Primo ufficiale Reyes

Doveri

Far eseguire gli ordini del Capitano in battaglia e convincere l'equipaggio a prendere le sue parti durante le votazioni. Sei l'unico Ufficiale scelto personalmente dal Capitano.

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.

Per salvaguardare la sicurezza della nave puoi anche chiedere all'Armaiolo di armare altri due marinai. Certo, una richiesta del genere potrebbe sollevare qualche sospetto...

Obiettivi

Vuoi una nave tutta per te. Forse proprio l'Aspide o magari un vascello conquistato in battaglia, non fa differenza: la tua aspirazione è quella di prendere il comando e guidare un equipaggio che ti sia fedele.

Prologo

Partecipa alla Scena 1: La presa dell'Aspide.

◤ Visto che il posto da Capitano è già preso, sei determinato a farti nominare Primo Ufficiale.

Relazione: Tu mi porti rancore da tempo.

Conduci la Scena 3: Armare l'Aspide.
Scegli un'Introduzione e leggila ad alta voce.

◤ *Darsi alla pazza gioia:* L'Aspide si è dimostrata affidabile, la ciurma capace e i nostri primi mesi sotto la bandiera nera ci hanno riempito le tasche. Abbastanza da spendere un po' d'oro per tirare a lucido la nave. Resta solo da decidere a cosa dare la priorità: facciamo un giro del ponte e vediamo cosa si può migliorare.

◤ *A galla per miracolo:* La storia dell'Aspide non è iniziata sotto una buona stella. Le prede più succulente continuano a sfuggirci da sotto il naso e di dobloni nemmeno l'ombra: tocca rimboccarsi le maniche, fare un giro del ponte e darci dentro con le riparazioni, per evitare che la nave ci giochi un brutto tiro nel momento cruciale.

Relazione: Tu mi hai insegnato tutto quello che so sul mare.

Epilogo

Conduci la Scena 5: L'assalto.

Leggi l'Introduzione associata alla carta scoperta di fianco al mazzo dell'Aspide. Distribuisci ai presenti in scena, te compreso, una carta rossa e una nera.

◤ *Nera. Prepararsi all'arrembaggio:* Alle armi! Correte alle funi, con il coltello tra i denti! Saranno anche più numerosi di noi, ma possiamo vincere se li attacchiamo per primi.

◤ *Rossa. Nemici in arrivo:* Stanno per abbordarci. Sono tanti e ben armati, ma l'Aspide ha più cuore di quanto loro possano mai sperare di averne. Dimostriamo a questi vigliacchi come combattono dei liberi marinai!

Tutti i partecipanti alla scena devono aggiungere una carta al mazzo dell'Aspide: nera se credono di poter vincere questa battaglia, rossa se pensano che la ciurma non abbia speranza. 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:* La ciurma dell'Aspide è sopravvissuta a mille battaglie, imparando qualcosa da ogni abbordaggio. Anche se siamo inferiori nel numero, la vittoria e la gloria sono nostre!

◤ *Esito Rosso:* La ciurma dell'Aspide è sopravvissuta a mille battaglie, imparando qualcosa da ogni abbordaggio. Ma stavolta i nemici sono troppi. Ci respingono e siamo costretti alla fuga.

Partecipa alla Scena 4: Fuoco alle polveri.

◤ È un momento cruciale e tu sai come tenere i nervi saldi. Niente panico e ve la caverete.