



LUPO DI MARE JACK

Doveri

Avere sempre una storia o un canto pronti per tenere alto il morale e assicurarti che nessuno batta la fiacca nel duro lavoro che è mandare avanti una nave.

Obiettivi

Lealista o ammutinato, coraggioso o codardo, sul ponte o tra le onde, vuoi solo goderti la vita in mare fino in fondo. A spese di tutti gli altri, se necessario.

Consigli

Sei quello che ha passato più tempo in mare, accumulando per anni canti marinareschi e storie di mare. Entrambi sono ottimi modi di portare la ciurma dalla tua parte.

Per provare a far partire a un coro, puoi affidarti a un classico: *What shall we do with the drunken sailor* ha una melodia ripetitiva, facile da insegnare, e una struttura che si può modificare a piacimento. Puoi intonare strofe come quelle qui sotto, oppure inventarne di adatte alla situazione:

*Che ne facciamo del pirata ubriaco?
Dritto dal Nostromo!*

*Che ne facciamo del pirata vigliacco?
Lo buttiamo a mare!*

*Che ne facciamo dell'ammutinato?
Giù in pasto ai pesci!*

Prologo

Partecipa alla Scena 1: La presa dell'Aspide.

► Questa è l'occasione che aspettavi da una vita! Non solo pirata, ma membro fondatore della ciurma che conquisterà i sette mari. Fai sentire agli altri il tuo entusiasmo!

Relazione: Tu e io siamo complici, non solo quando si tratta di inventare battute sconce.

Partecipa alla Scena 5: Incontro con la Marina.

► Sarete anche a un'ora dalla morte, ma non è un buon motivo per diventare morbosi. Sta a te cercare di alzare il morale: nessuno combatte bene quando è teso come una corda di violino e avete bisogno di essere tutti al massimo delle forze, o non ne uscirete mai vivi.

Relazione: Tu e io saremmo dovuti rimanere uniti per sempre, o almeno così credevo.

Epilogo

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

► La decisione è presa. Adesso dovete remare tutti dalla stessa parte. Intendi assicurarti che l'ascia di guerra venga seppellita.

Partecipa alla Scena 5: L'assalto.

► Canta, urla e incita tutti gli altri a tirare fuori fino all'ultimo brandello di cuore e fegato. L'Aspide non può perdere questa battaglia!