



## CARPENTIERE RUBIO

### Doveri

Assicurarti che la maledetta nave non coli a picco, riparando i danni subiti in battaglia e tenendo d'occhio i guasti da usura.

### Obiettivi

Hai una famiglia in porto e non desideri altro che tornare dai tuoi figli. Ma sai bene che sarai costretto ad abbandonarli di nuovo, se non porti a casa con te un bottino succulento.

### Consigli

La tua posizione è particolare. Puoi mostrarti alla ciurma come esempio di dignità, al di sopra dei loro battibecchi e pronto ad auspicare unità... Oppure diventare uno dei più ardenti sostenitori della tua fazione. Lasciati ispirare dalla Carta ammutinamento per decidere quale strada prendere.

## Prologo

*Partecipa alla Scena 1: La presa dell'Aspide.*

► Be', di certo adesso avrai qualcosa da raccontare quando torni a casa. Ma prima dovete riuscire ad arrivarci, in porto: non sei certo che l'Aspide sia in condizioni di navigare dopo l'assalto e non sarai soddisfatto finché non avrai ispezionato ogni angolo con cura.

*Relazione:* Tu cerchi sempre di convincermi a gozzovigliare.

*Partecipa alla Scena 3: Armare l'Aspide.*

► Tutti vogliono qualcosa, ma non hai abbastanza braccia per accontentare l'intera ciurma! Bisogna decidere a cosa dare priorità tra i mille lavori che si potrebbero fare. Anche perché sarai tu a dovertene occupare.

*Relazione:* Tu e io ci proteggiamo l'un l'altro e lo stesso vale per le nostre famiglie.

## Epilogo

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

► Vecchio o nuovo, il Capitano è sempre il Capitano. Gli altri devono piantarla con i colpi di testa, se volete cavarvela anche stavolta.

*Partecipa alla Scena 6: La fuga.*

► Hai paura che questa battaglia sia stata troppo anche per l'Aspide, ma non le permetterai di colare a picco prima di riportarti a casa dalla tua famiglia!