

Följande information når dig 5e Fateska (5/3):

- **1/3:** En RhabdoRana-novis avslöjas och tas till fånga av en grupp äventyrare som känner igen Ebharing-kopian (lönnmördarna som utger sig för att vara Ranziner-munkar reser ju runt med kopior av Ebharing, eftersom endast de som sett ditt ansikte känner igen svärdet). Detta sker i **Mazmatra** på **Paratorna**. Äventyrarna som känner igen Ebharing tar sig till **Ranz** för att träffa **Peatro Petralba** - här lyckas RR-novisen fly. Han har bitit av sin egen tunga för att inte yppa information till äventyrarna, men av hans tankar kan du utrona att detta är de äventyrare som du träffade på Marjura.
- **2/3:** Två andra RhaboRana-lönnmördare dräper Peatro Petralba (ledaren för Ranzinermunkarna). En av dem kommer undan med de hemliga delarna av Vox Ranzina (här till höger).
- **3/3:** Ranziner-sekten förklaras fredlös av bodaken för statsfientlig verksamhet. Äventyrarna som sett ditt ansikte verkar ha flytt från Ranz i samband med mordet på Peatron, och är efterlysta för delaktighet i komplotten. Både du och Digeta Longa letar alltså efter äventyrarna.

Tack vare att äventyrarna tillfångatog RhaboRana-novisen och reste med denna till Ranz har han kunnat ge dig en ganska god överblick av vilka äventyrarna är:

- Riddaren **Francus** är korkad och övermodig men en duktig svärdsman. Han har förskjutits av sin familj och står lågt i kurs bland Trakoriens adel. Francus bittra hustru Miritti driver ett värdshus i Mazmatra och tar hand om deras nyfödda barn samt en adopterad dotter. Francus har skickat en varning till sin hustru om att fly, men du vet inte om varningen följts.
- Dvärgalkemisten **Castur** verkar ha stannat på Marjura med isdvärgarna och först nyligen flytt tillbaka till

41 Ögonens röst vill värna folken
42 förrän de slutes och färdljuset slocknar.
43 Ormens lik sveper grodans läppklyvare
44 nu river den randige varnande rösten.

45 Mitt vita öga, vargaveds ödesstämma
46 ylar orakelkäftad hymnens ord,
47 till ärans klang av ädel klav,
48 till lyckta dörrars lås en lösen.

49 Mitt blånande öga blundar i det blå
50 gångar på mark men inte på marken.
51 Månget vet det, likväl intet
52 om gifter i grannarnes andar.

53 Sötma stiger som stammens sav,
54 klättrar som fågel till fjättrad fristad.
55 Tiamats följesman bidar sin födsel,
56 den ofödde avlar med döden sin fader

57 Mitt röda öga gömmer i krönta klippan,
58 västerhavets vindar viner;
59 drar mot söder att strida och falla
60 döda i dödens askedalar.

61 Siffran ser det, stjärnans resa
62 till sammanflödets fjärrtidsfödsel.
63 Barkat kött bevarar ögat,
64 bark av bark vill bära till bortom.

65 Mitt gröna öga lyser bland löven
66 där blommornas barn till blodet biter,
67 i skogens högsta träd, men lägre ändå
68 än lägsta järnek därjämte.

69 Bland här som är men icke är
70 det söker i stjärnorna gapande svalget.
71 Ögat slukas hellre än slaktas
72 att blunda synskt bak pansarlock.

Trakorien. Intressant nog har han studerat Shaguliternas skrifter på Marjura och börjat experimentera med somatropi, vilket han hemlighåller för de andra.

- Halvalven **Deleth** är en tjuv som leder en större liga i Tricilve ("Sotarna"). Hon blev svårt bränd av draken Blatifagus på Marjura. Verkar mest intresserad av makt och pengar, reser med gruppen för att hitta heliga män som kan ta bort en röst hon säger sig höra i örat. Deleth är **Arvakurs** dotter, men deras relation verkar ansträngd.
- Alvmagikern **Arvakur** är en kompetent tankemagiker och vindviskare, men verkar vara svårt alkoholiserad. Du har en känsla av att du hört hans namn tidigare, men kan inte påminna dig om sammanhanget. Arvakur är **Deleths** far.
- Halvlängds mannen **Urmari** är en utbygdsjägare som verkar behärska viss djurmagi. Tystlåten och hemlighetsfull.

