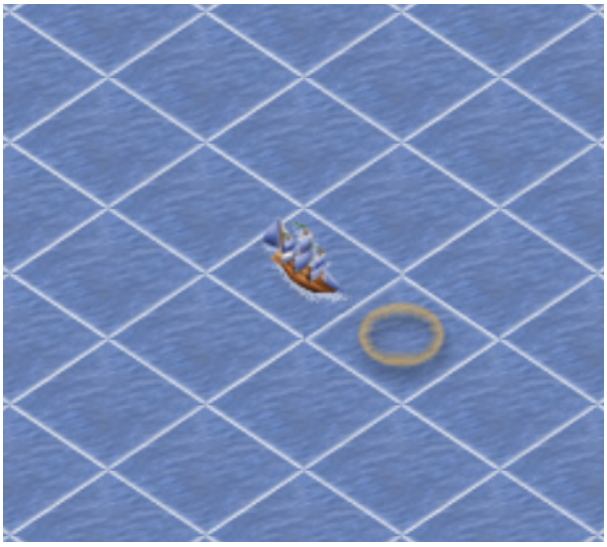
Le Fazioni e gli Schieramenti

- □□ I Libertini
- □□ I Corsari
- ⚜I Mercanti
- ☠ I Pirati

□□ I Libertini



I Libertini rappresentano la **Categoria di base** di ogni Capitano quando **si iscrive al gioco**. Essi rappresentano la **massima espressione dell'indipendenza** ma, al tempo stesso, hanno **numerosi svantaggi**, ovvero:

- **Non hanno bonus** di Categoria
- Hanno un **CAP** di 80 sulle **principali skill di combattimento** e di **artigianato**, così da renderli sostanzialmente inferiori ai Mercanti per la produzione di oggetti e ai Corsari/Pirati per le abilità in battaglia
- **Non possono formare o entrare in Schieramenti** (che sono appannaggio delle Fazioni/Categorie "mature") e né godere dei vantaggi associati (es. la **dogana automatica**)
- **Non potranno partecipare ad alcuna attività di Fazione** (come la conquista degli Avamposti, dei Porti Franchi, etc...)

> Dal **livello 10** un giocatore può **scegliere la propria Fazione/Categoria mediante il Pannello Fazioni**. Sebbene per **godere a pieno dell'esperienza di gioco** sia **fortemente consigliato** scegliere una Fazione, non è strettamente necessario per giocare, soprattutto nelle **fasi iniziali** dove un giocatore può, senza molti problemi, attendere a compiere una scelta, magari per capire meglio la cornice politica del momento, o di chi ci si può fidare.

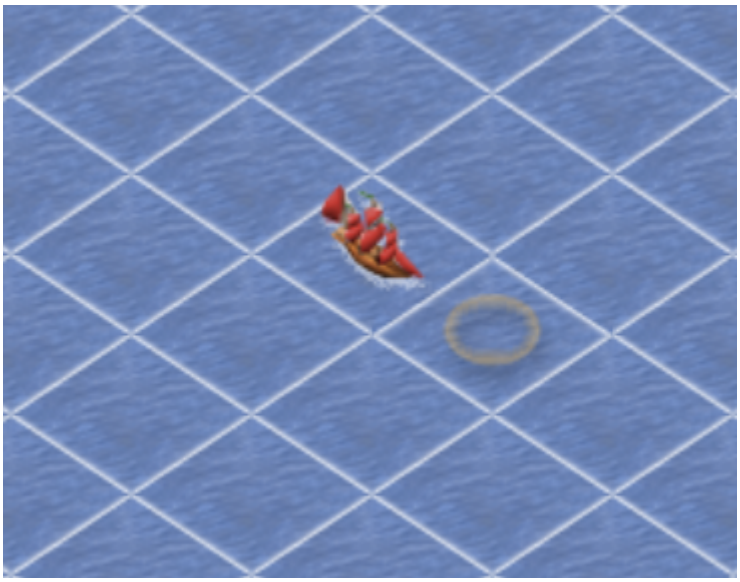
>

Una volta scelta una Fazione/Categoria **è possibile**

attendere almeno 21 giorni per poter sceglierne un altra. Il tempo di attesa viene passato sotto le vesti di Libertino. E' possibile comunque usare un **jolly acceleratore** (costo 5000 dobloni o 100 □□) per **ridurre il tempo di attesa a 7 giorni**.

