Navigatore Shih

Doveri

Interpretare mappe e cieli, clessidre e sestanti per impostare la rotta e assicurarti che il Timoniere la mantenga. Nessuno conosce il cielo, il mare e la danza dello scafo sulle onde meglio di te.

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.

Una sola volta nella partita, puoi precipitarti dal bersaglio di un colpo di pistola e dichiarare che in realtà non è stato ferito: un'onda improvvisa ha sbilanciato chi ha sparato nel momento cruciale! Che colpo di fortuna!

Obiettivi

Vuoi passare il resto della vita sull'Aspide. Questa nave significa tutto per te e non te ne separeresti per nessun motivo al mondo. Non intendi sacrificare i tuoi principi, però, quindi l'unica soluzione è assicurarti che sia la tua fazione ad averla vinta.

Prologo

Partecipa alla Scena 3: Armare l'Aspide.

◤ Sei molto affezionato alla nave e vuoi che sia in forma smagliante. Niente compromessi: l'Aspide si merita solo il meglio del meglio.

Relazione: Tu mi hai rubato qualcosa di molto importante.

Conduci la Scena 5: Incontro con la Marina.
Scegli un'Introduzione e leggila ad alta voce.

◤ *Chi fugge resta vivo:* Abbiamo avvistato una fregata della Marina Inglese armata fino ai denti… E devono averci avvistato anche loro. Sarebbe una battaglia inutile, quindi è il momento di fare i furbi e darsela a gambe! Certo, sulla distesa sconfinata del mare anche un inseguimento a rotta di collo procede a passo di lumaca… Tocca trovare un modo per ingannare il tempo e smorzare la tensione. A ognuno il suo.

◤ *La fortuna aiuta agli audaci:* Abbiamo avvistato una fregata della Marina Inglese armata fino ai denti. Ma con il vento che tira non riusciremo mai a seminarla: l'unica difesa che abbiamo è l'attacco. Quel bestione sarà anche più grosso di noi, ma questo lo rende più lento. Dobbiamo contare sull'agilità dell'Aspide… Ma sulla distesa sconfinata del mare ci vorrà molto a raggiungere il nemico. L'aria vibra di tensione.

Relazione: Tu e io siamo una famiglia.

Epilogo

Conduci la Scena 3: L'inseguimento.

Leggi l'Introduzione associata alla preda che la ciurma dell'Aspide ha deciso d'inseguire. Distribuisci ai presenti in scena, te compreso, una carta rossa e una nera.

◤ *Il mercantile francese:* Animo, marinai! Vedo la preda, carica di zucchero e pronta alla cattura! Vento in poppa, chiudiamo le distanze!

◤ *Il galeone della flotta spagnola del tesoro:* Ecco la preda… Con due fregate di scorta, come ha detto il Capitano! Ma non perdetevi d'animo. L'Aspide è la nave migliore dei sette mari e il vento è dalla nostra.

Tutti i partecipanti alla scena devono aggiungere una carta al mazzo dell'Aspide: nera se credono che l'Aspide raggiungerà indenne la preda, rossa se pensano che la nave non possa farcela. Fai lo stesso anche tu, quindi mescola il mazzo dell'Aspide e leggi l'Esito associato. Lascia la carta scoperta di fianco al mazzo.

◤ *Esito Nero:* L'Aspide è veloce e ci sono poche navi in grado di sfuggirle se tutta la ciurma lavora insieme. Malgrado il mare agitato, ci avventiamo sulla nostra preda.

◤ *Esito Rosso:* L'Aspide è veloce, ma non abbastanza. Una nave ostile ci sbarra la strada. Da cacciatori ci trasformiamo in preda.

Partecipa alla Scena 6: La fuga.

◤ Nella buona e nella cattiva sorte, bisogna restare concentrati fino all'ultimo momento. Basta un errore per far precipitare la situazione.