse sig gennem (det kræver dog en vis styrke).

Indenfor er en et rum med 4 døre. Til venstre for hoveddøren sidder alarmer. Idet første smølf kommer indenfor, hører de den sige bip en gang hver 5. sekund i takt med at en lille diode. Alarmerne er ikke gået i gang (det er smølferne for små til).

Første dør på venstre hånd går ind til kontoret. Den er låst.

Anden dør til venstre går ind til flaskerummet og er ikke låst. Døren til højre er ret bred og går ind til lageret - den er også låst. Her ligger som det nærmeste kæmpe stabler af reklamer - derudover står der kasser ol. alle vegne.

Døren ligeud er ligeledes bred, denne er dog låst elektronisk; kortlæseren sidder lige ved siden af døren. Den går ind til butikken.

Sæt et par Netto-hindbærbrus frem (handouts). De drikker sig forhåbentlig småbøvede. På en eller anden vis går hele natten der, og de må gemme sig (det sker helst blandt Nettobajerne), da personalet møder om morgenen.

Kort efter ankommer nogle svenskere med en sækkevogn. De laster den med øl - og de får lastet den med smølferne, som bliver klemt inde uden mulighed for at slippe ud. Medmindre smølferne er alt for ivrige efter at slippe væk, forsøger svenskeren at betale med VISA, men må til sidst finde nogle svenske penge frem.

Han kører øllet ud i sin bil (en Volvo naturligvis), låser det ned i bagagerummet og kører ganske hurtigt efter.

3 I Sverige

3.1 Systembolaget

I ligger i mørket smølft inde mellem glasflasker i længere tid. I hører konstant smølften fra et eller andet larmende - næsten som en af Altmuligsmølftens sære maskiner. Desuden smølfer i ret utydeligt nogle mennesker smølfe sammen.

Svenskerne er naturligvis på vej over broen uanende om de små smølfer i bagagerummet. Smølferne slipper ikke ud før Sverige, hvor bilen stopper ved svenskernes hjem - som ligger lige ved siden af Systembolaget.

*Pludselig stopper den larmende maskinlyd, og det mørke rum stopper med at smølfe sådan rundt. I er helt smølfe i hovedet og forvirrede, da i pludselig smølfer et ryk i hele rummet samtidig med i smølfer et lille brag.
Pludselig smølftes lemmer op igen, og i hører en sige (svensk) "Nej hvor roligt, det är til en hel helg".
De begynder at smølfe kasserne op, denne gang en ad smølften.*

Smølferne har nu mulighed for at slippe ud. De kommer straks ud på en meget befærde gade, hvor døren ind til deres transportørers bolig er lukket. Den nærmeste dør (der er ingen gyder, kloakrister i nærheden) er ind til Systembolaget (de skal derind).

I står i et stort lokale, som næsten kunne smølf om Gammelsmølfens laborasmølf at dømme efter de ufatteligt mange flasker på hylderne. Der er tilsmølfeladende en slags langt bord, og der smølfer mennesker bagved, som udsfølger flasker til andre mennesker på den anden side af bordene. Bagved er der en smølf ind til et andet rum.

Når de er kommet ind på lageret (som døren fører ind til), vil de svagt kunne ane svensk smølfe sang. Efter nogen søgning, vil det vise sig, at det kommer fra en lem i gulvet gemt under en hylde.

3.2 De svenske smølfer

Da i smølfer lemme op smølfer i ned i et pænt stort lokale i smølfemålestok. Dernede ser i en del smølfer - en 20 stykker - men de har alle gule huer og bukser... I ser også noget andet, der smølfer jeres opmærksomsmølf: Babysmølfe. Han sidder midt i en rundsmølf, og de andre danser om ham - og han ser faktisk ud til at smølf sig og have det godt.

Nu kan smølferne tage hjem med Babysmølfe, med eller uden de svenske smølfer. Det giver naturligvis bonus at skabe forsoning med de svenske smølfer. Husk at de svenske smølfer (som ikke har en Gammelsmølf) ikke har bortført Babysmølfe, men har fået den leveret af storken.

4 Hjemrejsen

4.1 Gargamel

Når smølferne aktiverer deres teleporter-hjem dims, går noget galt (fordi de er længere hjemmefra end forventet) og enheden eksploderer idet den aktiveres.

De besvimer alle og vågner pludselig op midt i en urtehave.

Efter jeres telesmølf sprang i luften, besvimed i alle. I smølfer nu op i en urtehave på landet, så den har tilsmølfeladende ført jer et sted hen - bare ikke hjem. Da i så småt er kommet jer og har kigget jer en smule omkring, møder i en ualmindeligt ondskabsfuldt udseende kat, som i hurtigt genkender som Azrael.

Gargamel dukker naturligvis straks op og begynder at indfange smølfer – naturligvis efter at han har jaget Azrael væk. Nu må de så finde en god måde at slippe væk fra ham på!

4.2 Smølfebyen

Da i ankommer til smølfebyen, smølf alle ud af deres huse og jubler. Gammelsmølf dukker straks op og begynder at lykksmølf jer.

Gammelsmølfe har kort tid efter smølfernes afrejse haft besøg af storken, som har forklaret ham det hele. Det er desværre ikke lykkedes ham at få fat i holdet...

Er de svenske smølfer med tilbage, er han naturligvis glad - lidt trist, hvis de ikke ville med. Uanset hvad, holder de en fest. De svenske smølfer holder i så tilfælde en æresoptræden...

“Lad os smølf det med en stor fest til Babysmølfeens ære,” siger Gammelsmølfe. “Du, Smølf, finder nogle kulørte smølfer og du, Smølf, bager en kæmpe stor smølfe kage...”

Slut

A Character sheets

A.1 Smølf-der-kan-tale-og-forstå-dansk-smølf

Styrke (STY):	8
Helbred (HLB):	7
Intelligens (INT):	17
Behændighed (BEH):	14
Udseende (UDS):	17
Sprog:	Nord
Særlige færdigheder:	
Tal/forstå dansk:	80

A.2 Smølf-der-kan-løfte-tunge-ting-smølf

Styrke (STY):	18
Helbred (HLB):	13
Intelligens (INT):	6
Behændighed (BEH):	10
Udseende (UDS):	12
Sprog:	Syd

A.3 Smølf-der-kan-læse-og-skrive-smølf

Styrke (STY):	6
Helbred (HLB):	10
Intelligens (INT):	18
Behændighed (BEH):	15
Udseende (UDS):	11
Sprog:	Nord
Særlige færdigheder:	
Læs smølfsk:	90
Læs dansk:	70
Læs andet:	30
Skriv smølfsk:	70
Skriv dansk:	50
Skriv andet:	20

A.4 Smølf-der-kan-smølfe-elektronik-smølf

Styrke (STY):	12
Helbred (HLB):	7
Intelligens (INT):	15
Behændighed (BEH):	18
Udseende (UDS):	14
Sprog:	Nord
Særlige færdigheder:	
Reparer elektronik:	60
Lav nyt elektronisk apparat:	30
Ødelæg elektronisk apparat:	80

A.5 Smølf-der-kan-dirke-låse-smølf

Styrke (STY):	14
Helbred (HLB):	9
Intelligens (INT):	12
Behændighed (BEH):	17
Udseende (UDS):	16
Sprog:	Syd

Særlige færdigheder:

Dirk låse op:	60
Fjern fælder:	50
Find fælder:	80