Capitano Evers

Doveri

Comandare la nave in battaglia e nella caccia al bottino, con l'aiuto del Primo Ufficiale che hai scelto tu stesso e nel rispetto del voto della ciurma.

Privilegi

Hai diritto a portare una pistola. Ogni volta che vuoi, puoi ordinare all'Armaiolo di dare una pistola a chiunque nella ciurma.

Obiettivi

Vuoi scrivere il tuo nome nei libri di storia. Forse passerai ai posteri come il primo ammiraglio di una flotta dalle bandiere nere. O forse un giorno darai una mano alla Marina e tornerai in Inghilterra da eroe. L'importante è essere ricordati e non gettare la vita in qualche impresa futile.

Discorso

So che avete sentito voci su un galeone della flotta spagnola del tesoro. E so che sarebbe un bottino così ricco da vivere il resto dei nostri giorni da nababbi. Quello che voi non sapete è che il galeone è scortato. Due fregate spagnole sono salpate dall'Havana e, stando a come tira il vento, a quest'ora saranno già nella sua scia. Non è una battaglia che l'Aspide possa vincere e un bottino non vale nulla, se non si resta vivi per goderselo. Perciò, quando nel giro di un'ora il vento sarà a favore, punteremo al mercantile francese che abbiamo avvistato. Il suo carico di prezioso zucchero non sarà un bottino leggendario, ma è alla nostra portata. Stanotte brinderemo alla vittoria!

Prologo

Conduci la Scena 1: La presa dell'Aspide.
Scegli un'Introduzione e leggila ad alta voce.

◤ *Disertori della marina:* Ci sono voluti coraggio, fortuna e mesi per pianificarlo, ma alla fine ci siamo ammutinati ai nostri crudeli ufficiali e li abbiamo gettati a mare in mezzo all'Atlantico, impadronendoci così di una fregata della Marina Inglese. La ciurma ha votato per me e ho preso il comando. Per prima cosa ho riunito gli altri capi della rivolta nella cabina del Capitano per stabilire come iniziare la nostra nuova vita da pirati.

◤ *Rampolli della pirateria:* È stata una battaglia vinta a caro prezzo, ma gloriosa. Abbiamo conquistato una nave degna di unirsi alla nostra flotta pirata e il vecchio Capitano Hemlock ci ha permesso di reclamarla. Si poteva a stento definirci una ciurma, pochi com'eravamo, ma la maggioranza mi ha scelto come Capitano. Navigare senza abbastanza marinai è un lavoro duro, ma finalmente abbiamo trovato un attimo per parlare di cosa fare con la nostra nuova libertà.

Relazione: Tu sei quello che mi ha convinto a diventare un pirata.

Partecipa alla Scena 5: Incontro con la Marina.

◤ Hai i nervi a fior di pelle nel vedere una nave della Marina armata di tutto punto così vicina all'Aspide, ma non vuoi che nessuno nella ciurma si accorga che hai paura.

Relazione: Tu hai ucciso qualcuno a cui tenevo.

Epilogo

Conduci la Scena 1: La resa dei conti.

Chiedi al Capo degli Ammutinati di partecipare. Leggi ad alta voce l'Introduzione che rispecchia il risultato del voto finale.

◤ *Questa è ancora la mia nave:* La ciurma ha votato per me e sono ancora al comando. È il momento di rimettere in riga questa nave, che ne dite? Il mercantile francese non ci aspetterà in eterno. Prima, però, chi si è messo alla testa di questo tentativo di ammutinamento deve pagare con la vita. Legategli i polsi e facciamo camminare questo dannato traditore sull'asse!

Esito: Se il Capo degli Ammutinati era un Ufficiale, riassegna il ruolo (e la scena dell'*Epilogo*) o reclamalo per te.

Il Capo degli Ammutinati non prenderà parte a nessun altra scena. Tu invece puoi partecipare a un'altra scena a tua scelta.

Prepara il mazzo dell'Aspide con un numero di carte rosse pari alla metà dei giocatori, arrotondato per difetto.

◤ *Ammutinamento sull'Aspide:* E così mi avete accoltellato alle spalle. Avete scelto la rovina per l'Aspide e per voi stessi. Andate avanti, fate quello che dovete! Legatemi i polsi e fatemi camminare sull'asse. Siate tutti maledetti e maledetto sia il vostro nuovo Capitano! Non prenderete mai quel galeone spagnolo.

Esito: Non prenderai parte a nessun altra scena.

Prepara il mazzo dell'Aspide con un numero di carte rosse pari ai giocatori.