

KALABALIKEN I GRUVTORP

Några dagar och nätter i oktober som förändrade livet i den lilla
Jemtländska byn Gruvtorp
ett äventyr till Mutant 2

©Jonas Steverud (d4jonas@dtek.chalmers.se) och
Kristofer Johannisson (kjohannisson@mac.com)

Uppdaterades senast: 8 december 2001

Förord	Byborna	4
Detta är ett äventyr som författarna skrev till Dne- gel någongång 1993-95 och som sedan publicerades i Dnegel nr 21. Under vintern 1999/2000 läste jag (Jonas) in de handritade kartorna samt konvertera- de WORDPERFECT-filen till L ^A T _E X, som nu publice- ras. Jag har inte behandlat texten mer än rättat ett eller annat stavfel, i övrigt skall den vara densam- ma som publicerades i tidningen (med undantaget att flera av kartorna var omritade av redaktionen vid publiceringen).	De nyskottska agenterna	4
Detta äventyr till Mutant 2 är ©Jonas Ste- verud (d4jonas@dtek.chalmers.se) och Kristo- fer Johannisson (kjohannisson@mac.com). Icke- kommersiell distribution får endast ske om denna äventyr inte ändras varken till form eller innehåll och får det ej publiceras utan författarnas tillstånd. Om du vill lägga upp detta äventyr på en hemsida eller i ett arkiv (för t.ex. ftp), kontakta författarna först för godkännande. All kommersiell användning av detta äventyr är förbjuden.	De jemtländska agenterna	4
	Spelledarpersoner	5
	Gruvtorp	5
	Godset	6
	Torpet	6
	Gruvan	6
	SLP	8
	Lagerförteckning	10
	Några förklaringar till kartorna:	10
	Varför är rollpersonerna där?	10
	Några tips till SL	11

Innehåll

Äventyret börjar	2
Miljö	3
Smugglarna	3
Rubbitklanen	3
Klanens uppbyggnad	3

Äventyret börjar

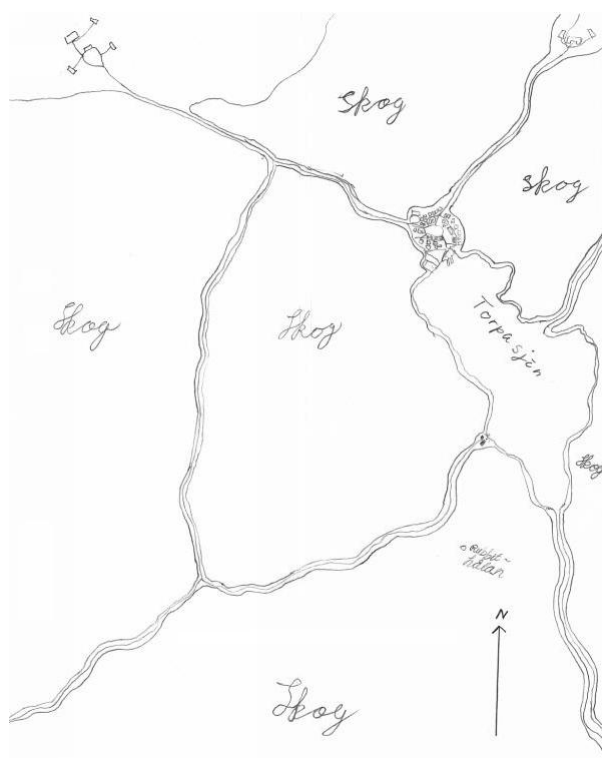
Spelledaren får läsa upp den kursiva texten vid tillfälle:

Det har regnat de senaste timmarna så ni blir glada då ni en bit fram på vägen, som slingrar sig genom en tät granskog, ser konturerna av något som kan vara ett hus eller liknande. Då ni kommer närmare ser ni att så är fallet, det är ett gammalt hus (troligen sen före pestens tid). Det är lätt att se att huset är gammalt på grund av att en bit av taket har rasat in och ena kortsidan är bortbränd sedan blixten har slagit ned och eldhärjat det. Men ni tror att det lämpar sig väl som nattkvarter eftersom det är helt övergivet. När ni har ätit och rullat ut era sovfiltar samt börjar se runt i huset upptäcker ni att ni antagligen inte är de enda som har utnyttjat det här torpet (inte för att ni vet vad ordet betyder men det verkar passa på huset), i ett hörn ligger några plåtburkar som tycks innehållit mat, i ett annat hörn hittar ni några gamla avgnagda ben samt en förpackning av något underlig material som är alldeles genomskinligt (den är av plast).

