

## Tempelsmølfernes hemmelighed eller Smølfen på smølfen

- et Smølf Quest 3rd edition scenarie af Morten Vestersmølf Fisker og Niels Smølfefoged Rasmussen.

### *Characters:*

Smølf Baigent: Evne til at finde smølfelige dokumenter - der understøtter hans formodninger - i en flaske i hans nyligt afsmølfede fasters pulter-smølf. Medforfatter til bestsmølferen "Holy Smølf - Holy Smølf".

Smølf Leigh: Kan smølfe smølfologiske profiler af nøglesmølfer. Medforfatter til bestsmølferen "Holy Smølf - Holy Smølf".

Smølfry Linsmølf: Kan intimidere smølfer med anklager om konsmølfitorisk og okkult smølfsomhed. Hoved smølfen bag "Holy Smølf - Holy Smølf".

Echesmølf: Kan høre smølf og smølf på afstand. Har smølftet Kennedy, Martin Luther Smølf, John Smølffon, og Smølffhatma Gandhi.

Fox Smølfer: Kan tale Rumsmølfsk og fremsmølfe teorier der har med Rumsmølfer at gøre. Kendt fra X-smølf.

Dana Smølffy: Kan finde spor og afvise Rumsmølfers smølfistens. Kendt fra X-smølf.

Frank Smølf: Får smølfiske visioner i smølf og utide. Professionel smølfer med smølfiske evner.

*Intro*: Gammelsmølf kalder spillerne til hastemøde. Smølf og Smølfette er forsvundet.

Gammelsmølf har modtaget et trusselsbrev med ordlyden: "Oversmølf Jer eller vi smølfer!". Så sagen er jo klar. En båd er fundet drevet i land ved søen. Smølfettes bukser er fundet i bunden af båden!

Da de rigtige Hemmelige Agent Smølfer er på hemmelig mission i Langbort-i-smølf, er vores smølfer Smølfettes eneste håb.

*Ved søen*: Smølferne finder fodspor som går fra båden og ind i et buskads. Her finder de nedgangen til en Dungeons(. Her kan de finde adskillige forskellige ting i tilfældig rækkefølge.

### **Dungeons**

Der findes hemmelige nedgang til Dungeonsen( overalt. heriblandt fra bjergkirken, Gammelsmølfs hus, Gargamels hus og Hemmelig Agent Smølfernes kælder (skønt denne er så hemmelig, at ingen gang de rigtige Hemmelige Agent Smølfer kender til dens eksistens).

*Laboratoriet*: Her findes der mange forskellige ting og sager: Der er et væld af kolber, substanser, bøger og andet godt - men mest foruroligende af alt: Låst inde i et bur finder de en GNÆK!!! (altså en sortsmølf). Tilstede er også et antal smølfer fra den ene eller anden af nedennævnte smølfefraktioner. Før eller siden - uanset hvad de gør - vil Gnæk'en slippe ud af sit bur og begynde at kaste sig over alle de smølfers haler som den kan komme i nærheden af. Her sker der så noget rimelig besynderligt: Nordsmølfer bliver til "Gnølf'er" og Sydsmølfer til "Smæk'er" og der kan også komme andre fraktioner af disse. Begge arter er sorte, men hopper kun på et ben "Gnølf'er" på venstre og "Smæk'er" på højre. Der er faktisk tale om halbreeds og såfremt en Smæk bider en Gnølf - eller omvendt - kan resultatet blive enten en Gnæk, en Smølf eller noget helt syvende. Den eneste kur på alle disse er "den hellige Smøf" - mere om den senere...!

*Hemmelige Forbunds Smølfer*: Der går ind for - og arbejder hen mod et selvstændigt

Sydsmølfistan - uafhængigt af Gammelsmølf og alle nordsmølfer i øvrigt. Deres hemmelige hovedkvarter med den store dobbeltdør er kun sparsomt oplyst. De er (som så mange andre) meget hemmelige men kan dog oplyse - hvis man presser dem lidt - at de arbejder sammen med selveste Gargamel og at det er ham, der p.t. har Smølfette i sin varetægt, en sag, som HFS "ikke er så sikker på var sådan en god idé alligevel"

*Gargamels hus:* Mr. G holder Smølfette som fange og satser på at gøre et-eller-andet mærkeligt ved hende [SM's diskretion].

