

Le Abilità (Skills)

Anche su Pirates War non conta tanto quanto ma *come* si fanno le cose. Apprendi il significato delle skill per poterle sfruttare al meglio.

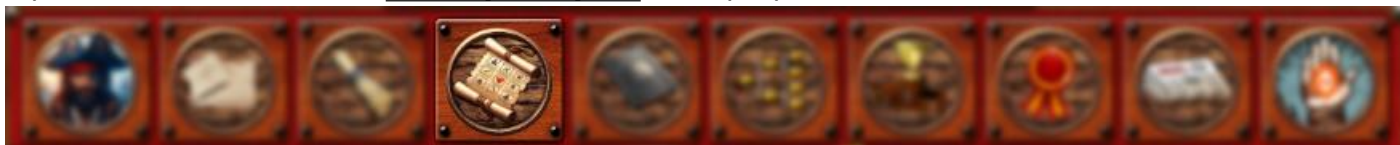
- [👤 Introduzione alle abilità](#)
- [👤 Gruppo Artigianato](#)
- [👤 Gruppo Combattimento](#)
- [👤 Gruppo Conoscenza](#)
- [👤 Gruppo Navigazione](#)

♂ 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 **logaritmico**: 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:

Abilità

?

R

—

×

ABILITÀ

CAP

Bilanciamento Base

7 Abilità

Totale: 400

Massimo: 500




Nome	Valore	Stato
Fabbrica artiglieria	100	
Fabbrica Scafi	100	
Fabbrica Vele	100	
Fabbrica Timoni	100	
Colpo efficace	0	
Balistica	0	
Sparo in Movimento	0	

Sebbene tutte le skill siano importanti ne esistono **alcune più importanti delle altre** (semicit.) e sono essenzialmente le skill di **combattimento** (attualmente 3) e di **artigianato** (attualmente 4). 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 500 punti skill (CAP) complessivi tra queste 7 abilità, che pertanto **non potranno essere tutte portate al loro livello massimo**. Il pannello skill prevede 5 sezioni:

				
CAP Comprende le 7 skill di artigianato e combattimento, in alto mostra una barra che si riempie man mano che il CAP viene raggiunto	Artigianato Comprende le skill necessarie a costruire oggetti di qualità superiore (vele, scafi etc.)	Combattimento Gruppo di skill che aumentano le proprie abilità in battaglia	Conoscenza Miscellanea di skill necessarie per la ricerca e l'interpretazione delle mappe del tesoro, dei materiali nelle isole, degli oggetti...	Navigazione Abilità fondamentali per migliorare la propria destrezza al comando della nave

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.

Vedremo nelle sezioni successive più in dettaglio il funzionamento specifico delle singole abilità...

Gruppo Artigianato

A completamento, ti suggeriamo di leggere prima i capitoli **Materiali e risorse** e **Come vengono generati gli equipaggiamenti** se ancora non l'hai fatto!

Fabbrica artiglieria

Dotarsi di armi potenti è una delle condizioni necessarie per il dominio militare. Questa skill permette di aumentare le capacità di creare armi di fattura e materiale di livello superiore. Ogni arma di qualsiasi materiale e fattura richiede un **livello ottimale di skill per poterne produrre con percentuale di successo sufficiente**. Se per esempio un **cannone di bronzo del virtuoso** richiede una skill di 54, un **cannone di acciaio dell'apprendista** una skill di 46 e un **cannone di mithril del supremo** invece la skill a 100.

Nel pannello **costruzioni oggetti** compariranno, una volta selezionato il materiale e la fattura, il livello di skill richiesto accanto alla voce "**Difficoltà**".

Costruzione oggetto, seleziona materiale: ×


Barra di Bronzo
Disponibili: 5


Barra di Acciaio
Disponibili: 3


Barra di Mithril
Disponibili: 2

Fattura:

Maestro

 Difficoltà: **56** Tempo: **5m** Materiali: **3**

Conferma Selezione

NB: Sebbene tecnicamente sia possibile creare anche **cannoni di livello superiore a quanto potrebbe permettere la tua skill**, la percentuale di successo è molto bassa e sale man mano che l'abilità si avvicina al livello "teoricamente" richiesto. Quando la tua skill **supererà** il livello richiesto sostanzialmente non fallirai mai la fabbricazione dell'oggetto. Inoltre, qualora la tua skill sia **molto bassa**, inizialmente **non compariranno nemmeno tra le scelte le diciture delle fatture di livello più alto**.

Livelli di "Fabbrica artiglieria" ideali in base a fattura e qualità

	Novizio	Apprendista	Maestro	Virtuoso	Supremo
Ferro	Non costruibili, acquistabili solo in Shop/Emporio				
Rame	12	22	32	42	52
Bronzo	24	34	44	54	64
Acciaio	36	46	56	66	76
Titanio	48	58	68	78	88
Mithril	60	70	80	90	100

Sbagliando si impara: le skill di artigianato crescono più velocemente (1) se viene **fallita la costruzione dell'oggetto** e (2) se **si utilizzano materiali di alta qualità**. Meno male nessun Nano di Moria gioca a Pirates War, sennò chissà come reagirebbe a tutto questo mithril sprecato!