□□ I Corsari

> *I Corsari sono combattenti assoldati dalle Nazioni, capitani autorizzati a combattere in nome della Corona con la libertà e l'istinto propri dei lupi di mare. Non seguono la rigida disciplina della Marina, ma agiscono con rapidità, astuzia e ferocia, colpendo dove il nemico è più vulnerabile. Le flotte corsare affrontano senza esclusione di colpi la pirateria indipendente e reprimono il contrabbando, mantenendo saldo il controllo delle Nazioni sugli Oceani.*



□□ *Concept* e *gameplay* generale

I Corsari sono la classe adatta a chi ama l'idea di imporre sui mari ordine e disciplina **al servizio dei grandi Imperi**. A livello di *gameplay* il ruolo sostanziale dei Corsari è quello di:

- Cerare di **sgominare pirateria e contrabbando** (ad esempio attaccando gli Avamposti dei pirati, requisendo i Mercanti che praticano contrabbando/commercio illegale, etc. etc.)
- **Difendere i domini della propria Corona**
- **Combattere contro le Nazioni avversarie** mediante la guerra di corsa
- Aiutare e **proteggere i Mercanti delle gilde amiche** (scortandoli e proteggendoli durante i loro traffici)

□□ Ordini disponibili

Quando i Corsari creano una **Gilda** possono scegliere tra i seguenti ordini:

CORONA INGLESE	CORONA SPAGNOLA

	
Cenni storici: *Grazie al rigoroso addestramento della Marina Reale, i marinai reclutati possiedono una costituzione più robusta e una maggiore resistenza.* **Disciplina della corona**: **+10% HP delle Reclute**. Grazie all'addestramento della Marina Reale, le nuove reclute sono più forti.	**Cenni storici:** *Una potente nazione di conquistatori ed esploratori, determinata a espandere il proprio dominio nell'arcipelago. Forte della sua tradizione militare, eccelle negli assedi e nella conquista.* **Maestri d'assedio**: **+10% danni inflitti agli avamposti** . Grazie alla loro esperienza negli assedi, gli Spagnoli infliggono maggiori danni alle fortificazioni nemiche.

Almeno teoricamente, i Corsari della stessa Nazione **dovrebbero collaborare fra di loro per il bene comune**. Ciò non toglie che, determinate Gilde, possano comunque **decidere di giocare indipendentemente** o in **aperto contrasto** contro le altre Gilde della stessa corona.

> **NB:** dal punto di vista diplomatico **Corsari e Pirati sono automaticamente in guerra!** I Corsari possono rimanere **neutrali** o **allearsi** solo con Gilde corsare o mercantili!

□□⚖ Imporre la legge sui mari

I Corsari delle Nazioni hanno diversi modi per far rispettare la legge ed espandere i loro domini.

Uno di questi è la **ricerca dei Pirati più pericolosi** sui quali pende una **taglia**. I pirati con taglia possono essere visibili dalla **Classifica > Taglie**. Le taglie si possono generare in due modi:

- Quando un Pirata affonda un **Corsaro** si **crea in automatico** una taglia che va da **500 a 5000 dobloni**, dipendente dalla **fama** del malcapitato che è colato a picco.
- Quando invece affonda un **Mercante** (non necessariamente di una Nazione) invece la taglia è **facoltativa** e a **discrezione del Mercante affondato**: la taglia può ammontare a **500**, **1500** o **5000 dobloni** e viene tratta dagli averi personali del commerciante.

Le taglie possono essere riscosse **solo dai Corsari**. Una volta affondato un Pirata sulla cui testa pendeva una taglia, il Corsaro **guadagna effettivamente** il **30%** dell'ammontare totale, il **10%** viene sottratto dal Server mentre il **60%** finisce nelle casse della Nazione, da dove potrà essere messo a disposizione per **pagare le tasse** o **sfruttare servizi** per la collettività.

Sono poi previste **altre attività, in corso di sviluppo.**

⚔ Diritti di dogana e *killright*

I Corsari :

- **Possono attaccare**: tutti i Pirati, nonché Mercanti e Corsari non alleati/neutrali, e Libertini
- **Non possono attaccare e né possono essere attaccati da:** Corsari e Mercanti appartenenti alla propria Gilda/alleate o neutrali

DIRITTO DI ATTACCO				
	Libertini	Corsari	Mercanti	Pirati
Corsari		*	*	
* **Non** se appartenenti a **Gilde alleate** o **neutrali**				