Om någon tar sig upp på övervåningen ramlar han genom taket och tar 1t6 i skada. De bör inte tillåtas sätta upp en vakt (det verkar ju inte ha bött någon här på ett bra tag samt de har inte sett till något som helst tecken på liv under hela dagen). Under natten så stjälar Rubbitarna rollpersonernas högteknologiska vapen (eller ammunitionen till deras vapen). När ni vaknar gör ni en hemsk upptäckt, alla era vapen är borta! Efter det att den första förskräckelsen och uppståndelsen har lagt sig så börjar ni undersöka vad som hänt. Plötsligt ropar en av er till och pekar på något på golvet, då ni andra rusar till för att se vad de är för något, ser ni att det är ett fotspår i smutsen. Egentligen skulle ni nog inte kalla det för ett fotspår eftersom det verkar komma från ett djur, eller snarare en kanin.

När rollpersonerna kommer till Gruvtorp så kan följande text läsas upp:

Ganska snart så blir skogen glesare och ni tittar på en by som kanske innehåller 20-30 hus som ligger runt ett gemensamt torg. Husen är byggda till större delen i sten och trä, och alla ligger invid en mycket välskött trädgård med många blommor och allt lyser i färgprakt efter regnet igår (när man ser den blåa himlen så kan man inte tro att det var ett så kraftigt oväder så sent som i natt). Gatorna är



Figur 1: Översiktskarta, skala 1 : 30000

lagda med kullerstenar med en sådan omsorg att byborna måste sätta ett enormt värde på sin lilla by. Ju närmare ni kommer torget, ju mer verkar detta vara den perfekta bydyllen. Det slår er plötsligt, medan ni går mellan de röda små husen med vita knutar, att ni ännu inte har sett några bybor. Ni har knappt tänkt tanken klart då en underlig figur kommer ut från en tvärgata och kommer emot er. Han är klädd i ett par blåa byxor med hängslen samt en skjorta som är rödrutig, på fötterna bär han ett par kraftiga svarta stövlar. Ni ser nu även att han är ett djur ty han har svart päls och en lång nos med en vit linje på var sida (det är en grävling).

Miljö

Äventyret utspelar sig i byn Gruvtorp som ligger i västra Jemtland. Byns ca 200 invånare livnär sig till största delen på att arbeta i den närbelägna järngruvan. Gruvan ägs av godsherrn Fredrik Malmsten. Denne är sockenman, och har även valts till motman de fem senaste åren. Han är dock inte särdeles omtyckt, och den enda anledningen till att han valts till dessa ämbeten är att han visat sig vara den ende som kan upprätthålla lag och ordning i byn, åtminstone enligt vad han själv säger.

I Gruvtorp - liksom i många andra liknande gruvbyar - respekteras inte lagen så mycket som i de större städerna. Gruvarbetarna är ganska stökiga, och det kommer ofta underliga främlingar till byn som ställer till oreda, till exempel jägare, prisjägare och ibland efterspanade brottslingar. Dessutom så ligger det ett smugglarnäste en bit utanför byn, för förbi byn så går det en inkomstbringande smuggel.

Smugglarna

Smugglarbandet består av tio man. De håller till i en stuga på andra sidan den sjö som Gruvtorp ligger vid. Stugorna används som mellanagringsplats för smuggelgodset. Smugglarna ingår i en större organisation, som smugglar i Pyrisamfundet, Jemtland och Nidaros. Från Nidaros kommer det främst sprit (skeppat ifrån Nyskottland), och från Pyrisamfundet högteknologi (ofta från fjärran förbjudna zoner). En av smuggellederna passerar som sagt en bit utanför Gruvtorp, och det band

som huserar här sköter transporten över gränsen till Nidaros.

Fredrik Malmsten, gruvägaren, är en av de stora inom organisationen. Han försöker därför se till att ingen stör smugglarnas verksamhet, vilket han ganska enkelt kan göra då han är sockenman.

Inställning till rollpersonerna: Om rp:na lägger i näsan i blöt försöker smugglarna röja dem ur vägen. I annat fall kan de tänka sig att hyra in rp:na för att ta reda på mer om rubbitklanen och eventuellt gör slut på den. Om rollpersonerna undrar så säger smugglarna att rubbitarna har anfällt och plundrat gruvtransporterna. Detta är i och för sig rätt men det var knappast malm i vagnarna. . .

Om de hör talas om vapenstölden så försöker de använda det som argument för att få med rp:na.

