



SAMMANFATTNING

Ratland är ett surrealistiskt skräckscenario som utspelar sig på den övergivna nöjesparken White Peak Wonderland, mera känd under öknamnet Ratland. White Peak är ökänt för bisarra olyckor och sin minst sagt excentriske ägare Jacob Rothland. Spelarna tar sig an rollen av en grupp ungdomar som vill utforska nöjesparken.

Rollpersonerna är antingen urban explorers, eller känner någon av de andra rollpersonerna som är det. De har träffats på ExCon, ett konvent för urbex-entusiaster som anordnas i Portland, Maine, USA.

Inledningsvis är det inget som är uppenbart fel – rollpersonerna utforskar parken, rotar runt i bråten, och kanske startar upp någon av attraktionerna. Dock sker det mer och mer märkligheter efter hand – en skymt av en tivoliclown, ljudet av fjärran tivolimusik, doften av popcorn och spunnet socker. Efter en stund märker de av en figur i maskotdräkt, som lockar dem genom en dörr som leder dem från White Peak till Ratland – en mardrömsversion av nöjesparken befolkad av levande maskotar, obehagliga clowner och vilsekomna barn.

I Ratland möter rollpersonerna Rodney Rodent, White Peaks maskot och deras guide genom Ratland. Han erbjuder dem en väg hem, men bara om rollpersonerna kan samla ihop de tre guldbiljetter som krävs för att de ska få inträde till spökhuset. För att göra detta måste de besöka tre av fem olika områden inuti Ratland, där spelarna får välja vilka platser de vill besöka. Områdena motsvarar avdelningar eller åkturer i White Peak, men förvandlade till groteska småvärldar med sin egen vansinniga logik i Ratland. I varje område måste rollpersonerna klara av en uppgift eller göra en tjänst åt områdets innevånare för att få en av guldbiljetterna.

När de har samlat ihop tre guldbiljetter så får rollpersonerna lov att komma in i the Maze Manor, White Peaks ökända spökhuis. Kan rollpersonerna lösa spökhuisets gåtor och komma ut med livet i behåll, så har de kommit tillbaka till vår värld. Om inte, så blir de kvar i Ratland – eller, ännu värre, så försvinner de ner i den skimrande ruinstaden som ligger djupt under Ratland.

INNEHÅLL

SAMMANFATTNING	2
INNAN SPELET BÖRJAR	4
DÖDA OCH SAKNADE ROLLPERSONER.....	4
STÄMMNING	4
RODNEY	5
SCENARIOT	6
WHITE PEAK WONDERLAND	6
RATLAND.....	7
Junior Wonderland	9
Lustiga Huset.....	10
Arkadhallen.....	12
Wide, Wide World	13
Sagoslottet.....	15
THE MAZE MANOR.....	16

INNAN SPELET BÖRJAR

Spelledaren bör ha:

- Läst igenom scenariot noggrant, samt ha skaffat sig en uppfattning om de olika rollpersonernas personligheter och farhågor.
- Skrivmateriel för att kunna skicka hemlig information till spelarna.

Spelarna bör ha:

- Skrivmaterial för att kunna skicka hemlig information till varandra och spelledaren.
- Varsin tärning, lämpligen en T20.
- Valt en av de tillgängliga rollpersonerna (De rollpersoner som eventuellt inte spelas har helt enkelt inte följt med till White Peak Wonderland).

I handoutsen finns en Wikipedia-artikel som ger lite övergripande information om White Peak Wonderland. De spelare som spelar Oscar eller Tyler bör läsa den, och övriga spelare får gärna göra det om de vill.

DÖDA OCH SAKNADE ROLLPERSONER

Efter att rollpersonerna kommit in i den alternativa verklighet som är Ratland så kommer de att konfronteras med hotfulla och farliga situationer, varelser och fenomen. Tanken är inte att rollpersonerna skall dö under spelets gång, men det är möjligt att de begår ödesdigra misstag eller försöker ge sig på någon övermäktig varelse. Du som spelledare får känna av stämningen, och om det är passande så kan en rollperson mycket väl bli ihjälslagen, levande uppäten, falla till sin död osv. Efter ett litet tag, exempelvis efter att rollpersonerna kommer ut från det område i vilket deras kamrat dog/försvann, så går ett utrop ut över parkens högtalarsystem – den saknade rollpersonen har gått vilse och dennes vänner kan plocka upp hen i informationsbåset vid entrén. Där återfinns rollpersonen i fråga, lätt mörbultad och aningen traumatiserad.

STÄMMNING

Fram tills dess att rollpersonerna stöter ihop med Rodney Rodent så utspelar sig scenariot i vår verklighet, även om rollpersonerna kan uppleva glimtar av något oförklarligt i form av knappt märkbara ljud eller skymtar i ögonvrån. Efter att de kommit in i Ratland är det dock andra regler som gäller.

Ratland är en mardrömslik, surrealistisk plats. Den följer sin egen logik, och tid, rum och fysikens lagar behöver inte vara konstanta. Varje område rollpersonerna besöker är dessutom sin egen, isolerade dimension som inte nödvändigtvis är sammanlänkad med resten av Ratland annat än vid in- och utgången.

Det betyder att du som spelledare kan ta ut svängarna. Det viktiga är att det händer bisarra, groteska och skrämmande saker, inte att de nödvändigtvis är logiska och sammanhängande. Tänk *Alice i Underlandet*, fast istället för en psykedelisk LSD-tripp så är det en riktigt dålig tripp på ryska fuldroger. Platser behöver inte se likadana ut två gånger i rad, personer kan byta utseende, det kan komma läsk ur kallvattenkranen och spindlar ur varmvattenkranen osv. Ditt mål som spelledare bör vara att överraska, skrämma och (inom rimliga gränser) äckla spelarna.

RODNEY

White Peak Wonderlands maskot är Rodney Rodent, en glad gnagare baserad på en något mera känd mus. I Ratland är Rodney en levande varelse, och kommer att återkomma gång på gång för att driva rollpersonerna vidare till nästa mål (eller bara för att jävlas med dem i största allmänhet). Han ser ut som en seriefigur, komplett med stora, vita handskar på händerna och färgglada utstyrselar.

Han är munter, nästan överdrivet munter, och det är något allvarligt fel på honom. Han kommer att hela tiden försöka peppa rollpersonerna, och förklara hur *roligt* det är här i Ratland, hur *kul* allting är och hur Junior Wonderland är hans *absoluta favoritplats*...om man bara aktar sig för kannibalerna. Han ser inget fel i att clownen i Lustiga Huset äter människor – det är ju bara en av sakerna som gör det så *spännande*. Han ser inget fel i att de övergivna barnen i parken dödar varandra – *ni vet ju hur barn kan vara*.