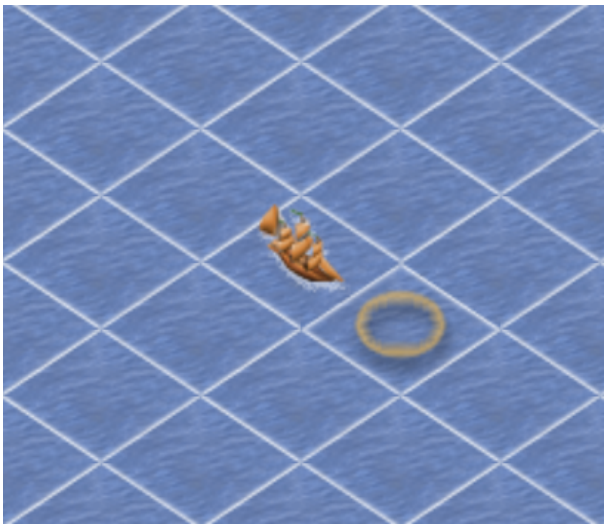
Hanno:

- **Diritto di dogana automatica** presso tutti gli appartenenti alla propria Gilda o a lleate
- **!? Possibilità di richiedere/concedere dogana** a Corsari, Mercanti e Libertini, fermo restando i limiti di slot dogana "personali"
- **Non possono richiedere/concedere dogana** a Pirati

DIRITTO DI DOGANA				
	Libertini	Corsari	Mercanti	Pirati
Corsari		*	*	Vietata
* **Automatica** se appartententi a **Gilde alleate**				

⚜ I Mercanti

> *I Mercanti sono il motore economico del mondo conosciuto e la vera forza che sostiene guerre e prosperità. Grandi artigiani e navigatori instancabili, accumulano immense ricchezze mentre riforniscono eserciti, flotte e città di risorse vitali. Liberi da vincoli ideologici, possono scegliere il proprio destino: schierarsi con una Nazione e sostenere la Marina, stringere patti con una Confederazione pirata, oppure restare indipendenti fondando potenti Gilde commerciali. Qualunque sia la loro scelta, una cosa è certa: dove scorrono dobloni, lì c'è sempre l'influenza dei Mercanti.*



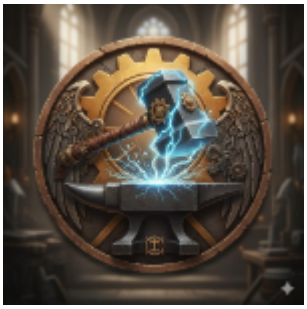
□□ *Concept* e *gameplay* generale

I Mercanti rappresentano la Fazione adatta a chi fa del *crafting* e dell'accumulo di ricchezze la principale strategia di gioco. I Mercanti, essendo una **classe commerciale**, saranno avvantaggiati in termini di **artigianato** e **produzione**, mentre viceversa risulteranno carenti in termini riguardo le abilità di combattimento. A livello di *gameplay* il ruolo dei Mercanti è quello di:

- **Creare item raffinati e venderli ai giocatori**
- **Rifornirne di materiali e di oggetti i propri compagni/alleati** di Gilda
- **Compiere trasporti merci** e **valori** tra le Isole Mercato e le Isole Banca
- **Accettare e farsi carico** di trasporti tra giocatori
- **Fornire supporto logistico** e, in minor misura, militare, **per la guerra**

□□ Ordini disponibili

Quando i Mercanti creano una **Gilda** possono scegliere tra i seguenti ordini:

COMPAGNIA DELLE INDIE	CORPORAZIONE DEI MAESTRI
	
Cenni storici: *Una potente compagnia mercantile che prospera attraverso gli scambi, il trasporto delle merci e il controllo delle rotte commerciali dell'arcipelago.* **Rotte riservate**: **Accesso a trasporti speciali**, più fruttuosi, riservati alla Compagnia delle Indie.	**Cenni storici:** *Una prestigiosa corporazione che riunisce artigiani esperti, custodi di antiche tecniche e segreti di lavorazione. I suoi membri eccellono nella trasformazione delle materie prime, ottimizzando risorse e processi produttivi.* **Economia di scala**: **−10% ai costi di produzione**, grazie a tecniche di lavorazione più efficienti e a un migliore utilizzo delle risorse.

