

Taverna

Dopo aver costruito il tuo **villaggio** ed esserti dotato di **falegnameria**, **fonderia** e **laboratorio di tessuti** per iniziare a produrre risorse, potrai dotarti di una **taverna**. Nonostante il baccano, le risse e i fiumi di alcool scoprirai presto che questa piccola bettola è centrale per il tuo percorso volto alla conquista dei mari di Pirates War.

La taverna ti permette di:

- Raccogliere informazioni riguardo le **mappe del tesoro**. Ogni mappa del tesoro fa riferimento ad un'**isola deserta** e contiene i riferimenti per trovare grandi quantità di **dobloni** e, se sei fortunato, **oggetti speciali**.
- Reclutare una **ciurma** in cambio di rum e, in alcuni casi, oro. La ciurma è fondamentale per **equipaggiare una nave** e partire all'esplorazione dell'oceano.
- Pagare una discreta quantità di **diamanti** per assicurare gli oggetti a te più cari e proteggerti dalla loro scomparsa, ad esempio in caso di arrembaggio e furto.

La ricerca di informazioni



La taverna è il cuore pulsante di ogni villaggio, dove i marinai si riuniscono per bere, raccontare storie e, soprattutto, spettegolare. Ogni parola sussurrata, ogni storia raccontata potrebbe nascondere il segreto di un tesoro perduto o di una rotta segreta.

Come funziona:

- Scegli il livello di ricerca in base alle tue capacità.
- Ogni ricerca richiede tempo e consuma scorte di rum: eh sì... bisogna offrire da bere per far parlare la gente!

- Più accurata è la ricerca, maggiori saranno le informazioni ottenute. Le ricerche di livello più alto sono più costose ma ti permettono di accedere a **tesori molto più sostanziosi**
- Le informazioni più preziose sono anche le più difficili da trovare.

Livelli di ricerca:

- Ricerca Minimale: 3 minuti, 3 bicchieri di rum, 1 fonte
- Ricerca Normale: 5 minuti, 5 bicchieri di rum, 2 fonti (richiede skill 10)
- Ricerca Accurata: 8 minuti, 15 bicchieri di rum, 3 fonti (richiede skill 25)
- Ricerca Approfondita: 10 minuti, 20 bicchieri di rum, 5 fonti (richiede skill 50)

NB: il successo nella ricerca delle mappe del tesoro è determinato dalla skill "**Raccolta informazioni**": più è alta è maggiori saranno le possibilità di successo, così come progredendo sbloccherai livelli successivi di ricerca.

Ricorda: nella taverna, ogni orecchio è una fonte di informazioni. Ma attento a non bere troppo rum mentre ascolti... potresti perdere qualche dettaglio importante!

Sei a corto di rum? Non ti preoccupare, ci sono diversi modi per ovviare. Il più semplice è **aspettare**: con il passare del tempo la distilleria della taverna riempirà le sue scorte. Se invece hai la gola arsa e non ce la fai proprio ad aspettare puoi **comprarlo al mercato** oppure **cercarlo nelle isole deserte** (**NB:** necessiti in questo caso della ricerca "**Esplorazione**").

La taverna è deserta e non hai più fonti a disposizione? Tranquillo! Di solito verso **mezzanotte** i marinai si ritrovano nuovamente tutti insieme per giocare a dadi e bere...

Il Reclutamento della ciurma



Ogni capitano che si rispetti sa che una nave è solo un pezzo di legno senza una ciurma valida. Nella taverna puoi trovare marinai di ogni tipo: dai giovani mozzi in cerca di avventure ai vecchi lupi di mare con anni di esperienza. Vedi in dettaglio anche [come equipaggiare una nave](#).

Come funziona:

- Le reclute disponibili **cambiano durante la giornata**.
- Ogni membro della ciurma consuma una certa quantità di **cibo** al giorno.
- Scegli con attenzione i tuoi uomini: la loro esperienza e le loro abilità faranno la differenza in mare.
- Una ciurma ben nutrita è una ciurma felice e produttiva.

Consigli per il reclutamento:

- Mantieni sempre **scorte di cibo** sufficienti per la tua ciurma sulle tue navi, altrimenti i tuoi marinai moriranno.
- Bilancia le abilità dei tuoi uomini in base alle tue necessità.
- Ricorda che una ciurma troppo numerosa consumerà più risorse.
- Una ciurma esperta può fare la differenza in combattimento.

Un capitano è solo forte quanto la sua ciurma. Scegli i tuoi uomini con saggezza, ma non dimenticare di tenerli ben nutriti... un marinaio affamato è un marinaio infelice!

Il Rigattiere



Un losco figuro che si aggira tra le ombre della taverna, sempre pronto a fare affari con chi ha bisogno di proteggere i propri tesori. Per una **manciata di diamanti**, questo furfante ti offre la sua 'protezione speciale' sulle tue armi più preziose.

Come funziona:

- Puoi avere **fino a 3 oggetti** assicurati contemporaneamente.

- Ogni assicurazione ha una **durata limitata** (3, 7 o 30 giorni)
- Se perdi un oggetto assicurato in combattimento, il rigattiere **ti fornirà una copia identica** dell'oggetto direttamente alla tua isola, e l'assicurazione su quell'oggetto verrà **disattivata**.
- Più lunga è la durata dell'assicurazione, migliore sarà la tariffa giornaliera in diamanti applicata.

I piani disponibili:

- Accordo Rapido: 3 giorni di protezione per 30 diamanti
- Affare Sicuro: 7 giorni di protezione per 50 diamanti
- Protezione Totale: 30 giorni di protezione per 100 diamanti

Non chiedere come faccia a procurarsi copie identiche dei tuoi oggetti... meglio non sapere certi dettagli del suo 'business'!

Revision #7

Created 5 April 2025 15:13:51 by Admin

Updated 7 June 2025 23:46:17 by Lord Hornblower