Han är inte fientligt inställd till rollpersonerna – tvärtom – han vill hjälpa dem att uppleva allt det *fantastiskt roliga* som finns i Ratland. Men han går lite för nära, tar dem om axlarna eller kramar dem lite för hårt, och stakar sig och ändrar röstläge på oroande sätt. Medan rollpersonerna försöker smälta de traumatiska saker som de just upplevt så skämtar och spexar han om just de sakerna.

I spelet så är tanken att Rodney skall fungera som en vägledare åt rollpersonerna, någon de kan prata med om vad som händer och få råd om hur de ska gå vidare. Men han är även en obehaglig närvaro och ett outtalat hot.

Skulle rollpersonerna försöka ge sig på Rodney så har han en seriefigurs förmåga att stå emot våld. Inget biter, men det kan ge "lustiga" effekter – allt ifrån att hans skalle trycks ihop och poppar ut igen som en ballong (komplett med "boing"-ljud), till att han fortsätter att tala med en groteskt bortsliten käke. Vad spelarna än gör kommer han att fortsätta vara lika sinnessjukt munter, men hotar de honom så kan han plötsligt få långa klor, huggtänder, glödande ögon eller växa sig större.

SCENARIOT

WHITE PEAK WONDERLAND

White Peak Wonderland är en övergiven nöjespark i New Hampshire, USA. Dess konstruktion plågades av förseningar trots ägaren Jacob Rothlands ständiga löften om att parkens skulle öppna vilken dag som helst. Långt innan den invigdes så hade parken fått öknamnet "Ratland". Även efter att White Peak stod klart så drabbades parken av flera olyckor och många attraktioner hölls avstängda för reparationer och renoveringar. Parkens stora dragplåster, det påkostade spökhuset Maze Manor, var nästan aldrig öppet på grund av detta. Rothland blev efter hand allt mer excentrisk, och efter några år av sjunkande besökarantal och dålig press fick han ett fullständigt psykbryt. White Peaks styrelse avskedade Rothland, och parken stängdes. Den har nu stått övergiven i mer än tio år.

Scenariot inleds med att rollpersonerna sitter i en bil på väg mot White Peak Wonderland. De är antingen hängivna urban explorers, eller känner någon av de andra rollpersonerna som är det. Över helgen har de deltagit i ExCon, ett konvent för urbex-entusiaster som hålls i Portland, Maine, USA. Under konventets avslutning så satt de i en hotellbar och snackade skit, när White Peak kom på tal. Den ökända nöjesparken ligger inte långt från Portland, och ingen av rollpersonerna har besökt den tidigare. De hoppas kunna komma före den hord av urban explorers från konventet som utan tvekan även de vill passa på att besöka White Peak, och har därför begett sig iväg redan samma kväll.

Bilfärden är ett utmärkt tillfälle för rollpersonerna att lära känna varandra lite bättre, diskutera White Peak och planera utforskandet av parken.

När de anländer till parken är det fortfarande ljust, men skymningen närmar sig. Mellan de täta, vildvuxna tallarna dyker en sprucken asfaltsyta upp. Det är den väldiga parkeringen, hopplöst överdimensionerad för White Peaks blygsamma besökarantal även på sin höjdpunkt. Den är tom, sånär som på ett utbränt bilvrak långt bort. Bortanför parkeringen tornar parkens entré, en triumfbåge i miniatyr med White Peak Wonderland skrivet i flagnat blått och vitt över siluetten av ett sagoslott. Över detta har någon vandal sprejmålat "RATLAND". Bredvid entrén ligger en glasfiber-staty av Rodney omkullvräkt på marken.

Parken är omgärdad av ett högt stängsel. Närmst entrén är det ett gediget metall-staket, men därefter blir det trådstängsel. Här och var har man smällt upp spånskivor eller korrugerad plåt för att spärra av ställen där det är hål i stängslet. Själva entrén är stängd med en metalljalusin. Spelarna får avgöra hur de väljer att ta sig in i parken, men hur de än gör så bör det inte vara allt för komplicerat att lyckas.

Innanför stängslet breder White Peak Wonderland ut sig. Från entrén går en bred boulevard kantad av hus i fejkad nyklassisk stil. Mitt i gatan löper en allé av döda träd. Små sidogator sticker iväg åt alla håll, och leder ut till små torg eller till åkattraktioner. Mellan de stora åkattraktionerna ligger klungor med små bås som en gång innehöll lyckohjul, luftgevärsskytte och andra spel, godis- och matstånd och diverse små butiker, restauranger och mindre

attraktioner. Bergochdalbanornas stålskelett avtecknar sig mot himlen, och uppe på en konstgjord kulle tornar the Maze Manor över parken, ett herrgårdshus som av skickliga hantverkare konstruerades för att se nedgången och övergivet ut långt innan parken stängde.

Rollpersonerna får nu utforska parken på eget bevåg. Vill de försöka få igång någon åktur, eller göra något annat som inte är *alltför* långsökt, låt dem lyckas med det. Parken är i förvånansvärt bra skick för att ha stått övergiven i snart tio år, och det finns fortfarande fungerande el på sina ställen. Låt dem gärna stöta på de normala versionerna av någon eller några av de områden de senare måste besöka i Ratland, för att ge en smak av vad som komma skall.

Rollpersonerna kan ännu inte stöta ihop med de varelser som befolkar Ratland, men de kan ana saker i ögonvrån, se märkliga spår och bisarrt klotter. Saker och ting är inte riktigt som det ska i White Peak, och ju längre de är i parken desto tydligare blir det. Åkturer startar av sig själva när rollpersonerna går förbi. I en restaurang står ruttnande mat fortfarande framdukad på borden, lämnad mitt i måltiden. Samma vandaliserade glasfiberclown dyker upp vart rollpersonerna än går.

Lagom till att det börjar skymma, och det börjat bli uppenbart att något är fel, så kommer rollpersonerna att stöta på Rodney Rodent. På avstånd ser de en figur i mus-dräkt som vinkar åt dem att följa efter, för att sedan försvinna runt ett hörn. Följer rollpersonerna efter så kommer figuren att hela tiden vänta längre fram, och fortsätta uppmana dem att följa efter. Till slut går figuren in genom en lämplig dörr. När rollpersonerna följer efter så kliver de ut ur vår verklighet och in i Ratland.

Försöker rollpersonerna istället undvika Rodney, så kommer han att ständigt dyka upp på sidogator och i dörröppningar framför dem. När rollpersonerna tar sig in i en byggnad för att undkomma Rodney, eller tar sig ut ur parken, så hamnar de istället i Ratland.