Rubbitklanen

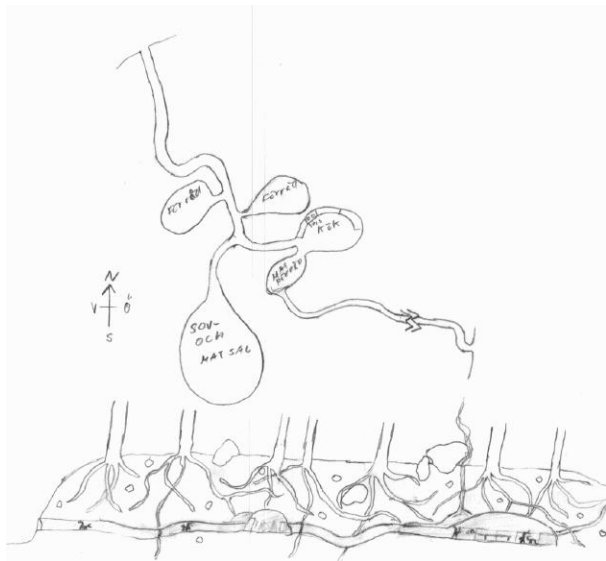
På senare tid har smugglarna kommit i konflikt med en rubbitklan som bor inte så långt ifrån smugglarnästet. Det hela började med att några rubbitar dök upp när smugglarna höll på att lasta ur sprit från Nidaros. Smugglarna ville ine ha några vittnen, och de försökte skjuta rubbitarna. De lyckades dock bara träffa en, och de andra återvände tillbaka till boningen för att berätta. Rubbitarna kontrade med att överfalla en transport som till största delen bestod av högteknologi.

Sedan dess har det nästan varit fullt krig mellan rubbitklanen och smugglarna. Då de båda är ganska jämnspelda har det dragit ut på tiden, och ingen har tjänat särskilt mycket på affären. Rubbitarna har sänt efter hjälp från ett närbeläget rubbitsamhälle, medan smugglarna lejt några extra män för att skydda transporterna. Rubbitsamhället består av ca sjuttio rubbitar, så det är inget särskilt stort samhälle.

Klanens uppbyggnad

Rubbitklanen leds av Äldsten som har en näst intill oinskränkt makt, han har dock några medhjälpare som leder olika delar av klanens arbete.

Den militäre ledaren är Doluk, en duktig strateg och taktiker. Gorna är en rubbit från Ingermanland och hon har fått ta ansvar för sjukvård och matförsörjning, till sin hjälp har hon de flesta yngre Rubbitar. Hon är även Doluks maka.



Figur 2: Rubbithålan, tvärsnitt och översikt, skala 1 : 200

Inställning till rollpersonerna: De stal rp:nas vapen på grund av att de kände sig hotade (de trodde att rp:na var smugglare eftersom de sov i smugglartorpet). Dessutom så behövde de utrustning (deras beväpning är inte deras starka sida). Om de kan få rollpersonerna att anfälla smugglarna så försöker de övertala rollpersonerna till att göra det (till exempel om rp:nas anfall på rubbitarna misslyckas). I övrigt är de ganska ointresserade av rp:na.

Byborna

Byborna har märkt av stridigheterna mellan smugglarna och rubbitarna på att mängden skumma element på krogen har ökat, samt att man då och då hör eldstrider inåt skogen. Det har hänt att någon har hittat en död rubbit men mer är det inte. Det är dock ingen som har reagerat särskilt mycket på detta ännu.

Byborna är däremot ganska missnöjda med Fredrik Malmsten, som de tycker har alldeles för stor makt, och att han inte uppfyller sina plikter som sockenman, samt betalar för dåliga löner.

Inställning till rollpersonerna: Byborna är avogt inställda, de är inte direkt fientliga men

klart reserverade. Man gillar inte främlingar något vidare.

De nyskottska agenterna

I Gruvtorp finns två agenter från Nyskottland, en av dem är grävling och arbetar som förman i gruvan medan den andre är en Psi-mutant och är inhytt i ett av Lokalens rum. Han är anställd som ansvarig för Lokalens roulett.

De är där på uppdrag av den Nyskottska säkerhetspolisen som är på jakt efter den nordiska smugglarligan som bland annat smugglar whisky från Nyskottland och har en av sina baser i Gruvtorp.

Inställning till rollpersonerna: De vill veta vilka rollpersonerna är och om de går att värva dem. De nyskottska agenterna kan förledas att tro att rollpersonerna är smugglare (vilka andra kan ha ärenden till Gruvtorp?).

De jemtländska agenterna

Jemtlands underrättelsetjänst misstänker att främmande makter håller på att infiltrera den jemtländska gruvnäringen, förmodligen i syfte att bedriva industrispionage. På senare tid har Jemtland nämligen börjat använda en begränsad mängd högteknologi i gruvdriften, någonting som givetvis drar till sig viss uppmärksamhet från andra länder.