Vilka order ger du?

(se "Shaguls möjliga speldrag" i dokumentet jag delat tidigare)

1. Alla celler

Eliminera äventyrargänget, beskrivning en människa riddare Francus, en halvalv Deleth, en dvärg Castur, en halvlängdsman Urmari och en alvmagiker Arvakur.

Om dom ej kan slås ut i ett anfall så stjäla en hårlock från en av dom. Hårlock levereras till bas i Tricilve.

2. Paratorna-cellerna

Åk till Berget Ranz och leta ledtrådar diskret vad äventyrarna har tagit vägen.

Fråga folk och leta i närmsta hamnstad.

3. Cellen närmas Mazmatra (har ej kartan)

Är värdshusets ägarinna som är hustru till Francus

och mor till ett litet barn närvarande? Gör inget bara se om så är fallet.

Bevaka kvinnan och invänta vidare order.

4. Alla celler

Håll utkik efter Digeta longa agenter, personer som antagligen är intresserade av äventyrarna och dom försvunna rullarna från Ranz.

Skugga dessa individer om dom upptäcks och rapportera var dom bor och liknande.

(karta över Trakorien:

http://frialigan.se/wp-content/uploads/2012/07/karta_trakorien.pdf)

Bakgrund 6/3:

Du vet att någon av shaguliterna överlevde förgiftningen när du vaknade på Marjura. Denne verkar nu ha odlat fram en klonvarelse som hindrar dig från att skapa nya Shagul-kloner. Med hjälp av RhabdoRana har du kunnat dra slutsatsen att varelsen är det "Blå barnet" på den svävande klippan över Skuger. Du har precis fått reda på att en RhabdoRana-mördare misslyckats med att placera trädskorpioner på klippan - någon magisk kraft slog ihjäl henne och hippogriffen hon red på. Vad gör du? (Bara att hojta om du har några frågor, och bra om jag har dina drag innan söndag.)

Order 6/3:

Skickar 4 st från Tricilve basen och 2 st från Fanzimle basen till Skuger, Snabbast möjligt. Övervaka Blå Barnet, ta reda på omständigheterna om svävande Klippan. Slå ut Blå Barnet om tillfälle ges.

Följande information når dig 9/3:

- RR som du skickat till Skuger lade märke till äventyrargruppen du letar efter i samband med att de försökte bluffa sig in på tempelområdet genom att utge sig för att vara Digeta Longa. Detta misslyckades. Under natten mellan 7e och 8e genomförde äventyrarna ett angrepp mot tempelområdet. En crutaladdning exploderade utanför, vilket fungerade som en avledande manöver. Därefter visade det sig snabbt att stora delar av legoknektarna blivit drogade med en kraftfull hallucinogen. RR uppger att tre individer som motsvarar beskrivningen av **Urmari**, **Arvakur** och **Deleth** tog sig upp på klippan i kaoset som följde. Drygt 20 minuter senare störtade klippan ner över Skuger. RR på plats identifierade äventyrargruppen tillsammans med Blå Barnet och följde dem.
- RR såg nu en chans att slå ut både äventyrarna och Blå Barnet samtidigt. En kruka trädskorpioner placerades på äventyrarnas båt strax före gruppen anlände för att fly ifrån Skuger (där kaos nu råder). RR följde efter i en egen båt på avstånd för att städa upp och bekräfta att alla dött.
- Trädskorpionerna hade begränsad framgång. När RR närmade sig blev de beskjutna med en crutaladdad projektil, vilket ingen av dem var förberedd på. Deras båt började ta in vatten och de kunde inte fortsätta förfölja äventyrarna och Blå Barnet. RR-syskonen (Fanzilme- och Ruhl-kretsarna) är djupt skamsna över detta och ber om en ny chans att slutföra jobbet. Äventyrarna följde kusten åt nordväst från Skuger innan RR tappade bort dem.

TRICILVE-CELLEN:

- Ett av syskonen hittar en lönngång i Ranzinernas bergstempel som leder ner till en enkel underjordisk hamn med plats för en mindre kustseglare. Äventyrargruppen måste ha använt den här flyktvägen när de lämnade Ranz.

