



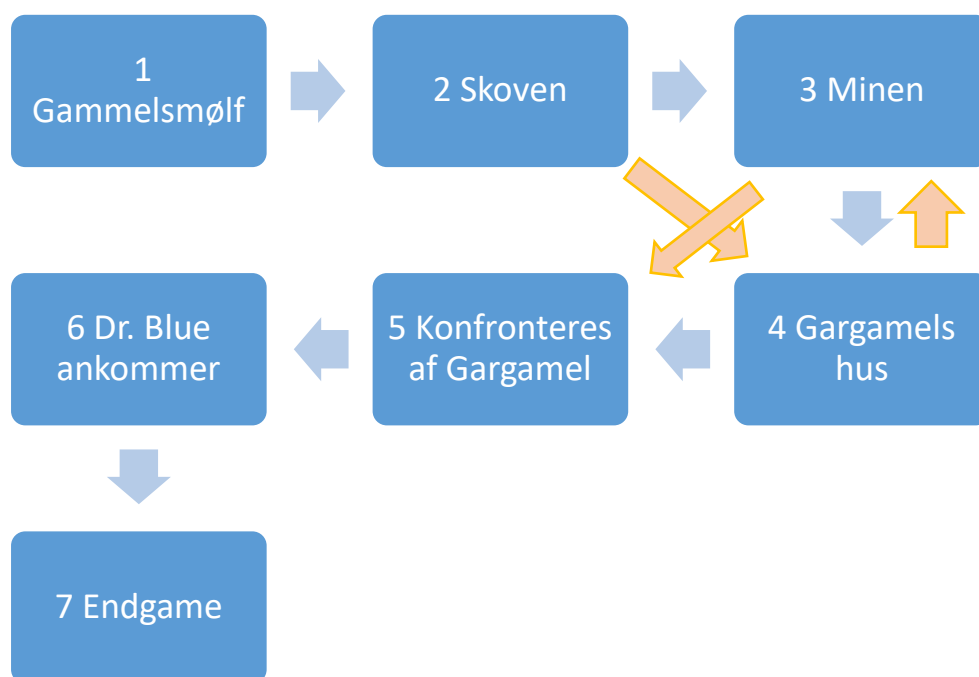
Dr. Blue og Cybersmølferne

SmølfQuest© Scenarie af Anja SuccesSmølf Hansen
Skrevet til Viking-con 36 2017

Figurer: 4-6 smølfer (agenter). Spillerne vælger selv deres smølfe navn og deres specielle evne inden start. De er alle medlemmer af AgentSmølferne.

Sprog: Spillerne kan selv vælge, om de vil tale Syd- eller Nordsmølfisk. Gammelsmølf (og GM) taler begge dele, efter eget valg. (GM har dog lettest ved at forstå hvad spillerne mener hvis de taler smølfisk.)

Oversigt over scener (Orange = alternativ rækkefølge)



Scene 1: Hos Gammelsmølf (historie/introduktion til opgaven).

Agentsmølferne er indkaldt til møde hos Gammelsmølf. De sidder alle i hans kælder rundt om hans store bord. Han ser meget alvorlig ud. Han forklarer, at han har bedt dem om at komme, fordi et stort antal af deres medsmølfer er forsvundet de seneste par dage ved Sarsaparillastedet i skoven (som alle ved hvor er: det er der, man plukker Sarsaparilla). Først forsvandt to smølfer, så forsvandt to mere, og i dag forsvandt

alle de, der tog afsted for at lede efter dem. I alt er der nu forsvundet 30 smølfer fra Smølfernes Landsby. Nu er det sen aften, og Gammelsmølf har tilkaldt agentsmølferne ved at få storkene til at flyve dem hjem fra den vigtige mission de ellers var på.



Gammelsmølf siger noget i retning af: 'I er vores sidste smølf, agentsmølfer!' Smølf ud og smølf hvad der er smølfet af vores smølfer inden der for sent!' Han virker træt og deprimeret. Han sender dem afsted med deres sædvanlige udstyr (evt. trylledrikke, der kan forklare de særlige evner spillerne har fundet på, ellers bare standard som fx: reb, lille kniv, kroge, div. trylledrikke, fx en der giver nattesyn, en der giver ekstra kræfter/mod. Måske ved de ikke helt hvad de har med, før de skal bruge det, og så kan det jo være, de er heldige..

Idet de forlader lokalet kigger Gammelsmølf op fra sine noter og tilføjer træt: Jeg har også sendt bud efter en gammel ven, men jeg ved ikke, om han har tid til at komme. Hvis I ser en flyvende blå paddehat er det ham.. (hvis de spørger hvem, siger han bare, at det finder de ud af).

Herefter forventes det, at agentsmølferne sætter kurs mod Sarsaparillastedet i skoven. Hvis de mod forventning skulle gøre noget andet, må GM improvisere, til de ender et sted, hvor der er spor.