*Tempelsmølfernes Smølfsal:* En stor men dunkel hule indrettet i bedste gotiske stil. Den svære metaldør, som er eneste indgang, har en lille sprække, som åbner sig ved spillerne tilstedekomst, og en dyb stemme siger: "Hvad er det, der er smølf og har en grøn smølf, som smølfer når man smølfer den?" Det Yderst Hemmelige svar er naturligvis: (dada-daaaa) "en smølf". Tempelsmølferne går altid rundt i fuld pladerustning, med hul til hale og smølfehætte. De rider **altid** på skovsnegle, så selv om de har lange lanser, er de nemme at løbe fra. De planlægger at erstatte Gammelsmølf med deres Stor Smølf ved Vandsmølfens komme, eftersom han er direkte efterkommer af Smølfus Christus. De har "lånt" dokumenter i smølfeteket der beviser dette. De skal bruge den Hellige Smøf, og har derfor ved et okkult ritual gjort bjergpræsten vanvittig, i håb om at han ville afsløre dens gemmested. Han er imidlertid forsvundet på meget vanvittig vis. Hvis spillerne erobrer eller ødelægger den Hellige Smøf, rider de slukørede bort i solnedgangen (eller noget...)

*Frisfølferlogens hule:* Stor og oplyst af utallige fakler. Her er også fyldt med smølfer i røde kutter med ansigtsdækkende hætter, som messer, svinger slangebladede knive og den slags. De er ved at ofre Smølfine, mens deres leder anråber Baphosmølf, som de gerne ville fremmane. Der er dog det lille problem, at han ikke eksisterer, men det skal jo ikke forhindre dem i at gøre det af med stakkels Smølfine...

*Den Smølfende Tallerkens holdeplads:* I et skaktformet rum med åbning til overfladen langt over smølfernes hoveder, er denne Smølfende tallerken blevet parkeret af fire Rumsmølfer, som stadig er i den. UFO'en kan man sagtens komme ind i. Den er fyldt med lys, displays, styresmølfer, blipper og knapper som man kan trykke på, og så sker der sikkert et eller andet.

Bjergkirken: Via den hemmelige ned (og op)-gang kommer man op i en lille hvid padehat med et åbent kirkerum. Her er ikoner på væggene forestillende Smølf den Hellige, Sankt Smølf, Smølf af Smølfien og Santa Smølfa. Der er også et alter, som selvfølgelig har en hemmelig drejedimmer, som får alteret til at bevæge sig til side og afsløre et hemmeligt rum, der indeholder den hemmelige...øhhh: HELLIGE Smøf. Den Hellige Smøf kan løse alle problemer, hvis det er okay med Smølfe Master.

## **Wondering Monsters i Dungeons**

*Smølfologen:* En forvirret smølf, der vandrer rundt i gangene og plaprer om stjerner og tegn og "Merkur der står i det syvende smølf og Jupiter der har smølft sig med Mars: Tegn på at Vandsmølfens tidsalder er nær, hvilket betyder store omsmølfninger - alt kan smølfe!".

*Smølfetekaren:* Som havnede bevidstløs i dette hulekompleks, efter at være blevet bortført sammen med adskillige hemmelige dokumenter.

Astrosmølfen: Som er gået på jagt efter det endelige bevis på hans månetur, da nyeste beregninger viser, at månelandinger slet ikke kan lade sig gøre, og det hele derfor må være et stort fupnummer.

Bondesmølf: Som var gået ud på sin mark, for at se hvad det dog var for noget, med alle de korncirkler og blinkende lys, umiddelbart inden han dukkede op i Dungeons(.

Den Vanvittige præst fra bjergkirken: Er blevet vanvittig og vandrede derfor ved en tilfældighed gennem den hemmelige nedgang fra bjergkirken. Udover alt mellem himmel og jord, fabler han måske om den hellige Smøf, som han har set, eller hørt, eller drømt eller læst om skulle befinde sig et sted i bjergkirken.

Skovsmølf: Var på vej ud for at se hvad det dog var for noget med alle de mishandlinger af sommerfugle, han havde hørt om på det seneste, da han pludselig befandt sig i Dungeons(.

Gnæksmølfer: Som dukker op i flæng efter spillerne har været i laboratoriet. Heriblandt Gammelgnæksmølf, som er en sort smølf i rødt tøj der hopper på et ben - skiftevis højre og venstre. Så er det slut med alle planer om at søge hjælp hos Gammelsmølf.

Azrael: Hr. G himself kan ikke komme igennem nedgangen i hans hus, men det kan hans søde lille mis...

Paranoiasmølfen: Mener at han er havnet i hulen efter at være bortført af Rumsmølfer, der har indopereret en smølf i hans smølf.

Supersmølf: Er iført et supermans kostume. Er efter eget udsagn **meget** hemmelig - faktisk så hemmelig at han ikke ved hvem han selv er. Han ved heller ikke noget andet i øvrigt.

Smølfer I Sort: Kommer farende oftest muligt istemmende deres taktfaste kampråb: "Smølf, smølf, smølf...", rydder alt af vejen og flasher alle andre en spillerne, så de ikke længere kan huske noget om noget som helst mystisk.