

Evil Overlords Inc
av Anna Svensson

Ett Ondskefullt rollspelsäventyr för 5 personer,
premiär på LinCon 2002, repris på BSK 21

“Ack, att de stora måste vara så svaga!”

- Sauron (Silmarillion)

“Du är förlorad. Du har aldrig levat. Jag ska leva i all framtid och idag blir alla världar mina. Allt i alla världar.”

- Rakoth Maugrim Uppslitaren (Son av Ljus och Mörker)

“Mod är nåt som jag alltid uppskattar.”

- Lord Voldemort (Harry Potter och De Vises Sten)

“Ikväll går solen ner för sista gången.”

- Darkness (Legend)

“Jag skall ha mina själar. De allra bästa, de mest levande, kommer att styrka mig inför min färd genom himladjupet.”

- Oriencor (Ravennas Dotter)

“Tag ditt Jedi-vapen. Använd det. Jag är obehäpnad. Dröp mig med det. Ge efter för din vrede! För varje ögonblick som går blir du mer och mer min tjänare.”

- Emperor Cos Palpatine (Jedins Återkomst)

“Nu ska de få lära varför de räds mörkret. Nu ska de få lära varför de fruktar natten.”

- Thulsa Doom (Conan Barbaren)

“Jag är allt mörkers moder. Jag är den som har drömt i oräkneliga år om att få återta min form. Jag är ett mörker bortom svartaste bläck. Djupare än den djupaste natt. Jag är kaos hav, källan till allt kaos. Det är så ni beskriver mig. Jag är mardrömmarnas härskare.”

- Lord of Nightmares (Slayers Next)

“Mamma!”

- Torak Enöga (Ödets Fullbordan)

Kort sammanfattning

Fyra personer spelar Onda Genier. Deras mål är att ta över världen. De är:
Varghjärta: Den trogne generalen med bakgrund i barbaryrket och i imperiets stormtroopers.

Vesslan: Ett smygigt supergeni med vissa hygieniska problem.

Ka'dish: Föredetta yrkesverksam Äventyrande Hjältinna. Numer metallskrudad, sexig brud med attityd.

Marfelhaum: Den kaffeberoende och virrige, men absolut briljante, galne vetenskapsmannen.

En person spelar den Onde Överherren, *Dart Mål*. Hans mål är att försöka ta över världen, men i slutänden sabotera för sig själv genom ren dumhet.

SL spelar bland annat *mr. Smith*, representanten för företaget Evil Overlords Inc. Hans mål är att försöka sno åt sig så mycket pengar som möjligt innan Överherren gör bort sig. Han sitter med vid alla rådslag, antecknar flitigt och kan smidigt skjuta in nya förslag om idétorcka skulle infinna sig.

Huvuddelen av äventyret är karaktärsdrivet, ofta centrerat kring rådslag där det gäller att bygga upp det Onda Terrorväldet och slå ner de Hjältar som kommer farandes med sina följen. Mot slutet blir det mer action, och mycket sannolikt kommer rollpersonerna att vända sig mot varandra. Smith dödas alltid av rollpersonerna eftersom de uppfattar honom som en irriterande jävel.

Råd till SL

Äventyret är starkt karaktärsbaserat, vilket kräver en hel del uppfinningsrikedom från spelledarens sida, eftersom det är svårt att förutse hur spelarna kommer lösa de olika situationerna. Om de skulle köra ohjälpligt fast någonstans kan man alltid slänga in en budbärare som kommer inrusande med ett viktigt meddelande från högen av sådana.

Försök att skjuta upp dödligt våld mellan rollpersonerna så länge som möjligt. De är skrivna så att konflikter

av den mer allvarliga arten ska kunna uppstå, men om de kommer alltför tidigt kan det bli svårt att hålla ihop äventyret.

Det finns X antal propositioner i bilagan, som representanten kan skjuta in för att dra ut på äventyret eller ge spelarna lite uppslag och inspiration för hur de kan lösa de allvarligare problemen. De propositioner som kan vara av lite större vikt är försedda med SL info, där det står lite om personerna eller platserna inblandade.

Kapitel 1-4 (söndag till onsdag) är uppvärmningskapitel, där de tar hand om mindre problem, umgås lite, kommer in i karaktärerna och bekantar sig med miljön.

Kapitel 5 (torsdag) avhandlar det lilla äventyret i laboratoriet, som ska ge ett avbrott från rådssalen.

Kapitel 6 (fredag) drar upp tempot med bombattentat.

Kapitel 7 (lördag) handlar om ett stort anfall med mycket slafs.

Kapitel 8 (söndag) är lugnet mitt i stormen. Här kommer den fruktade dokusåparöstningen.

Kapitel 9 (måndag) är slutstriden mellan de Onda och de Goda.

Bakgrundshistorien

Världen är planeten Dox 3 - en liten obskyr himlakropp precis bredvid vagonernas intergalaktiska expressled, där de planerar att öppna intergalaktisk bensinmack inom det närmaste århundradet. Men rymdimperiet har också kastat lystna blickar på den lilla världen - den skulle bli perfekt som träningsläger för deras stormtroopers! Ytterligare andra har andra planer för världen: såväl Sauron som Voldemort funderar på att använda den som semesterort medan de återhämtar sig från den senaste tidens nederlag, medan Satan och hans faster har lagt in ett förslag om att bygga ut helvetet till Dox

3 (dock mest för att jävlas... alla planeter lämpar sig i grund och botten för detta). Kort sagt: i De Onda Överherrarnas Råd pågår en så vild debatt om vem som har rätt till planeten att inte ens det löjligt diplomatiska startrek-gänget förmår medla fram en fredlig lösning.

Men medan giganterna debatterar har en liten, omärkt grupp lokala Onda Genier slagit sig samman för att själva ta makten över Dox 3. Deras plan: att ta makten med hjälp av alla nödvändiga medel och sedan använda planeten för sina egna hemliga ändamål.

Dox 3

Planeten har blivit en salig blandning av tidsåldrar efter utomjordingars invasioner, onda tyraniska överherrar och förbipasserande profeter. Större delen av befolkningen befinner sig på en någorlunda medeltida nivå med vissa inslag av dystopi: uråldriga men supermoderna maskiner finns nedgrävda under ytan och studeras av de vise. En och annan pistol eller laser-vapen finns på den svarta marknaden, precis som ljussablar och warpmotorer. Men vanliga människor verkar inte bry

sig särskilt mycket: bönderna fortsätter att böka i gytjan och stadsborna myllrar runt och skvallrar. Kungar föds och dör, krig utkämpas med jämna mellanrum och då och då kommer en Hjalte med Följe och slår ner eventuella tyranner eller Onda Överherrar.

Rollpersonerna befinner sig dock ett steg över detta trams: de har nämligen tillgång till massor av häftig modern utrustning som teleporteras till dem från den närbelägna världen Centauri Prime.

De Onda Överherrarnas Råd

På ett trevligt fik mellan dimensionerna samlas De Onda Överherrarnas Råd varje eftermiddag vid tedags, såvida de inte är upptagna med sina egna Onda Affärer. Där snackar de ihop sig och ser till så att de inte trampar varandra på

fötterna i sina försök att ta över/förgöra sin värld.

Ordförande är naturligtvis Sauron, den ondaste av dem alla. Sekreterare är Rakoth Maugrim "Upplistaren", pendlare från Fionavar. Som ledamöter sitter för närvarande Kejsar Cos Palpatine,

Lord Voldemort, Shai'tan, Riddar Kato, Thulsa Doom, Satan och hans faster, snorungen Hellmaster, samt den Onda Överdamen drottning Bavmorda. Fikaansvarig är den utstötta guden Torak (svårt mobbad i rådet på grund av sin skrattretande inkompetens). Vid

ett närliggande bord brukar andra Onda Överherrar sitta och fika, i hopp om att rådsmedlemmarna ska ryka ihop och döda någon medlem, eller kanske till och med rösta ut den minst populära. Detta händer oftare än man tror.

Evil Overlords Incorporated

Ett mycket framgångsrikt företag i den här världen är EOI, ett företag som specialiserar sig på att avla fram, utbilda och hyra ut Onda Överherrar till små grupper av Onda Genier. Man kan själv välja hurpass Ond produkten ska vara (getsäck finns också som tillval). Den klassiska modellen är den något

inkompetente överherren, som ser oerhört cool och Ond ut, men som oavsett hur smart han har varit tidigare alltid gör bort sig nått så sorgligt på slutet. Han är perfekt för en grupp som själva vill styra, men behöver någon som kan dra på sig eventuella Hjältars uppmärksamhet.

Hero-for-Hire

HfH är ett annat populärt företag: det specialiserar sig på att skapa Hjältar, genom att i smyg sätta konstiga märken på barn vid födseln, fixa ihop lite mystiska omen och sedan ordna så att barnets föräldrar kallblodigt mördas (självfallet pekar allting rörande mordet på närmaste Onda Överherre). När Hjälten sedan blivit ung man ordnar HfH så att han sparkas ut från den lugna lilla gård där han växt upp, och

möter lite intressanta människor som tar med honom på olika färder hit och dit, alternativt fixar HfH så att artefakten som är den närmaste Onda Överherrens enda svaghet råkar falla i Hjältens händer. Det hela är faktiskt en mycket lönsam verksamhet, eftersom Hjälten i ett tidigt skede luras att skriva under HfH-kontraktet: att hälften av den besegrade Ondes Överherrens tillgångar ska tillfalla HfH.

Den Onde Överherren: Dart Mål

Du är Dart Mål, skapad av Evil Overlords Inc. En Ond Överherre av klassisk modell, komplett med getskägg, demoniskt flin, stilig svart slängkappa och ett fasansfullt odjur som bara lyder dina befallningar.

