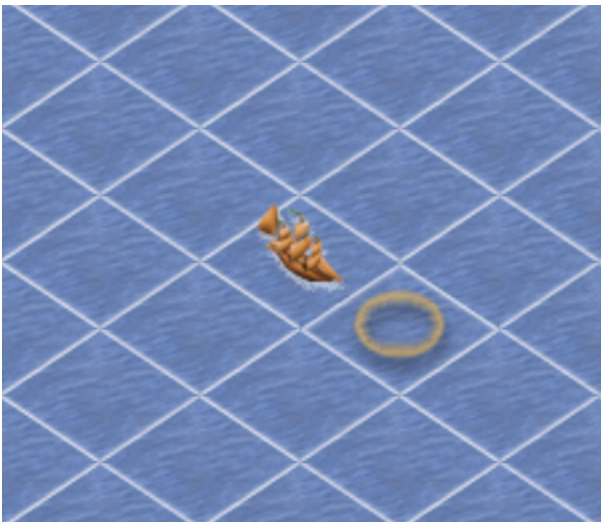


🏴‍☠️ I Mercanti, gli Indipendenti e le Gilde

“I Mercanti sono il motore economico e la garanzia di prosperità degli Oceani. Grandi artigiani ed abili navigatori, possono decidere di creare Gilde commerciali indipendenti, così come entrare in una Nazione aderendo ad una delle leggendarie Compagnie delle Indie. Alcuni Mercanti invece, alla ricerca di facili guadagni ad ogni costo, decidono di darsi al contrabbando e al commercio illegale, potendosi spingere fino a servire le Confederazioni dei Pirati. Le immense quantità di oro che possono accumulare permettono loro di comprare flotte, risorse preziose e finanche la dignità degli altri comandanti.

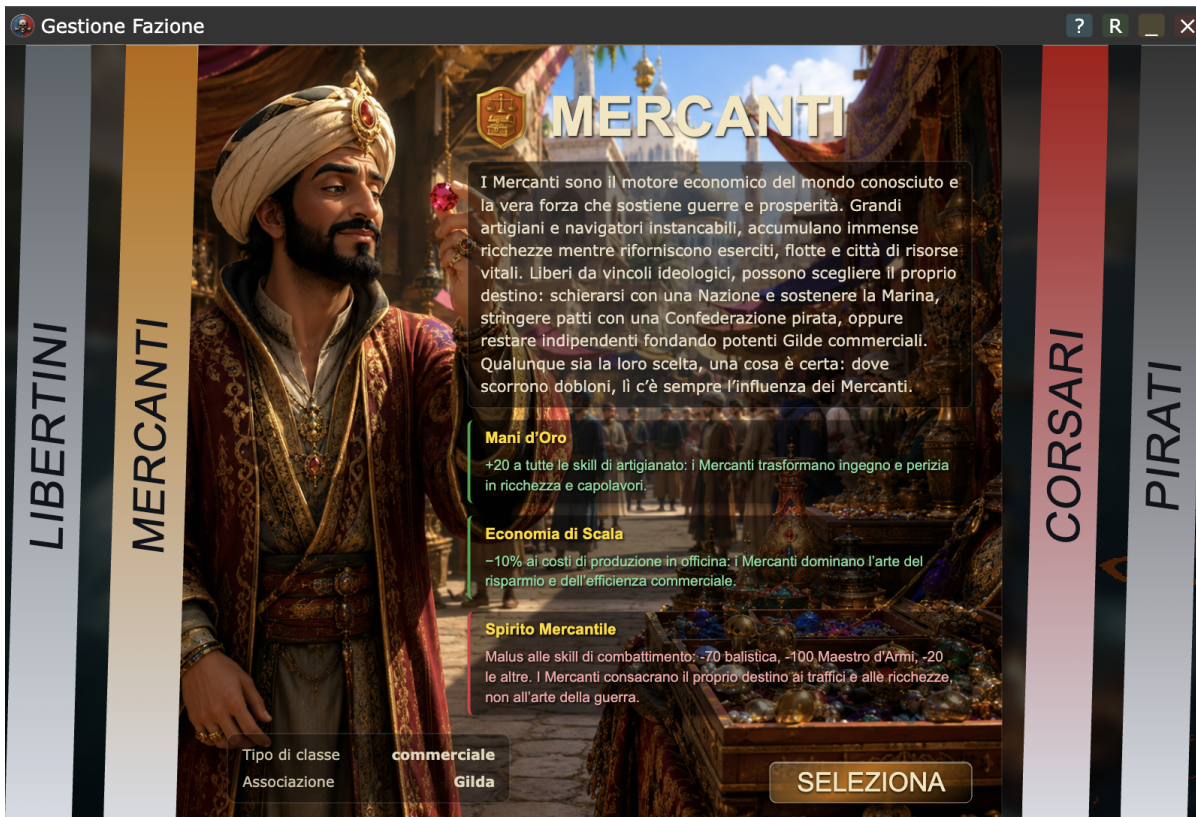


📋 Concept e gameplay generale

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**, nel caso in cui decidano di creare una Gilde o aderiscano ad una Nazione/Confederazione (vedi dopo)
- **Fornire supporto logistico** e, in minor misura, militare, **per la guerra** (ad esempio rifornendo e facendo crescere gli Avamposti in mano alla propria Nazione/Confederazione)

☐ Bonus e Malus



Bonus di categoria "Economia di Scala"

I Mercanti sono la classe produttiva del gioco e pertanto risultano **facilitati** nella **produzione di item** grazie ad uno **sconto fisso del 10% sulle risorse necessarie** per produrli in **Officina**. Questo significa sostanzialmente che, rispetto alle classi militari, oltre a fabbricare oggetti di qualità migliore in conseguenza dei bonus di cui godono sulle abilità

NB: lo sconto si applica **solo alle risorse e non ai materiali** (es. mithril, quercia, etc.).