RATLAND

Ratland är en förvriden mardrömsversion av White Peak Wonderland. Där finns samma åkturer, affärer och områden, men med obehagliga och sjuka förändringar. Till skillnad från det övergivna, nedgångna White Peak så är Ratland fylld med liv, ljud och ljus. En släpande, felsynkroniserad tivolimusik blandas med spöklika röster, galet skratt och avlägsna skrik. Parken är upplyst med fladdrande gaslampor och rykande facklor, och genom sprickor i marken och i husväggar lyser ett sjukligt lila ljus från underjorden. Himlen ovanför Ratland är kolsvart, med nebulosor och väldiga planeter som vältrar sig över himlavalvet.

Ratlands spelbås, matstånd och kassor är bemannade av groteska, halvmänskliga varelser som ropar åt rollpersonerna att komma och prova vad de säljer. Ingen varelse är den andra lik - vissa är mutanter med för många armar och ögon, andra är blinda mardrömsmonster med käftar fyllda av huggtänder, åter andra är levande dockor utan ansikten. Spöken och levande lik åker runt, runt på karuseller och bergbanor i evighet. I skuggorna smyger galna clowner och maskotar i ruttnande dräkter. De är skrämmande och motbjudande, men inte fientligt inställda till rollpersonerna.

När de anländer till Ratland möts rollpersonerna snart av Rodney, som välkomnar dem med öppna armar. Han hälsar dem välkomna till Ratland, och berättar uppspelt om hur mycket kul de kommer att ha här. Han kommer glatt att svara på alla rollpersonernas frågor, men inte nödvändigtvis på ett betryggande eller sammanhängande sätt. Rodney är övertygad om att Ratland är en rolig och spännande plats, och kommer att ignorera eller avfärda rollpersonernas eventuella farhågor.

Försöker rollpersonerna undvika Rodney så kommer han att låta dem gå, men kommer att dyka upp igen med jämna mellanrum runt om i Ratland och gladlynt försöka engagera dem i samtal. Rollpersonerna kan inte lämna Ratland utan Rodney's hjälp, vilket borde stå klart efter en liten stund - White Peaks stängsel är i Ratland en kilometerhög stenmur utan öppningar.

Förr eller senare bör samtalet med Rodney gå in på hur rollpersonerna kan komma hem. Rodney tänker inte låta dem lämna parken utan att de har upplevt lite av allt det roliga som Ratland har att erbjuda. Han förklarar att en riktig Ratland-upplevelse inte är komplett utan ett besök på the Maze Manor. För att komma in där måste man dock ha tre guldbiljetter (hela gruppen behöver bara tre tillsammans), som bara står att finna genom att pröva på vissa utvalda åkturer eller attraktioner runt om i Ratland. Rodney är vänlig nog att förse rollpersonerna med ett häfte biljetter, så att de kan åka sagda åkturer och attraktioner.

Rodney rabblar upp namnen på de platser som rollpersonerna kan hämta guldbiljetter i (se nedan). Han kan i förbifarten nämna lite detaljer om de olika platserna som är både intetsägande och olycksbådande - Junior Wonderland är hans absoluta favoritplats, och barnen är så busiga; Lustiga Huset är jättetokigt och kul, man får bara se upp så man inte halkar i pölarna av blod och inälvor; Arkadhuset har jättemånga, jätteroliga spel, men man måste akta sig för slutbossen - osv.

Rollpersonerna måste nu besöka tre av de olika platserna som beskrivs nedan, och skaffa de guldbiljetter som finns där. Dessa områden är att betrakta som separata världar, där tid, rymd och fysikens lagar inte behöver ha något samband med resten av Ratland. Vid ingången till varje område står någon av parkens märkliga varelser och klipper rollpersonernas biljetter.

För varje område beskrivs vad rollpersonerna behöver åstadkomma för att få tag i guldbiljetten. Om spelarna försöker sig på alternativa vägar, eller kommer på listiga eller dramatiska lösningar, så låt dem gärna lyckas ändå. Tanken är att rollpersonerna ska tvingas interagera med områdenas innevånare, men inte nödvändigtvis tvingas ta en enda korrekt väg. Ge dem alternativ, och uppmuntra spelarna att vara uppfinningsrika.

Varje gång rollpersonerna lämnar ett område och kommer tillbaks till Ratland så möts de Rodney igen. Mellan varje gång har han bytt kläder, ofta till något som passar tematiskt med det område rollpersonerna precis besökte. Han kommer att skoja och skämta om vad de precis har upplevt, fråga om de haft roligt och vad de ser fram emot att göra nu. Tanken är att Rodney skall vara en störande glad och uppspelt kontrast mot det obehagliga och kanske traumatiska som

rollpersonerna precis upplevt, samt att pusha dem vidare mot nästa guldbiljett ifall de tvekar eller är osäkra på vad de ska göra härnäst.

Tanken är att rollpersonerna skall besöka tre av de nedan beskrivna platserna. Som spelledare får du dock känna av tiden. Spelet skall vara i 4-5 timmar. Om det drar ut på tiden så kanske rollpersonerna bara behöver besöka en eller två platser - de kanske hittar de saknade guldbiljetterna liggande på gatan, eller får en extra av någon av Ratlands innevånare osv. Om de däremot kör igenom platserna snabbare än tänkt så kanske de måste besöka fler - de kanske inte får någon guldbiljett på ett ställe, eller får en biljett stulen osv.

I beskrivningen av varje plats kommer en del att vara i fetstil. Detta är relevanta ledtrådar för de pussel som rollpersonerna kommer att stöta på i the Maze Manor, så var noga med att du som spelledare inte glömmer bort att beskriva den biten – självklart utan att lägga överdriven vikt vid den.

Junior Wonderland

Junior Wonderland var White Peaks barnområde. Det var en grön park med barnvänliga versioner av parkens övriga åkturer – radiobilar, karuseller och en liten bergochdalbana. I områdets mitt fanns en liten by av färgglada hus byggda av godis (i fiberglas och plast, naturligtvis), och befolkad av glada små djur (dvärgar i dräkter).

Detta är sant även i Ratland. Men åkturerna står övergivna, och det brinner eldar och facklor längs med stigarna. På pålar sitter små (alltför små) huvuden spetsade, och från träden hänger små kroppar. På avstånd kan man höra trummor. I skuggorna hasar det omkring förvridna dvärgar i sönderfallande djurdräkter.

I Junior Wonderland har alla White Peaks bortsprungna barn skapat sig ett *Flugornas Herresamhälle*, där de lever som vildar och de starka härskar genom våld. De har blivit lovade en värld utan föräldrar och läggdags, där de kan äta godis till middag varje dag. Det har de fått. Kladdiga kolor växer på buskar, och sockervadd kan grävas upp ur hålor i marken. Barnen är både överviktiga och undernärda, och deras tänder ruttnar. De är smutsiga, slitna och hålöga – det finns faktiskt ingen läggdags.