Ditt jobb är att vara så Ond som möjligt och att, med hjälp av dina rådgivare (de Onda Kumpanerna), lägga världen under dina fötter.

Låter ganska enkelt, eller hur?

Haken är bara att Onda Överherrar alltid förlorar. Det hör till. Och dessutom får EOI enorma mutor från dotterbolaget Hero-for-Hire för att de Onda Överherrarna alltid ska förlora. Så du är helt och fullt beredd på att förlora. Faktiskt står det i ditt kontrakt att du *måste* lämna en smygväg öppen



åt eventuella Hjältar, (*Citat Kejsar Cos Palpatine: "Det var JAG som lät alliansen få reda på var sköldgeneratören fanns!"*) allt medan du utåt gör att du kan för att stoppa Hjälten och förföra hans flickvän (alternativt äkta under tvång). Viktigast av allt är att de Onda Kumpanerna inte får reda på saken. Den Onda Överherren har ju alltid en god chans att överleva, helt enkelt eftersom Hjältar av naturen är alldeles för goda och barmhärtiga. Och om det inte funkar kan man alltid fejka sin egen död, leva ute i valfri mörk skog ett tag och sedan återkomma ännu Ondare än förr. Men för de Onda Kumpanerna finns sällan någon nåd. De har en ful tendens att omkomma en efter en medan hjälten kämpar sig fram mot målet.

Just nu:

De Onda Kumpanerna har fixat en riktigt schysst borg. Den ser ut som en gammal mysig riddarborg utanpå för stämningens skull. En sfinx vaktar porten (men istället för gåtor ställer den mer praktiska frågor som namn, ärende och politisk läggning). Vallgraven är fylld med blå färg (till och med de dumaste vakter borde därför kunna se om någon tagit sig in genom att simma, något som oroar dig lite: hur sjutton ska Hjälten kunna ta sig in?). De övre regionerna är gamla, mysiga fångtorn som renoverats om till bostäder. Spökerna är förvisade till källaren. Under tornen ligger tronrummet, datacentralen och ett museum tillägnat Ondskan. De mellersta regionerna har stilrena rum i klassisk stil, salonger, sviter, matsalar, promenaddäck etc. De

undre regionerna innehåller de mer praktiska finesserna: avfallshantering, avrättningskammare, vapenlager, ammunition, tränings-salar, laboratorium och annat i samma stil. I borgens hjärta finns Det Allra Heligaste, ett tempel tillägnat ingen mindre än Rolf, det lokala skyddshelgonet för Onda Överherrar. Du ber inte till Roffe varje kväll, men att besöka templet någon gång i veckan skadar nog inte...

Du bor i ett av de högre tornen, kallat "Onda Tornet". Där får du vara för dig själv och utsikten är fin. Dessvärre bosatte sig Vesslan (och hans stank) i tornet mitt emot.

Karaktär:

Du är Ond.

Du spelar ibland dum och naiv för att dölja det faktum att du är smart.

Ibland är du så smart du kan, bara för att ingen ska veta ifall du är dum eller smart.

Du fejkar en fobi för solljus för att distrahera folk från din verkliga

svaghet, nämligen din rädsla för barn. (Finns det nått hemskare än en liten snorig unge som kommer gugglandes och vill ha såna absurda saker som presenter, uppmärksamhet och kärlek?) Du lyssnar på dina rådgivare, men tenderar att alltid välja den Ondaste lösningen.

De andra:

Mr. Smith: Han är här för att hålla ett öga på dig, så att du uppfyller din del av kontraktet och faktiskt blir besegrad till slut genom ren skär dumhet som i åren som kommer kan bli stoff till många historier i stil med: "...så säker i sin överhet var Mörkrets Herre att han trodde sig kunna befälla solen att sluta stiga upp. Men Hjälten Hjalmar hade i hemlighet bytt ut den mäktiga artefakten Solens Överman mot en vanlig glasspinne, så när Mörkrets Herre skrattade som bäst över sin triumf över solen steg den upp bakom honom och brände honom till aska."

Personligen vet du inte riktigt om detta är ett öde som du verkligen vill möta... så du är lite lätt tveksam till vilken sida du ska ställa dig på. Tills vidare är det nog bäst att hålla sig väl med Mr. Smith, eftersom han påstår sig ha en hemlig hållhake på dig.

General Varghjärta: Den trofaste general. Skulle aldrig svika dig. Verkar lite lätt störd och lite för blodlysten,

men det är ju bara bra när man vill förmedla en Ond bild av sig själv.

Marfelhaum: Din galne vetenskapsman. En virrig gammal gubbe som håller till nere i källaren och konstruerar mäktiga vapen åt dig. Häftigt värre.

Vesslan: Slemmig grabb, men verkar veta vad han gör. Smusslar alltid med någonting i skuggorna, men kommer med bra råd. Du funderar lite över var sjutton han grävde upp pengarna att hyra dig. Du är trots allt inte billig...

Ka'dish: Mycket blandade känslor. Hon är ju trots allt riktigt fin att titta på och är lika Ond som du, men med mycket bakåtsträvande åsikter om hur en Ond människa ska bete sig. Hon har dock väldigt bra kunskaper om Hjältar och hon kanske skulle bli en lämplig Ond Härskarinna om Hjältens flickvän tackar nej...

Saker, Förmågor, Små Intriger och Andra Ting:

Absolut Makt: Du har den totala makten över allt och alla. Om du vill att huvuden ska rulla, då rullar de. Bäst att inte överanvända denna egenskap, dock... vem vet vem som kan bli en förrädare om man har ihjäl hans pappa helt i onödan?

Tatueringen: Du har en ugglas tatuerad. Du misstänker att den kan vara förtrollad eftersom den flyttar sig. Vanligtvis brukar den sitta på axeln, men då och då försvinner den till andra platser.

Svärdet: Du är utrustad med Det Svarta Svärdet, ett farligt vapen som gör dig temporärt starkare efter att du har dödat med det.

Slängkappan: Förutom att den är väldigt stilig är den också praktiskt: du har en hemlig ficka på insidan av din mantel. I den får vad som helst plats (inom rimliga gränser: du får plats med

ett akvarium, ett paket näsdukar och ett par svärd, men knappast hela släkten).

Odjuret: En fluffig liten svart kanin som svarar till namnet Bullen och lyder dina befallningar så länge den har på sig sin hörapparat (Bullen lider av en medfödd hörselskada). Han är hemskare än någon drake med sin blodtörstighet och sina vassa tänder. De andra har inte sett honom än, men han sitter och vaktar skattkammaren. Han äter inte morötter. Han äter kött.

Overlordkontraktet: Du minns att du skrev på det... men du måste ha varit mycket berusad, ty du minns bara fragment av vad som står i det och Smith vägrar att ge dig en kopia, han säger att du får skylla dig själv som slarvade bort din. Fan. Du vet bara att Smith inte får skadas, att han har en hållhake på dig och att du måste lämna en smygväg öppen för Hjältarna.

Vesslan

Du är Vesslan, Överherrens officiella kassör samt Snok. Ditt riktiga namn är okänt. Till och med för dig själv efter en särskilt fin fylla i tonåren. Ända sedan dess har du kallat dig för Vesslan (och hållit dig jäkligt nykter). När dina sinnen inte längre dövdades av spritens influenser, började de istället gå på högvarv. Du fick skärpt hörsel, skärpt syn, näsan blev lite spetsigare och håret blev plötsligt stiligt vattenkammat istället för rufsigt och öldränkt. Du insåg att du var ett Geni. Din superhjärna började tänka ut planer - briljanta planer. Hur man kunde råna casinon, hur man kunde lura alkemisten att dricka sina egna giftbrygder, hur man överlistade Hjältars listiga kumpaner - och hur man skapar sig ett eget terrorvälde.

Nyckeln till planen är en galjonsfigur - någon som (kort och ärligt sagt) kan ta all skiten. Den som är ansvarig för att kuva en hel värld blir ofrånkomligen impopulär. Folkmassorna börjar gnälla om demokrati, och med jämna mellanrum kommer någon hjälte utrustad med De Rättfärdigas Svärd och Det Starka Hjärtats Amulett eller liknande fänigheter, för att ha ihjäl den ansvarige och återställa monarkin med någon vacker men ack-så-pantad yngling på tronen vars enda merit är att hans farfar regerade landet för länge länge sen.

Nej, den smarte stannar i skuggorna: manipulerar andra, viskar i deras öron ända tills de gör allt enligt din plan. Och gärna gör så övertygade om att det var deras egen plan. Sedan kan du håva in vinsterna och leva ett gott liv i överdåd och lyx - tillfredställd av vetenskapen om att du har förslavat ett helt folk (och naturligtvis också



tillfredställd av alla de lättklädda amazoner som alltid omger de snuskigt rika, oavsett hur fula och motbjudande de är).

Vilket just är problemet: du är ful och du stinker. Ett ögonbryn saknas, skinnet har fått ölfläckar som aldrig kommer att tvättas bort och du stinker av hamburgerflott. Men du är en sån person som inte skulle bli fräsch ens om du simmade genom ett hav av flytande via super extra mega ultra.

Du och ett gäng andra har slagit er samman för att ta över världen. Ni har fixat borgen - ser ut som en gammal mysig riddarborg utanpå för stämningens skull. En sfinx vaktar porten (men istället för gåtor ställer den mer praktiska frågor som namn, ärende och politisk läggning - din underbara idé! Alla som står inför sfinxen vid porten måste dessutom tala sanning, förutsatt att sfinxen åt en jungfru vid senaste fullmåne. Detta känner du och bara du till). Vallgraven är fylld med blå färg (till och med de dummaste vakter borde därför kunna se om någon tagit sig in genom att simma - ytterligare en av dina idéer!).

