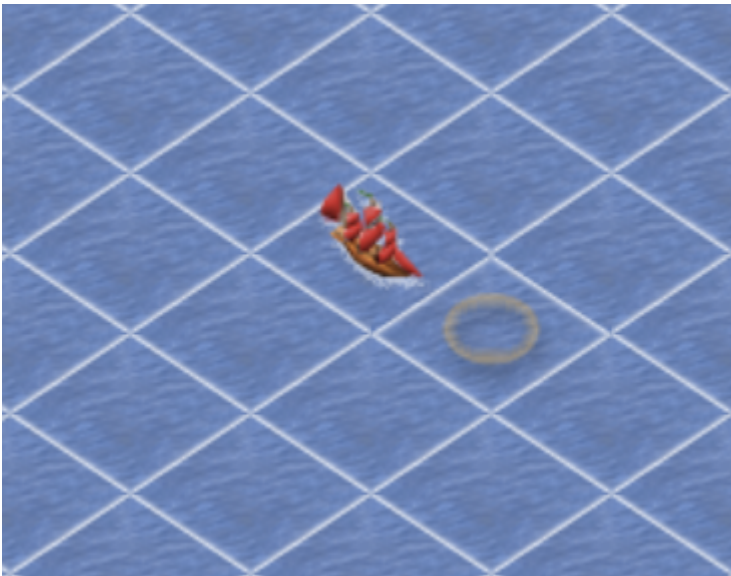


☐☐ I Corsari, l'Ordine e le Nazioni

“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**. Essendo una **classe militare**, saranno avvantaggiati in termini di **abilità di combattimento**, mentre viceversa risulteranno **carenti** in termini di artigianato. A livello di *gameplay* il ruolo sostanziale dei Corsari è quello di:

- Cerare di **sgominare pirateria e contrabbando** (ad esempio attaccando gli Avamposti/Covi dei pirati, requisendo i Mercanti che praticano contrabbando/commercio illegale, etc. etc.)
- **Difendere i domini della propria Corona** (difendendo i propri Avamposti e mantenendo il dominio sui Porti Franchi)
- **Combattere contro le Nazioni avversarie** mediante la guerra di corsa

- Aiutare e **proteggere i Mercanti della propria Nazione** (scortandoli e proteggendoli durante i loro traffici)

☐ Bonus e Malus



Bonus di categoria "Accademia militare"

I Corsari potranno **reclutare ciurma migliore** rispetto alle altre Fazioni, attingendo alle nuove leve provenienti dall'**Accademia militare** della madrepatria, che li finanzia. Questo significa che gli **HP della ciurma minimi** in Taverna (vedi anche la pagina su come equipaggiare una nave) saranno compresi tra una forbice ristretta, ovvero tra **1100 e 1300 HP** (anziché tra 1025 e 1300 HP come avviene per le altre Categorie).

NB: sarà comunque sempre disponibili un certo numero di **reclute di basso livello** dal costo di **zero dobloni** in caso di emergenza.

Modificatori delle abilità

Essendo una **classe militare** i Corsari hanno un **malus** riguardo le abilità di **artigianato** ed un **bonus** riguardo le abilità di **combattimento**. Se quindi da un lato possono risultare al massimo dei **produttori mediocri**, capaci di fabbricare solo item di qualità inferiore o piccole quantità di item di buona fattura, al tempo stesso **si esaltano** in battaglia. Questo si traduce in:

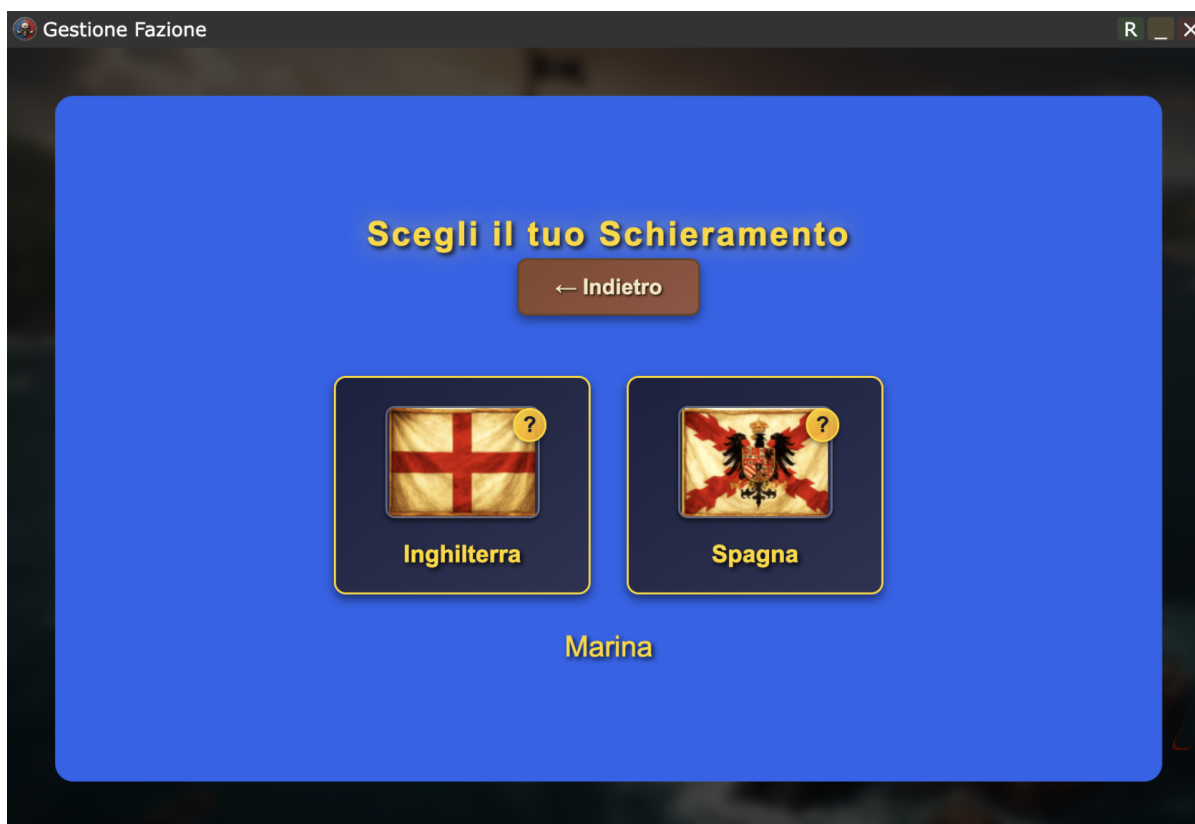
- Un **CAP** di **- 20** (**Mani da guerriero**) su tutte le abilità di **produzione**, che quindi potranno essere portate massimo al livello 80.
- Un **bonus** di **+ 20** (**Addestramento bellico**) su tutte le abilità di **combattimento** (compresa **Maestro d'Armi**), che quindi renderanno più del loro valore attuale (es. la skill Balistica anche a 0 renderà come se fosse pari a 20 e sarà sufficiente portarla al livello 80 per raggiungere l'effetto massimo)

Il **bonus sulle abilità di combattimento** dei Corsari è **leggermente più favorevole** di quello dei Pirati, che non hanno un modificatore positivo anche su **Maestro d'Armi**

Nonostante la presenza dei **malus** è comunque **utile far crescere le skill non di "Categoria"** (per i Corsari quelle di Produzione) 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**.

🇬🇧🇪🇸 Le Nazioni

Il giocatore che desidera diventare Corsaro, una volta scelta la sua Fazione/Categoria **sarà obbligato a scegliere una Nazione**, come evidenziato dal pannello sottostante (vedi anche la sezione sul pannello gestione fazioni).