Fabbrica scafi

Funziona in maniera analoga a "fabbrica artiglieria".

Livelli di "Fabbrica scafi" ideali in base a fattura e qualità					
	Novizio	Apprendista	Maestro	Virtuoso	Supremo
Pino	Non costruibili, acquistabili solo in Shop/Emporio				
Abete	12	22	32	42	52
Faggio	24	34	44	54	64
Noce	36	46	56	66	76
Frassino	48	58	68	78	88
Quercia	60	70	80	90	100

Fabbrica vele

Funziona in maniera analoga a "fabbrica artiglieria".

Livelli di "Fabbrica vele" ideali in base a fattura e qualità					
	Novizio	Apprendista	Maestro	Virtuoso	Supremo
Cotone	Non costruibili, acquistabili solo in Shop/Emporio				
Lino	12	22	32	42	52
Canapa	24	34	44	54	64
Manila	36	46	56	66	76
Juta	48	58	68	78	88
Flax	60	70	80	90	100

Fabbrica timoni

Funziona in maniera analoga a "fabbrica artiglieria".

Livelli di "Fabbrica timoni" ideali in base a fattura e qualità					
	Novizio	Apprendista	Maestro	Virtuoso	Supremo
Pino	Non costruibili, acquistabili solo in Shop/Emporio				
Abete	12	22	32	42	52
Faggio	24	34	44	54	64
Noce	36	46	56	66	76
Frassino	48	58	68	78	88
Quercia	60	70	80	90	100

Gruppo Combattimento

Queste skill non sono ancora attive.

Colpo efficace

Balistica

Sparo in movimento

Gruppo Conoscenza

Gestione stiva

Skill non ancora attiva.

Economia

Skill non ancora attiva.

Disinnesco

I pirati adorano proteggere i loro tesori con delle **trappole**. Purtroppo, non si tratta di semplici trappole per topi ma di veri e propri **esplosivi rudimentali** che potrebbero **ferire i membri della tua ciurma** impegnati nella ricerca del forziere. Più alta la skill e più facilmente riuscirai a **disinnescare questi ordigni**. Siccome sbagliando si impara, qualcuno dovrà perdere qualche dito (se va bene!) per imparare a farlo.... Per altre informazioni sulle mappe del tesoro vedi [la sezione apposita](#)

Raccolta informazioni

Man mano che **ricerchi le mappe** in **taverna** sarai sempre più bravo a cogliere i bisbigli dei frequentatori e capire di quali avventori potrai maggiormente fidarti. Più alta quest'abilità e più probabilità avrai di trovare **tesori più redditizi**. Se hai bisogno di altre informazioni vedi la sezione [Taverna](#)

Recupero oggetti

Grazie alle ricerche **argano**, **scafandro** e **scafandro dorato** sarai capace di immergerti a profondità sempre maggiori per cercare il bottino nascosto nei **relitti delle navi affondate** oppure le **bottiglie** che puoi trovare navigando e che nascondono al loro interno **mappe del tesoro**. Più alta la skill e **maggiore la probabilità di successo** così come **più elevata la quantità di materiali ottenibile**.

Cartografia

Avere a disposizione una mappa non significa necessariamente **saperla interpretare**. L'unica informazione certa che puoi avere di una mappa è l'**isola sul quale si trova il tesoro**. Una volta "aperta" ti sarà/saranno fornita/e la/le coordinate/e del tesoro. Più alta la skill e **maggiore la probabilità di decifrare le coordinate** per poter andare a colpo sicuro una volta raggiunta l'isola.

I giocatori con una skill di cartografia sufficientemente alta vedranno impresse sulla mappa le coordinate dell'isola di destinazione. Se la tua skill è ancora bassa ci sono due strade: (1) **esplorare l'oceano alla ricerca dell'isola** (ricordandoti di salvare le coordinate nel [diario di bordo](#) accessibile dall'isola o dalla navigazione, oppure (2) **chiedere sui canali social di Pirates War** (Telegram, Discord...) una vecchia pergamena contenente le coordinate di tutte le isole del tesoro che soli pochi fortunati hanno in loro possesso... Magari qualche capitano intenerito dalla tua inesperienza potrebbe aiutarti!

Qualora la tua skill fosse di livello basso, **alcune coordinate risulteranno indecifrabili**. Sarai quindi costretto a **esplorare l'isola** se vorrai accaparrarti l'intero tesoro... buona fortuna!

