

Il richiamo delle Onde

Appunti della Campagna di DND

Felix, Puppies, Stone, Victor Vega - DM: Gabbo

2023-2024

INDICE

Il porto di Middok	1
--------------------------	---

SESSIONE 1 - 05/08/2024



Figura 1: La mappa di Middok

IL PORTO DI MIDDOK

Ci troviamo alla fine di una penisola dove si sviluppa il villaggio di Middok. Il capitano Vitrovis offre vitto, alloggio e un passaggio in cambio di qualche giorno di lavoro sulla loro nave; il capitano sembra un uomo virtuoso, portano cibo e provviste alla persone del villaggio, con lo scopo di aiutare più che di guadagnare. Ci si imbatte in tre bancarelle:

- 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 dal borgomastro se cerchiamo qualche lavoro
- 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 stratonato. Il ragazzino è il figlio del borgomastro.

IL BORGOMASTRO

Verso la casa del borgomastro si vede che essa è molto più sfarzosa delle altre; un passante sostiene che non se la passino male, ma che il paese sia sceso di importanza rispetto a un tempo, quando era luogo di partenza e centro della vita dei mari. Il passante riporta che il borgomastro si occupa soprattutto della sua villa e dei nuovi avventurieri, come un normale borgomastro non troppo virtuoso né troppo prepotente.

Il borgomastro Vlaumack ci accoglie, parla della minaccia di temibili pirati avvistati lungo le coste; offre nave e aiuti per andare a respingerli. Il borgomastro risulta sospetto: offre una barca che

pare più un relitto, sembra interessato a proteggere le sue ricchezze più che la sua popolazione, elogia gli avventurieri per convincerli a partire, è amico del mezzorco. Puppies entra in bagno e ruba una saponetta (che è nuova e non rovinata), la domestica ripulisce subito il bagno dopo l'utilizzo. Il borgomastro offre 15 monete d'oro a test in cambio dei tre pirati che si presume si aggirino in quelle acque (hanno taglie da 20 dobloni ognuno); Stone ha trattato per avere anche il sestante.

LA LOCANDA

La locanda è grande, con l'insegna storta; un po' di gente pranza ma non tanta. La vecchietta cordiale è madre del proprietario della locanda e amica di Vitrovis, non è troppo preoccupata per i pirati e indica Zonoi, la vecchia guardiana del faro, che potrebbe avere maggiori informazioni. Zonoi non ha visto pirati se non da bambina, ritiene che il borgomastro abbia ragione a temerli, ma non li ha effettivamente visti nelle vicinanze. Felix fa critico per riparare l'insegna della locanda che era storta, in cambio l'oste offre cena e letto per una notte (Stone dà 2 reals per compassione).

Viene pagato il pranzo per 2 reals; parlando con il proprietario della barca lo aggiorniamo su chi abbiamo incontrato. Gli avventurieri partiti con la nave del borgomastro sono stati depredati e ne è tornato solitamente uno per party.

A pranzo Felix sembra turbato, ansima con il battito accelerato e parla da solo ripetendo "stai zitto"; Victor comincia a suonare armonica e ukulele per calmare la situazione, ma la gente si ammucchia e Felix si agita ed esce. Victor guadagna due monete per lo spettacolo ed esce per inseguire Felix, che è a pancia in giù steso per terra che dorme. Felix e Victor rientrano, Victor viene acclamato dalla folla.

IL FARO

Sulla via verso il faro Victor si sgancia dal gruppo e chiede al capitano Vitrovis se sia vera la questione dei pirati, egli riferisce di averli visti. La guardiana del faro vive lì da molti anni con un uccellino, impiegano molto tempo a salire le scale con la vecchietta. Parla di un'isola "della Luna nascente", a una settimana di navigazione a Est del faro, a Nord - Est altro isolotto e a Nord - Ovest isola molto più abitata ma molto lontana (una decina di giorni di distanza). Zonoi ci regala una bussola. Grande partenza: Zonoi da piccola voleva fare la guardiana del faro da piccola, un tempo Middok era un luogo di grandi partenze. Tamara viene dal mare e si è fermata qua, l'armaiolo è venuto

dalla terra. Stone chiede di essere successore del guardiano del faro, Zonoi spera che ci andrà qualcuno di bravo al suo posto.