Av denna anledning finns sedan en tid tillbaka ett antal agenter från den jemtländska underrättelsetjänsten utplacerade för att bevaka Jemtlands gruvor och gruvsamhällen. I Gruvtorp är en agent anställd hos gruvföretaget som ansvarig för ekonomin, och ytterligare en agent dyker då och då upp i Gruvtorp som pälsjägare.

Man misstänker främst Nyskottarna för att ha agenter i Jemtland i syfte att spionera på den jemtländska gruvdriften.

Agenterna kan vid behov kalla på förstärkning från övriga gruvsamhällen runt omkring. Kontakten sköts via komlänk.

Inställning till rollpersonerna: Som de nyskottska agenterna men rollpersonerna kan ju lika gärna vara nyskottska agenter. Bäst att se upp.

Spelledarpersoner

Fredrik Malmsten, gruvägaren, är en viktig person. Han har i princip all makt i Gruvtorp då han är arbetsgivare åt ungefär hälften av innevånarna, kan fängsla och döma folk i egenskap av sockenman, och är dessutom motman. Han utnyttjar dock inte makten särskilt mycket, för i så fall skulle byborna göra revolt eller någonting liknande, jemtlänningarna är ju kända för sitt sturska och envetna sinnelag. Han ser till att det inte bråkas för mycket i byn, och att arbetarna gör sitt jobb. Den som klagar råkar oftast illa ut. Han är också - som sagt - en nyckelperson i en stor smugglarorganisation. Hans roll består mest i att inte bry sig om smugglarna, men han deltar även till viss del i planeringen av smugglingen.

Sonja Gordsson är Fredrik Malmstens älskarinna. Officiellt är hon hans kusin från Östersund, och hon bor på hans herrgård. På senare tid har hon märkt att Fredrik har en del skumma affärer på gång och hon har börjat snoka i saken, och har fått reda på tillräckligt för att knäcka hela organisationen. Hon känner till att det finns smugglare utanför byn och därför fruktar hon för sitt liv, men Fredrik har ännu inte upptäckt hennes nyfikenhet. Hon vet inte riktigt vad hon skall göra, hon funderar på att eventuellt bedriva utpressning mot Fredrik eller kanske ange honom direkt. Problemet är dock att komma därifrån. Därför kommer hon antagligen att försöka komma i kontakt med rollpersonerna på något sätt, för att komma därifrån. Hon misstänker att Fredrik är henne på spåren. Hon har lämnat information till de nyskottska agenterna men hon kan inte ta sig därifrån med hjälp av dem. De vill nämligen ha kvar henne som observatör och kommer därför att försöka hindra eventuella flyktförsök.

Gregor är ledaren för smugglarna. Han är ett muterat vildsvin, och ser ytterst respektingivande ut. Det som gjort honom till ledare är hans goda lokalkännedom och hans förmåga att inge respekt. Dessutom är han inte dum, men inte heller så smart att han planerar helt egna saker.

Doluk, rubbitklanens militära ledare, är den som lett alla överfall på smugglarnas transporter. Hans främsta egenskaper är hans intelligens och hans strategiska förmåga. Hans specialitet är minutiöst förberedda bakhåll som är nästan omöjliga att ta sig ur.

Conahkry är ledaren för rubbitklanen som har slagit sig ner i området. Från början kom han till-

sammans med Doluk och deras hustrur till en plats som ligger en bit norrut och där bosatte de sig. Efter ett och ett halvt år så upptäckte de en liten rubbitklan som bodde söder om där Conahkry bodde med sin lilla familj. De bestämde sig då för att bosätta sig med den andra klanen och så fick det bli. Då den gamle ledaren dog så fick Conahkry överta hans plats på grund av att han var den mest lämpade. Det visade sig att valet var gott för under hans ledning har klanen blomstrat och ökat väsentligt i antal.

Conahkry är till sin natur ganska fridsam och det förklarar varför han lämnat över ansvaret för kriget mot smugglarna till sin bror Doluk som är desto bättre motiverad för liknande aktioner. Då rollpersonerna knappast kommer att konfronteras med Ledaren, all dennes kontakt med omvärlden sker via ombud, så presenteras inte hans värden nedan.

Gruvtorp

Gruvtorp består av 30 stycken hus och har cirka 167 invånare. Husen är numrerade från norr till söder, väster till öster. Om två hus ligger mittemot varandra så är det norra/västliga huset med lägre numret.

Alla affärer ligger på Affärsgatan.

En annan viktig plats är Torget där det varje lördag hålls en marknad, som är flitigt besökt av traktens pälsjägare.

Husen i Gruvtorp är byggda med en grund av sten och väggar och tak i trä (en del tak är dock gjorda av halm).