De övre regionerna är gamla, mysiga fångtorn som renoverats om till bostäder. Spökena är förvisade till källaren. Under tornen ligger tronrummet, datacentralen och ett

museum tillägnat Ondskan. De mellersta regionerna har stilrena rum i klassisk stil, salonger, sviter, matsalar, promenaddäck etc. De undre regionerna innehåller de mer praktiska finesserna: avfallshantering, avrättningskammare, vapenlager, ammunition, tränings-salar, laboratorium och annat i samma stil. I borgens hjärta finns Det Allra Heli-gaste, ett tempel tillägnat något slags ondskans skyddshelgon. Tjafs.

Du bor i ett av de högre tornen, kallat "Stinkande Tornet" (sedan du flyttade in). Där får du vara för dig själv, utsikten är fin och stanken håller rättorna borta.

Varenda rum och korridor övervakas av kameror och mikrofoner som till och med kan se i mörkret. Om någon frågar, förklara för dem att det är säkerhets-kameror du installerat i egenskap av inofficiell Säkerhetschef och officiell Snok. Men i själva verket skickar dessa kameror live till en annan planet genom

en hyperrymdssändare. Pengarna till att bygga slottet och att ta över världen kommer nämligen från att allting du och de andra gör inne i slottet visas som dokusåpan 'Evil' på planeten Jorden, en liten bakåt värld vars invånare hålls i ett vegetabilt tillstånd av en ändlös ström dokusåpor från andra, intressantare världar. Du behöver heller inte oro dig för att eventuella hjältar ska titta på tv-sändningarna. Genom en underlig paradox finns det nämligen inga tv-apparater på din planet (förutom i ditt hemlig rum). Det enda som oroar dig är att du förr eller senare måste berätta för de andra om dokusåpan - på söndag kommer nämligen programledaren för någon slags intervju med någon slags röstning och något slags straff till den som röstas på... jaja... det blir ett senare problem. Kanske bäst att ta över världen innan dess.

Karaktär:

Du är den slemmige snubben som viskar i andras öron. Du är Geniet bakom Planen. Mannen bakom Man-nen. Du är manipulativ, djävulsk, med smak för fällor och för att testa människors styrka, både fienders och

"vänners". En viss perverterad för-kärlek för practical jokes har du också... men du ser alltid till att spåren leder till någon annan, för du är framförallt en redig egoist.

De andra:

Dart Mål: Vad ska man säga? Han är en fjant. En fullständigt hopplös redig fjant. Så kliché. Så åttital. Blä. Men han vet säkert vad som står i Overlord-kontraktet. Man borde lura honom att säga nått...

Marfelhaum: Den galne vetenskaps-mannen som sitter och häckar i sitt lab i källaren. Velig, oorganiserad och i stort

sett menlös. Men han är en av de få som faktiskt verkar gilla dig, så du gillar honom tillbaka.

Generalen: Ack så korkad! Tror att det är Dart som är bossen och gör allt han säger. Eller gör han? Förr eller senare måste du testa både hans styrka och hans lojalitet.

Mr. Smith: Denne gillar du INTE! Han håller på med nått skumt... och han håller alla sina hemliga samtal på platser där det inte finns några kameror. Satan. Vad du inte skulle ge för att lägga vantarna på Overlord-kontraktet!

Ka'dish: Lite för vulgo för din smak, men skulle nog se rätt bra ut i ditt framtida amazonharem, om hon bara kunde låta sig kuvas. Men det är ett jobb för en karlakt, inte för en liten slisk som du. Kanske man kan få någon annan att ge henne en mer passande attityd?

Saker, Förmågor, Små Intriger och Andra Ting:

Overlord-kontraktet: Detta är kontraktet som innehåller uppgörelsen mellan EOI, Dart Mål och Arne, den som förde er samman, skrev på kontraktet och sedan gick och dog på grund av blodförgiftning (Förgiftat pappers-skärsår... muahahahah... han lurade i dig alkohol och blev din fiende). Det innehåller detaljerat allting som rör EOIs produkt. Säkerligen kan du hitta kryphål, intriger och möjligheter till feta stämningar i det kontraktet! Om du bara kunde få tag i det...

Sinne: Du har skärpta sinnen, kan se i mörker och lukta dig till vem som har passerat förbi nyligen.

Alkoholfobi: Den som erbjuder dig alkoholhaltiga drycker är din fiende. Är det en tjänare - låt huvuden rulla! Är det en "vän" - neka artigt, koka ihop en

förnedrande bestraffning och se till att någon annan får skulden för den.

Snuttefilten: En gammal äcklig filt som du hade i vaggan som barn. En del tror att anledningen till att du alltid stinker så kan vara att du alltid sover invirad i denna filt (som det vore helgerån att tvätta). Kvinnor vägrar vistas i samma rum som Filten. Förstås, detta är en stor och pinsam Hemlighet. Men utan Filten blir du nervös och labil och suger på tummen.

Jungfru: På lördag är det fullmåne, så då behöver sfinxen äta. Du har gömt den rena fina jungfrun Vega i prinsess-tornet. I alla slott ska det ju finnas en fången jungfru, så det kan förklaras med tradition om du inte vill avslöja den verkliga anledningen till att hon hålls fången.

General Varghjärta

En stark och hårdför man från en vandrande nomadstam som brukade doppa sina ungar i korvspad och slänga ner dem i en grop full med utsvultna vargar. Du var den tuffaste av dem alla. Du inte bara överlevde, du åt upp vargarna dessutom.

Detta fick stammen att tycka att du var för Ond till och med för dem, så du sparkades ut och fick gå tvärs över tundran med inget annat än ett par vargsvansar som färdkost. Du togs sedan tillfånga av några konstiga idioter som kedjade fast dig vid ett stort snurrande kvarnverk i tio år och lät dig växa dig stor och stark genom att gå runt i cirklar och driva hela grejen. Sedan såldes du till rymdimperiets stormtroopers och tjänade där i ett par år. Det gick hur fint som helst. Du lärde dig förstklassigt skytte och hur man går på led och allting. Helt beredd att sluta som kanonmat för en god sak, när plötsligt de sabla rebellerna spränger hela skeppet! Du tillverkade en fallskärm av ett par gardiner och hoppade ner till planeten under - där du strövade runt ända tills en man vid namn Arne fann dig och anställde dig som överbefälhavare för en ny terrorregim under en ny Ond Överherre. Han sade att han gillade din militära bakgrund och dina schyssta ärr. Sen gick han och dog och du hade bara de andra. Vafan.



Du och ett gäng andra har alltså slagit er samman för att ta över världen. Ni har fixat borgen - ser ut som en gammal mysig riddarborg utanpå för stämningens skull. En sfinx vaktar porten (men istället för gåtor ställer den mer praktiska frågor som namn, ärende och politisk läggning). Vallgraven är fylld med blå färg (till och med de dummaste vakter borde därför kunna se om någon tagit sig in genom att simma).

De övre regionerna är gamla, mysiga fångtorn som renoverats om till bostäder. Spökerna är förvisade till källaren. Under tornen ligger tronrummet, datacentralen och ett museum tillägnat Ondskan. De mellersta regionerna har stilrena rum i klassisk stil, salonger, sviter, matsalar, promenaddäck etc. De undre regionerna innehåller de mer praktiska finesserna: avfallshantering, avrättningskammare, vapenlager, ammunition, tränings-salar, laboratorium och annat i samma stil. I borgens hjärta finns Det Allra Heligaste, ett tempel av något slag.

Du bor i en liten påbyggnad i det "Onda Tornet", den Onde Överherrens torn. Om Överherren vill någonting behöver han bara skrika ut genom fönstret så hör du, och kommer genast springande. Inne i ditt tornrum har du en schysst vapenarsenal, och väggarna pryds av kranium från nedlagda fiender.

Ditt jobb på slottet är att träna trupperna, föreslå militära strategier, lyda den Onde Överherren i hans beslut, beskydda honom och fixa till en schysst seger. Efter det... väntar andra strider för andra herrar, tills den dag då du dör en krigares ärofulla död.

Till det yttre är du en schysst barbar i uniform. Man kan se musklerna spännas genom det stela tyget. Du har dirna ärr, men ett gott läkekött och ett långt, svart hår i tjusig hästsvans. Du

bär ett redigt svärd tvärs över ryggen, en kniv i stöveln och en laserpistol i bältet. Du gillar svärdet bäst, men du är tillräckligt intelligent för att förstå att svärdet är ett närstridsvapen och pistolen är ett avståndsvapen. Den menige som under ditt befäl försöker kasta ett svärd eller slå någon med en pistol blir använd som måltavla för de andra.

Karaktär:

Stor, stark och någorlunda intelligent. Skulle inte hoppa utför en klippa för vad som helst, bara om det var väldigt viktigt och om det fanns en någorlunda god chans till överlevnad utan bestående men. Du är lojal mot din

herre (så länge han inte försöker blåsa dig). Du gillar den buffliga metoden ("Flytta på dig ditt kräk, annars äter jag upp dig!") och du mår bra när andra är rädda för dig.

De andra:

Vesslan: En sliskig liten lort. Skulle krossas av ett enda slag från din näve, vilket du verkligen känner för ibland. Han är så äcklig. Han stinker värre än ett skithus och verkar tro att det som räknas i världen är att vara listig. Vem behöver vara listig om man har muskler?

Ka'dish: Din drömkvinna. Tjusig och välklädd med ett humör som en tornado och en vilja som kunde knäcka stål.

Marfelhaum: Den galne vetenskapsmannen. En liten skör gubbe som gnäller bara man petar på honom eller råkar skrika lite för högt i hans närhet. Du gillar att reta honom, så du gormar lite extra högt när han är med. Skrika är kul.

Dart Mål: Han är Mannen. Det är han som bestämmer, och du som gör. Du är hans pålitlige överbefälhavare, och det skulle inte passa sig att svika honom.

