Timoniere Wynn

Doveri

Tenere il timone, seguire la rotta impostata dal Navigatore e impedire alla nave di perdersi tra venti di burrasca e scogli pericolosi.

Obiettivi

Sai di essere il migliore e vuoi che tutti te lo riconoscano. Intendi mettere in mostra le tue virtù: la ciurma deve capire che nessun assalto può avere successo senza di te.

Consigli

Ogni marinaio ha diritto a un voto, ma tu sei certo che il tuo valga più di quello degli altri. Sii arrogante e mettiti al centro dell'attenzione ogni volta che puoi. Non lasciare che ti ignorino.

Prologo

Partecipa alla Scena 2: Radunare la ciurma.

◤ Era da tanto che cercavi una nave dove dare sfoggio del tuo talento e prenderti la gloria che meriti. Sei disposto a dimenticare le vecchie ruggini per salirci.

Relazione: Tu mi hai incastrato per un crimine che non ho commesso.

Partecipa alla Scena 5: Incontro con la Marina.

◤ Tenere la rotta in un inseguimento ti innervosisce sempre: ti costringe a dimostrarti all'altezza delle tue spacconate.

Relazione: Tu eri il mio idolo anche prima che ci incontrassimo.

Epilogo

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

◤ Chi ha camminato sull'asse non si è giocato bene le sue carte e se l'è meritato. Inutile fare i sentimentali adesso.

Partecipa alla Scena 3: L'inseguimento.

◤ Il vento è perfetto, la nave risponde come mai prima. È un momento di grazia come pochi ne hai vissuti e non intendi sprecarlo per nessuna ragione.