De som har det sämre ställt bor i hus som är byggda helt i trä men de bättre bemedlade bor i stenhus.

Några adresser av intresse:

- Torget 3 : Sigurds diversehandel
- Torggränd 2: Polis och fängelse
- Torggatan 1: Rådhuset
- "Lokalen" : Byns bar och samlingsplats under de långa vinternätterna.
- Bygatan 2: Gruvtorps Enskilda och Allmänna Sparbank



Figur 3: Gruvtorp, skala 1 : 2000

Godset

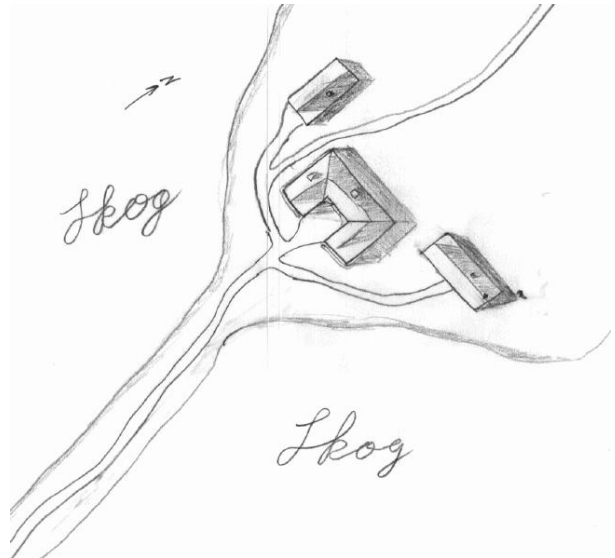
Godset, eller som det kallas av byborna - Palatset, är Fredrik Malmstens bostad. Byggnaderna är byggda helt i sten och det västliga huset är bostad för tjänstehjonen, medan det östliga är kök och matförråd. Mittenhuset är själva bostaden.

Torpet

Torpet är en gammal sommarstuga från före pesten, som av någon anledning hållit sig i någorlunda gott skick. För ett par år sedan slog blixten ner i det, och därför är en vägg och en bit av taket bortbränt. Från den gamla flaggstängen som är förvånansvärt intakt (den är av hårdplast) hänger en urblekt och trasig före detta flagga som en gång i tiden varit blå med ett gult kors.

Gruvan

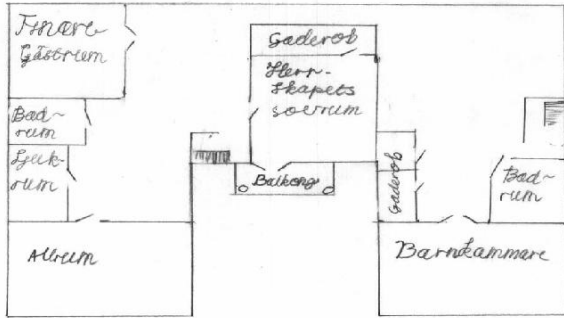
Gruvan som Fredrik Malmsten äger ligger cirka 4 km från Gruvtorp. I gruvan bryts järn och den är 500 meter djup men det är bara de översta 150-200 metrarna som själva brytningen äger rum. Arbetsarna tar sig till gruvan via den buss som Fredrik har anskaffat (buss och buss, det är en hästdragen, täckt kärva) som avgår från uppsamlingsplatsen som ligger utanför "Lokalen". Därifrån avgår den c:a kl 06.30, 14.30 och 22.30, den anländer till Stora



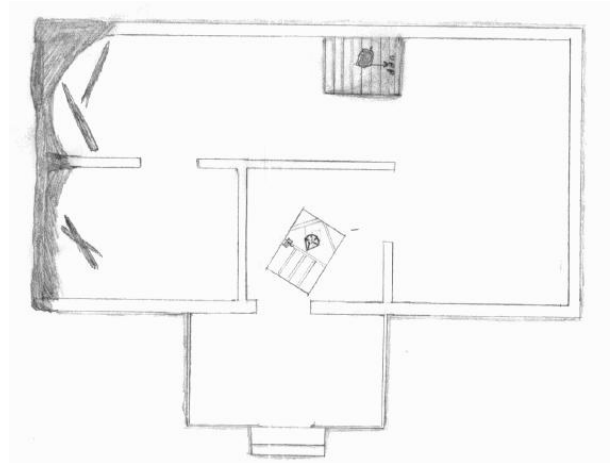
Figur 4: Palatset, översiktskarta, skala 1 : 2000



