

☐☐ Introduzione

ALCUNE DI QUESTE MODIFICHE (LADDOVE SPECIFICATO) SONO IN CORSO DI PROGETTAZIONE E NON ANCORA ATTIVE.

A partire dal **livello 10** i giocatori, in origine **Libertini**, quindi senza Categoria, potranno decidere di quale **Fazione** (o **Categoria**) possono far parte.

Dall'aggiornamento previsto per **Febbraio 2026** verrà **rivoluzionato il sistema delle Fazioni** per preparare il campo a modifiche future che introdurranno il gameplay di Fazione, ovvero tutta una serie di attività alternative a quelle classiche, come ad esempio:

- **Conquista e difesa di Avamposti strategici:** al centro di ogni regione sorgono degli **Avamposti strategici**. La loro conquista e il loro possesso **garantirà importantissimi bonus**, come la possibilità di **avere un attracco sicuro (Dogana)** per tutti i membri del gruppo, la possibilità di **ripararvi le navi** e **acquistare la ciurma**, di **trovare tesori più ricchi** nelle Isole deserte della regione e di **essere avvertiti dei movimenti del nemico** in caso di spostamenti sospetti nel quadrante di cui si ha controllo. Questi avamposti però andranno **armati, protetti** e continuamente **riforniti** e saranno sotto la costante minaccia degli Schieramenti avversari, che cercheranno in ogni modo di appropriarsene.
- **Conquista e difesa di Porti Franchi/Covi:** sparse per la Mappa si troveranno delle isole particolari, note come "Porti Franchi", presso le quali i giocatori appartenenti al **mondo della "legalità"**, come Corsari, Mercanti dell'Ordine e Libertini, potranno **riparare le navi** e **acquistare ciurma**. I Porti Franchi sono però sotto la continua **minaccia di Pirati e Mercanti del Chaos**, che non vedono l'ora di conquistarli per farne il loro **Covo** e appropriarsi dei vantaggi dell'Isola.
- **Conquista e difesa delle Isole Banca:** nelle Isole Banca Corsari, Mercanti e Libertini potranno depositare i propri averi creando un **conto corrente** dal quale ottengono ricchi interessi. Le Isole Banca però potrebbero essere **attaccate** dai filibusteri che così si potrebbero accaparrare le cedole.
- **Trasporti gestiti da giocatori**
- **Sistema di taglie**

NB: l'elenco è parziale e potrebbe essere suscettibile di modifiche. Le attività di fazione NON SONO ANCORA COMPLETAMENTE ATTIVE: solo gli AVAMPOSTI saranno attivi dall'Aggiornamento di Maggio 2026.

☐☐ Terminologia

Per evitare confusione, nella guida sono utilizzati i seguenti termini con i significati di cui sotto:

- **Categorie** o **Fazioni**: rappresentano la **tipologia del tuo personaggio** (es. Libertino o Pirata). Sono caratterizzate da un **colore diverso delle vele** e da differenti **bonus/malus** (da implementare) e da **attività differenti**. Differiscono inoltre per **killright disponibili** e per **diritti di dogana**, nonché per le possibilità di creare o aderire a **Schieramenti** (vedi dopo), oltre ad altre regole specifiche. ☐☐ *In pratica*: determinano **chi sei** e **cosa puoi fare effettivamente** nel gioco (per esempio solo le Categorie militari come Corsari e Pirati potranno attaccare gli Avamposti, mentre soltanto i Mercanti potranno trasportare rifornimenti)
- **Stili di gioco**: indicano **l'approccio al gioco dal punto di vista GDR e gameplay**. Gli stili di gioco sono: Ordine, Indipendenti e Chaos. Alcune Categorie hanno uno **stile obbligato** (es. Corsari > Ordine e Pirati > Chaos), mentre altre (come i Mercanti) possono **scegliere**. ☐☐ *In pratica*: lo stile di gioco determina **la cornice politica e di gameplay** nella quale si muove il tuo personaggio (ad esempio giocatori dell'Ordine e del Chaos saranno tendenzialmente in antagonismo tra di loro, mentre gli Indipendenti generalmente potranno comportarsi in maniera più ambigua).
- **Schieramenti**: sono **gruppi organizzati di giocatori** che condividono **regole e vantaggi** e generalmente **giocano insieme**. All'interno di uno Schieramento i giocatori **non possono attaccarsi**, hanno **diritti automatici** (es. la dogana) e, in genere, **giocano e combattono insieme** e, più in generale, **si aiutano a vicenda**. ☐☐ *In pratica*: lo Schieramento rappresenta la tua "Alleanza" (come era intesa nel "vecchio" Pirates War)

☐ ♂ Fazioni/Categorie

Dall'Aggiornamento previsto per **Febbraio 2026** sarà eliminata la **Fazione/Categoria dei Corsari**.