- Ett annat syskon bekräftar att värdshuskvinnan Miritti är Francus hustru. Miritti har lämnat Mazmatra och slått följe med en helare som heter Lerviria (halvalv-kvinna, gammal). De har rest med Francus bebis Junior samt deras adoptivdotter Ina till Tricilve. Lerviria har öppnat en helarmottagning i Tricilve. Miritti och Ina sköter för tillfället Lervirias hushåll. RR-syskonet har sett Lerviria smyga iväg för att besöka Digeta Longas fort Fam Kvalvi.

Vilka order ger du?

(se "Shaguls möjliga speldrag" i dokumentet jag delat tidigare)

- Tricilve-cellen, kidnappa Francus junior och kräv som lösen Det blå barnet, av Francus. Skada ingen. Fånga samtidigt in Lerviria och förhör henne om vilken roll hon har, ha kvar henne i förvar.
- Fanzilme- och Ruhl-kretsarna, sök i Mynd Mazuldre efter dom.
- Trinsmyra cellerna, bevaka hamnarna i och runt Vumbra och, om ni hittar dom skugga dom och samla till ett massivt anfall.
- Flytta Shaggria till Tricilve (hon skall ta över Lerviria).

Följande information når dig from. 14/3:

14/3:

- Shaggira anländer i Tricilve.
- RR i Tricilve fångar Lerviria och förhör henne. Efter professionell tortyr bryts hon och berättar att hon är agent för Digeta Longa. Praanz da Kaelve har gett henne order att spionera på Miritti. Digeta Longa letar efter Francus Gyllehane och hans gäng.
- Shaggira besätter Lerviria.

15/3:

- RR kidnappar Francus Junior och lämnar en stengroda samt ett budskap: *"Ert barn för det blå. Francus vet."*

Genom Shaggiras ögon ser du följande:

- Francus söker upp Miritti. Miritti är arg på Francus, hon vill att han skall stanna hos dem och ta hand om familjen.
- Francus adoptivdotter Ina (som jobbar hos Miritti och Lerviria) upptäcker att Junior är försvunnen. Francus och Miritti ser budskapet från RR. Miritti blir ännu argare på Francus.
- Francus tar med Miritti, Ina och Lerviria till ett gömställe i Tricilves slum. Hela äventyrargänget är samlat här!
- I synnerhet tjuven Deleth är misstänksam mot Lerviria (Shaggira är inte speciellt bra på att verka normal). Dvärg-medicus Castur genomför en undersökning på Lerviria och konstaterar att hon utsatts för tortyr. Shaggira försöker bortförklara detta genom att verka förvirrad och säga att hon inte minns vad som hänt de senaste timmarna.

Äventyrargänget tror att hon varit fånge hos RR och kanske är spion. De kör ut Lerviria. Även Miritti, som känner Lerviria, är misstänksam.

Innan Lerviria blir utkörd hinner du snappa upp följande:

- Äventyrargänget disukterar planer för att stjäla en båt från Tricilves hamn under de närmsta dagarna. Två medlemmar i tjuven Deleths gäng "Sotarna" assisterar i planerna.
- Francus vill ta med Miritti och adoptivdottern Ina på båten.
- Francus adoptivdotter Ina verkar lida av något gammalt trauma och är mycket fåordig. Ingen skulle tycka det var konstigt om hon inte pratade - ett perfekt offer för Shaggira...

Det är sen natt 15/3. Vilka order ger du?

(glöm inte instruktioner om hur du vill att RR hanterar kidnappningen; deadline för Francus och hur han delges den, vad som händer om han inte levererar etc.)