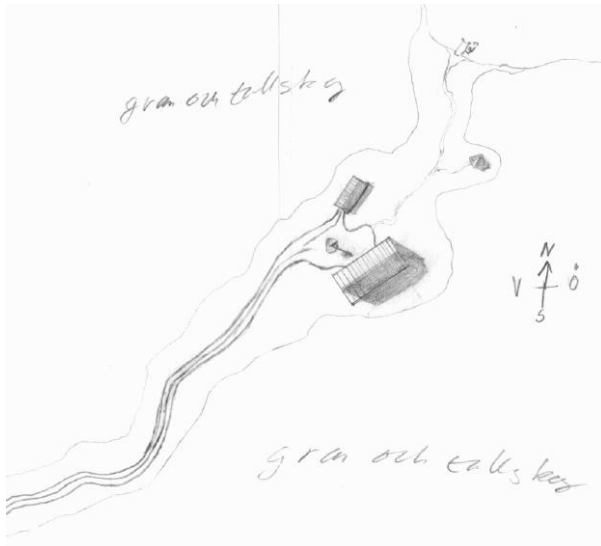
Figur 5: Palatset, undervåningen, skala 1 : 400



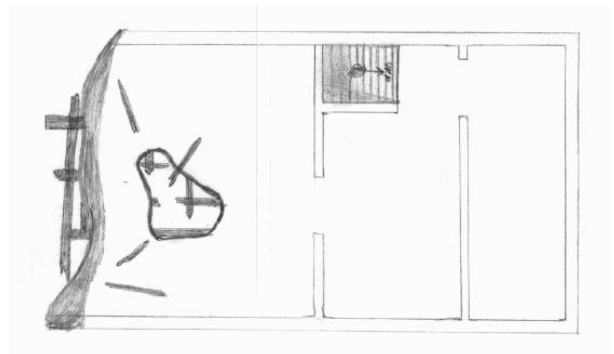
Figur 6: Palatset, övervåningen, skala 1 : 400



Figur 8: Torpet, undervåningen, skala 1 : 100

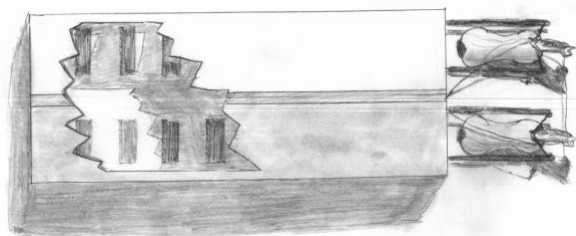


Figur 7: Torpet, översiktskarta



Figur 9: Torpet, övervåningen, skala 1 : 100

plan en halvtimma senare och vänder tillbaka mot Gruvtorp runt klockan 04.00, 12.00 samt 20.00.



Figur 10: Bussen, skala 1 : 100

Smugglarna har i gruvan ett lager av varor som ligger i en av de igenrasade gruvgångarna. Gruvarbetarna har fått stränga order att inte gå in i den gången pga rasrisk men det är bara för att de inte skall upptäcka lagret, smugglarna tar sig dit nattetid då det inte finns några som jobbar på det planet.

Man bryter med hjälp av ganska primitiva metoder genom att elda mot väggen och sedan hälla kallt vatten på den samt därefter hacka loss den porösa stenen med hacka och spett. I den lägsta gången använder man dock maskiner och metoder från före pestens tid och det är det som gör gruvan så modern.