Mr. Smith: Underlig. Berättar inte för er vad som pågår. Det gillar du inte riktigt. Han hör inte hemma i ert gäng. Går inte att lita på.

Saker, Förmågor, Små Intriger och Andra Ting:

Vargslukare: Du kan äta vad som helst som inte är hårdare än ben. Rått kött är gott kött. Du brukar använda denna egenskap för att skrämma andra. Och ja, du HAR ätit människor, men aldrig levande.

Rädd För Spegel: Alla har sin grej. Du tål inte se dig själv.

Vargens Hjärta: Detta sägs vara en Ond Artefakt som göms någonstans i slottet. Den ska vara väldigt mäktig. Du vet inte riktigt vad den gör, men du vill ha den.

Ka'dish Algahra

Din far dog när du och din tvillingsyster var små, alldeles efter han hade gift sig med en förfärlig bitch. Bitchen och hennes två döttrar, dina styvsystrar, körde med dig och din tvillingsyster och ni levde praktiskt taget som slavar. Syrran verkade inte ha så mycket emot det. Hon sov i spisen där det var varmt och sprang runt i sotiga kläder jämt och ständigt.

Men du stod inte ut lika länge som hon. På din femtonde födelsedag (medan alla andra var upptagna med att göra sig i ordning till någon fånig bal) stal du bitchens silver, sparkade stalldrängen i skrevet och gav dig av, rakt till närmaste plastikkirurg. Efter det spenderade du ett par år med att äventyra och hänga med en Hjalte runt landet. Det var en intressant tid där du sysslade med att döda drakar, hantera mäktiga artefakter, slåss med svärd, lösa alla personlighetsproblem som fanns i det aktuella "sällskapet", fixa



ihop dvärgen med alven och flörta med Hjalten. Du lärde dig också den viktiga egenskapen att kunna hålla den sexuella spänningen uppe ända till slutet av äventyret. Med andra ord, du var en typisk Bihangs-Hjältinna.

Men du insåg dock snart att den Onda sidan tjänade mest stålar, och att den sidan bäst passade din nya look. Så du stal sällskapetets mäktiga artefakt, sparkade Hjalten i skrevet och gav dig av. Det var då du mötte Arne, en konstig snubbe som sade att han skulle ta över världen. Du tyckte det verkade bra, så du hängde på. Han sammanförde dig med två andra Ondingar, och gick sedan och dog, men ni tre fortsatte det han hade påbörjat.

Karaktär och utseende:

180 lång, långt mörkt hår, mörka ögon, ljus hud, platt mage... och klädd i ett par jättebröst tillverkade av silikon, matchande underkläder tillverkade av landets mest perverterande smed, samt ett par stilettklackar som också kan användas som vapen. Vid sidan bär du ett svärd och en svart läderpiska, och kring halsen ett par ockulta smycken.

Du är här för att ha kul. Du blev så oerhört uttråkad av den Goda sidan. Göra det rätta, skona de skyldiga, ge folk en andra chans... vafan? Är de skyldiga ska de dö, är de fiender ska de torteras och är de snygga ska de piskas. Först. Hjältar är alldeles för upptagna

med romantiskt larv, solnedgångar och enhörningar och annat äckel.

Men du gillar heller inte de reformer som Vesslan och Representanten försöker införa. En Ond Överherres Terrortrupper ska ju för sjutton inte ha skraddarsydd uniformer i glada färger! De ska ha svarta, illaluktande persedlar, gärna med slamsor av de förra ägarna fortfarande dinglande från kanterna. Insidan av borgen ska inte målas i ljusa färger och där ska inte finnas ett enda jävla lysrör. Du vill ha det svart, upplyst av stämningsfullt flackande facklor.

Du är alltså en av den Onde Överherrens rådgivare. Din specialitet är Hjältekunskap och PR. En Ond Överherre måste ha rätt image, och det är ditt jobb att se till att han får den. När gäster finns i närheten gillar du att

posera bredvid Överherren, för att ge sken av att de mäktigaste männen får de snyggaste brudarna.

Du är intelligent, självsäker, sexig och framförallt väldigt Ond på det gamla goda sättet.

De andra:

Dart Mål: Den Onde Överherren. Han har potential, men måste styras i rätt riktning, mot en mer klassisk bild. Med en drake som husdjur, ny frisyr och lite fler lättklädda damer kring sig skulle han kunna bli perfekt. Du tror mycket på honom. Om inte annat är det en skön omväxling från att hänga ihop med en Hjärte.

General Varghjärta: En schysst barbar som tidigare tjänstgjort i rymdimperiets stormtroopers. Lite lagom grym och brutal med många schyssta ärr. Muskelnerna syns tydligt genom uniformen. Wow.

Mr. Smith: En smygig egoist som alltid tjuvar om pengar. Han håller på med något fuffens, men det är svårt att säga vad.

Vesslan: Mycket möjligt den äckligaste varelsen i världen. Han smyger runt i skuggorna och tittar på dig. Han har satt upp dolda kameror i ditt sovrum för att kunna se dig när du byter om (vilket du absolut hade tänkt på om det varit vem som helst förutom han). Dessvärre är han gruppens geni.

Men vilket kräk.

Marfelhaum: En gammal gubbe som höll till i källaren när ni flyttade in. Hör till borgen. Håller fortfarande till nere i källaren med sina apparater. Vimsig och långrandig och lite för sympatisk för din smak.

Saker, Förmågor, Små Intriger och Andra Ting:

Vargens Hjärta: Artefakten du snodde från Hjärten var en liten hjärtformad halsbandsberlock som kallas för Vargens Hjärta. Du är inte riktigt säker på vad den gör, men den hänger i alla fall om din hals. Den ska vara rätt mäktig.

Piskan: Ditt favoritvapen är (naturligtvis) en lång, svart piska som du hanterar mästerligt.

Utseendefixerad: Du skulle aldrig visa dig osminkad eller i "normala" kläder. Då skulle du skämmas ihjäl.

Te: Du dricker alltid te klockan 15 exakt. Du tycker dig minnas någonting som din gamle Hjärte brukade prata om, att te klockan tre motverkade Vargens Förbannelse. Vad han nu menade med det... men bäst att inte ta några risker.



Weeg Marfelhaum

När du var sexton år förvandlades du praktiskt taget över natten från en gullig liten högljudd pojke till en finnig datanörd med stark social inkompetens. Maskinerna älskade dig dock, och du levde ditt liv online tills du var 22. Då invaderas planeten av onda rymdvarelser.

En lokal Hjälte anställde dig för att programmera ett virus som kunde slå ut utomjordingarnas datasystem. Du tog alla pengarna, slappade på en strand i söder ett par månader och skrev viruset på en kvart på planet hem. Tack vare ditt virus kraschlandade utomjordingarna allihop, vilket tyvärr lade flera civilisationer i ruiner och förgiftade atmosfären.

I den dystopiska värld som föddes kom en Ond Överherre till makten: den utstötte guden Tombraak. Han lade landen i kaos, odlade fram hemska monster ur gyttn och hade sönder saker lite i allmänhet.

En ny Hjälte steg upp ur ruinerna av den gamla världen, och beväpnad med De Rättfärdigas Svärd och Solens Talisman gav han sig av mot fiendens näste. På vägen plockade han upp nya vänner som han hittade lite här och var.

En hjältinna, en alv, en dvärg, en trollkarl och en datanörd (du). Ditt jobb skulle bli att ta sällskapet förbi de ytterst avancerade försvarsverken.

Det gick bra. Ända tills ni kom fram och du upptäckte att Hjältinnan hade använt batteriet till din laptop för att driva sin hårtork. Ni blev tillfångatagna av den Onde Överherrens soldater. Han avrättade Hjälten. Han gifte sig med Hjältinnan. Han avrättade alven. Han klippte av dvärgen skägget. Han avrättade trollkarlen. Sedan skilde han sig från Hjältinnan och avrättade henne också. Dig erbjöd han en fet månadslön, ett skyhögt fallskärmsavtal och ett eget laboratorium om du ville komma och jobba med att skriva styrprogrammet till hans domedagsvapen.

Under arbetet förvandlades du från en finnig datanörd till en galen vetenskapsman. Åren gick och håret växte sig långt, yvigt och vitt. Labrocken fick kaffebläckar. Åren fortsatte att gå, och den ena Onda Överherren efterträdde den andra. Ibland kom Hjältar och slog ner dem, rev borgen och orsakade allmänt kaos. Men ditt lab låg säkert i källaren, dit ingen gick ner.

Den nuvarande Onde Överherren är en inhyrd man vid namn Dart Mål. Men Överherre som Överherre... du bara jobbar åt dem.

Karaktär:

Du är något vimsig och omständig, med tusen saker i huvudet vid varje givet tillfälle. En sekund kan du tala om någonting viktigt och världsligt, i nästa kan du pladdra fram funderingar kring vad Vrafoorm then Sthore egentligen menade i sin doktorsavhandling om den

Inthergalakthiska Phredens Sthundande Kollaphs.

Du är oerhört intelligent och uppfinningsrik när det gäller makapärer och tekniska prylar. Du använder koffein istället för sömn och börjar dagen med en kanna kaffe som skulle kunna fräta sönder till och med en Ond

Överherre. Särskilt Ond är du inte egentligen, inuti är du rätt snäll och harmlös. Du uppfinner coola och hemska saker åt Överherrarna, men egentligen skulle du vilja se att de inte användes för att skada någon på riktigt... men du älskar ändå att jobba som du gör. Arbetstiderna är bra och du

får hantera sprängämnen. Det fick du aldrig för Hjärten.

Du är gammal numer, och kroppen fungerar inte riktigt som den ska. Du sväljer en handfull piller varje morgon med kaffet, men allting sitter ändå lite fel och det går ju alltid att klaga på, för det är vad pensionärer förväntas syssla med.