- **Shaggria skall besätta Ina och passivt spana.**
- **RR: Bevaka hamnen. Gör ett Massivt anfall när RP'na stjälar båten.**
- **RR: Om 12 dagar skall det blå barnet levereras till Trältunnans vindsrum i Tricilve, annars ser de inte sitt barn igen. Leverera budskapet till Miritti som får berätta för Francus.**
- **RR: Hitta en hållhake på Lervira så att hon kan användas som en dubbelagent. och pumpa henne på info om Digeta Longa när hon får det av dom.**
- **Shagulklonen skapar en zombie-kopia av barnet.**

15/3:

- Natten mellan 15e och 16e besätter Shaggira Ina - dessvärre är det första hon gör att äta upp Lervirias hjärna. Efter att ha piskat Shaggiras astrala väsen som straff för hennes olydnad konstaterar du att Shaggira i grund och botten är ett djur; du behöver ge henne order om vilka som är OK att äta, och hon behöver äta minst 1 person i veckan för att inte själv välja ut ett offer. Shaggira är inte särskilt smart.
- Strax efter att Shaggira besatt Ina kommer Francus sent på natten och hämtar Miritti och Ina. Han skäller på dem för att de lämnat gömstället i Tricilves slum. Ingen av dem upptäcker Lervirias lik. Miritti, Francus och Ina (Shaggira) tar sig till gömstället.

16/3:

- RR levererar ett budskap till RP'nas gömställe i Tricilves slum: **"Det Blå barnet på Trältunnans vindsrum natt 28/3, annars ser ni aldrig Junior igen."** Miritti är upprörd och skäller på äventyrargänget, som verkar helt ointresserade av att rädda Junior. Francus går iväg med Miritti pratar en stund. Miritti återvänder, något mer lugn. Under dagen berättar hon för Ina (Shaggira) att Francus jobbar på en plan för att kunna blåsa både sina äventyrarkumpaner och de som kidnappat Junior. Francus

insisterar på att han vill rädda Junior men att han och Miritti måste ta det lugnt och göra det smart. Miritti vill tror på Francus, men saknar helt förtroende för hans kumpaner. Miritti blir rastlös och tar en promenad i Tricilve, men insisterar på att Ina stannar kvar i gömstället.

- Dagen går. Genom Inas ögon observerar Shaggira hur Sotarna (Deleths gäng) på olika sätt förbereder sig för att dra till sjöss. Du vet fortfarande inte *vilken* båt de tänker stjäla. RR spanar runt i hamnen och förbereder sig så gott de kan.
- Vid solnedgången samlas Ina, Miritti, Urmari, Deleth, munken Bodonius och 10 Sotare i två båtar som glider iväg mot hamnen. Det framgår nu tydligt att gruppen ämnar stjäla karavellen Skumsnäckan. Båten vaktas av en rivaliserande liga som kallas Perukmakarna. RR konstaterar också att en styrka stadsvakter ligger redo för att angripa båten. De leds av lugal Praanz da Kaelve, som Lerviria arbetade åt.
- Du känner hur RR nu har en motvilja mot att genomföra ett så stort anfall när det finns så många som måste dödas - det passar dem bättre att slå till från skuggorna mot ett fåtal offer. Men du vet att detta är en ypperlig chans att döda både Praanz och Francus gäng. Du manipulerar RR att genomföra anfallet ändå.
- RR har redan förberett ett massivt anfall i hamnen och ägnar resten av kvällen åt att förbereda ytterligare utifrån denna nya information. En Perukmakare, en Sotare och en Stadsvakt hypnotiseras att på RR's kommando öppna tre lådor trädskorpioner som placerats ut längsmed kajen. RR väntar på hamnmagasinet tak, redo att kasta krukor med stryparsporer i den resulterande förvirringen.
- Sent på kvällen kommer Castur, Francus, Arvakur och Skumsnäckans tungt berusade kapten gående längsmed kajen. Plötsligt rusar en styrka stadsvakter ut ledda av lugal Praanz da Kaelve, som prompt försöker arrestera samtliga närvarande. Då anfaller RR.
- De tidigare hypnotiserade öppnar de utplacerade lådorna med trädskorpioner. Samtidigt kastar RR krukor med stryparsporer över gruppen. Alla kämpar mot stryparsporernas kvävning och försöker fly trädskorpionerna. Arvakur blåser undan stryparsporerna med vindmagi; större delen av sporena hamnar på stadsvakterna. Urmari distraherar med en brinnande fackla trädskorpionerna som angriper Sotarna. Praanz försöker närma sig Francus, osäker på situationen. Några Sotare går ner, men fler av stadsvakterna. RR hoppar ner från taken och går in för att röja upp. Du ser hur Francus och Praanz slåss tillsammans mot RR. Flera Sotare dör. Nästan alla stadsvakter och Perukmakare dör. Praanz och flera i Francus gäng skadas svårt eller blir förgiftade. Men det räcker inte. RR retirerar efter att förlorat fyra syskon.
- I tumultet tar sig ett av syskonen ombord på båten, och stjälar kläder från den sista överlevande Perukmakaren (som han sedan dödar). Syskonet är nu förklätt till den sista överlevande Perukmakaren, som blir "benådad" av gruppen och nu smälter in med besättningen. Syskonet vet inte att Shaggira besatt Ina.

