Vindmagi verkar ha använts av Francus gäng för att segla ifrån de två katremasserna som du satt att jaga dem.
Tiden mellan 16/3-21/3 har du ganska fullt upp med skadekontroll efter striden i hamnen.
Det viskas i Fam Kvalvi om din misslyckade räd i hamnen, och du behöver göra några manövrar för att sätta dina rivaler i Digeta longa på plats samt hålla dina chefer nöjda.

21/3 står du och blickar ut från en balkong i Fam Kvalvi när du plötsligt hör en vind forma ord i ditt öra:
Möt oss på Röda Bävern i Yrsmar så snart du kan, så ska vi förklara allt. Kom ensam! Hade vi velat döda dig eller ta dig till fånga hade vi redan gjort det. Trakoriens framtid står på spel. //Du vet vem.

Här kommer lite metagame-tips:
Bra om du läser igenom de senaste rapporterna igen, i synnerhet Praanz egen upplevelse av den 16/3.
Även bra om du läser igenom det ursprungliga "Skuggspel: Digeta longa"-Google Doc'et, och därefter begrundar följande:

- x Från början ville du ha tag på Marjurafararna (dvs. RP-gänget) eftersom du misstänkte att de var milackiska rebeller.
- x Undersökningar har än så länge inte visat någon koppling mellan Marjurafararna och Milacke.
- x Du misstänkte också att ranzinerna var inblandade i en större komplott eftersom de försökte få tag på samma grupp.
- x Ranzinermunkarna är nu spridda för vinden efter RR mördade deras ledare. Du vet dock att en ranzinermunk reser med Francus grupp.
- x Efter den senaste tidens händelser är det tydligt att RhabdoRana har både ranzinermunkarna och Francus grupp som mål.
- x Du vet att RR har kidnappat Francus son, eftersom Francus hustru Miritti sökte upp dig för att be om hjälp.
- x Du vet att RR har förmågan att infiltrera stadsvakten vid behov, och att de försökt ta även ditt liv.

Praanz har alltså flera goda skäl att misstänka att RP-gruppen inte är de huvudsakliga fienderna. Om något
verkar de snarare vara brickor i ett större spel. Men vilka spelar, och om vad?

Praanz uppdrag är fortfarande att kartlägga sambanden mellan Marjurakrisen, RhabdoRana och Vox Ranzina.

Jag fixar ett rollformulär med Praanz da Kaelve åt dig som du får vid speltillfället.
Vi spelar nu på söndag 15:00 på Carl Johansgatan 29 i Majorna. Du kan ju ringa mig när du är där.
Ofta brukar vi käka en bit innan vi börjar spela.
Vi håller sannolikt på till 19-20.

Tankar och planer Praanz Bra grejer :)
Äventyrarna verkar desperata, det gäller att utnyttja det för att få så mycket information om RR och Vox Ranzina som möjligt.
Praanz behöver deras hjälp, men kommer försöka framställa det som att han är i full kontroll och att det bara är äventyrarna som tjänar på ett sammarbete.
Innan Praanz beger sig mot Röda Bäverna ber att han att få extra resurser från Fam Kvalvi för att kunna slåss mot RR.

- Behöver en magiker som kan motstå/skingra deras tankekontroll. *Du får 1 av dessa 3 saker gratis (välj själv). När vi börjar spela vill jag att du slår två slag*
- Behöver motgift mot skorpioner och gitfsporer. *för att se hur bra det går att få loss övriga 2 saker.*
- Behöver soldater. Jag tar soldater *Yes. Du får 10 vältränade legosoldater som tjänstgjort tidigare för Digeta longa (bättre än stadsvakter alltså)* Orgos är sannolikt ombord på Skumsnäckan - Sotarna i Tricilve har mer eller mindre försvunnit

Innan Praanz beger sig mot Röda Bäverna skickar han dit Falvir (som bör vara nyanländ i Tricilve) för att leka bard och spionera innan och under Praanz besök. Falvir Han lär ha en del intressanta saker att berätta för dig såklart.
Innan Praanz anleder till Röda Bäverna kommer övriga agenterna som finns i Tricelve och soldater som jag får tillgång till placeras runt värdshuset typ 200 - 500 m bort (i skydd). Ulgor, 10 elitsoldater Nya agenten Orgos? som spanar på sotarna. Alanda kan stanna, hon suger i strid.

- Om jag inte får extra resurser från Fam Kvalvi så kommer jag försöka sno åt mig resurser i Tricilve (Stasdsvakt soldater). Jag vill ha typ 20 man. *Vi slår ett slag för hur många stadsvakter du får loss*
- Om rollpersonerna inte sammarbetar skall dom gripas och förhöras. Jag måste ha deras information.

När allt är plats kommer jag resa dit med ett skepp. Skeppet skall sedan göra sitt bästa för att blockera äventyrarna om dom försöker ta sig från mötet vi hamnen. (om mötet går dåligt)