Chirurgo Balkey

Doveri

Rattoppare le ferite, scongiurare le malattie, tenere la ciurma pronta a combattere nonostante le fatiche e la violenza della vita in mare.

Privilegi

In quanto Ufficiale, hai il diritto di richiedere all'Armaiolo una pistola se lo ritieni necessario. Solo un intervento diretto del Capitano può negarti di avere un'arma.

Sei in grado di rattoppare qualsiasi ferita, persino un foro di proiettile. Ti basta passare qualche minuto insieme al marinaio ferito per operare in pace. Non smetterà di fare male, ma almeno il convalescente potrà ancora rendersi utile.

Obiettivi

Non sai resistere al richiamo dell'avventura, al richiamo del mare. Qualsiasi cosa accada, non vuoi tornare sulla terra ferma e più un piano è ardito maggiore è il fascino che esercita su di te.

Prologo

Partecipa alla Scena 2: Radunare la ciurma.

◤ Ti sei messo nei guai e hai bisogno di lasciare Tortuga il prima possibile, ma sai bene che chiunque sappia rattoppare una ferita è una risorsa preziosa in mare. I tuoi servizi vanno pagati profumatamente.

Relazione: Tu e io non ci somigliamo per niente, eppure siamo grandi amici.

Conduci la Scena 6: Leccarsi le ferite
Scegli un'Introduzione e leggila ad alta voce.

◤ *Morti che camminano:* L'ultimo scontro ci ha segnati tutti quanti. Il ponte è pieno di morti e presto li spediremo tra le braccia di Davy Jones. Ma prima c'è da occuparsi dei vivi: ignorate l'atmosfera tetra e mettetevi in fila per farvi rattoppare. La maggior parte di voialtri vivrà, con un po' di fortuna.

◤ *Baciati dalla sorte:* Non ho mai visto una battaglia con così pochi morti. E neanche una ciurma così fortunata. Le brande saranno anche piene di feriti, ma siete qui a lamentarvi di colpi che vi avrebbero ammazzato se solo fossero stati un centimetro più in là e sul ponte non c'è nemmeno un cadavere. Sapete bene quanto me che siamo stati fortunati.

Relazione: Tu sei quello che ho rimesso in sesto quando aveva già un piede nella fossa.

Epilogo

Conduci la Scena 2: Rimettere insieme i cocci.

Scegli una delle due Introduzioni e leggila ad alta voce. Poi invita chi vuole a raggiungerti sul palco.

◤ *Ferite da rattoppare:* Quel che è fatto è fatto. La preda è vicina: se vogliamo anche solo una speranza di catturarla, dobbiamo restare uniti. Chi ha bisogno di una rattoppata o di un sorso di grog può raggiungermi sottocoperta. Lunga vita all'Aspide!

Esito: Aggiungi al mazzo dell'Aspide un numero di carte nere pari ai giocatori.

◤ *Cicatrici indelebili:* Il nemico è in vista e non parlo delle navi all'orizzonte. Questo ammutinamento ha lasciato il segno, sui nostri volti e nei nostri cuori. Sul ponte il silenzio è teso, ma sono pronto a spezzarlo con tutti quelli che vogliono unirsi a me: è tempo di un ultimo brindisi, prima che la spaccatura ci faccia colare a picco.

Esito: Aggiungi al mazzo dell'Aspide un numero di carte nere pari alla metà dei giocatori, arrotondato per difetto.

Partecipa alla Scena 6: La fuga.

◤ I tuoi pensieri sono già rivolti al futuro, alla prossima avventura, alla prossima battaglia, al prossimo problema da risolvere.