- Sotarna, hela Francus gäng (svårt skadat) samt Miritti och Ina tar sig ombord på Skumsnäckan.
- Praanz försöker ställa frågor till Francus, men tappar snart medvetandet av sina sår och RR's gift. Shaggira hör äventyrargänget bråka om huruvida de skall låta Praanz leva eller inte. Deleth vill döda Praanz. Francus vill ta med sig Praanz. Resten av gruppen vill lämna Praanz på kajen. Shaggira hör även Praanz säga till Francus att han "vet att RhabdoRana har ditt barn" - hur kan Praanz veta det? Praanz får motgift av Francus och lämnas på kajen.
- Shaggira hör äventyrargänget bråka om hur fasan både RR och DL kunde veta vilken båt de tänkte sno - någon har förått dem, men vem? Gruppen gör planer på att låta Arvakur använda sin tankemagi för att ta reda på vem som är förrädaren. Några i gruppen misstänker Miritti, men än så länge verkar ingen misstänka Ina.
- Gruppen upptäcker att lastutrymmet på båten är fullt av slavar. 20 pers är fastkedjade under däck. De vet inte riktigt vad de skall göra med dem.
- Drygt 20 minuter efter striden med RR är Skumsnäckan sjöklar, och i mörkret lägger båten ut från Tricilve. Efter några minuter till ser gruppen hur två jakt-katremasser från trakoriska flottan ligger och väntar på dem - Praanz måste ha gett order om att borda Skumsnäckan om den lämnade hamnen... (här slutade vi spela, så vi vet inte hur gruppen kommer hantera det här problemet)

Några kommentarer:

- Bra om du ger mig generella förhållingsorder för Shaggira, samt en turordning för vilka hon skall besätta om hon hotas av upptäckt. Tänk också på att hon kommer äta 1 slumpmässigt utvald persons hjärna i veckan om du inte ger henne order om vem hon får/inte får äta. Lyckligtvis finns 20 slavar under däck...
- RR-syskonet kan ta emot order direkt från dig via Shaggira. Än så länge misstänker ingen att denna före-detta rival från Perukmakarna är RR. RR-syskonet är novis och har inga RR-gifter eller vapen på sig.
- Efter striden med RR samlade dvärgen Castur ihop 13 trädskorpioner som han stängt in i en låda. De kommer snart vara hungriga igen...
- Båten är på väg mot Trinsmyra, förutsatt att den kommer undan de två katremasserna som Praanz placerat ut.
- På Skumsnäckan finns just nu:
 - Äventyrargänget; Francus, Urmari, Deleth, Arvakur, Castur.
 - Francus fru Miritti och deras adoptivdotter Ina (Shaggira).
 - Ranzinermunken Bodonius, som reser med gruppen.
 - Lagvrängaren Vintula da Grumm, tant i 50-årsåldern som gruppen räddat från Fångholmen - hon finns ombord för att ta fram ett kontrakt som visar att gruppen äger båten och ge råd.

- Kaptenen Miranda da Joodak, rödhårig erfaren kapten som på fyllan övertygats om att dra ut på äventyr med gruppen - hon har dock inte skrivit på gruppens äga-båten-kontrakt ännu.
 - Totalt 8 Sotare, Deleths gängmedlemmar. Utvalda för sin sjökunnighet men i grunden banditer. Deleth känner dem väl. 3 av dem är för tillfället utslagna efter striden med RR.
 - 2 st sjömän (Felius och Flisen), rekryterade av dvärgen Castur. Flisen är stum efter en svår halsskada.
 - 20 st slavar, utsvultna och trötta, fastkedjade under däck.
- RR på båten håller sig passiv tillsvidare, försök diskret spana på Bodonius. försök snappa upp var man har för ärende på trinsmyra, ges tillfälle att släppa ut skorpionerna och skylla på någon annan så gör det.
 - Shaggira får äta slavar, ingen annan. Besätt Flisen om det krisar
 - RR på Trinsmyra bevakar Vumbras hamn, sök efter båten. sen skugga dom se vad dom har för ärende.
 - Flytta horndemonen till Trinsmyra, till några otillgängliga berg i närheten av Vumbra.