LA NOTTE ALLA LOCANDA

Ritorniamo al porto e saliamo sulla barca per controllarla. È un po' più grande di una barca a vela, ha un piano di sotto ed è tutta un po' rovinata, ci sono due cannoni con palle e polvere da sparo; tutto è un po' rovinato; c'è qualche materasso e buchi tappati con assi di legno.

Chiediamo consiglio a Vitruvis, che sta parlando con Carlos (il proprietario della locanda); Vitruvis non è convinto ma dice che possiamo andare se abbiamo bisogno di soldi. Carlos si intromette e dice che i pirati sono temibili e che sembra che la situazione sia complessa, il borgomastro sembra avere molta paura (avendo più da rischiare).

IL VIAGGIO

Il viaggio di mezza giornata, tre giorni di provviste ma dobbiamo restituire il sestante, verso Sud - Est.

SESSIONE 2 - 06/08/2024

Torniamo da Tamara, la mercante che commercia in articoli per la navigazione, e trattiamo il prezzo di un set di carte nautiche e un portacarte; nel mentre Puppies prende nel molo dei pezzi per fare una canna da pesca. Puppies sarà il cartografo del gruppo.

Il piano per catturare o uccidere i pirati è di fingere la resa per farci attaccare: possiamo far sventolare a Puppies o Victor un fazzoletto bianco, mentre gli altri membri dell'equipaggio sono nascosti e pronti ad attaccare. Dopo un momento di incertezza nella partenza ci ricordiamo che oltre a issare la vela è opportuno issare anche l'ancora e salpiamo verso Sud - Est: Puppies si apposta a osservare in cima all'albero maestro, Felix medita, Victor prepara i cannoni, ma nota che i cannoni sono rotti ed esclama insulti al borgomastro.

Nella stiva scopriamo essersi nascosto il figlio del borgomastro Fennop, un giovane di 14 anni che vuole combattere; gli diciamo di stare in silenzio nella stiva. Victor fa una prova ottima su navigazione e individua perfettamente le coordinate con il sestante. Individuiamo una nave, intimiamo a Fennop di andare in coperta, ma non collabora; Victor dice a Fennop di essere come la fatina dei denti, ma che stacca i denti ai bambini e Fennop va sotto coperta.

Puppies scorge una nave ad una distanza di circa 10km. Ci avviciniamo alla nave, Victor alza un braccio in segno di tregua e lancia un incantesimo per lasciare una scia di acqua rossa dietro di loro come fosse sangue. La nave si avvicina, un pirata sta reggendo il timone e gli altri due non sono visibili. Ora le due navi sono abbastanza vicine da parlare: Victor chiede aiuto ai pirati, che gli dicono che sono le persone più pericolose della zona. Su invito di Victor i pirati salgono sulla nave: Fennop sta per far saltare il piano, Victor prova ad addormentare i pirati ma fallisce. Tira fuori petali e sabbia per lanciare l'incantesimo sonno e i pirati giudicano il suo lato femminile.

I pirati vogliono perquisirci ma ci rifiutiamo, Felix toglie l'asse che collega le navi e comincia il combattimento. Uno dei pirati esita guardando Fennop.

Inizia il combattimento che porta alla morte dei 3 pirati e al danneggiamento della nave fornita dal borgomastro a causa dell'urto con uno scoglio.

Esplorando la nave pirata troviamo 3 martelli da guerra da rivendere alla bancarella al molo, una caraffa d'oro del valore di 15 dobloni, un reliquiario del valore di 10 dobloni, un anello del valore di 5 dobloni, un completo intimo femminile. Iniziamo a navigare verso Middok.