De andra:

Dart Mål: Din nuvarande Onde Överherre. Han säger vad han behöver, du berättar för honom varför hans dumma idé inte kommer att funka och kommer sedan med en mycket finurligare lösning. Ungdomar nuförtiden!

Ka'dish: en riktig liten läckerbit. Den som ändå vore 50 år yngre... och sadomachosist.

Generalen: en korkad idiot som vrålar och skriker som den värsta vagoniska utkastaren. Tänker han aldrig på andra? Dina stackars öron är inte vad det en gång var. Och som han knuffas! Du får ju blåmärken...

Vesslan: ett trevligt litet geni. Han luktar inte alls så illa som folk säger, och egentligen är han nog bara snäll. Mycket intelligent med bra idéer. Men varför i hela världen har han installerat hemliga övervakningskameror i ditt sovrum? Hmmm... du har dina idéer om vilka perversioner den här lille mannen har.

Mr. Smith: byråkratiskt fån och regelryttare, lite smygig och opålitlig. Har snokat runt i labbet som den värste... snok... precis som huvudpersonen i Uuwalf XXVs långa epos: *Mitt Liv Som Muddare*, en 1000-sidig avhandling om hur bra det är för kroppen är att leva online.

Saker, Föremål, Små Intriger och Andra Ting:

Verktygslådan: Du kan bygga en u-båt av en soptunna, ett par mjölkpaket och ett sugrör. Ingenting är omöjligt så länge du har din lilla verktygslåda. Du bär den alltid med dig som en doktor sin väska.

Koffeinberoende: 2 timmar utan kaffe?! Det här var illa... du ligger på golvet och skakar av abstinens. För säkerhets skull bär du alltid en liten termos i

rockfickan. Obs! Bjud inte dina vänner på ditt kaffe! Det är starkt!

Stökig: Ordning är för amatörer. Det krävs ett geni för att behärska kaos. Vill du ha en ostmacka vet du precis i vilken hög med papper du ska gräva för att hitta den du började äta på i måndags.

God: Innerst inne är du, hör och häpna, rätt god. Men det är bäst att inte låta de andra få veta detta... de är ju väldigt, väldigt onda hela högen.

Egenheter, Grejer Som SL Känner Till och Annat

Sfinxen:

Alla som står inför sfinxen vid porten måste tala sanning, förutsatt att sfinxen åt en jungfru vid senaste fullmåne. Talar man osanning blir sfinxen arg. Om lögnaren söker inträde låter sfinxen honom gå in... och drar i snöret till falluckan ner till fängelsehålan när lögnaren tror han har kommit förbi. Om han bara står vid sfinxen och ljuger i största allmänhet... låter sfinxen det vara och berättar för Vesslan vid första bästa tillfälle. Sfinxen anfäller bara om den blir personligt förolämpad.

Vargens Hjärta:

Den som bär Vargens Hjärta förvandlas till varg på torsdagar kring tedags och förvandlas tillbaka igen genom att dricka te. Allting som personen har på sig vid förvandlingstillfället ingår i förvandlingen, förutom Vargens Hjärta, som hänger kvar om vargens hals. Vargen kan inte prata.

Ondskans Svärd:

När någon dödar med Ondskans Svärd kommer en stormande virvelvind upp ur marken, blixtar slår ner i svärdets bärare och plötsligt lyser han av en ovärldslig styrka. Ögonen brinner av mörker. Effekten går över efter en liten stund.

Marfelhaums Kaffe:

Kaffet orsakar sprängande huvudvärk, baksmälla, akut diarré samt en oförmåga att sova på tre nätter.

Overlordkontraktet:

Svaret på frågan är JA: Vesslan, Varghjärta och Ka'dish skrev faktiskt på kontraktet. Arne söp dem fulla. Väldigt fulla.

Representanten för Evil Overlords Inc
Mr Smith

Detta är representanten från Evil Overlords Inc, anställd för att övervaka den Onde Överherren, så att han uppfyller sin del av kontraktet, nämligen att i slutändan förlora mot Hjärten på grund av dumhet (i stil med att låta Hjärten få tag i ritningar över den hemliga basen bara för att Överherren ska kunna gillra en fälla för honom i den allra innersta kammaren där kontrollerna till det Övermäktiga Supervapnet förvaras, där Hjärten sedan använder Överherrens Supervapen mot honom själv. *Puh*)

Men tills dagen kommer då det blir dags för Överherren att dö och för mr. Smith att ta till sjappen fungerar denne som en rådgivare. Stiligt klädd i svart kostym och de obligatoriska solglasögon tar han plats bland de Onda Genierna. Hans uppgift är att se till att planeten tas över så snabbt och kostnadseffektivt som möjligt (han får nämligen ingen lön av EOI - det är underförstått att han ska sno åt dig en lämplig del av Överherrens rikedomar).

I sin ägo har mr. Smith Overlord-kontraktet, som binder Dart Mål och hans onda kumpaner samman (via den ursprunglige ledaren, Arne, som söp dem fulla och lurade dem att skriva på kontraktet. Normalt tillvägagångssätt.) Det innehåller detaljer om ekonomiska transaktioner mellan er, en och annan klausul om vilka grader av fysiskt våld som är tillåtet gentemot den Onde Överherren - och inte minst den lilla paragrafen som säger att den Onde Överherren i slutändan alltid måste förlora till en lämplig Hjärte. (Detta är i själva verket en konspiration mellan EOI och Hero-for-Hire, där båda organisationerna tjänar snuskigt mycket pengar på vanligt folks bekostnad genom att utsätta dem för en Ond Överherre som dödar alla deras kungar, och sedan greja en Hjärte som kan slå ner honom och själv ta kontroll över planeten.)

Mr. Smith är manipulativ med stil, våldsamt med grace, oerhört intelligent och egenkär så det liknar inte nått. Kapitalist, konspiratör.

Hellre tusen guldmünt i egen ficka än efterrätt till borgens tjänare.

Hellre en liten ekonomisk minidrake än ett vidunder som behöver äta en by tre gånger om dagen.

Och vid Satan och hans faster... hellre en stor hög med guld i källaren än alla tillgångar på ett säkert bankkonto!

Overlord-kontraktet: det jättehemliga kontraktet som absolut inte får hamna i Kumpanernas händer. Vem vet vad de skulle göra om de fick veta att den Onde Överherren var kontraktsbunden att sabotera sitt eget terrorvälde?!? Kontraktet förvarar du inte i något hemligt valv vaktat av Den Stora Skräckens Drakar, utan på ett mycket säkrare ställe: i kalsongerna.

Ugglevisslan: din hållhake på Dart Mål. Han har nämligen en magisk uggletatuering. När du blåser i visslan flyger tatueringen in i honom och äter upp vissa valda delar av hjärnan, vilket förvandlar honom till ett viljelöst kolli. Visslan förvarar du inte heller i något valv, någon jävla helgedom eller ens i en kista i dina kammare, utan i vänster strumpa.

Jungfrun Vega Shaidana

En underskön mö i klänningar av siden och med det blonda håret högt uppsatt. Hon var en adelsmannadotter innan hon tillfångatogs av Vesslans snokar. Hon uppför sig med stil och elegans, och spelar rollen som oskyldig mö, medan hon i hemlighet konspirerar med Spöket Sylvester för att hjälpa sin före detta pojkvän, Hjälten Ragnar Stjärnfall, med att störta den Onde Överherren.

Vaktmästarn'

En äldre man, något halt, som springer runt som en galning för att fixa allting som behövs fixas. Har haft vissa konflikter med Marfelhaum i det förflutna. Gillar inte riktigt att vetenskapsmannen går runt och "lånar" prylar från både här och var som han behöver till sina experiment. Vaktmästarn' lever under missuppfattningen att han får hämta pengar ur skattkammaren till utgifter, så länge han visar kvitton. Han är kompis med Bullen, och brukar ge honom chokladdoppade köttbitar att tugga på (smask!). Därför får han gå mer eller mindre som han vill in och ut ur skattkammaren.

Kurt

Marfelhaums barnbarn. Ett geni på sommarlov från lekis. Han spenderar sommaren med att hjälpa Marfelhaum i hans laboratorium. Han är bra att ha, för Marfelhaum själv är lite för stor för att t.ex. kunna krypa upp genom slottets avfallsrör för att laga turbinerna till reservkraftsgeneratoren.

Stora Spöket Sylvester

Ända sedan tornen renoverades har Sylvester tagit sin tillflykt till fånghålorna. Men den sköna jungfruns gråt drog honom upp i tornet igen, och de blev vänner. Sylvester är ett snällt spöke, eftersom han var God innan han dog. Han vill därför hjälpa jungfrun och Hjälten i kampen mot den Onde Överherren. Och dessutom är det rätt coolt med explosioner...

Rene de la Coeur

Rene Coeur, en homosexuell fransk/svensk programledare från DOKUTV. Slickat hår, tigt rosa tröja, fjolligt (gärna fransk-brytande) tal. Följs alltid av ett stort kamerateam.

Bullen

En svart kanin. Dvärgvädur med söta, mjuka, hängande öron och svarta ögon som stirrar dumt framför sig. Ända tills han hugger.

Hjälten Ragnar och hans Sällskap

Ragnar Stjärnfall: en hjälte av riddarmodell: ädel, svuren till att med heder beskydda de svaga, med mod slåss mot ondska, med kraft dräpa draken... bla bla bla... Han är skapad av Hero-for-Hire, och har ett personligt problem med Dart Mål, eftersom denne blev ditsatt för mordet på Ragnars älskade bror, hans familj, hans hund och hela resten av hans by. Han slåss med De Rättfärdigas Svärd, en vacker klenod av genomskinligt drakstål, som bara kan svingas av de med en Hjältes Hjärta. Alla andra får en elektrisk stöt om de plockar upp det.