Difatti, diversamente da Mercanti e Pirati (che possono sia decidere di giocare in solitaria, sia creare/aderire a Gilde/Confederazioni), i Corsari **dovranno schierarsi obbligatoriamente in uno degli Imperi coloniali che storicamente hanno cercato di dominare il mondo e NON**

possono creare schieramenti a parte (almeno formalmente). I Corsari appartenenti alla stessa nazione **non potranno attaccarsi tra di loro e avranno permesso di dogana automatico**. Le Nazioni, riproducendo le guerre coloniali del 1600 - 1700, sono ovviamente **fra di loro "naturalmente" nemiche**, sebbene la *realpolitik* possa avere la meglio e, in determinate situazioni, potrebbero **accordarsi momentaneamente** per combattere un eventuale nemico comune (es. una grossa Confederazione Pirata, oppure una terza Nazione che stia prendendo il sopravvento). Per evitare eccessiva dispersività, sono previste all'inizio solo due Nazioni, con la possibilità di introdurne altre man mano che il gioco si sviluppa.

NB: le Nazioni *non* sono composte da soli Corsari, ma anche dai **Mercanti che hanno scelto di aderirvi**

INGHILTERRA	SPAGNA
	
<p>Cenni storici: <i>Sebbene fino al XVII secolo la Corona inglese abbia guardato con scetticismo alla corsa coloniale, ora i domini britannici nelle Indie Occidentali stanno crescendo a ritmo vertiginoso e Re e Regine inglesi stanno sfruttando i proventi delle rotte commerciali per rendere la Royal Navy sempre più grande e potente. Sebbene possa sembrare agli occhi dei contemporanei una potenza coloniale giovane e inesperta, l'Inghilterra avanza sui mari con l'inconfondibile forza di Sua Maestà e sta rapidamente gettando le basi per la costruzione del più grande Impero della Storia.</i></p>	<p>Cenni storici: <i>L'Impero Spagnolo è il più vasto impero coloniale dell'epoca e i leggendari tercios dettano legge nel Vecchio Mondo grazie alle inimmaginabili quantità di risorse provenienti dalle Americhe. La Spagna si trova all'apice del proprio "Siglo de Oro", ma il suo dominio apparentemente incontrastato è minato da corruzione, scarsa visione politica e guerre permanenti. Sebbene nei decenni a seguire nuove potenze emergenti, più dinamiche e giovani, saranno capaci di sfidare il suo potere, la Spagna rappresenta ancora la grande potenza da battere e incute timore e riverenza in chiunque tenti di ostacolarla.</i></p>

Ne risulta che, almeno teoricamente, i Corsari della stessa Nazione **dovrebbero collaborare fra di loro per il bene comune**. Ciò non toglie che, determinati giocatori, possano comunque **decidere di giocare indipendentemente dagli altri o in piccoli gruppi separati**. Questa caratteristica è fondamentale e rappresenta al tempo stesso la forza e la debolezza della Nazione, poiché:

- Giocare all'interno di una Nazione ti garantisce **accesso automatico alla dogana** e, potenzialmente, al **supporto di molti giocatori** che, potenzialmente, non conosci nemmeno
- Al tempo stesso, qualora si **creino molti "gruppetti" separati** e magari anche **discordie interne**, l'effettiva forza della Nazione potrebbe risentirne decisamente

✘ Diritti di dogana e *killright*

Pertanto i Corsari :

- **Possono attaccare:** tutti i Pirati, nonché Mercanti e Corsari non appartenenti alla propria Nazione, e Libertini
- **Non possono attaccare e né possono essere attaccati da:** Corsari e Mercanti appartenenti alla propria Nazione

DIRITTO DI ATTACCO				
	Libertini	Corsari	Mercanti	Pirati
Corsari		*	*	
* Non se appartenenti alla stessa Nazione				

Hanno:

- **Diritto di dogana automatica** presso tutti gli appartenenti alla propria Nazione
- **!?** **Possibilità di richiedere/concedere dogana** a Corsari e Mercanti di altre Nazioni, nonché Mercanti "indipendenti" e Libertini, fermo restando i limiti di slot dogana "personali"
- **Non possono richiedere/concedere dogana** a Pirati (tutti) e Mercanti appartenenti a Confederazioni pirata

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

Revision #34

Created 13 February 2026 10:56:22 by Lord Hornblower

Updated 9 May 2026 00:01:04 by Lord Hornblower