□□ Le attività commerciali

Una volta **creati i propri prodotti** (oppure acquistati a prezzo ridotto per lucrarci sopra) il mercante dovrà **venderli**. Nel Libro della guida dedicato al **commercio** sono illustrati il funzionamento dei **Mercati** e delle strutture economiche di Pirates War (Isole Banca e Isole Mercato). Oltre alla possibilità di **vendita diretta** (mediante il **Bazaar**) il mercante può portare i propri oggetti in vendita alla **Isole Mercato**. Il ruolo del mercante non è però limitato alla semplice produzione e compravendita di oggetti e risorse (una possibilità che è in realtà propria di **tutti i giocatori**). Il Mercante infatti può anche:

- Farsi carico di **trasporti automatici** tra **Isole Mercato** e altre **Isole Mercato** (**trasporti merci**) o **Isole Banca** (trasporti valori). Questi commerci non prevedono scambi di risorse o item tra giocatori ma garantiscono ai Mercanti guadagni importanti.
- Oppure **trasportare item e risorse tra giocatori**. Difatti un *player* può decidere se **prelevare in prima persona** gli oggetti che desidera acquistare all'Isola Mercato messi in vendita da altri giocatori, oppure **incaricare un Mercante** per il trasporto alla propria Isola (**funzione non ancora implementata**).

Nell'ottica del controllo dell'economia, per le Gilde commerciali diventa essenziale acquisire **avamposti commerciali** in modo da ottenere il **dominio** di **specifiche rotte**. Se quindi Nazioni e Confederazioni combattono tra di loro per **spartirsi il dominio dei mari** conquistando e assediando gli **Avamposti**, le Gilde commerciali sono in concorrenza tra di loro per **controllare le Isole Mercato**. Le Isole Mercato vengono **affittate al miglior offerente** e una parte del canone sarà acquisito dalla Confederazione o Nazione che controlla la regione. In questo modo i Mercanti della Gilda otterranno il **monopolio dei commerci** che partono dal Mercato in questione nonché **diritto di dogana** e **sconti sulle scorte**.

> Sia il **trasporto tra giocatori** che l'**affitto delle Isole Mercato** sono funzioni in corso di implementazione e **NON ancora attive.**

?? Diritti di dogana e *killright*

I mercanti:

- **Possono attaccare**: tutti i giocatori che non appartengono alla propria Gilda (Nazione/Gilda/Confederazione)
- **Non possono attaccare e né possono essere attaccati da:** qualsiasi giocatore appartenente alla propria Gilda o alleate o neutrali

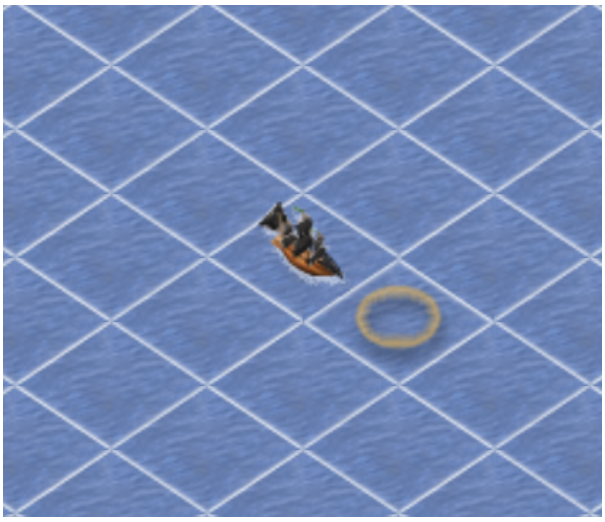
DIRITTO DI ATTACCO				
	Libertini	Corsari	Mercanti	Pirati
Mercanti		*	*	*
* **Non** se appartenenti **alla stessa Gilda** o **Gilde alleate**				

Il diritto di dogana per i Mercanti è condivisibile con **tutti i giocatori**, tranne che in caso di **guerra** tra le rispettive **Gilde**. La dogana è **automatica** per i componenti della **stessa Gilda** o **Gilde alleate**

DIRITTO DI DOGANA				
	Libertini	Corsari	Mercanti	Pirati
Mercanti indipendenti		*	*	*
* **Automatica** se appartenenti alla **stessa Gilda** o **Gilde alleate**				

☠ I Pirati

> Una volta privati cittadini pagati dalle Nazioni per combattere guerre per procura, oggi i Pirati si sono trasformati in una forza autonoma e selvaggia, che sfida continuamente l'autorità dell'Ordine. Nonostante l'apparente assenza di regole, spesso i Pirati si dotano di rigidi codici d'onore, sebbene il tradimento sia sempre dietro l'angolo. Il prezzo della libertà è infatti il caos: rivalità, sete di potenza e di sangue possono rapidamente portarli all'apice... o al collasso.