De vilda barnen leds av Tommy, en groteskt fet pojke som byggt sig en tronsal i en av de små färgglada godishusen. Här samlar han godis och sötsaker från runt om Ratland, uppassad av de största och starkaste barnen, som också är de som genomtvingar hans vilja. Det är Tommy som svartsjukt vaktar Junior Wonderlands guldbiljett. Han är rädd att om något annat barn får tag på den, så kan de lämna parken – och honom.

Strax efter att rollpersonerna kommit in i Junior Wonderland så stöter de antagligen ihop med någon eller några av de vilda barnen. De litar inte på vuxna, men kan tänka sig att hjälpa rollpersonerna om de får något i utbyte. Frågar rollpersonerna så vet de flesta barnen om att Tommy har guldbiljetten, men att han vägrar lämna den ifrån sig. De kan också leda rollpersonerna till byn.

Där har barnen byggt sig en egen by, runt och över leksakshusen. Den består av trädkojor, plattformar, tält och skjul. Godishusen är reserverade för de mäktigaste av Tommys underhuggare. Överallt brinner rykande facklor. Smutsiga, feta barn samlas här och var i klungor och blänger misstänksamt på de vuxna som inkräktar i deras värld.

Tommy är arrogant och bortskämd, men om rollpersonerna spelar honom rätt (genom smicker och gull, eller genom att ta på sig rollen av en bestämd förälder, exempelvis) så går han med på att ge dem biljetten. I gengäld måste rollpersonerna ge honom något som han aldrig har ätit tidigare.

Detta kan i stort sett vara vad som helst som inte är det godis som växer på träen i Junior Wonderland – popcorn som rollpersonerna har med sig från Ratland, eller en proteinbar de råkar ha i fickan. Exakt vad det är, eller hur de skaffar fram det, är upp till spelarna. Kanske beger de sig ut till Ratland igen för att köpa något groteskt på en pinne från ett av matstånden, eller så har de en påse halstabletter i fickan.

Till slut bör rollpersonerna på något sätt ha försett Tommy med det han vill ha, och får då guldbiljetten i utbyte. **Tommy plockar fram biljetten ur en liten träask. Rollpersonerna kan skymta ett foto av en kvinna, en billig medalj av någon sort, och en liten leksakshäst i asken.**

När de ska bege sig från byn så smyger ett barn (gärna något av barnen de stött på tidigare) fram och rycker någon av dem i armen. Hen ber dem att snälla, *snälla* låta hen följa med dem därifrån, och att hen *bara vill sova*. Några andra barn runtomkring här detta, och börjar plötsligt banka och trumma på allt de kommer över. I takt börjar de mäsas:

"Ingen läggdags! Ingen läggdags! Ingen läggdags!"

De samlas i ring runt barnet som ville sova, och fortfarande mässande börjar de sparka och slå på hen. Huruvida rollpersonerna ingriper eller ej är upp till spelarna, och vad som händer om de gör det är upp till spelledaren. Hur många feta och undernärda barn kan en vuxen besegra i närmkamp? Är det värt det, eller vill de bara komma undan med livet och guldbiljetten i behåll?

Lustiga Huset

Lustiga Huset var en av White Peaks mer klassiska attraktioner – en serie rum fyllda med diverse lustigheter såsom skrattspeglar, optiska illusioner, rörliga golv och rum med möbler i taken.

I Ratland är allt detta en labyrint vars arkitektur är tagen ur M. C. Eschers feberdrömmar. Rum vrider sig runt sig själva, trappor slingrar sig likt möbiusband över golv och tak, dörrar leder tillbaka in i andra änden av rummet de ledde ut ur. Huset är en mardröm av arkitektoniska paradoxer. Rummen är målade i slitet rött och gult, upplyst av blinkande tivolilampor eller skarpa strålkastare som lämnar hälften i skugga. En förvriden positivmusik ljuder ständigt. Från utsidan ser huset ut som ett sagoslott, med en liten dörr som en vuxen människa måste krypa för att komma igenom.

Genom alltsammans vandrar otaliga utmärklade varelser med långa, taniga lemmar och ansikten nästan helt utan karaktärsdrag – mun och näsa är förkrympta, och ögonen är små pepparkorn insjunkna i djupa hålor.

Varelserna ersätter rollpersonernas spegelbilder i skrattspeglarna, och sitter katatoniskt i de uppochnedvända möblerna i taket. De hasar fram längs de surrealistiska korridorerna och trapporna, och sitter i de mörka hörnen och jämrar sig. De är fångar i Lustiga Huset, och ständigt på flykt från husets herre – den Vedervärdiga Gycklaren. Gycklaren är en groteskt fet clown, ständigt leende och taffligt vitsminkad i ansikten och på den bara överkroppen. Han har röd lösnäsa och en löjlig liten spetsig hatt på huvudet, och en enorm käft löper tvärs över den väldiga magen. Han vandrar omkring i huset och dödar och äter upp de andra varelserna, alltid med samma maniska leende.

Rollpersonerna stöter samman med de första varelserna strax efter att de kommit in i Lustiga Huset. De flesta av dem ignorerar rollpersonerna, okontaktbara eller fullt upptagna med att vältra sig i sin egen misär. Några kommer att ställa sig och stirra på rollpersonerna, eller sträcka sig för att röra vid dem. Efter ett litet tag kommer dock någon av dem att försöka tala med rollpersonerna. Den kommer att försiktigt och nervöst att fråga vilka de är, och vad de gör i huset. Den kommer också att varna rollpersonerna för husets herre, som vandrar omkring. Framgår det att rollpersonerna letar efter den gyllene biljetten så blir varelsen alldeles exalterad, och lovar och tigger patetiskt att den kan hjälpa rollpersonerna hitta biljetten, bara den får lov att följa med dem ut ur huset.

Strax därpå ekar ett galet, nästan mekaniskt skratt genom huset. Varelserna grips av panik, och de börjar rusa åt alla håll. Den varelse rollpersonerna pratat med klamrar sig fast vid dem och säger att det är husets herre som kommer. Den försöker dra med sig rollpersonerna från rummet, och säger att den vet en plats man kan gömma sig.

Nästa rum rollpersonerna kommer ut i är en stor sal, och på håll kan de se gycklaren. Varelser flyr från honom som panikslagna insekter. Med vaggande gång följer han efter dem, skrattande, tills han trängt in någon av dem i ett hörn. Han krossar deras ben, **plockar ut deras ögon**, och vräker in deras kroppar i den glupande käften på magen. **Ögonen äter han sedan som godis med sin vanliga mun.**

Varelsen leder rollpersonerna i en vild flykt genom husets labyrint, tills de hamnar i ett klaustrofobiskt rum där en ensam strålkastare lyser upp en fåtölj i taket. I fåtöljen sitter ett huvudlöst lik, och blod droppar sakta från halsstumpen ner på golvet. Varelsen berättar att guldbiljetten finns i en kista i gycklarens näste, och att den kan leda rollpersonerna dit om de lovar (igen) att den får följa med dem ut.