Miranda Maegi: En vacker, ung, magiker som var prinsessa av ett grannland innan hon bestämde sig för att bli professionell äventyrare. Hon klär sig i långa, böljande klänningar och har vackra håruppsättningar. Hennes magi är eldens magi.

Kristof Undergrotta: en hårdför dvärg med en stor yxa, ett ovårdat språk och en glänsande ringbrynja.

Miggot Chib: ett 7-årigt datageni som springer runt med glasögon tjocka som väggarna till ett medelmåttigt skyddsrum, en laptop och ett par användarmanualer i en väska.

Chiá'dán'ac Evá'ngaery'r: en 200-årig alvinna från fjärran skogar. Hon följer med Ragnar för att söka Vargens Hjärta, som är en gammal alvartefakt från hennes skog. Hon kommer att be om den snällt, och svara med elegant våld om hon inte får sin artefakt. Den är för farlig för att vara i människors händer, menar hon.

Slottet

En karta kommer att kopieras upp och delas ut vid SL-genomgång på konventet, eftersom konstruktören inte har tillgång till scanner. Förhoppningsvis blir allting lite klarare med en karta.

Onda Tornet

Dart Måls torn, ett av de högsta. Han ockuperar flera våningar, där det är stil och klass värdigt en Ond Överherre. Från toppen av tornet vajar flaggan prydd med ett stort, ondskefullt öga utan ögonlock.

Vargens Torn

Nära Onda Tornet ligger Vargens Torn, där Varghjärta bor bland sina vapen och skallar.

Vesslans Svit

I mittentornet finns Vesslans Svit. Från början hade han bara ett rum, men allt eftersom stanken spred sig tömdes de närliggande rummen. Nu har hela våningen evakuerats, så han får ställa där som han vill.

Vesslans Hemliga Rum

Under Vesslans svit finns hans hemliga rum, en stor avdelning dit alla ledningar från kameror och mikrofoner är dragna. Därifrån kan han övervaka hela slottet, och allting som kamerorna ser spelas in. Dörren hålls alltid låst, och på utsidan av den sitter en skylt med texten: "Varning, Vesslans dass!"

Datacentralen

Under Vesslans Hemliga Rum finns datacentralen, där slottets "funktioner", såsom ljus, avloppsledningar mm samordnas och dirigeras. Här förvaras också filer i stil med Härskarplan.doc, Mina_svagheter.doc och Virus_som_förstör_alla_borgens_försvar.exe

Men självklart förvaras inte dessa i mappen Mina Härskarplansdokument mitt på skrivbordet, utan i den dolda mappen Nakenbilder På Farmor. Samtliga filer är minst 1,46 MB i storlek (för den icke-datorfrälste: detta innebär att de är lite lite lite lite för stora för att få plats på en standarddiskett).

Ka'dish torn

Tornet som Ka'dish bor i. Inrett med handbojor, piskor, röda lampor, rosa plysch etc.

Prinsesstornet

Här hålls alla prinsessor/jungfrur/hjältars flickvänner fångna av traditionen. Ett runt tornrum med ett fönster som man kan titta ut genom. Och det är riktigt, riktigt, riktigt långt ner till marken.

Ondskans Museum

Ett par salar åsidoställda till porträttgallerier över Onda Överherrar som bott i slottet, en och annan monter innehållande artefakter som blev deras fall. Statyer av kända drakar, skallar från Hjältar... det vanliga.

Tornrum

Rådssalen är en stor sal, dunkelt upplyst av facklor som tycks sväva i det kompakta mörkret. Mitt i salen står ett långbord, och någonstans i fjärran brinner en eld med röd låga, kring vilken ett litet gäng smådjävlar dansar. Man hör musik, som skulle kunna vara det entoniga klinkandet från en spökorgel.

Festsalarna

Det finns tre festsalar, för olika sorters fester. En Mörk Festsal, inredd med mörker, tortyroffer, kranium etc. En Ljus Festsal inredd som vilken bankettsal som helst med vulgära rosetter och stora, fina fönster. En Liten Festsal med ett antal soffor och en vanlig radio, avsedd för små, privata suparfester.

Vapenförråd

Här förvaras alla vapen och alla rustningar. Allt från svärd, spjut, klubbor och pilbågar till laserpistoler.

Tjänstebostäder

Tryckfelsnisse har varit framme. Tjänarnas bostäder skulle det stått.

Det Allra Heligaste

Gudomen Rolfs tempel, Ondskans Lokala Skyddshelgon. Bänkar står uppställda, vända mot ett altare längst fram där det alltid brinner svarta ljus med svarta lågor. Det är fridfullt.

Truppförläggning

Här sover trupperna.

Gym

Här tränar Varghjärta sina trupper.

Kök

Här lagar Mattanten äckligt grönt klägg på delar av människoliv och alldeles för mycket vitlök.

Skattkammare

En stor hög mynt och värdeföremål ligger på golvet i en jättesal, vaktad av ett fruktansvärt monster och ett elektroniskt larmsystem. Det finns en liten kaninlucka i dörren.

Fånghålor

Här hålls fångarna inspärrade. Fångar som tillfångatas tillsammans hamnar aldrig i samma cell, och vid inspärrandet fråntas fångarna alltid sin tama iller eller annat djur som råkar hänga efter dem. Fångarna kroppsvisiteras regelbundet och fångvaktarna har fått instruktioner om att aldrig gå in i en cell ensamma. Nyckeln till en cell förvaras aldrig precis så långt bort att fången inte kan nå den.

Avfallshantering

Rören från slottets alla dass leder ner hit, precis som slasken från köket etc. Här sorteras skräpet och avfallet av livstidsdömda slavarbetare. Det fasta avfallet skickas ut till vansinnets klippor, där det faller dramatiskt ner i klyftan. Det flytande avfallet skickas först förbi vetenskapsmannen laboratorium, där det driver reservkraftverket.

Kraftverket

Det stora kraftverket är ursprungligen utomjordiskt och extremt radioaktivt. Den som går nära upplever kliande hud, blödande näsa, milda brännsår osv. Ingen är kvalificerad för att reparera det om det skulle gå sönder, inte ens Marfelhaum. Det används främst till att driva hans kaffemaskin.

Reservkraftverket

Detta driver resten av slottet, miljövänligt drivet av avfallsturbiner.

Laboratoriet

Nedgången är en lång, slingrande trappa som leder ner i underjorden. Där ligger ett par små rum fyllda till bredden med Prylar av alla de slag: surrande datorer, datorer som håller på att byggas, ett isärmonterat piano, enorma högar med papper, använda tuggummin, en gammal toalettstol fylld av spik, pistoler, gevär, plasmakanoner försedda med lappar i stil med; *Vänster plasmainjektor igentäppt, starta inte!*

Kloakerna

Hem åt krokodiler, råttor och en och annan mutant. Luktar illa.

Vansinnets Klippor

Nära slottet ligger Vansinnets Klippor, en enorm ravin på vars botten en grön flod sniglar sig fram. Den som ramlar ner där får räkna med en lång promenad innan han hittar ett ställe att ta sig upp.

Kapitel 1 Det första rådsrådet

Rollpersonerna presenteras för varandra och håller ett rådsråd där den centrala frågan är en Hjalte som har klättrat upp på en flaggstång i den lilla byn Gramadeen och ropat ut att den Onde Överherren Dart Mål måste dö och att monarkin måste återställas i landet. Detta första rådsråd har Smith en ledande roll. Han agerar ordförande till dess att Dart Mål kan ta över på egen hand, vilket blir lite längre fram i äventyret (eller genast om det sitter en driftig spelare som Överherre).

Söndag.

Rådssalen är en stor sal, dunkelt upplyst av facklor som tycks sväva i det kompakta mörkret. Mitt i salen står ett långbord, och någonstans i fjärran brinner en eld med röd låga, kring vilken ett litet gäng smådjävlar dansar. Man hör musik, som skulle kunna vara det entoniga klinkandet från en spökorgel.

Vid det långa bordets ena ände tar de fem rådgivarna och den Onde Överherren plats. De har varsinn brunt med papper med sig. Marfelhaums papper droppar av kaffet han just spillt på dem. Ka'dish har kladdat en liten pornografisk skiss i ena hörnet av det översta pappret.

En sjuarmad ljusstake mitt på bordet flammar plötsligt upp, mycket dramatiskt. Fem magiker som står i hörnet, klädda i svarta kåpor, mumlar magiska ord i takt med musiken.

Mr. Smith säger, något irriterat:

“Jag anser att vi borde göra om inredningen härinne. Vi ser inte papprena framför oss, och orgelspelaren och magikerna drar sju helt onödiga löner. Och om vi installerar ett par

lysrör spar vi mycket pengar i längden. Stearin är dyrt.”

Smith vill också diskutera hur mycket ström Vesslans övervakningssystem drar, och varför de nödvändigtvis måste mata sfinxen vid porten med en orörd jungfru varje månad.

När rådsrådet pågått en stund och samtalet börjat komma igång är det dags att gå över till en lite allvarigare fråga, nämligen Hjalten Hubert Ljusbringare som klättrat upp på en flaggstång i den lilla byn Gramadeen och ropat ut att den Onde Överherren Dart Mål måste dö och att monarkin måste återställas i landet. Smiths spioner har berättat att Hubert har hittat en alv, en dvärg, en magiker och en ung vacker kvinna som är beredd att lämna härd och hem för äventyret. Det bådar inte gott.

Innan rådsrådet är slut bör rollpersonerna ha kommit fram till en lämplig strategi för att ta hand om problemet. Hjalten Hubert Ljusbringare spelar ingen framträdande roll i äventyret - han är bara att öva sig på, så det är fritt fram att använda honom som labråtta om rollpersonerna så önskar.

