

# Jagten på den forsmølfede plante

## Et smølfquest eventyr

Skrevet af:

Steffen Thyrring, 7/1-03

### Baggrundsviden for Gamemasteren

En dejlig forårsdag sker der noget forfærdeligt... Gargamel er ude efter smølferne.. Igen. Denne gang har han forgiftet Smølfine, og det er kun ham der har kuren. Desværre har han puttet kuren i Azraels halsbånd, så det virker håbløst at få fat i den. Efter en tur til Gargamels hus må smølferne konkludere, at der ikke er meget håb for, at få kuren, medmindre de selv kunne lave den.

Smølferne går tilbage til Gammelsmølf. Gammelsmølf kender heldigvis en kur, som kan redde Smølfine, men han mangler den vigtigste ingrediens... et Kornfarvet Smølfebær. Uden det kan han ikke lave modgiften og Smølfine kan ikke reddes. Smølferne må finde "De urgamle Smølfevogtere", som er de eneste, der kan give dem et smølfebær. "De Urgamle Smølfevogtere" holder til i Smede-dalen. Der er ingen HUA-smølfer (Hemmelige Undercover Agent Smølfer) hjemme. De er alle sammen til det store HUA-møde i Glückensmølfen, som ligger et sted i Tyskland. Det er nu op til jer, spillerne, at finde Smølfebærerne og redde Smølfine.

### **Smølfe spillere:**

De er nogenlunde valgfrie...Jeg vil dog anbefale en "Navigations-smølf" og en "Sprog-smølf".

"Navigations-smølfen" vil være god at vælge, fordi smølferne vil komme til at skulle vandre i den vilde natur, og derfor er det ikke smart at fare vild, når man er på deres størrelse!

"Sprog-smølfen" vil være god at vælge, eftersom "De urgamle Smølfevogtere" har været længe væk fra den civiliserede verden, og derfor snakker en gammel dialekt.

Nå, men lad os komme i gang med spillet. Vi starter i smølfebyen, hvor Gammelsmølf fortæller smølferne om den kedelige situation. Han sender smølferne til Smede-dalen for, at finde "De urgamle Smølfevogtere". Han giver dem en kage

med, som de skal give til smølfevogterne. Smølferne åbner selvfølgelig ikke pakken, da smølfer er meget loyale og ikke gør sådan noget.

### **Ved floden:**

Halvvejs på vejen kommer smølferne til en flod. Broen, der ellers skulle føre dem sikkert over, er ødelagt, så de må finde en anden mulighed for at komme over. Hvis der er en håndværker-smølf med i gruppen, vil han få ideen til at bygge en bro af nogle lette men holdbare grene, som ligger lidt fra floden. Ellers må man selv finde en udvej.

### **I Smede-dalen:**

Efter en lang rejse er det blevet mørkt. Smølferne gør ophold ved et træ, og slår lejr der for natten. Næste morgen finder de ud af, at de har slået lejr lige ved siden af Smede-dalen, og går glad ned i dalen. Da de kommer ned, lægger de mærke til, at i dalen er der blevet bygget nogle menneskehuse, men heldigvis er det lokale mødehus bevaret.

Inde i mødehuset er der rodet og støvet. Smølferne har nu 2 muligheder: Enten kan de gå tilbage til Gammelsmølf (vejen hjem er ufarlig), eller de kan undersøge mødehuset. Hvis de undersøger huset, vil de finde en dagbog. I denne vil der stå, at "De Urgamle Smølfevogtere" er flyttet til McSmølf – bjerget. Smølferne må nu tage til bjerget for at finde et kornfarvet smølfebær.

### **Turen op til "De urgamle Smølfevogtere":**

På turen op til McSmølf – bjerget møder smølferne nogle børn, som er ude og lege på en bakke. Smølferne skal forbi børnene UDEN at blive set. Hvordan de vil gøre dette, er op til spillerne selv. Ved bakken løber en å, som har noget jord på begge sider, som man kan gå på. Jorden går ind under den almindelige jordoverflade, som der er god chance for at gemme sig under, så man kan gå den vej forbi børnene. Denne løsning kan evt. blive fundet ved, at spillerne undersøger åen!

### **Hos "De urgamle Smølfevogtere":**

Endelig er smølferne nået over til Mc-smølf – bjerget, hvor de møder "De urgamle Smølfevogtere". "De urgamle Smølfevogtere" er nogle rare gamle smølfer, med briller og langt skæg. De vil meget gerne hjælpe, men har selv et problem... De bor meget lang fra smølfe-civilizationen, så de ønsker sig en kage, den specielle smølfe-kage, som bliver lavet i smølfernes hjemby. Så kommer en af spillerne til at tænke på,

at de jo fik en gave med til smølfevogterne. De giver den til smølfevogterne, og finder ud af, at det faktisk er en kage! De giver kagen til smølfevogterne, som til gengæld giver dem nogle smølfebær. Smølferne skal nu skynde sig hjem, der er ikke så lang tid tilbage...

### **På vej hjem til smølfelandsbyen:**

På vejen hjem møder smølferne Gargamel og Azrael. De må nu finde på en smart måde, at komme forbi dem, da Gargamel spærrer den eneste vej hjem til landsbyen. Det er nu op til Gamemasteren, at hjælpe smølferne så lidt som muligt, kun bestemme hvilke ting der ligger i nærheden. Smølferne skal nu bruge deres fælles erfaringer til, at gennemgå den sidste udfordring.

### **Hjemme i Smølfelandsbyen:**

Efter smølferne på en eller anden måde har besejret Gargamel og Azrael, kommer de hjem til smølfelandsbyen. De når lige at komme med smølfebærret, inden det er for sent. Smølfine bliver kureret, og der bliver fest i den lille landsby.

Slut