16/3:

- Skumsnäckan med hela gänget ombord seglar norrut längsmed kusten. Arvakurs vindmagi gör att båten kan fly från de trakoriska katremasser som jagar henne.

17-20/3:

- På väg till Trinsmyra seglar gruppen fel och hamnar i stiltje ute till havs. Äventyrarna genomför "medicinska undersökningar" på hela besättningen där de bl.a. kollar allas underläppar efter RR-tatueringen. I samband med detta identifieras och mördas RR-novisen som fanns ombord. Han lyckas nästan strypa halvlängds mannen Urmari och släpper ut flera trädskorpioner innan äventyrarna dödar honom.

20/3:

- På trollkarlen Arvakurs inrådan seglar Skumsnäckan till Gatves klippa, där trollkarlen tydligen känner två magiker. Gruppen ämnar proviantera här och därefter segla till Wulverveden. Shaggira/Ina följer inte med upp till magikerna på klippan (som Shagul säkert vet är Kamalkus och Fundibera), men sent på natten återvänder äventyrarna och verkar något skakade.

21/3:

- Under förmiddagen tar Francus med Ina till en smedja i byn på Gatves klippa för att ge henne ett vapen. Planerna avbryts av ett larm; en primitiv grupp flottar med ca 60 vargmän närmar sig den lilla ön. Shaggira ser hur Kamalkus och Fundibera eskorterar en vit vargkvinna ombord på Skumsnäckan och därefter skyndar sig

tillbaka till sin borg. Äventyrarna skyndar sig ombord på Skumsnäckan, som attackeras av vargmännen när de ser att den vita vargkvinnan finns ombord. Arvakur ger båten rejält med vind i seglen. Francus och de andra äventyrarna slåss mot flera vargmän på däck och segrar. Skumsnäckan seglar iväg söderut. Sannolikt skall de försöka hantera gisslandramat.

- Shaggira kommer äta en slav inom två dagar.

Instruktioner för gisslandramat på Trältunnan 28/3

- 1 st RR har det fejkade barnet i ett rum i världshuset för bytet. Det fejkade barnet är alltså en zombiekopia av Francus junior? Jag är OK med att den ytligt ser ut och beter sig som Junior, men att en närmre inspektion visar en del konstigheter, typ lägre kroppstemperatur och blöder inte. Det tydligaste tecknet bör vara att barnet inte blir äldre, men det kommer ta tid att upptäcka såklart. Coolt?
- Ja, en kopia av Francus Jr, den skall bara se bra ut när man visar upp vår del av avtalet på håll innan bytet sker. Men lura dem längre om möjligt.
- Shagulklonen väntar i en närliggande byggnad med det riktiga barnet och känner om RP'na ha rätt blåbarn med sig. Och spanar genom Shaggria. Det är osannolikt att RP'na har med Shaggira, men Shagul får såklart reda på allt hon ser fram till dess. Jag är OK med att Shagul känner närvaron av rätt Blå barn inom typ 100 meter. Som Shagul är du även medveten om att det Blå barnet känner riktning och avstånd till närmsta Shagulklon...
- Om dom har ett falskt barn så flyr Shagulklonen med barnet och lämnar ett medelände att dom har 2 dagar ytterligare på sig annars så kommer dom inte att återse sitt barn. Medan RR uppehåller RP'na.
- Om det är rätt barn så skall RR slå ut först blåbarnet sedan RP'na. 3 RR ligger på taken runt om med blåsrör och förgiftade pilar. 2 mer RR i reserv. Se upp för att tjuvgillet har liknande planer. Vad är dina order om RP'na har med sig fel barn?

