Quartiermastro Persad

Doveri

Assicurarsi che tutti a bordo si attengano agli Articoli, indire una votazione ogni volta che va presa una decisione importante, spartire il bottino e imporre ordine e disciplina quando serve.

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.

Spetta a te tenere traccia del tempo. Al termine della fase dell'Ammutinamento, dovrai indire la votazione per determinare quale preda punterà l'Aspide. In caso di pareggio, il tuo voto è decisivo. Puoi indire altre votazioni, ma con parsimonia: non più di due o tre.

Ogni volta che un gruppo di marinai passa troppo tempo a discutere, intervieni e spediscili alle rispettive postazioni. La nave deve restare a galla e non c'è tempo per i dibattiti tra la ciurma.

Obiettivi

Vuoi sempre conoscere l'esito di ogni votazione sull'Aspide prima di indirla, in modo da avere il tempo di convincere gli altri a passare dalla tua parte o almeno di saltare sul carro dei vincitori. È l'unico modo per assicurarci che le cose sulla nave vadano come vuoi tu.

Prologo

Conduci la Scena 2: Radunare la ciurma. Scegli un'Introduzione e leggila ad alta voce.

- Una colorita accozzaglia: Non conoscevo il Capitano quando l'Aspide ha gettato l'ancora a Tortuga, ma so quanto vale ogni marinaio qui presente. Perciò eccoci qui, in una bettola che trasuda così tanto grog da essere sempre sul punto di prendere fuoco o di finire sfasciata in una rissa. Facciamoci una bella chiacchierata e concorderete con me che avere l'occasione d'imbarcarsi su questa nave è un autentico privilegio.
- Il meglio del meglio: Sono arrivato a Tortuga a bordo dell'Aspide, alla ricerca di nuovi marinai per riempire i ranghi. Qualunque idiota è capace di reclutare braccia da mettere ai remi, ma io ho setacciato questo porto traboccante di grog per trovare i migliori specialisti. Perciò eccoci qui, i pirati più in gamba sull'intera isola, intenti a fare quattro chiacchiere sui tesori che si aspettano di strappare ai sette mari.

Relazione: Tu mi devi sempre dei soldi.

Partecipa alla Scena 4: Sangue e bottino.

Assicurati che il malloppo sia diviso in parti uguali e che la nave abbia la sua quota, nel rispetto degli Articoli. Oppure no: sta a te decidere.

Relazione: Tu mi hai impressionato con la tua abilità in battaglia.

06 L'AMMUTINAMENTO DELL'ASPIDE MUTINY ON THE ASP

600

96

98

800

Epilogo

Conduci la Scena 6: La fuga.

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. Un'uscita di scena gloriosa: Abbiamo combattuto con orgoglio e lasciamo a testa alta queste acque rosse di sangue. Presto tutti sapranno della nostra impresa... Speriamo che la Marina Inglese non lo venga a sapere troppo in fretta.
- Rossa. Con la coda tra le gambe: Siamo sfuggiti al nemico, ma a quale prezzo? Marinai feriti, munizioni sprecate, vele strappate... Mi chiedo se l'Aspide tornerà mai la stessa. Ma per ora preoccupiamoci di trovare un porto sicuro, prima che la Marina Inglese si metta sulle nostre tracce.

Tutti i partecipanti alla scena devono aggiungere una carta al mazzo dell'Aspide: nera se credono che la fuga andrà a buon fine, 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: Il fumo e il rumore degli spari hanno viaggiato per miglia e miglia. Ma il vento ci mette le ali e presto il mare aperto ci accoglie.
- Esito Rosso: Il fumo e il rumore degli spari hanno viaggiato per miglia e miglia. Abbiamo attirato troppa attenzione: la nostra rotta finisce per incrociare quella della Marina Inglese.

Partecipa alla Scena 5: L'assalto.

Persino a un combattimento all'arma bianca serve organizzazione. Trova come renderti utile.