Gycklarens näste är ett rum i husets mitt som ser ut som en cirkusmanege. I manegens sand ligger högar med ben och ruttnande kött. Över manegen löper en lina man kan komma upp till via stegar, och från taket hänger trapetser och ringar. Mitt i manegen ligger gycklaren på rygg och sover. Ansiktet har samma vidriga flin som alltid, men käften i magen snarkar och frustar. Inte långt därifrån står kistan som innehåller biljetten.

Spelarna får välja hur de vill angripa situationen. Kanske kan de smyga sig förbi gycklaren, eller avleda honom på något sätt. Det är också möjligt att någon av dem kan klättra upp på linan och fira ned sig i trapetsen ovanför kistan á la Mission Impossible. Om det inte är allt för långsökt eller dumt bör det lyckas.

På väg ut passerar rollpersonerna en hög med likdelar. Från högen sträcker plötsligt en varelse sig ut efter dem, och bönar om att bli räddad. Varelsen är svårt skadad, och kan inte gå själv. Hans bönande börjar också väcka gycklaren. Den första varelsen väser att de inte har tid, att de måste fly nu. Stannar rollpersonerna för att rädda den skadade varelsen så kommer gycklaren oundvikligen att vakna, och förfölja dem genom huset.

Arkadhallen

Arkadhallen var White Peaks spelhus, fylld med elektroniska spelmaskiner av alla de slag. Det var en kubformad byggnad utsmyckad med fyrkantiga paneler som skulle se ut som pixlarna på en datorskärm. De två första våningarna var fyllda med arkadmaskiner och videospel, medan den översta innehöll enarmade banditer, pokermaskiner och andra "vuxenspel".

I Ratland är arkadhallen en nattsvart kub, vars kanter skimrar och blixtrar mot den dunkla himlen. Vitt brus och bisarra grafiska artefakter flimrar förbi på dess yta. Dess insida är nu en labyrint av arkadmaskiner och flimrande skärmar, en myrstack av elektronik som sträcker sig ut i tre dimensioner. Lågupplösta ansikten följer rollpersonerna från skärm till skärm, mumlande i oförståeligt 8-bitars tal. Långt bort i korridorerna skymtar monster – platta, tvådimensionella varelser som rör sig hackigt från animeringsruta till animeringsruta, likt fienderna från ett gammalt dataspel. Här och var hänger powerups i luften – svampar, healthpacks, mynt och annat. Om spelledaren känner att det passar så kan de mycket väl ha någon (positiv eller negativ) effekt på en rollperson som plockar upp dem.

I arkadhallens mitt har den Elektriska Draken sitt näste. Här har den en skatthög av spelmarker, 25-centsmynt och gamla RAM-minnen. Draken är en väldig varelse uppbyggd av kablar, kretskort och annat elektroniskrot, i en vagt ormliknande form som ringlar sig genom labyrinten. Draken har en väldig käft med tänder av lödkolvar, och **dess ögon är två kluster av skärmar som ständigt visar svartvita bilder på skrikande människor**. Det är draken som vaktar arkadhallens guldbiljett, placerad inuti en fladdrande tv-apparat högst upp på dess skatthög.

Hur rollpersonerna än går genom arkadhallen så kommer de förr eller senare fram till drakens näste. Det är möjligt att något av monstren i labyrinten visar sig sympatiskt inställt, och visar dem vägen, eller varnar dem för draken.

När de kommer in i drakens näste så syns guldbiljetten på långt håll från sin plats högst upp på skatthögen. De kan försöka smyga sig upp på toppen, men risken finns att de blir påkomna av draken. Denne kommer att hota och skrämma dem, men inte nödvändigtvis skada dem (om de inte försöker sig på något dumt, som att anfälla honom). Draken är arrogant och hotfull, och skryter om hur han kan döda och äta upp rollpersonerna om han skulle vilja, hur de bara skulle

vara små aptitretare. Han tycker dock om ljudet av sin egen röst, och försöker gärna engagera rollpersonerna i samtal genom att fråga om de är rädda för honom, vad de hoppas åstadkomma, om de beundrar hans skatt osv.

Med lite smicker och övertygande argument kan han tänka sig att skiljas från guldbiljetten, dock i utbyte mot en ännu kärare skatt som blev stulen från honom för länge sedan. Det var ett vackert elektronrör, som han beundrade väldigt mycket. En dag kom dock en hjälte och stal det. Hjälten flydde med sitt byte in i labyrinten, och har gömt sig där till denna dag. Om rollpersonerna kan återbörda elektronrör, så kan de få drakens guldbiljett.

Hjälten har lämnat spår i labyrinten. Svagt lysande fläckar av pixelerat blod och delar av en rustning ligger strödda likt Hans och Gretas brödsmulor. Om de frågar så kan ansiktena på skärmarna eller datormonstren leda rollpersonerna på rätt spår. Hjälten har gömt sig långt ner i labyrinten, och ligger där i en liten håla, sakta döende från drakens bett. Hjälten är en androgyn människofigur, renderad som en platt, lågupplöst sprite, och talar med en syntetiserad röst. Ett skimrande elektronrör, stort som ett människohuvud, ligger på marken bredvid.

Rollpersonerna måste få elektronröret från hjälten på något sätt. Hjälten är trött och bitter, och vet att hen är döende. Det enda hen har kvar är skatten. Om rollpersonerna kan övertyga hjälten om att som sista handling ge dem chansen att komma hem, eller om de på något sätt kan rädda livet på hjälten (det finns ju trots allt healthpacks i labyrinten) så kan hen låta dem ta elektronröret.

Återbördar rollpersonerna det förlorade elektronröret så håller draken sitt ord, och ger dem guldbiljetten innan han släpper ut dem ur arkadhallen.

Wide, Wide World

Wide, Wide World var en åktur i White Peak som simulerade en färd genom världshistorien. En tåg bana tog passagerarna från rum till rum där animatroniska dockor spelar upp scener ur historien. Första rummet är ett fejkat Babylonien, där ett antal dockor håller på att uppfinna skrivkonsten, bygga monument och plöja åkrar, i nästa rum byggs Egyptens pyramider, därefter följer Romarriket, vikingatiden, medeltiden osv fram till den moderna eran.

I Ratland är åkturen först förvillande lik – ett tåg passerar genom en serie rum med animatroniska dockor. Scenerna som spelas upp är dock lämpligt förvridna – död, svält, slaveri, krig och förtryck figurerar överallt. Den gryende civilisationen byggs med våld. Dockorna rör sig ryckigt, och med påmålade leenden piskar en docka ett antal andra, som kurar ihop sig och tigger om nåd med samma påmålade leenden. Papier-maché-pyramiderna är i förfall, och i deras skugga ligger drivor med döda och döende dockor, där några mekaniskt lyfter armarna upp och ner i en gest efter hjälp. Varje rum är en kavalkad av lidande, där dockorna med sina leksaks-leenden spelar upp tragedier i pastellfärgade apokalyptiska landskap.