Modificatori delle abilità

Essendo una **classe commerciale** i Mercanti hanno un **malus** riguardo le abilità di **combattimento** ed un **bonus** riguardo le abilità di **artigianato**. Questo li rende degli **eccellenti produttori** con cui le classi militari non possono rivaleggiare, ma al tempo stesso dei pessimi **combattenti**: risultano infatti, a parità di condizioni (tipo di nave, armamenti, etc.) nettamente **inferiori** ai combattenti puri e pertanto relegati principalmente a **ruolo di supporto** in battaglia, anche se potranno fondamentalmente **giocarsela alla pari con altri Mercanti**. Questo si traduce in:

- Un **CAP** di (**Spirito Mercantile**) - **20** su tutte le skill di combattimento ad eccezione di **Maestro d'armi**, dove il CAP è - **30**. Le skill potranno comunque essere alzate fino a 70 per Maestro d'Armi e 80 per tutte le altre. Questo si traduce, in base alle condizioni di

combattimento, in una **riduzione variabile tra il 15 e il 20% dei danni in battaglia** tra un Mercante con skill di combattimento al massimo e un Pirata/Corsaro con skill di combattimento al massimo che usano cannoni di Mithril, mentre la riduzione è progressivamente inferiore per le armi costruite con materiali peggiori (vedi meglio la sezione apposita).

- Un **bonus di + 20 (Mani d'Oro)** su tutte le abilità di **produzione**, che quindi renderanno più del loro valore attuale (es. la skill "Fabbrica Artiglieria" al livello 80 renderà come se fosse pari a 100, raggiungendo quindi prima l'effetto massimo)

Nonostante la presenza dei **malus** è comunque **utile far crescere le skill non di "Categoria"** (per i Mercanti quelle di Combattimento) poiché, in futuro, **in caso di eventuale cambio di Fazione/Categoria** si potrà godere del fatto di averle già sufficientemente alte, **evitando di ripartire da zero**.

☐☐☐☐☐☐☐ La possibilità dei Mercanti di associarsi

I Mercanti hanno ampia **libertà decisionale** riguardo la possibilità di formare/entrare in gruppi di giocatori. Essi possono infatti:

- **Giocare da indipendenti**, per massimizzare i profitti personali... sebbene l'Oceano sia vasto e poco clemente di solito con i lupi solitari
- Formare delle **Gilde commerciali**, ovvero delle Compagnie formate da soli Mercanti che, generalmente, tendono ad avere **rapporti sia con le Nazioni dell'Ordine che con le Confederazioni del Chaos**, navigando sul filo del rasoio. Esse similmente alle Nazioni/Confederazioni, garantiscono **diritto di dogana automatico** tra i membri oltre che l'impossibilità tra di loro di **attaccarsi**
- Oppure possono decidere di **schierarsi all'interno di una Nazione** oppure in una **Confederazione pirata**

NB: se da un lato ovviamente i Mercanti non possono fondare Nazioni, essendo già pre-impostate nell'architettura di gioco, al tempo stesso **non possono formare Confederazioni pirata** od essere al loro **comando**, ma solo membri. Viceversa, **possono creare ed essere al comando delle Gilde commerciali**.

I Mercanti sono pertanto figure che, sebbene incapaci di dare un grande contributo in battaglia, sono **estremamente ricercati**. In linea generale, ogni gruppo di combattenti dovrebbe **o avere un certo numero di Mercanti al suo interno oppure garantirsi accordi commerciali con una Gilda indipendente**, visto che le guerre sono costose e senza dobloni e senza cannoni la sconfitta è certa, indipendentemente dal coraggio e dall'abilità di un comandante.

✂ Diritti di dogana e *killright*

I mercanti:

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

DIRITTO DI ATTACCO				
	Libertini	Corsari	Mercanti	Pirati
Mercanti		*	*	*
* Non se appartenenti allo stesso gruppo (es. Nazione/Confederazione/Gilda)				

I diritti di dogana dei mercanti sono invece **variabili** in base al fatto che siano **indipendenti** (solitari o all'interno di una Gilda) o si schierino con **Ordine/Chaos** (quindi una Nazione o una Confederazione)

- **Diritto di dogana automatica** presso tutti gli appartenenti al proprio Schieramento (Nazione, Gilda o Confederazione)
- **!?** **Possibilità di richiedere/concedere dogana** (fermo restando i limiti di slot dogana "personali") a:
 - Se in una **Nazione** solo a indipendenti (Mercanti indipendenti o Libertini) o Corsari/Mercanti di un'altra Nazione
 - Se **Indipendenti** possono concederla a tutti i giocatori
 - Se in una **Confederazione** solo a indipendenti (Mercanti indipendenti o Libertini) o Pirati/Mercanti di un'altra Confederazione (ma anche a Pirati solitari)
- **Non possono richiedere/concedere dogana** a:
 - Se in una **Nazione** a Pirati (tutti) o Mercanti di una Confederazione
 - Se in una **Confederazione** a Corsari (tutti) o Mercanti di una Nazione

DIRITTO DI DOGANA						
	Libertini	Corsari	Mercanti dell'Ordine	Mercanti indipendenti	Mercanti del Chaos	Pirati
Mercanti dell'Ordine		*	*		Vietata	Vietata
Mercanti indipendenti				*		
Mercanti del Chaos		Vietata	Vietata	*	*	*
* Automatica se appartenenti alla stessa Nazione/Confederazione/Gilda.						

Updated 11 June 2026 23:22:25 by Admin