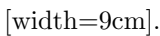


language=[LaTeX]TeX,
breaklines=true,

*Sessione 1 - 05/08/2024 Il porto di Middok  La mappa di Middok

Ci troviamo alla fine di una penisola dove si sviluppa il villaggio di Middok. Il capitano Vitrovis offre vitto, alloggio.
Giovane partenopeo mezzorco che vende pesce, il pesce normale è di qualità, quello "raro" probabilmente una truffa.
Ragazzo gentile armaiolo, aiuta il padre con la bottega, ci informa sull'affidabilità del vicino mezzorco e ci consiglia di andare.
Ragazza halfling (Tamara) che vende strumenti per barca: bussole, quadranti, ecc.

Vitrovis litiga con un ragazzino che vuole salire con lui (10-14 anni), il ragazzino scappa tra la folla dopo che Felix lo ha visto.
Il borgomastro Verso la casa del borgomastro si vede che essa è molto più sfarzosa delle altre; un passante sostiene che è una casa di lusso.
Il borgomastro Vlaumack ci accoglie, parla della minaccia di temibili pirati avvistati lungo le coste; offre nave e aiuto.
La locanda La locanda è grande, con l'insegna storta; un po' di gente pranza ma non tanta. La vecchietta cordiale ci fa accomodare.
Viene pagato il pranzo per 2 reals; parlando con il proprietario della barca lo aggiorniamo su chi abbiamo incontrato.
A pranzo Felix sembra turbato, ansima con il battito accelerato e parla da solo ripetendo "stai zitto"; Victor comincia a parlare.
Il faro Sulla via verso il faro Victor si sgancia dal gruppo e chiede al capitano Vitrovis se sia vera la questione dei pirati.
La notte alla Locanda Ritorniamo al porto e saliamo sulla barca per controllarla. È un po' più grande di una barca normale.
Chiediamo consiglio a Vitruivis, che sta parlando con Carlos (il proprietario della locanda); Vitruvis non è convinto.
Il viaggio Il viaggio di mezza giornata, tre giorni di provviste ma dobbiamo restituire il sestante, verso Sud - Est.