Efter ett antal rum kommer tåget som rollpersonerna färdas i att rulla in i ett rum med fladdrande ljus. Strax därefter stannar det med ett ryck till ljudet av gnisslande metall. Dess motor kämpar vidare med ett plågat ljud. I ljusglimtarna skymtar dockor i onaturliga ställningar,

med fel antal lemmar och huvuden, och förvridna ansikten. De tycks byta plats och ställning mellan ljusstroberna. Snart blandas ljudet från tågmotorn med dånet av kanoner och smattret från kulsprutor.

Rollpersonerna måste förr eller senare lämna tåget. Gör de det inte frivilligt så kommer det att börja slå ner granater runt dem och kulor smäller i plåten, vilket borde få dem att överge tåget. När de beger sig framåt så börjar mörkret så sakta att lätta runt dem, och i det skumma skymningsljuset visar sig golvet vara förvandlad till upptrampad lera, fylld av krevadgropar och rostande taggtråd. Snart snubblar rollpersonerna in i en skyttegrav.

Där stöter de på soldater i tallrikshjälm och gasmask (en uppmärksam rollperson kan se att det innanför gasmasken finns målade, leende dockansikten). Soldaterna blir förvånade över att träffa på rollpersonerna, och förstår inte alls vilka de är. De frågar aggressivt ut rollpersonerna, och undrar varför de inte har på sig sina uniformer, var de har gjort av sina vapen, vilken enhet de tillhör och vem deras befäl är. Det finns helt enkelt inte i soldaternas verklighetsuppfattning att det existerar något annat än soldater, sina egna eller fiendens. Om inte rollpersonerna kan ge några *väldigt* övertygande svar, så tar soldaterna dem tillfånga och för dem till Generalen.

Generalen håller till i ett skyddsrum under skyttegravens. Där sitter han vid ett bord dukat med silverbestick och äter gåslever och bälgar i sig konjak ur glas stora som fotbollar. Han passas upp av fler soldater, fortfarande i gasmask och hjälm, men med uniformen utbytt mot frack. **På väggen i bunkern har Generalen ett stort, målat porträtt på sig själv.**

Generalen är en väldig karikatyr av en människa, tre meter hög och lika bred över axlarna. Kroppen är nästan trättformad, med komiskt små fötter och ben gentemot de breda axlarna, långa armarna och de enorma labbarna till händer. Han är iklädd en grön uniform överhängd med medaljer. Generalens ögon syns inte under skärmen till hans officersmössa, mustaschen är två svarta koner som sticker ut på varje sida om hans näsa, och den breda, utskjutande käken rör sig fritt från resten av huvudet – som på en nötknäppar-figur i trä.

Generalen är burdus och högljudd. När han får veta att rollpersonerna påträffats i skyttegravens utan var sig uniform eller vapen kommer han att ge sig in i en högljudd monolog om vad man gör med desertörer och fegisar i *hans* armé, hur man ställer upp dem mot väggen och *skjuter* dem, hur rollpersonerna är en *skam* för hela kåren, och är det verkligen *så här* de betalar igen sitt fosterland!? Generalen kommer att gå på i den stilen, och rollpersonerna kommer att få kämpa för att få en syl i vädret. Efter ett tag bör det dock på något sätt framgå att rollpersonerna faktiskt inte är soldater, i vare sig generalens eller fiendens armé.

Nämner rollpersonerna att de kommit på jakt efter guldbiljetten så börjar generalen gapskratta. Han plockar fram en ask, som han öppnar och visar för rollpersonerna. Där, upphängd på ett sidenband, ligger guldbiljetten. Generalen förklarar att det är arméns allra finaste medalj, och den får man bara om man utför stordåd. Han frågar om rollpersonerna nu plötsligt vill vara soldater i armén och utföra stordåd.

Det finns ett antal sätt för rollpersonerna att komma över biljetten. Väljer de att gå med i armén för att vinna den som medalj, så låter generalen utrusta dem med hjälm och gevär, och tar sedan upp dem i skyttegraven. I en kikare visar han dem fienden. Där, på andra sidan ingenmansland, kan de se ett grönt fält med blommor och träd. Bland träden sitter en ung kvinna i vitt, omgiven av fåglar och smådjur. Hon är fienden, och den som levererar hennes huvud till generalen vinner guldbiljetten.

Väljer rollpersonerna att faktiskt göra detta så behöver de korsa ingenmansland, fyllt med taggtråd och minor, innan de kommer fram till det gröna fältet. De små djuren flyr i panik från rollpersonerna, men kvinnan varken säger något eller gör motstånd, utan tittar bara lugnt på dem. Dödar de henne och tar med hennes huvud tillbaka så blir generalen strålande glad. Han gratulerar rollpersonerna, tackar dem för deras tjänst till fosterlandet, och håller en snabb medaljceremoni där den av dem som kom med huvudet tilldelas guldbiljetten.

Rollpersonerna kan också försöka stjäla medaljen, eller tilltvinga sig den med våld. Då kommer de att jagas av soldaterna och den uppretade generalen, och de måste fly under artilleribeskjutning och kulspruteeld. Skulle de lyckas dock lyckas döda generalen så kommer alla de andra soldaterna att stanna upp som trasiga dockor.

Oavsett vilket håll rollpersonerna lämnar skyttegraven från, så kommer de förr eller senare tillbaka in i mörkret. Där stöter de på en dörr med en svagt lysande nödutgångsskylt i en vägg. Denna leder till Wide, Wide Worlds sista rum, en trång betongbunker fylld med trasiga dockor i olika stadier av förruttnelse. Mitt i rummet står en rostande atombomb.

Skulle rollpersonerna ha valt att lämna den vita kvinnan i livet och lämnat Wide, Wide World utan någon guldbiljett så väntar hon på dem där. Hon förklarar att generalens medalj bara var en målad bit tenn, och ger dem den riktiga guldbiljetten.

Sagoslottet

Sagoslottet var en stor byggnad mitt i White Peak, som stod modell för parkens logotyp. Det var en sockersöt åktur där passagerarna åkte i vagnar formade som drakar genom en serie rum där klassiska sagor spelades upp scen för scen med hjälp av animatroniska dockor och röstskådespelare.

