

☐ Introduzione alle abilità

Ogni giocatore possiede un insieme di **abilità** suddivise in **categorie**, che aumentano progressivamente con l'uso. Ogni abilità ha un punteggio compreso **tra 0 e 100** ed è organizzata in gruppi specifici. Far crescere le abilità è necessario per **progredire nell'esperienza di gioco**: grazie alle abilità si può **navigare più velocemente, costruire oggetti migliori, migliorare le proprie capacità in combattimento**, etc. etc.

La maggior parte delle abilità cresce secondo un andamento **asintotico**: ciò significa che **maggiore è la skill e più lentamente crescerà**.

Il pannello skill si trova sul **menù principale** della propria isola:



Cliccando su di esso si aprirà questa finestra:






Sebbene tutte le skill siano importanti ne esistono **alcune più importanti delle altre** e sono essenzialmente le skill di **combattimento** (attualmente 5) e di **artigianato** (attualmente 8). Data

la loro importanza, anche per limitare da una parte le capacità dei giocatori più esperti e dall'altra per indirizzare i giocatori a specializzarsi in determinati aspetti del gioco, è presente un **tetto massimo di 400 punti skill (CAP totale)** per ogni sottogruppo. Ciò significa che le skill più importanti **non potranno essere tutte portate al loro livello massimo**. Inoltre, in contesti specifici (vedi dopo) esistono anche dei **CAP singoli** sulle differenti skill.

Il pannello skill prevede 5 sezioni:

				
<p>CAP totale Comprende 10 skill (le principali di combattimento e di artigianato). Mostra per entrambe le sezioni una barra che indica il raggiungimento del CAP</p>	<p>Combattimento Gruppo di skill che aumentano le proprie abilità in battaglia, ovvero la precisione dei colpi, l'entità dei danni, la capacità di spostamento dei cannoni e la precisione della fuga</p>	<p>Navigazione Abilità fondamentali per migliorare la propria destrezza al comando della nave, la capacità di trasportare risorse, di interpretare le mappe e riconoscere le navi avversarie</p>	<p>Conoscenza Miscellanea di skill necessarie per la ricerca delle mappe, della pesca e degli oggetti...</p>	<p>Artigianato Comprende le skill necessarie a costruire oggetti di qualità superiore (vele, scafi etc.) e a trovare i rispettivi materiali</p>

Il giocatore può liberamente decidere se far crescere o meno le proprie abilità. Accanto a ogni skill si ha infatti un pulsante che informa sullo **stato dell'abilità**:

-  Ogni qual volta il giocatore compie un'azione che prevede la crescita della skill questa **sale**. Nel caso in cui si tratti di una skill compresa nel CAP il raggiungimento del limite impedisce che la skill salga ulteriormente.
-  La skill è **bloccata**, pertanto le azioni che ne prevedono l'aumento o il decremento non hanno effetti. La skill esercita comunque il suo effetto.
-  La skill, in caso di **raggiungimento del CAP**, **calerà** ogni qualvolta cresceranno le altre skill per favorirne la crescita.

Il sistema delle skill è un sistema altamente **dinamico**. Un giocatore che ha portato tutte le sue abilità di artigianato al livello massimo qualora voglia "**cambiare mestiere**" e dedicarsi in maniera più decisa al combattimento potrà decidere spontaneamente di far decrescere le proprie skill di artigianato per permettere alle altre abilità, precedentemente ignorate, di salire.

I modificatori (bonus e CAP singoli)

Ogni **Fazione/Categoria** è dotata di **modificatori positivi** o **negativi** sulle principali abilità di **Combattimento** ed **Artigianato**. I modificatori **non incidono sui CAP totale** (lo fa soltanto il livello "base" della skill, quello al netto del modificatore presente). I modificatori permettono:

- Nel caso dei **bonus** di partire già con un **livello effettivo di skill superiore**. Compiendo le azioni richieste per far salire la skill essa **progredirà normalmente** ma si **raggiungerà prima il livello massimo effettivo**. Ad esempio, i Mercanti con un modificatore + 20 sulla skill "Fabbrica Scafi" raggiungeranno un livello effettivo pari a 100 semplicemente portando la skill ad un valore base di 80
- Nel caso dei **malus** invece essi **forzano un CAP singolo per la skill**: per esempio i libertini hanno un **CAP a 80 per tutte le skill principali di combattimento e di artigianato**. Ciò vuol dire che, un novizio, finché non cambia categoria non potrà portare queste skill a 100.