SLP

DOLUK

STY 4 SMI 29 MST 15

INT 16 STO 3 ITF 15

PER 16 FYS 4 UTB 6

SB -2 KP 7

Hv 7 MHv 4

Förflyttning: 7 m

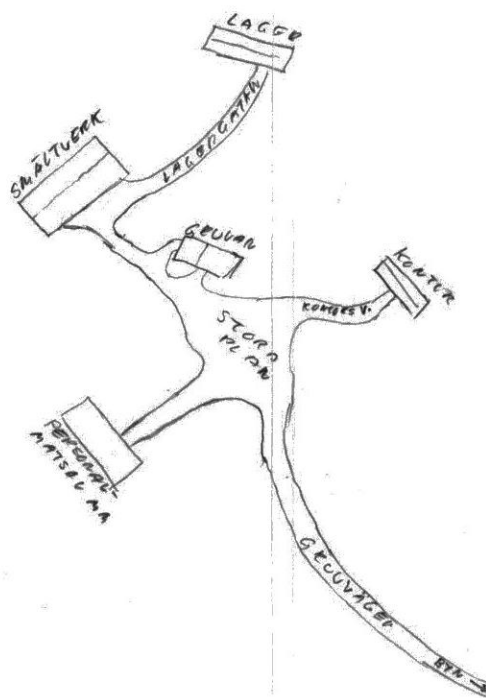
Klass: Rubbit

Ålder: 39

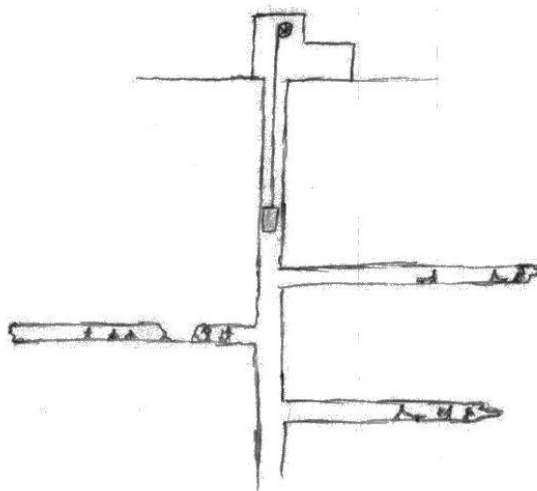
Intressanta färdigheter: Gevär 15, Pistol 15, Dolk 10, Kastdolk 15, Slagsmål 15, Hoppa 10, Smyga 17, Gömma sig 17, Finna dolda ting 12, Lyssna 14, Kamouflage 17, Spåra 7, Taktik 21, Skandiska C

Mutationer: Förbränning

Beväpning: Hagelgevär, .22 revolver, dolk



Figur 11: Gruvan, översikt, skala 1 : 1000



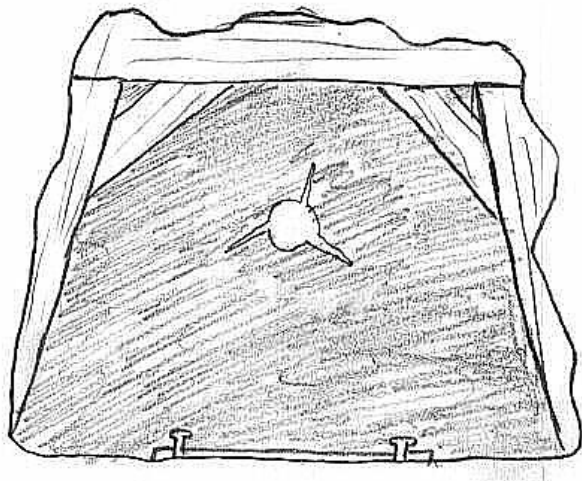
Figur 12: Gruvan i genomskärning

(av ultratigerstand, givetvis).

SMUGGLARE

Utgå från värdena för "Buse" i Efter Ragnarök. Byt ut färdigheten Götma sig mot Kamouflage. En del av smugglarna kan dessutom hantera högteknologiska vapen, och alla kan hantera en musköt och ett närstridsvapen. Alla är antingen IMM eller FMM.

Du får ganska mycket frihet här, så att smugglarna kan anpassas till vad dina spelare klarar av.



BYBO

STY 10 SMI 10 MST 13
INT 11 STO 8 ITF 15
PER 11 FYS 11 UTB 3
SB 0 KP 19
Hv 5 MHv 4
Förflyttning: 4 m
Klass: FMD, Grävling
Övriga data varierar.

FREDRIK MALMSTEN

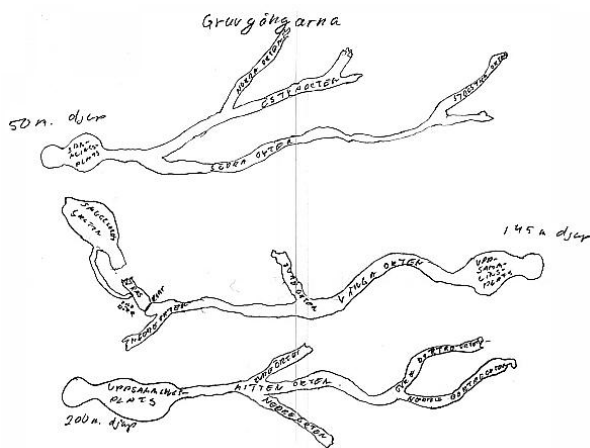
STY 10 SMI 11 MST 15
INT 15 STO 14 ITF 12
PER 14 FYS 11 UTB 5
SB 0 KP 25
Hv 5 MHv 4
Förflyttning: 3 m
Ålder: 35

Intressanta färdigheter: Pistol 4, Finna dolda ting 8, Bluff 15, Övertala 17, Köpslå 15, Undre Världen 15 [Fredrik kan verka som en extremt dålig person, men han har höga FV i diverse lärdomsfärdigheter, därav de låga FV i annat.]