Scene 2: Sarsaparillastedet i skoven

Vejen gennem skoven om natten, er naturligvis fuld af farer for en flok små smølfer. Der er fx nattejagende dyr som ugler og ræve som især tiltrækkes af smølfer der larmer. Smølferne kan også vælge at transportere sig på nogle af de venligtsindede dyr, som fx Skovsmølfer (skovsnegle) eller andet, men det må de selv tage initiativ til. Hvert type transportmiddel er dog forbundet med en risiko for fx at falde af el lign.

Da de når frem til Sarsaparillastedet er der spor efter de forsvundne smølfer, men også smølfefælder (i form af de klassiske: hul i jorden med pinde over, store net, der ligger i skovbunden, find evt. selv på flere).

Hvis agentsmølferne er uopmærksomme, ryger de i en fælde, og bliver taget til fange og ført til Gargamel. De ser ikke hvem der fanger dem, de bedøves af noget blomsterstøv mens de er i fælden. Hvis kun nogle smølfer af en eller anden grund går i fælden (hvis de er splittet op) – kan de andre se, hvad der sker, og evt. forsøge at få dem fri eller følge efter Gargamel.

Sporene efter de forsvundne smølfer fører til en gammel mine, som har været forladt.

Herefter kommer spillerne igennem scenerne: 3) Minen og 4) Hos Gargamel – men i omvendt rækkefølge hvis de bliver taget til fange! Uanset hvilken rækkefølge de spiller dem i, møder de Gargamel når de er ved at være færdige med at udforske det andet sted de er!

Scene 3 Den forladte mine

Ved mineindgangen kan de se et svagt lysskær, og høre nogle bankelyde nede i minen.

Indenfor finder de en gruppe af de forsvundne smølfer, der er iklædt metalhuer og metalplader på kroppen. De har tomme blikke, og er i gang med at arbejde i minen. De er meget effektive og koncentrerede. De svarer ikke hvis agentsmølferne henvender sig til dem. De forsvarer sig med mærkelige stikflammer, hvis de bliver angrebet.



En gruppe af 'robot' eller 'cyber' smølferne forlader minen med trækvogne med blå sten. Hvis vores agenter følger efter, ser de, at de går mod Gargamels hus (hvis de ikke allerede har været i Gargamels hus, i så fald ankommer Gargamel, hop til scene 5).

Hvis de ikke følger efter, bliver de fanget af Cybersmølferne og ført til Gargamels hus.

Scene 4: Gargamels hus

Vores agenter kan snige sig ind i huset, hvis de fx kan finde et musehul eller få døren op ved hjælp af kroge og reb, eller fx kravle ned gennem skorstenen eller følge efter cybersmølferne eller hvad de nu kan finde på.

Inde i huset kan de risikere at finde Azrael (hvis de er uheldige, dvs. en enkelt spiller der slår på vegne af holdet, slår en 6'er med en 6 sided terning), så må de igennem en slåskamp.

Inde i huset hænger der bure i loftet, med nogle af de forsvundne smølfer. (Hvis de kommer direkte til huset fra skoven, vågner de op i et af burene!)

De tilfangetagne smølfer i burene kan fortælle, at det er Gargamel der står bag smølfe-napningerne (Surprise!!). Han putter smølferne i en magisk maskine, og laver dem om til en slags mellemting mellem smølf og robot eller 'cybersmølfer'. Det ser ud som om, at han har en bog, hvor han læser om maskinen. Den står fremme på hans skrivebord. De tilfangetagne smølfer har set, hvordan andre smølfer er kommet ud af maskinen med metaldele på, og ikke har været dem selv, og har fungeret som hans slaver. Han sender dem på arbejde (formentlig i en mine) – hvor de kommer hjem med noget magisk blå sten, som ser ud til at være magisk brændstof til maskinen.

Her kan vores agenter få tid til at slippe ud af buret på en eller anden snedig vis. Hvis de ikke selv har nogle ideer, kan man jo introducere en svaghed ved buret, en løs stiver fx, eller man kan få Azrael til at gå amok på buret og få det til at falde ned og gå i stykker fx

Hvis de læser bogen på bordet (og hvorfor skulle de ikke det?) kan de se, at den magiske opskrift på 'robotmaskinen' og det magiske brændstof er dateret 200 år fremme i tiden! Gargamel har altså på en eller anden måde fundet noget, der stammer fra fremtiden! Bogen slutter med at henvise til en modgift, der kan normalisere forvandlingen, men den del mangler desværre fra bogen! Bogen er tilsyneladende skrevet af en der underskriver sig 'Grågimæl, Troldkarl'.

Hvis vores venner her følger sporene fra cybersmølferne til minen, og forsøger at redde dem, hoppes til scene 3. Hvis de ikke gør det, hoppes direkte til scene 5, konfrontation med Gargamel.

Scene 5: Konfrontation med Gargamel

Gargamel ankommer!!(til huset hvis smølferne har været i minen, eller til minen, hvis smølferne er gået herhen efter at have været i huset).

Han bliver stiktosset da han ser agentsmølferne, og går straks i kamp for at fange dem, og får hjælp fra sine cybersmølfer. Imens de kæmper taler han (selvfølgelig) over sig, og råber, at snart er alle smølfer udryddet og arbejder for ham, ved hjælp af den opskrift fra fremtiden, han har fundet i et meteorkrater, fra det meteor, der faldt ned torsdag i sidste uge. Han er meget kæphøj, og gentager, at de er chanceløse, og de ligeså godt kan overgive sig, og at det (næsten) ikke gør ondt at blive cybersmølfer!