Kapitel 2

Ett Bud från Skyn

Ett meddelande anländer från de Onda Överherrarna Råd. De vill veta vafan som pågår på Dox 3. Nu är ett lämpligt tillfälle för rollpersonerna att bestämma vad de ska göra med planeten när de väl har säkrat sin redan orubbliga (?) makt. De bör också ledas in på att skicka ett svar av någon sort (eller inte) till De Onda Överherrarnas Råd.

Måndag.

Skicka ut Marfelhaum. Berätta för de andra att han är försenad till rådsötet. Använd Smith för att sätta igång de andra att prata om designen på uniformerna. De nuvarande är ett sekel gamla och behövs bytas ut snarast.

Till Marfelhaum. Han sitter nere i sitt laboratorium, helt ovetande om att han är skamligt sen till ett rådsötet. Han mickar med sina mackapärer när plötsligt någonting börjar säga beep beep. Det är ett email från De Onda

Överherrarnas Råd, via sin sekreterare Rakoth Maugrim Uppslitaren. Mailet finns som bilaga.

När Marfelhaum läst igenom meddelandet inser han natuligtvis att det pågår ett rådsötet och rusar genast dit. Situationen är ganska allvarlig, och Smith påpekar om det behövs att De Onda Överherrarnas Råd inte får ana oråd, då fastnar alla planer om världsherravälde i byråkratin. Det gäller att tänka ut ett par svar. Om detta går fort, kasta in en proposition.

Kapitel 3 *Spöket På Vinden*

Dart Mål övertar ordförandeskapet i rådet (om han inte gjort det redan). Vesslan upptäcker ett spöke i sina kameror. Det säger oroväckande saker som skulle kunna försätta sfinxens effektivitet i fara, och han måste därför se till att få det eliminerat.

Tisdag.

Rådet träffas över frukost. Smith äter soppa och en croissant, och rynkar på näsan åt stanken av Marfelhaums kaffe, som mättar luften. Om det finns några ärenden bordlagda sedan tidigare möten är det lämpligt att försöka lösa dessa först. Smith överlämnar sedan officiellt ordförandeskapet till Dart Mål med några ord om hur duktig han har blivit och hur han nu är tillräckligt insatt i saker och ting för att kunna klara sig själv. Smith sticker sedan till Dart Mål ett par slumpvis utvalda ärenden från bilagorna.

Efter rådsmötet upptäcker Vesslan, lämpligen genom sina säkerhetskameror, att det sitter ett spöke uppe i fångtornet och spelar kort med jungfrun som hålls fången där (hon ska användas till att mata sfinxen med på lördag). Spöket sitter och berättar om flyktvägar och om hur man kan tillreda ett hårväxtpreparat och tillverka ett rep av sitt eget hår och klättra ut genom fönstret. Han är ett snällt husspöke som har varit där i århundraden och hjälpt prinsessor rymma, eller tipsat Hjältar om hur de hittar prinsessan i fråga. Genom kamerorna kan man höra prinsessan kalla honom Sylvester.

Spöket är genomskeinligt, kan gå genom väggar och gäckar alla patruller som skickas ut efter det (såvida de inte

skickas ut på något extremt intelligent eller fantasifullt vis). Spöket har berättat för jungfrun om sin enda svaghet, som är eld. Detta går att få reda på från banden från säkerhetskameran, eller genom att förhöra prinsessan. Hon är ganska förtegen och inte särskilt vänligt ställd. Kommer med krav om att bli släppt och hot om feta stämningar.

Den som letar noga i Vegas rum finner en dold ledning som dragits in genom fönstret och fortsätter ner längst utsidan av slottet och ner i underjorden. Den går till en sändare djupt nere i marken. Den som letar noga hittar också en lapp med morsekod under prinsessans kudde. Det är i princip en nyckel som berättar hur alla bokstäver låter i morsekod.

Spöket kan jagas ner till exempel med facklor och/eller eldkastare. Om han fångas in, kan man till sist se hans vita spökgestalt stå i en flod av strömmande, röd eld som förgör honom. Men inne i elden kan man höra honom skratta, ett hest skratt så ondskefullt att det kan få till och med en Ond Överherre att rysa. Det är som en viskning från helvetet självt, och det han säger är ett löfte; "Ni kommer också att brinna. Ljusets eld kommer, i Stjärnfallets hand... ha ha ha ha ha ha ha."

Kapitel 4

Ekonomiska Problem

Mr. Smith har snyltat lite för mycket från slottets skattkammare, t.ex. genom att sno kaninmonstrets hörapparat eller byta ut batterierna medan han sov. Pengarna har han grävt ner i trädgården. Skattmästaren rapporterar därför till rådet att skattkammaren är TOM och att nya pengar behövs fort. Det gäller att komma på något som är bättre än "beskatta befolkningen", eftersom befolkningen inte har så mycket att ta i form av hård valuta. (ps, på Vesslans kameror såg man Smith gå in i skattkammaren och sätta nått svart över kameran. Smith kommer naturligtvis att förneka att någonting hände på det mest byråkratiskt korrekta vis som finns, om han skulle konfronteras med bevisen.)

Onsdag.

Rådsmötet kan börja med någon lättare fråga ur förslagshögen. Efter en stund störtar vaktmästaren in i salen. Han är alldeles stirrig och vrider sin lilla lila hatt i händerna. Han förklarar att det är fara och färde, för skattkammaren är tom! Han drar fram en lång lista och börjar räkna upp allt som måste betalas; ny färg till vallgraven, hyra för värme och el, städerskans lön, luktisolering av Vesslans torn etc.

Nu gäller det att tänka ut nått snabbt. Smith föreslår besparingar (Dart Mål kanske inte behöver anställa proffsiga vildmarksmänniskor som guider... han kanske kan få den lokala scoutkåren att ställa upp ideellt?).

Är det något mystiskt med att pengarna är borta? "Nej," svarar Smith på den frågan. "Det är inte konstigt som ni har organiserat saker här. Titta bara på det här pappret! Miljövänligt! Bättre för miljön, dyrare för oss!"

Spelarna bör komma på en bättre lösning än att beskatta den lokala befolkningen ännu tyngre. Detta är ett stort problem som bör tas hand om noggrant. Får de tag på dåligt med pengar måste de ha ett krismöte för att göra snabba och stora besparingar. (Detta skulle säkerligen få en stor lynchmobb att trava upp till slottet - ett problem inte att trivialisera!)

Kapitel 5

Där någonting oväntat händer i laboratoriet

Marfelhaum ska demonstrera sin betaversion av ett domedagsvapen. Hela rådet måste ner till laboratoriet för demonstrationen, där en liten explosion väntar på att stänga in dem. En intressant natt väntar.

Torsdag.

Vid frukosten vill Smith gärna veta hur det har gått för Marfelhaum med hans uppfinningar, och han vill gärna veta hur de ekonomiska resurserna används, så han kräver en visning av Marfelhaums projekt. Han insisterar också på att de andra ska följa med ner så att han kan visa för dem hur skandalöst pengarna spenderas på värdelösa projekt. Viktigt är att alla följer med ner i labbet.

Där nere ser det ut precis som man kunde vänta sig. Nedgången är en lång, slingrande trappa som leder ner i underjorden. Där ligger ett par små rum fyllda till bredden med Prylar av alla de slag: surrande datorer, datorer som håller på att byggas, ett isärmonterat piano, enorma högar med papper, använda tuggummin, en gammal toalettstol fylld av spik, pistoler, gevär, plasmakanoner försedda med lappar i stil med; *Vänster plasmainjektor igen-täppt, starta inte!*

Där nere får de plötsligt syn på en liten 5-årig pojke som leker med en lödkolv och ett kretskort. Marfelhaum känner igen detta som ett av sina barnbarn (han har glömt vem pojken är, men pojken är van och hälsar genom att säga: ”Hej farfar, jag är Kurt, ditt geniala barnbarn”). Han är, som han säger, ett geni av den sorten som klarar saker som till och med senila 90-åriga vetenskapsmän har svårt att uppfinna.

Låt gärna Marfelhaum och/eller Kurt visa dem runt och förklara vad allting är och vad de håller på med. Ett utmärkt tillfälle att låta Marfelhaum glänsa och leva ut, och att låta någon röra vid

någonting som inte är lämpligt att röra vid, alternativt se till så att Marfelhaums demonstration går lite fel (“Farfar, jag sade ju att det var den *andra* mega-plasma-kanonen som du lagat kortslutningen på.”). Det hela ska sluta med en stor smäll som spränger trapphuset i luften.

De är fast i källaren. Trapphuset var enda vägen ut, förutom att krypa ner genom dasset och ner i kloakerna. En lång och otrevlig vandring utan karta, genom en värld fylld av brunt vatten, elaka minimutanter som går att ha ihjäl, samt krokodiler, råttor och annat trevligt.

Vill de inte gå genom dasset så återstår bara en sak: att vänta tills soldaterna de kan höra på andra sidan har grävt sig igenom. Vilket torde visa sig intressant eftersom det är torsdag (vilket innebär att den som bär Vargens Hjärta förvandlas till Varg nångång på eftermiddagen. Obs! Vargen kan inte prata.). De måste också övernatta där nere (Vesslan utan sin filt och Ka’dish utan sin sminkväska), samt med en hyperintelligent och hyperaktiv liten gullig femåring som intresserar sig mycket för de andra, säkert till Dart Måls stora skräck. Strömmen till kaffekokaren har gått (en enorm maskin som kräver lika mycket ström som en mindre stad), så Marfelhaum blir utan kaffe tills felet kan åtgärdas.

Inte förrän på fredag förmiddag grävs de fram av trogna soldater. (Lite fortare går det naturligtvis om de hjälper till från sin sida med att spränga eller lyfta, men inte så att det gör någon skillnad för handlingen).