I Ratland är det en veritabel borg, mörk och olycksbådande, omgiven av en hög, spikförsedd mur. Innanför grindarna väntar en sagovärld i miniatyr. Häxans pepparkakshus är en liten enrums stuga stor som ett utedass, och skogen den ligger i är en klunga med en handfull träd där Hans och Greta följer ett spår med brödsmulor i cirklar. Drakens grotta är ett hål i en stenbumling som dess rykande nos sticker ut genom. Stora stygga vargen smyger på ett par meters avstånd från Rödluvan, som är glatt ovetande om att hon är förföljd.

Mellan dessa små sagoplatser ringlar sig en stig av gula stenar, fram till själva slottets port. Slottet reser sig likt ett bergsmassiv över den lilla löjligen sagovärlden. Vid porten står två figurer på vakt. De är iklädda barocka hovkläder i bjärta färger, kompletta med pudrade peruker. Deras ansikten döljs bakom spruckna porslinsmasker. Just dessa två vakter är beväpnade med varsin

hillebard. De stoppar rollpersonerna, och frågar vilka de är och vad de vill. De förklarar att de är Prinsessans tjänare. Vakterna är dock inte besvärliga. Kan rollpersonerna komma på en rimlig anledning till varför de skulle få komma in i slottet så släpps de in.

Slottets insida ser ut som en stereotyp Disney-bild av gamla slott – korridorer och rum i sten, utsmyckade med gobelänger, sköldar, riddarrustningar och röda mattor, allt upplyst av facklor och kandelabrar. Överallt i slottet vandrar det runt fler av tjänarna. De städar, bär matbrickor, utför otaliga andra uppgifter, eller bara vandrar runt planlöst likt myror.

Tjänarna är pompösa och lite lätt fjolliga, men pratglada. Får de veta att rollpersonerna letar efter en guldbiljett så berättar de att prinsessan har en sådan, men att hon antagligen bara skulle kunna tänka sig att skänka den till någon som gjort henne en väldig tjänst.

Tjänarna är snabba att berätta saker om prinsessan. Hon är inte riktigt sig själv längre, tycker de, Hon har förtrollats av den onda häxan, och endast den sanna kärlekens kyss kan bryta förtrollningen. Hon har så svårt att sova, för hur mycket madrasser tjänarna än staplar upp så känner hon minsta skavank. Hon hålls inspärrad i slottet av sin onda styvmor. Hon är försänkt i en magisk sömn. Hon har blivit sjuk av sin längtan efter den stiliga prinsen. Varje tjänare har sin egen bestämda uppfattning om vad som felas prinsessan, som ofta går rakt emot vad någon annan tjänare säger.

Prinsessan håller till i en väldig sal i slottets mitt, dekorerad med guld och kristallkronor. Prinsessan är i själva verket en enorm, vårtig, slemmig padda, mycket större än en människa, **med en liten nätt tiara på huvudet**. Paddan har en min av nedlåtande arrogans, med mungiporna demonstrativt neddragna. Hon ligger uppe på en väldig hög av dunbolster, fina sidenlakan, filtar, kuddar och madrasser, och ser ner på tjänarna som klänger omkring på högen och försöker passa upp på henne. Ibland sveper hon slött med ena armen och knuffar ner någon av dem, som tumlar ner för högen och slår sig illa mot golvet. När tjänarna presenterar mat för henne så skyfflar hon i sig fat, bestick och allt utan att blinka, och rapar sedan högljutt. Spott och slem rinner ur näsa och mungipor på henne.

Skulle rollpersonerna uttala sig om att prinsessan verkar allt annat än prinsesslik, så kommer tjänarna snabbt att försvara och ursäkta henne. Det beror bara på den onda häxans förtrollning, eller sömnbristen, eller att hon är så kärlekssjuk, eller...

Spelarna får själva pröva vad som kan vinna dem prinsessans gunst (eller på annat sätt övertyga henne om att ge dem biljetten). Vilken som helst av tjänarnas teorier kan stämma. Kanske kan rollpersonerna besöka häxan i pepparkakshuset, och få henne att häva förtrollningen (mot rätt pris, så klart). Kanske ligger det faktiskt en liten ärtä i botten på högen med madrasser, som hindrar prinsessan från att sova. Kanske väntar hon faktiskt på sin prins, som har fångats av draken. Eller kanske behöver hon bara att någon tar henne i örat och förklarar att så här betar sig faktiskt inte en prinsessa!

THE MAZE MANOR

The Maze Manor var White Peaks omtalade och ökända spökhush. Det var tänkt som ett teknologiskt mästerverk, och oerhört påkostat. Dock var det aldrig öppet mer än i korta perioder, då det alltid var något som strulade och behövde repareras, programmeras om eller fixas. Det var byggt för att se ut som en nedgången herrgård.

I Ratland så är det förvillande likt från utsidan – en stort, fejkat spökhush. På sina ställen har fasaden gått sönder, och den vita gipsen lyser igenom. De ditmålade trädetaljerna har bleknat och missfärgats. De spöklika figurerna i fönstren är uppenbart pappfigurer. Men det är bara på utsidan.

Innanför de rangliga, fejkade trädörrarna så väntar en katakomb av låga, breda stenkorridorer och rum. De är utsmyckade med simplistiska, nästan primitiva stenstatyer och reliefer, och lyses upp av ett sjukligt lila ljus som lyser upp ur sprickor i golvet. Här och var stöter rollpersonerna på de döda kropparna efter vilsekomna människor som varit här före dem.

Korridorerna kommer att leda rollpersonerna fram till två pusselrum, ett efter det andra. Pusselrummen är fyrkantiga kammare med välvda tak, upplysta av flämtande facklor och oljelampor, med en rund stendörr i varje ände. Pusselrummen innehåller en utmaning. Dörren ut ur rummet öppnas inte förrän rollpersonerna har försökt sig på utmaningen – de behöver inte lyckas, men gör de fel får det obehagliga konsekvenser. Du som spelledare får välja ut två av rummen som representerar två av de platser rollpersonerna besökt i Ratland. Nedan följer en beskrivning av de olika pusselrummen.

Junior Wonderlands pusselrum

Om rollpersonerna inte räddade barnet som ville sova från sina kamrater, så är det hen som väntar på rollpersonerna här – sönderslagen och blödande. Annars är det en dvärg i ruttnande kanindräkt.

På rummets ena vägg är en ristning av Tommy, de vilda barnens ledare. Han visas omgiven av godis och leksaker, men sitter gråtande med huvudet i händerna. Framför står en stembänk med en liten träask på. Framför asken står en skål fylld med sex olika föremål – ett mynt, ett foto på en kvinna, en fickkniv, en leksakshäst, en liten nallebjörn och en medalj.

Rollpersonerna får förklarat för sig att det finns något Tommy värderar högre än godis, och att de skall placera dessa tre saker i asken. Läger de i medaljen, fotot och hästen så öppnas dörren utan problem. Gör de fel så slår asken igen med kraft över fingrarna på den rollperson som la i det sista föremålet, och dess rakbladsvassa kant kapar av fingrarna. Sedan öppnas dörren.