Le tre Categorie, oltre ai Libertini, sono:

- **Corsari** (che sostituiranno dall'**Aggiornamento di Maggio 2025** i **Marina**)
- **Mercanti**
- **Pirati**

Le singole Categorie hanno compiti e **attività differenti**, che verranno analizzate nei capitoli appositi. In linea generale, mentre Corsari e Pirati sono classi **militari**, i Mercanti sono invece classi **commerciali**. Questo significa che riceveranno rispettivamente **bonus** e **malus** riguardo il **combattimento**, l'**artigianato** etc. etc. per renderle **uniche**, facilitarle nel proprio **stile di gioco** e **rispettare il GdR**.

☐☐☐☐☐☐☐ Gli "Stili di gioco" e gli Schieramenti

Si possono distinguere sostanzialmente tre **stili di gioco**: Ordine, Indipendenti e Chaos. Al loro interno, variabilmente le tre Categorie si possono organizzare in **gruppi discreti di giocatori** o

Schieramenti. Tra di essi possono nascere **amicizie** o **guerre, alleanze** e **tradimenti**, rendendo la "politica" di Pirates War estremamente dinamica e mutevole. Siccome stili di gioco e Schieramenti sono concetti interdipendenti, verranno analizzati assieme in questa parte iniziale della guida sulle Fazioni.

Ordine

“ L’Ordine non saccheggia il mare. Lo amministra.
Le sue flotte non appaiono all’improvviso: avanzano in formazione.
Le sue ricchezze non dipendono dalla fortuna, ma dal controllo delle rotte.
Sotto una bandiera sarai forse meno libero, ma diventerai parte di qualcosa più grande.

Dell'**ORDINE** fanno parte **obbligatoriamente** i **Corsari** e, potenzialmente, i **Mercanti** che **scelgono volontariamente** di aderirvi (vedi dopo). L'Ordine è, come dice il nome, adatto ai giocatori che amano un GDR impostato su **struttura, pianificazione** ed **organizzazione** a scapito però della **libertà personale**. Generalmente, chi gioca nell'Ordine **rischia meno**, ha **accesso ad infrastrutture comuni** e **guadagna in maniera più prevedibile**, seppur di solito **limitata**. L'Ordine è difatti suddiviso in **Nazioni predeterminate**, che riproducono gli Imperi coloniali dell'età moderna con le loro meccaniche, tra cui ovviamente la **guerra per il dominio degli Oceani**. Le Nazioni accolgono al loro interno sia privati cittadini che hanno ricevuto una *lettera di corsa* per combattere in nome del proprio Stato (e sono appunto definiti "Corsari") sia i Mercanti della propria Compagnia delle Indie. I giocatori che fanno parte di una Nazione **non** possono creare dei propri Schieramenti, poiché **si riuniscono sotto l'egida di uno Stato**, cercando di **garantire la legge delle Corone sui Mari**, combattendo sia l'illegalità che le Nazioni avversarie. Ciò non toglie che, nell'ambito della Nazione, non possano comunque formarsi gruppi separati o che un giocatore possa essere sostanzialmente indipendente, seppur comunque debba rispettare alcune regole (vedi sezioni seguenti).

Chaos

“ Il Chaos non conquista il mare. Lo attraversa come una tempesta.
Dove passa lascia relitti, casse vuote e racconti leggendari.
Non ha porti sicuri, non ha regole — ma al tempo stesso nessuno può prevedere chi, cosa e dove colpirà.

Del **CHAOS** fanno invece parte **Pirati** e, anche in questo caso, potenzialmente i **Mercanti** che **scelgono volontariamente** di aderirvi (vedi dopo). Il GDR del Chaos è impostato su **libertà totale, opportunismo, ricchezza esplosiva** ma al tempo stesso **instabile** ed è quindi perfetto per chi ama il PvP dinamico, il rischio e combattere l'autorità del potere costituito. Chi gioca nel Chaos, differentemente da chi gioca per l'Ordine, può invece decidere di **navigare come lupo solitario** o riunirsi in **Confederazioni create dai giocatori stessi**. Questi gruppi possono fra di

loro essere **in guerra** o **in amicizia** e al tempo stesso **dovranno difendersi dalle Nazioni**. Come dice la parola stessa, il Chaos è caratterizzato da grande libertà d'azione per il giocatore e da uno stile di gioco **aggressivo e rischioso, poco incline alla diplomazia**, cosa che però potrebbe non necessariamente tradursi in un vantaggio.

Indipendenti

“ Gli Imperi nascono e crollano... Le Confederazioni si tradiscono...
Tu navighi, combatti, commerci... senza bandiera, senza padroni, senza dover chiedere il permesso a nessuno. Approfittando di ogni situazione a tuo esclusivo vantaggio.