Gargamel får overtaget, og er lige ved at fange agentsmølferne da:

Scene 6: Dr. Blue ankommer

Der lyder pludselig en mærkelig svirrende, pulserende lyd. En blå, firkantet, smølfehat materialiserer sig, dunker ind i Gargamels pande så han bliver slået ud, og lander ved siden af ham.

Ud træder en smølfe, som ligner de andre smølfer, bortset fra, at hans tøj er blå, og han taler en mærkelig smølfedialekt.

Han præsenterer sig som Dr. Blue, og forklarer, at han er en tidsrejsende smølfe fra en fjern planet, og en gammel ven af Gammelsmølfe. Han har fået Gammelsmølfs besked om hjælp, og er kommet for at hjælpe jer!!

Der findes flere scenarier for, hvordan agenterne kan vælge at afslutte spillet, og få reddet de smølfer, der er omdannet til cybersmølfer. Der er to muligheder, der begge kan fungere, men begge kræver hjælp fra Dr. Blue.



Scene 7: Endgame

Mulig løsning 1: Agenterne rejser med Dr. Blue tilbage i tiden til sidste torsdag hvor meteoren faldt ned, og fjerner bogen fra meteorkrateret inden Gargamel ankommer. I så fald har Gargamel aldrig lavet nogle cybersmølfer, og der er ikke nogen der skal reddes. Dr. Blue kan rejse frem i tiden igen og sætte agenterne af. Gammelsmølfe ved i så fald selvfølgelig ikke noget om forsvundne smølfer, men skælder dem måske ud, for at være kommet tidligt hjem fra deres hemmelige mission..

Mulig løsning 2: Agenterne rejser med Dr. Blue frem i tiden til Gargamels efterkommer? (hvordan det så ellers er gået til??) Grågimæl. Han bor i et lidt større hus samme sted som Gargamel, og de kan kæmpe mod ham på samme måde som de plejer at kæmpe mod Gargamel. Hvis de er rigtig uheldige, har han også en kat der hedder Azrael... De kan vinde ved at bruge lidt opfindsomhed, list, snilde, held, særlige evner eller trylledrikke, og kan så finde bogen med tilhørende opskrift på en modgift. De kan så rejse tilbage til deres egen tid, og få deres smølfevenner tilbage, og alle er glade 😊

Hvis spillerne finder på noget helt tredje, må GM vurdere, om det kan gå godt, og hvordan de dog skal få en lykkelig slutning (som der jo altid er på en eller anden måde).

Uanset hvad, forsvinder Dr. Blue ud i det blå ligeså pludseligt som han kom...

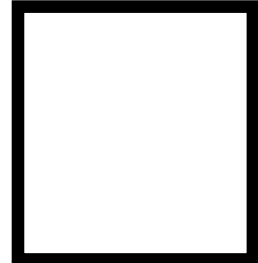
The End

SmølfQuest 2nd Edition Karakterark



Personlig Information

Smølf Navn: _____ Hjemby: _____
 Hudfarve: _____ Køn: _____
 Tøjfarve: _____ Race: _____
 Alder: _____ Spiller-Navn: _____



Portræt

Karakteristika

Styrke (STY) ____ Helbred (HLB) ____ Intelligens (INT) ____ Størrelse (STØ) ____
 Magisk Kraft (MAK) ____ Behændighed (BEH) ____ Udseende (UDS) ____

Udvalgte Egenskaber

Skade Bonus: ____ Hastighed: ____



Færdigheder

- Dans _____
- Dirke Låse _____
- Dyre Kundskab _____
- Finde Spor _____
- Fingerfærdighed _____
- Førstehjælp _____
- Gemme sig _____
- Håndværk _____
- Kaste _____
- Klatre _____
- Konstruktion _____
- Læse / Skrive _____
- Lytte _____
- Madlavning _____
- Magisk Kundskab _____
- Menneske Kundskab _____
- Mineral Kundskab _____
- Plante Kundskab _____
- Ride _____
- Sang _____
- Sejlads _____
- Skjule _____
- Smølf Kundskab _____
- Snige _____
- Spille Instrument _____
- Spille Spil _____
- Springe _____
- Svømme _____
- Søge _____
- Tale Smølfsk _____
- Verdens Kundskab _____

Våbenfærdigheder

Våben	Angreb	Skade	Parere
Bue	_____	T6	_____
Kølle	_____	T6	_____
Undvige	_____	_____	_____
Knytnæve	_____	T3	_____
Slynge	_____	T4	_____



Magi 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 _____

Livs 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 _____

Træfsteds Tabel

Nærkamp	Sted	Missil
01-04	Højre Ben	01-03
05-08	Venstre Ben	04-06
09-11	Underliv	07-10
12	Bryst	11-15
13-15	Højre Arm	16-17
16-18	Venstre Arm	18-19
19-20	Hoved	20



Af
Morte
n
Vester
Smølf
Fisker