Lustiga Husets pusselrum

En av de utmärklade varelserna som levde i Lustiga Huset väntar här. På rummets ena vägg sitter tre flinande clownansikten i sten – identiska med den Vedervärdige Gycklarens ansikte. Munnarna, fyllda med sylvassa stentänder, är öppna tillräckligt mycket för att det skall gå att lirka in en hand. Skulle man sträcka in handen och känna efter så finns det i varje mun ett litet föremål av sten – ett hjärta, ett öga och ett öra.

Rollpersonerna får förklarat för sig att gycklaren alltid sparade en särskild godbit av sina offer. Rollpersonerna måste känna efter i stenansiktenas mun, och ta ut rätt föremål. Tar de ut ögat så öppnas dörren utan problem. Försöker de ta ut något annat så smäller ansiktets käftar igen, och kapar rollpersonens arm vid armbågen. Sedan öppnas dörren.

Arkadhallens pusselrum

Om rollpersonerna lämnade hjälten att dö, så är det hen som väntar här med blod rinnande ur mun och ögon. Annars är det ett pixellerat dataspelsmonster.

Mitt i rummet hänger en stenstaty föreställande den Elektriska Draken från taket. Drakens TV-skärmsögon är tomma hål. Under står en knähög stenpedestal. På pedestalerna står tre block, med bilder ristade på. Den ena visar ett skrikande människoansikte, den andra ett svampmoln, och den tredje svarta och vita prickar.

Rollpersonerna blir frågade "Vad såg draken?", och får förklarat att de måste placera rätt bild i drakens ögon. Placerar de dit det skrikande ansiktet öppnas dörren utan problem. Gör de fel så slår det ut blixtar från drakens käft och bränner svårt ansiktet på den rollperson som satt in bilden. Sedan öppnas dörren.

Wide, Wide Worlds pusselrum

Om rollpersonerna dödade den vitklädda kvinnan, så väntar hon här på dem, hållande sitt avhuggna huvud i händerna. Annars är det en av docksoldaterna.

På rummets ena vägg hänger en tom tavelram, och i ett litet ställ framför finns tre ihoprullade taveldukar – en är ett porträtt av Generalen, den andra föreställer en kulspruta mot en bakgrund av taggtråd och eld, den tredje är ett stilleben av en konjaksflaska med tillhörande konjaskupa.

Rollpersonerna blir frågade "Vad älskar generalen mest av allt?", och får förklarat för sig att de måste hänga upp rätt bild i tavelramen. Placerar de dit porträttet av generalen öppnas dörren utan problem. Gör de fel så släpps en kvävande gas ut i rummet. Sedan öppnas dörren, och om rollpersonerna är snabba med att fly ut så kommer de undan med svidande ögon och brännande luftstrupar.

Sagoslottets pusselrum

Här väntar en av prinsessans tjänare. Mitt i rummet står en stor stenstaty av en padda, och framför den står tre små stenpedestaler. På varje pedestal ligger en huvudbonad – en krona, en tiara, och en hennin (spetsig, medeltida hatt).

Rollpersonerna får förklarat för sig att de måste klä prinsessan så som hon är van, och placera rätt huvudbonad på paddans huvud.

Placerar de dit tiaran så öppnas dörren utan problem. Sätter de dit fel huvudbonad så skjuter det ut en spray av syra från paddans mun, som snabbt fräter och ärrar huden på den olycksdrabbade rollpersonen. Sedan öppnas dörren.

När rollpersonerna har kommit igenom de två pusselrummen så kommer de in i vad som verkar vara en äldre del av katakomberna. Stenväggarna håller på att falla sönder och allt är trasigt och nedgånget. Här och var har stora delar av väggar och golv rasat in, och det sjukliga lila ljuset lyser igenom. I öppningarna kan rollpersonerna ibland se långa, taniga figurer utan ansikten. De försöker locka med sig rollpersonerna, och lovar att nere hos dem finns ingen smärta eller skräck, bara ljus och tystnad. Skulle någon rollperson acceptera och följa med figurerna så försvinner denne ner i ametiststaden långt under Ratland, och ses aldrig igen (rollpersonen är ur spel). Till slut kommer rollpersonerna fram till en sista stendörr, identisk med de som ledde in till pusselrummen.

I det sista rummet möts rollpersonerna av två Rodney Rodent. Den ena är den maniska seriefigur de träffat på i Ratland. Han sitter fastbunden i en stol, med en tygtrasa i munnen. Stora droppar av kallsvett rinner nedför hans ansikte, och han ser uppenbart rädd ut.

Den andra är en människa i en sliten, sönderfallande Rodney Rodent-dräkt. Han är ovårdad, luktar, och bär ett par spruckna glasögon. De rollpersoner som känner till White Peak väl kan känna igen honom som Jacob Rothland, parkens förre ägare. Rothland har ett hagelgevär i händerna.

Rothland har tillbringat de senaste tio åren fast i Ratland, och han är halvgalen. Han hotar rollpersonerna med geväret, och vägrar låta dem gå. Han håller en knappt sammanhängande monolog om vad som är verkligt, vad som menas med *verklighet*, vem *bestämmer* vad som är verkligt osv, och återkommer hela tiden, nästan desperat, till att rollpersonerna inte får lämna spökhuset förrän de har talat om något för honom.

"Vem är den riktiga Rodney?" frågar han. "Vem är på riktigt, och vem är på låtsas?" Rothland trycker hagelgeväret i händerna på den närmsta rollpersonen. "Vem är levande – " Han sätter pipan på geväret under sin egen haka – "och vem är död?" Han sätter den mot pannan på den fastbundne Rodney.

Rollpersonerna måste nu välja. En Rodney måste dö.

Dödar de Rothland och befriar Rodney, så kommer denne att vara väldigt tacksam. Gråtmilt förklarar han att han hela tiden visste att rollpersonerna var hans riktiga vänner, att de är bra människor osv. Han kramar om dem, pussar dem på kinderna och är på alla sätt överdrivet tacksam. Sedan säger han "Kom, låt oss gå ut i verkligheten!" och öppnar dörren ut ur the Maze Manor. Där väntar en nöjespark upplyst av facklor och gasljus, där en släpande tivolimusik och galna skratt stiger mot en kolsvart himmel täckt av skimrande nebulosor och mörka planeter.

Dödar de istället Rodney så faller Rothland ner på knä. Han börjar gråta, och mumlar "Jag är på riktigt, du är på låtsas" om och om igen. Utanför dörren väntar den tomma, övergivna parken under en kall, grå vårgryning. Rothland sitter kvar i dörröppningen, i sin trasiga dräkt, omgiven av ruinerna av sitt livsverk.