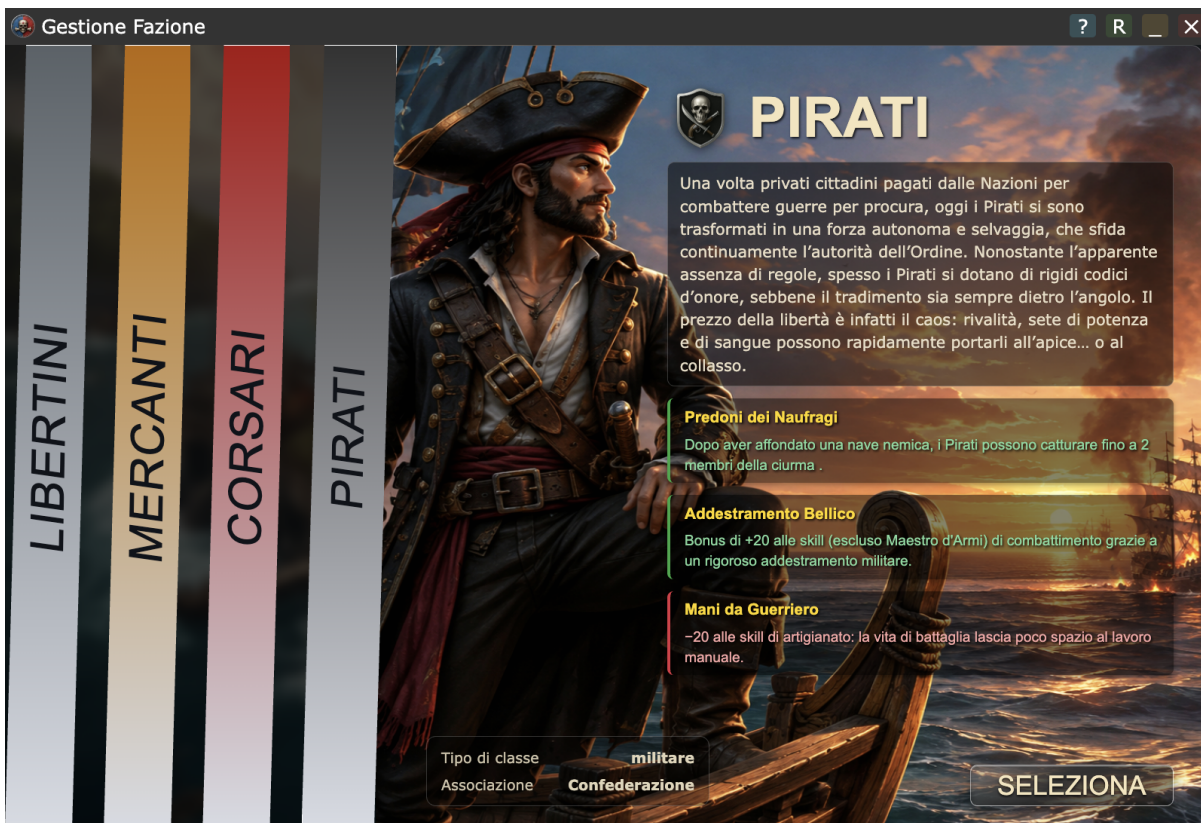
Gli **INDIPENDENTI** rappresentano un terzo gruppo di giocatori ampiamente variegato, che riunisce al suo interno (1) i **Libertini** che ancora non hanno deciso a quale fazione aderire (o che non vogliono aderire ad alcuna Fazione) nonché (2) i **Mercanti indipendenti**. Schierarsi tra gli indipendenti garantisce **massima flessibilità di gioco, nessun vincolo politico - commerciale "obbligato"**, rappresentando una scelta perfetta per il **gioco solitario** o a **piccoli gruppi**. Di nota, gli Indipendenti sono giocoforza obbligati ad un tipo di **gameplay difensivo** e basato sull'**artigianato**, sulla **diplomazia** e sull'**opportunismo**, visto che generalmente non sono dotati né di grandi abilità militari (in particolare i Mercanti) né possono godere del supporto delle classi militari (al di là di possibili accordi interpersonali). I Mercanti possono comunque fondare i propri schieramenti, ovvero le **Gilde commerciali**, che possono **tessere accordi sia con i giocatori dell'Ordine che con quelli del Chaos**. Di converso, come accennato prima, un giorno un Mercante indipendente potrà comunque scegliere di aderire ad una **Nazione** o ad una **Confederazione** pirata, prestando i suoi servizi all'Ordine o al Chaos.

☐ Scegliere la Fazione/Categoria

La scelta della Categoria viene fatta attraverso l'apposito bottone nel Menù Principale:



Si aprirà quindi il pannello di **Gestione Fazione**, attraverso il quale sarà possibile fare la propria scelta.



Sarà possibile ottenere così le **informazioni principali sulle Categorie**, in modo da effettuare una scelta il più possibile **consapevole e adeguata al proprio stile di gioco**. Le caratteristiche chiave delle singole Categorie saranno **meglio analizzate nei successivi capitoli** della guida.

Revision #47

Created 27 January 2025 20:54:49 by Admin

Updated 23 May 2026 11:01:04 by Lord Hornblower