Kapitel 6 *Godhetens Eld*

Hjälten Ragnar Stjärnfall har gömt en bomb i slottet och den kommer att smälla om 5 minuter - om inte Dart Mål överlämnar sig till Hjälten eller spelarna hittar bomben.

Fredag.

När Ka'dish är på sitt rum ser hon plötsligt en fågel utanför fönstret. Den sjunger vackert och har någonting fastknutet vid benet. Det är ett brev, och den snälla lilla fågeln låter henne ta brevet utan protester. Brevet är hotbrevet från Hjälten Ragnar. Det finns en bomb i slottet och om fem minuter smäller det!

Det är tänkt att kapitel 6 ska gå på tid för att dra upp tempot. När fem minuter i har gått i vår verkliga värld sprängs bomben. Den finns i jungfrun Vegas rum. Hon och spöket Sylvester smugglade in den i slottet under natten. Hjälten Ragnar och hans Sällskap befinner sig nere i ravinen, redo att signalera Vega med hjälp av morsekod. Bomben finns i jungfruns rum, och om den smälls blir det en sjujäklarns smäll. Hela tornet går upp i lågor, slottet skakar i sina grundvalar, en magiker i närheten börjar sjunga om undergången med en mörk stämma. Hela jungfruns torn rasar och drar med sig gästtornet och Ka'dish torn. De rasar med ett

mullrande skrik som ekar i bergen. Tornet faller mot muren och krossar hela sidan. Drar med sig lilla festsalen och tjänarnas bostäder ner i en stor, rykande hög med sten, grus och döda.

Bombningen: Jungfrun använde Spökets hårväxtsformel för att göra sitt hår långt och fira upp bomben från Hjälten på marken. Hon hade tänkt använda spöket för att smugla ut den ur cellen, men det misslyckades, så hon gömde den i sin håruppsättning. Hon kunde sedan inte ta sig ut själv, så hon var så illa tvungen att begå självmord. (Vilket sköna jungfrur gärna gör för stiliga Hjältar).

Slutet av kapitlet bör involvera ett krismöte där man antingen bestämmer vad man ska göra åt Hjälten i klyftan (han undkommer vad de än gör, helt enkelt eftersom riktiga Hjältar alltid överlever allting), alternativt bör spelarna diskutera vad de ska göra åt den raserade halvan av borgen. Inte så jättebra om man skulle bli anfallen...

Kapitel 7
Det Obligatoriska Stora Slaget

De Onda Överherrarnas råd skickar sina trupper för att slå ner Dart Mål och hans patetiska terrorvälde. Ett slafsigt kapitel med massor av action och en hel del blod.

Lördag. Fullmåne.

En uggla flyger in i tronsalen med ett brev i näbben, titulerat:

*mr. Dart Mål
Tronsalen i Slottet
Doxvägen 1
Vansinnets Klippor*

Det är från Satans faster (finns som bilaga) och säger att ett anfall kommer. Just som spelarna läst klart brevet hör de varningsgongongen ljuda. Utanför slottet myllrar fiender: trolloer, smådjälvar, bönder, orcher och allt man kan tänka sig. Någonstans i fjärran skymtar till och med en drake, som effektivt spyr ut eld över himlen.

Fiendens befälhavare är ingen mindre än Tengil själv! En man med ett hjärta av sten och en klo av järn. Han är en Ond och modig kämpe, som självklart kommer att hamna i envig med någon av spelarna om tillfälle ges.

Låt striden börja!
(ps... till och med mörkrets avföda fruktar Vesslans stank!)

Kapitel 8

Lugnet Mitt I Stormen

Dags att ha avgörandet i Dokusåpan!

Söndag.

Förhoppningsvis har folk överlevt anfallet i kapitel 7, i alla fall tillräckligt oskadda för att kunna prata. Vid lunch anländer nämligen Rene Coeur, en homosexuell fransk/svensk programledare från DOKUTV. Slickat hår, tight rosa tröja, fjolligt (gärna fransk-brytande) tal och ett stort kamerateam. Eventuellt fastnar han i porten (det som finns kvar av den), men Vesslan bör släppa in honom ifall han inte vill råka ut för feta, omedelbara stämningar och ett kontrakt mellan DOKUTV och Rent-a-Killer).

Rene styr stegen mot rådssalen och invaderar den med sitt kamerateam. De sätter blixtnabbt upp ljusa bakgrunder och från tomma intet materialiseras ett hologram av en entusiastisk publik som klappar i händerna och ropar och skriker.

Rene sticker fram mikrofonen mot Vesslan. Ett väldigt lämpligt tillfälle för honom att förklara sig. Rene försöker få ett par kommentarer från var och en och börjar sedan förklara reglerna för den överentusiastiska publiken. ("Vi älskar dig Marfelhaum...! Åååååååh han är så stilig...!")

Reglerna är, att nu måste Evil-gänget rösta! Han påpekar också att det vore dumt att attackera någon från tv-bolaget, eftersom de då genast drar tillbaka alla sina pengar, vilket skulle riskera att störta hela det Onda terrorväldet.

Man har Goda Röster och Onda Röster, i form av små fåniga statyer. Den som får flest Goda Röster på sig vinner en lyxsemester på varma, soliga Tattoine. Den som får flest Onda Röster på sig måste avslöja en hemlighet för de andra, och om de andra vill får de sedan ge honom en valfri bestraffning.

Medan de röstar och får berätta vem de ger statyerna till och varför (obs, Smith ingår INTE i röstningen) så hämtar någon sfinxen. Det stora lejonet med kvinnoansiktet kommer gäspande in i salen.

Sfinxen fick (sannolikt) inte äta någon jungfru igår, så man behöver inte tala sanning inför den. Men det är inte säkert att alla spelarna känner till detta.

Efter lite applåder, frågor ("hur kände DU dig, Ka'dish, när ditt torn föll samman?" eller "Vesslan, påverkas du av din egen stank?") och annat skoj, så är Rene nöjd och ge ett löfte till sina tittare att morgondagens program kommer att bli mycket spännande, eftersom Hjälten Stjärnfall närmar sig slottet på hemliga vägar.

Spelarna kan göra vad de än vill med honom, men han skulle hellre dö än att förråda tv-tittarna genom att avslöja vad som kommer att hända. Han bluffade bara tidigare när han sade att tv-bolaget skulle dra in pengarna. Det säljer ju jättebra om programledaren blir slaktad, så det har bolaget absolut ingenting emot.

Kapitel 9

Hjälten Ragnar

Hjälten tar sig in i slottet och kämpar sig fram till Det Allra Heligaste för en sista uppgörelse med Dart Mål.

Måndag. Röd dag, på grund av något slags frihetskrig för länge, länge sedan. Smith (om han fortfarande lever) har dragit sig tillbaka till Rolfs tempel för att söka lite lugn och ro, och tänka ut sitt nästa drag. Av tradition får alla på planeten ledigt denna dag, vilket gör att hela arbetsstyrkan försöker marschera ut genom portarna för att dra till närmaste by för att festa. Vare sig de tillåts komma ut eller inte kan detta erbjuda precis den grad av distraktion som en Hjalte med Följe behöver för att smyga sig in i borgen genom kloakerna som rinner ut vid botten av Vansinnets Klippor. De tar sig in genom toaletten i Marfelhaums laboratorium och klättrar upp förbi fängelsehålorna, där de släpper lös fångarna så gott de kan, för att skapa ytterligare kaos.

Någon gång borde Dart och de andra underrättas om att man har sett ett litet gäng med suspekt Hjalteutseende

smyga genom slottets korridorer i riktning mot Det Allra Heligaste, Rolfs tempel. Hjälten Ragnar är ute efter Ugglevisslan, som är Darts enda svaghet. Han tror att Smith har den.

Miranda Maegi bränner sönder vakterna som kommer i närheten, den fruktade alvinnan Chia'dán'a klarar till och med av att besegra den fasansfulla Bullen (men inte dödar, bara konfiskerar hörapparaten och kastar iväg honom). De kommer närmare och närmare, och det måste stå tydligt och klart att bara en Ond Överherre själv, eller hans duktigaste män, kan vara en match för detta sällskap.

Finalen utspelar sig inne i templet, och involverar eldkastande magiker, hemska kaninodjur som självklart vänder sig mot sin mästare och böner från den goda sidan om att de ska ändra på sina onda sätt.

Det Onda Slutet

Inträffar om den onda överherren vinner. Då ligger Hjärten slagen och de kan skona honom eller dräpa honom. När allting har lagt sig, så nedstiger ett mörker från himlen. Det är Ondskans Röst, rådets språkrör. Det förklarar att Dart Mål har kvalificerat sig som en Äkta Ond Överherre värdig att delta i De Onda Överherrarnas Råd. Han blir Certifierat Ond.

Det Goda Slutet

Hjärten har vunnit, eller Dart Mål är död. Då avslöjar Hjärten för de överlevande hur han nu tar makten som en ännu Ondare Överherre, eftersom folket tror att han är god. Han skrattar elakt och drar till sig sin snälla söta brud. Hon har en Ond glimt i ögat, plockar upp en sten, pinne, eller annat förnedrande, och försänker De Onda kumpanerna i glömska med ett elakt läte på läpparna. Det sista de hör i detta livet är det hemska, skärande ljudet av Sann Ondska.

Epilog

Ett sätt att avsluta är att fråga spelarna en och en vad deras rollpersoner blev av efter äventyrets slut. T.ex. Marfelhaum gifte sig med Ka'dish och de levde tillsammans i många år. Vesslan fick jobb hos Rene på DOKUTV och Dart Mål Ondförklarades efter sin död. Generalen tröttnade på att äta kött och engagerade sig i den lokala rörelsen för militanta veganer... och så levde de Onda i alla sina dagar.