SONJA GORDSSON

STY 12 SMI 13 MST 14
INT 16 STO 11 ITF 13
PER 15 FYS 11 UTB 5
SB 0 KP 22
Hv 4 MHv 4
Förflyttning: 3 m
Ålder: 24

Intressanta färdigheter: Bluff 10, Övertala 15 [Sonjas utbildning är inte precis imponerande. Förutom dessa två färdigheter har hon endast ett antal lärdomsfärdigheter.]



Figur 13: Gruvan, översikt, skala 1 : 1000

GREGOR

STY 16 SMI 15 MST 14
INT 13 STO 30 ITF 19
PER 17 FYS 17 UTB 2
SB 2T6KP 47
Hv 4 MHv 4

Förflyttning: 5,5 m

Ålder: 37

Mutationer: Stor, Sonar

Intressanta färdigheter: Gevär 17, Pistol 14, Slagsmål 15, Dolk 10, Hoppa 12, Klättra 15, Lyssna 14, Första hjälpen 15, Gömma sig 18, Smyga 14, Skidåkning 19, Undre världen 12
Beväpning: Gevär 9,0 mm, Flintlåspistol 20 mm (dubbelpipig variant, tyngre men effektivare)

Hemliga agenter från diverse nationer

Utgå från värdena för Prisjägare i Efter Ragnarök, och förändra sedan efter tycke och smak. Förmodligen har några högteknologiska vapen, men de är knappast någonting annat än pistoler (fast det är ju du som är SL).

Lagerförteckning

Vad smugglarna har i sitt lager är upp till dig som SL att bestämma. Vad som finns här är beroende av vilka spelarna och rollpersonerna är, vilken ton din kampanj har samt vad du är villig att ge dem. Det är bra om du åtminstone har gjort ett utkast innan du börjar spela så du har något att utgå ifrån ifall rollpersonerna hittar lagret. Det bör finnas gott om högteknologi (inte nödvändigtvis vapen, se dig runt om i ditt eget rum för inspiration. Vad sägs om en TV?) eftersom de smugglar just sådant.

Några förklaringar till kartorna:

Översiktskartan De bägge åar som flyter till (den norra) och ifrån (den södra) sjön är farbara flera kilometer om man använder eka eller motsvarande båttyp. Den södra ån förenar sig längre ned med en större flod och mycket av malmen går den här vägen. På grund av det är den södra ån muddrad till ett djup av en dryg meter och breddad till 3-4 meter. Den norra ån är till en början en meter djup och 2-3 meter

bred men smalnar snabbt och blir grundare. Efter 2,5 kilometer så är den inte längre farbar. En del smuggelgods kommer och går denna väg nattetid men det är mer undantag än regel (framför allt eftersom den är farbar en så kort sträcka).

Torpet Bredvid bryggan ligger en sjunken och trasig båt. Det lilla huset halvvägs ned mot sjön är ett utedass (nyrenoverat av smugglarna). Det mindre av de två husen vid planen är ett garage/tillfälligt lagerhus (också det nyrenoverat, det kan finnas smuggelgods här men det flyttas snarast och vaktas alltid av tre smugglare under tiden det lagras här).

Gruvtorp Hamnen är bara en liten småbåtshamn men vid i båthuset ligger flera malmpråmar samt en liten eka med utombordare (väte-syre-turbin) som drar pråmarna (vilka är ungefär av en ekas storlek).

Rubbithålan Bakom ett draperi i matförrådet går en lång gång till ett övergivet rävgryt (rävarna pryder nu golvet i den gemensamma sov- och matsalen) som ligger tre kilometer sydöst om rubbithålan. Alla gångar är ungefär en meter hög och lika breda. Rummen är dock två meter höga.

Gruvgångarna Hissen (som drivs av en väte-syre-turbin) stannar vid uppsamlingsplatsen.

Palatset Barnkammaren är tom (Fredrik har inga barn) men i övrigt används alla rum. De är möblerade men fina möbler och kostsamma tavlor pryder väggarna (brott lönar sig ibland).

Varför är rollpersonerna där?

- De är från Gruvtorp och efter flera år av äventyrande så vill de hem (OBS! De måste i så fall vara grävlingar).
- De är redan på ett äventyr och färdas genom området.
- De har värvats av/jobbar vid någon av de olika underrättelsetjänsterna som är aktiva i området och skall hjälpa någon av agenterna.

Några tips till SL

Då rollpersonerna kommer till byn så är det bara Sonja som inom några dagar försöker upprätta kontakt. Övriga parter i konflikten håller sig avvaktande (såvida inte rollpersonerna börjar röra i grytan). Smugglarna utnyttjar kunskapen om vapenstölden så fort de får reda på den (lika bra att smida medan järnet är varmt).