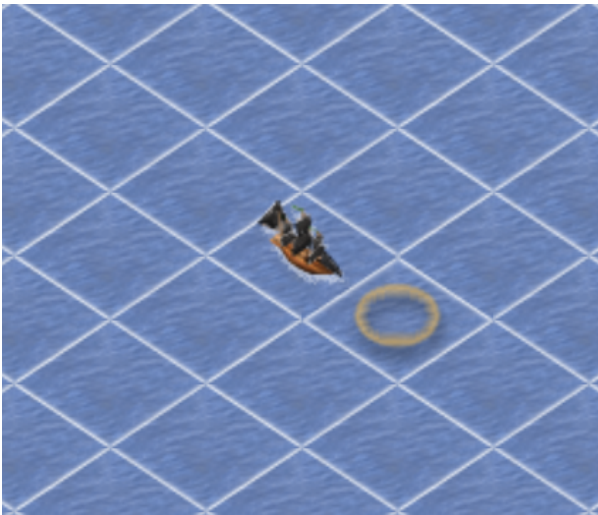




I Pirati, il Chaos e le Confederazioni

“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 delle Nazioni dell'Ordine. Nonostante l'apparente assenza di regole, spesso i Pirati si dotano di rigidi codice d'onore, sebbene il tradimento sia sempre dietro l'angolo. Il prezzo della libertà è infatti il caos: rivalità, sete di potere 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 sé 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 Nazioni** (ovvero gli Avamposti e i Porti Franchi, che possono diventare un loro Covo)
- Aiutare e **proteggere i Mercanti della propria Confederazione** (scortandoli e proteggendoli durante le operazioni di contrabbando)

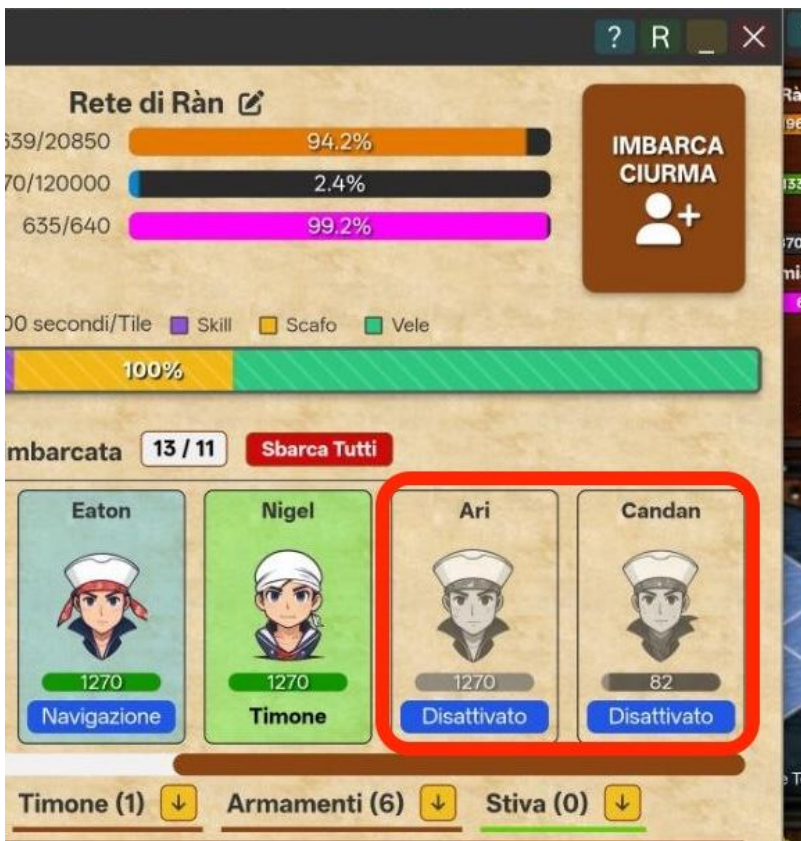
☐ Bonus e Malus



Bonus di categoria "Predoni dei Naufragi"

I Pirati, differentemente dai loro antagonisti naturali, non possono fare affidamento su ciurma addestrata, dovendo spesso accogliere sulle loro imbarcazioni avanzi di galera, debitori in cerca di fortuna o piccoli trafficanti caduti in disgrazia. Non di meno, **hanno la possibilità di catturare la ciurma dei velieri affondati**. Qualcuno verrà obbligato con la forza, qualcuno invece rimarrà affascinato dallo stile di vita del bucaniere... Indipendentemente dal fatto che la scelta sia volontaria o meno, i Pirati possono assicurarsi così **reclute fresche**, non di rado già **ben addestrate**.

NB: una volta **terminato il combat** con l'**affondamento** della nave avversaria, **1 - 2 elementi della ciurma dello sconfitto** saranno **assorbiti** nella tua ciurma e visibili come di seguito. **Non potranno essere attivati in navigazione** (quindi non potrai usarli subito in battaglia o per sopperire alla dipartita di uomini della tua ciurma) ma **dovrai portarli sulla tua isola e sbarcarli** prima di poterli usare (e, se necessario, provvedere alla guarigione delle loro ferite).



Modificatori delle abilità

Essendo una **classe militare** i Pirati, come 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 fatta eccezione per Maestro d'Armi** (che non riceve bonus, diversamente dai Corsari). Le skill di combattimento renderanno quindi più del loro valore attuale (es. la skill Balistica anche a 0 renderà come se fosse pari a 20)

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

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**.

🏠👤 Le Confederazioni

I Pirati hanno la possibilità di **giocare come lupi solitari** oppure **creare/aderire a Confederazioni**. Queste possono ospitare sia Pirati che **Mercanti**, ma solo i primi possono crearle e risultarne al comando. All'interno della Confederazione gli elementi collaborano fra di loro per ottenere la supremazia economica-militare. Le Confederazioni possono anche **allearsi fra di loro momentaneamente o in maniera permanente** (si fa per dire, perché tra Pirati il tradimento è sempre dietro l'angolo).

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

Visto che ogni Pirata può sostanzialmente crearsi la sua Confederazione, sostanzialmente esse hanno pro e contro **opposti a quelli delle Nazioni**:

- Di solito i membri delle Confederazioni sono **estremamente compatti e uniti**, pronti ad **aiutarsi a vicenda**, mentre i giocatori delle Nazioni potrebbero non essere così uniti, nonostante rappresentino sulla carta un gruppo solidale
- Di converso, il mondo del Chaos è spesso **frammentato politicamente** così da rendere difficile la creazione di **grandi gruppi** che potrebbero **trovarsi in difficoltà contro Nazioni ben strutturate e organizzate**

✂️ Diritti di dogana e *killright*

I Pirati:

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

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

Hanno:

- **Diritto di dogana automatica** presso tutti gli appartenenti alla propria Confederazione

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

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

Revision #30

Created 3 December 2025 10:46:29 by Lord Hornblower

Updated 9 May 2026 00:00:09 by Lord Hornblower