□□ *Concept* e *gameplay* generale

I Pirati sono la categoria perfetta per chi desidera disubbidire al potere costituito e creare caos e scompiglio nei mari. Come i Corsari, loro antagonisti naturali, sono una classe **militare**, che quindi dà il meglio di sè in **combattimento** piuttosto che nell'artigianato e nel commercio. A livello di *gameplay* i Pirati hanno molteplici possibilità tra:

- Cerare di **seminare il caos e disturbare le rotte commerciali** (ad esempio attaccando le Isole Banca, depredando i Mercanti durante i loro trasporti)
- **Aggredire le roccaforti delle Gilde corsare** o dei **Pirati nemici** (ovvero gli Avamposti)
- Aiutare e **proteggere i Mercanti alleati** (scortandoli e proteggendoli durante le operazioni di contrabbando)

□□ Ordini disponibili

Quando i Pirati creano una **Gilda** possono scegliere tra i seguenti ordini:

REPUBBLICA DEI PIRATI	FRATELLI DELLA COSTA

	
Cenni storici: *Una libera confederazione di capitani ribelli che rifiuta ogni autorità, uniti dalla sete di ricchezze e dalla volontà di sfidare le grandi potenze dell'arcipelago.* **Razzie organizzate**: **+10% ai dobloni** ottenuti dai **saccheggi delle banche**.	**Cenni storici:** *Una temuta fratellanza di bucanieri, uniti dal desiderio di ricchezza e dalla libertà di saccheggiare le rotte dell'arcipelago.* **Reclutamento forzato**: Dopo aver **affondato** una nave nemica, possono **catturare fino a 2 marinai** della ciurma avversaria.

> **NB:** dal punto di vista diplomatico **Corsari e Pirati sono automaticamente in guerra!** I Corsari possono rimanere **neutrali** o **allearsi** solo con Gilde corsare o mercantili!

? Saccheggio e altro...

Per un Pirata ogni navigante che non batta la sua stessa bandiera rappresenta una potenziale **opportunità di guadagno**. Le prede preferite dei Pirati sono i **Mercanti**, ma spesso e volentieri, soprattutto se ben organizzati, riescono a tenere testa anche ai **Corsari**. Le principali attività di fazione dei Pirati sono:

- **Conquista degli Avamposti**: sebbene non hanno diritto di base al dominio territoriale, i Pirati possono comunque conquistare queste roccaforti ed aggiudicarsi il controllo di un quadrante di mare. Diversamente dalle Nazioni, che devono assicurare un flusso di denaro costante alla Madrepatria, le Confederazioni pirata **non dipendono dal controllo degli Avamposti**, sebbene comunque possano **sfruttarne a pieno i benefici**. Inoltre, più Avamposti detengono i Pirati e meno ce ne saranno per le Nazioni, privando così i Corsari di importanti fonti di guadagno e costringendoli a **maggiori sacrifici** per affrontare le loro spese.
- **Assalto ai convogli**: **attività in corso di studio.**
- **Saccheggio delle Isole Banca**: **attività in corso di studio.**

> Ogni qual volta che un Pirata **affonda un Corsaro** viene impostata automaticamente una **taglia sulla sua testa** da **500 a 5000 dobloni** sulla base della **fama** del Corsaro affondato. Anche l'affondamento di un **Mercante** può portare ad una taglia, che però **viene decisa dal Mercante stesso**. I Pirati più bellicosi, pertanto, saranno anche quelli **più ricercati**.

⚔ Diritti di dogana e *killright*

I Pirati:

- **Possono attaccare**: tutti i Corsari, nonché Mercanti e Pirati *non* appartenenti alla propria Gilda/alleate o neutrali, e Libertini
- **Non possono attaccare e né possono essere attaccati da:** Pirati e Mercanti appartenenti alla propria Gilda/alleate oppure appartenenti a Schieramenti alleati

DIRITTO DI ATTACCO				
	Libertini	Corsari	Mercanti	Pirati
Pirati			*	*
* **Non** se appartenenti **alla stessa Confederazione** o a **Gilde alleati/neutrali**				

Hanno:

- **Diritto di dogana automatica** presso tutti gli appartenenti alla propria Gilda e i propri alleati
- **!? Possibilità di richiedere/concedere dogana** a Pirati, Mercanti e Libertini, fermo restando i limiti di slot dogana "personali"
- **Non possono richiedere/concedere dogana** ai Corsari (tutti)

DIRITTO DI DOGANA				
	Libertini	Corsari	Mercanti	Pirati
Pirati		Vietata	*	*
* **Automatica** se appartententi alla **stessa Gilda** o **alleati**				