Modificatori skill per Fazione/Categoria					
		Corsari	Mercanti	Pirati	Libertini
Combattimento	Comando rapido	+ 20	CAP a 80	+ 20	CAP a 80
	Balistica	+ 20	CAP a 80	+ 20	CAP a 80
	Maestro d'Armi	+ 20	CAP a 70		CAP a 80
	Sparo in Movimento	+ 20	CAP a 80	+ 20	CAP a 80
Artigianato	Fabbrica Artiglieria	CAP a 80	+ 20	CAP a 80	CAP a 80
	Fabbrica Scafi	CAP a 80	+ 20	CAP a 80	CAP a 80
	Fabbrica Vele	CAP a 80	+ 20	CAP a 80	CAP a 80
	Fabbrica Timoni	CAP a 80	+ 20	CAP a 80	CAP a 80

Mentre il **Pannello "CAP"** mostra il livello basale di tutte le skill

Nonostante **malus** e **bonus** spingano un giocatore di una determinata Fazione/Categoria a **spingere sulla crescita delle abilità su cui è avvantaggiato**, al tempo stesso è **consigliabile non trascurare anche le altre**. Difatti, **in caso di futuro cambio di Categoria/Fazione**, avere le skill su cui si era precedentemente svantaggiati ad un buon livello **permetterà di sfruttare a pieno sin da subito le abilità della nuova Categoria**. Per esempio, se un Corsaro fa crescere le skill di Produzione fino al CAP di 80, comunque non riuscirà a produrre item pregevoli. Però, in caso di cambio Categoria a Mercante, il bonus + 20 in questo caso permetterà fin da subito di creare ottimi oggetti, siccome tutte le abilità in questione diventeranno 100 per effetto del bonus.

NB: nel **Pannello del CAP** vengono visualizzati i **valori base delle skill**, cioè quelli che **non considerano i modificatori** e che quindi **partecipano a determinare il CAP totale**. Negli altri pannelli invece vengono visualizzati **sia i modificatori attivi** sia il **livello effettivo della skill**. Come si può vedere nell'esempio sottostante, tratto da un giocatore della categoria Mercanti, nel pannello iniziale del CAP viene mostrato il valore base delle skill di artigianato, mentre se si va sulla sezione "Artigiano", le skill con il loro modificatore attivo e il valore effettivo.

The screenshot shows the 'Abilità' (Skills) panel. At the top, there are five icons representing different skill categories: CAP, Combat, Anchor, Documents, and Tools. Below these, there is a list of skills with their base values and a 'Stato' (Status) column with up arrows. A section for 'Artigiano' (Crafter) is expanded, showing a progress bar and a table of skills with their base values and status.

Nome	Valore Base	Stato
Sparo in Movimento	62.82	↑
Fuga Tattica	27.71	↑
Maestro d'Armi	0	↑
Artigiano 5 Abilità		
Totale: 261.62 Massimo: 400		
Gestione stiva	0	↑
Fabbrica artiglieria	100	↑
Fabbrica Scafi	78.75	↑
Fabbrica Vele	82.86	↑
Fabbrica Timoni	0	↑



In questo caso, per esempio, **Fabbrica Vele** ha un valore basale di **82** che diventa **100** (finché il giocatore è Mercante) grazie al **modificatore positivo**.

Allo stesso modo, anche le skill che hanno un **CAP singolo** come **malus** vengono mostrate nei singoli pannelli:



Cliccando sulle **skill evidenziate** (**verdi** se subiscono un bonus o **arancioni** se subiscono un CAP) sarà possibile avere maggiori dettagli su di essi.

Skill e cambio categoria

Finche uno gioca nella Categoria Mercanti potrebbe portare le proprie skill di Artigianato al livello 100, oppure un Pirata/Corsaro quelle di combattimento al 100. **Cosa succede se si cambia Categoria?** Viene **applicato il CAP singolo** sulle skill ma **ciò che si impara non viene effettivamente dimenticato**: quindi un Pirata che diventa Artigiano vedrà le proprie skill di combattimento **momentaneamente ridotte** (es. CAP singolo di 70 su Maestro d'Armi, vedi immagine sottostante). Nel caso, però, in cui volesse tornerà in futuro Pirata la skill Maestro d'Armi tornerà al 100.

Tetto massimo raggiungibile ✕

Maestro d'Armi

Valore reale: 100

Valore massimo: 70

Valore attuale: 70

70

Cap skill Artigiano

Attivato: 09/05/2026, 10:43:28

Scade: Mai

Revision #1

Created 11 June 2026 23:19:25 by Admin

Updated 11 June 2026 23:19:29 by Admin