22/3:

- Gruppen seglar från Gatves Klippa till Mynd Mazuldre för att proviantera. Deras båt stannar i Mynd Mazuldre 1 dygn. Shaggira äter en av slavarna under natten. Den döda slaven upptäcks nästa dag, men ingen lyckas lugna slavarna såpass mycket att de vågar berätta vad de sett. Shaggira förblir oidentifierad.

23/3:

- Gruppen seglar söderut längsmed Paratornas västkust.

24/3:

- Gruppen anländer till Yrsmar, en småstad drygt en dagsmarsch väster om Tricilve. De verkar nervösa och har långa diskussioner som Shaggira inte snappar upp. Till sist smyger halvlängds mannen och halvvalven in mot staden. De återvänder efter knappt en timme, varpå samtliga äventyrarna lämnar båten och ger sig in mot staden. De kommer tillbaka i sällskap med Praanz da Kaelve, en av säkerhetstjänsten Digeta Longas främsta agenter. Han reser i sällskap med en

magiker och en krigare. Praanz grupp och äventyrarna håller rådslag i kajutan på gruppens båt. Shaggira (som Ina) försöker smyga närmre för att tjuvlyssna, och snappar upp följande:

- Praanz är misstänksam mot äventyrarna eftersom de verkar inblandade i händelserna kring Marjura, Vox Ranzina och RhabdoRana.
- Då det visat sig att RhabdoRana också vill döda äventyrarna är inte Praanz längre lika säker på hur äventyrarna är inblandade, och verkar inte längre ha för avsikt att ta dem till fånga.
- Äventyrarna förklarar att de letar efter fyra siare som måste skyddas för att Konfluxen skall hamna i rätt händer. De pekar ut Shagul och RhabdoRana som bovarna i dramat. De visar Praanz delar av Vox Ranzinas hemliga verser.
- Praanz är skeptisk till Francus och de andras berättelse, men är beredd att låta dem fortsätta ostörda så länge de rapporterar till honom en gång i veckan via Arvakurs vindmagi. Om en rapport uteblir kommer de genast efterlystas för högförräderi i hela Trakorien.
- Francus hustru Miritti förhördes av Digeta Longa den 16/3. Praanz utnyttjade hennes rädsla att förlora sitt kidnappade barn för att pumpa henne på information om Francus och båten de skulle stjäla. Detta förklarar varför Digeta Longa var i hamnen samtidigt som RhabdoRana den 16/3.
- Äventyrarna (mest Francus) berättar för Praanz om gisslanbytet som skall ske den 28/3 på Trältunnan, och vill ha Praanz hjälp för att rädda Junior. Praanz går med på detta. Det är uppenbart att de tänker genomföra någon typ av rävspel under gisslanbytet.
- Halvlängdsmannen Urmari upptäcker att Ina (Shaggira) står och lyssnar i dörren. Ina går tillbaka ut på däck. Trollkarlen Arvakur kommer efter och försöker läsa Inas tankar. Han lyckas och upptäcker Shaggira i all sin hiskelighet. Shaggira inser att loppet är kört och börjar pysa ut ur Ina som en dimma medan trollkarlen förskräckt tillkallar sina kompanjoner. De lyckas inte stoppa dimman, och Shaggira börjar röra sig mot Tricilve. Hon är inte snabb.
- Situationen är alltså följande:
 - Du vet att Digeta Longa och äventyrarna har en (om än tillfällig) allians.
 - Du vet att de tänker göra någon form av stöt vid gisslanöverlämningen.
 - Du misstänker att både äventyrarna och Praanz vet att *du* vet ovanstående, eftersom Shaggira upptäcktes. Frågan är vad de tänker göra åt att du nu vet detta.

Det är sen natt 24/3. Vilka order ger du?

- **Shagria skall besätta närmaste på vägen och sen snabba sig till Tricilve**
- **RR spana efter deras båt i hamnen i Tricilve.**
- **Lämna det falska barnet på avtalat rum i världshusen med två RR**
- **Shagul klonen och 4 RR och shagria (gömnda) väntar i hamnen till RPna går bort för att lösa gisslan, om blå barnet är kvar på båten så tar RR det. om dom har med Bb så attackerar RR, och horndemonen som ligger på lurpass tar Bb i tumulten.**
- **Shagria besätter lämplig person på båten när RPna är borta**