

ATTREZZATORE LUNIS

Doveri

Manovrare il sartiame che governa le vele e permette a tutta la nave di muoversi. Danzi sulle corde in tempesta e in battaglia, vivi appeso a un filo e incurante del pericolo.

Obiettivi

Una vita da pirata è una vita da uomo libero, e non c'è uomo più libero del marinaio che vive in alto sopra il ponte, fuori dalla portata degli ufficiali e dei loro ordini. Vuoi preservare la tua libertà: detesti ogni forma di tirannia e intendi dire la tua su tutto.

Consigli

Non preoccuparti di rispettare la gerarchia. Prendi l'iniziativa, di tanto in tanto rispondi per le rime a Capitano e Ufficiali, o magari volta le spalle a una discussione di gruppo per dimostrare che non c'è bisogno di starsene ad ascoltare mentre qualcun altro si mette al centro dell'attenzione. Fai solo attenzione a non ostruire il flusso del gioco: le votazioni collettive sono momenti di grande importanza e anche i monologhi drammatici possono avere un posto nella storia.

Prologo

Partecipa alla Scena 3: Armare l'Aspide.

► Su in mezzo al cordame noti dettagli che sfuggono a tutti gli altri. Per esempio, dopo la burrasca della notte scorsa temi che l'albero di mezzana sia rimasto danneggiato...

Relazione: Tu e io finiamo per essere rivali in tutto.

Partecipa alla Scena 5: Incontro con la Marina.

► L'euforia di vedere le vele gonfiarsi per un inseguimento ti fa sentire vivo. Ora che ogni fazzoletto di tela sulla nave è spiegato, puoi fissare l'orizzonte e aggiornare la ciurma su ogni mossa del nemico mentre l'Aspide vola tra le onde.

Relazione: Tu mi hai tenuto compagnia per molti lunghi turni sulla coffa.

Epilogo

Se vuoi, puoi partecipare alla Scena 2: Rimettere insieme i cocci.

► Non è bene tenersi il malanimo dentro. Ognuno dovrebbe dire come la pensa su quanto appena successo, senza conseguenze. Giusto?

Partecipa alla Scena 3: L'inseguimento.

► Ogni schiocco delle vele ti rende nervoso, temi che ci sia qualcosa che non va e hai bisogno di dirlo a qualcuno, senza seminare il panico.