Per altre informazioni sulle mappe del tesoro vedi [la sezione apposita](#)

Esplorazione

Grazie alla ricerca **Esplorazione** (necessita che tu sia almeno a livello 10) potrai **esplorare le isole del tesoro** alla ricerca di **oggetti nascosti**. Potrai trovare **bottiglie di rhum, conchiglie, perle o forzieri segreti**. Più alta l'abilità e **più rapida sarà la ricerca**. Inoltre, l'esplorazione permette anche di trovare i tesori protetti da coordinate indecifrabili. Per ulteriori informazioni sugli oggetti, sull'esplorazione e sulle isole del tesoro vedi [la sezione apposita](#).

Riciclaggio oggetti

Come [illustrato qui](#) una volta creato un cannone, uno scafo o quello che preferisci in **Officina** potrai anche **smantellarlo** nel caso in cui tu non ne abbia più bisogno o tu voglia **recuperare parte delle risorse spese**. Questa skill, come le altre, **cresce con l'uso. Maggiore la skill e più risorse e materiali recupererai**.

Riciclare oggetti creati a partire da materiali di alto livello (es. mithril o quercia per dirne due) farà crescere più velocemente la skill.

Estrazione minerali

Vedi in dettaglio [i metalli](#). La skill cresce con lo scavo e **non potrai trovare metalli di qualità superiore se prima non sei arrivato al livello necessario**.

Taglio della legna

Vedi in dettaglio [i legnami](#). La skill cresce con lo scavo e **non potrai trovare legnami di qualità superiore se prima non sei arrivato al livello necessario**.

Raccolta fibre

Vedi in dettaglio [le stoffe](#). La skill cresce con lo scavo e **non potrai trovare stoffe di qualità superiore se prima non sei arrivato al livello necessario.**

Gruppo Navigazione

Sono le skill necessarie a ottimizzare le capacità di comando della nave. Se vedi che **crescono molto lentamente** rispetto alle altre **non ti preoccupare**: è perfettamente normale... ci vuole tempo ed esperienza prima di diventare un bravo Capitano!

Conoscenza dei venti

Permette di **ridurre progressivamente il malus di navigazione controvento** fino ad **annullarlo del tutto** una volta a livello 100. Questa abilità **cresce navigando** e in maniera **incostante** (non ti preoccupare se non sale ad ogni tile di oceano percorso!).

NB: La skill NON incrementa il bonus a favore di vento.

Mare in burrasca? Uragano in arrivo? Non ti preoccupare! E' l'occasione giusta per **far crescere la skill**: peggiori le condizioni del mare e più veloce la sua salita.



Padronanza delle navi

Questa skill sale semplicemente **navigando** e in maniera **più costante** della precedente. La sua funzione è quella di **permettere di raggiungere la massima velocità delle navi** (vedi in dettaglio la sezione su come equipaggiare una nave per scoprire **cosa determina la velocità delle navi** nell'universo di Pirates War.

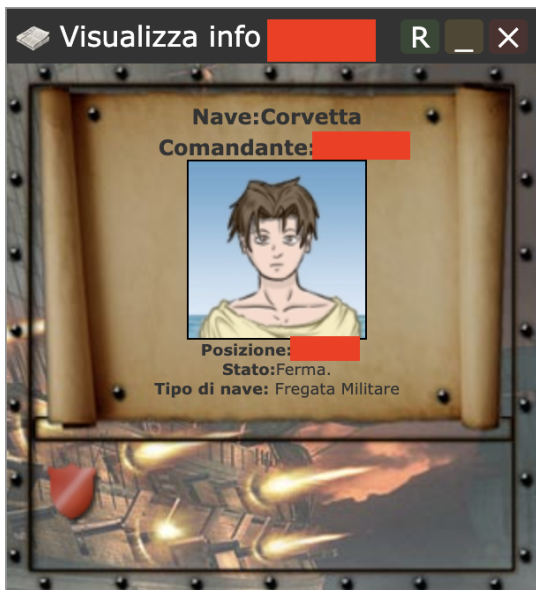
Riconoscimento Navi

Prima di impegnarsi in un combattimento sarebbe utile **conoscere prima** che nave ha a disposizione il nemico. Difatti, ognuno può assegnare il nome che desidera alla sua nave. Qualche furbacchione potrebbe anche **cercare di ingannarti**. Sia mai che dietro ad un piccolo e innocente Sloop si nasconda un Juggernaught armato di tutto punto.

Per cercare di caratterizzare una nave di un altro giocatore che incontriamo navigando ci sono due modi:

- **Essere sullo stesso tile della nave che si vuole identificare** e cliccarvi sopra: apparirà questo pulsante  (che comparirà in automatico se avete attiva la funzione MenuTile auto come illustrato nei paragrafi della guida sulla navigazione)
- Oppure, una volta avvistata una nave distante, **cliccarvi su di essa con il pulsante destro**, comparirà sempre il pulsante 

Una volta cliccato sul punto di domanda uscirà questa finestra:



Come potete vedere avremo informazioni, oltre che sul nome della nave, sulla sua **posizione**, sul suo **stato** ("ferma" o "in navigazione" ed eventualmente in che direzione) e sul **tipo di nave**. In caso di skill troppo bassa verrà fuori la dicitura "**non riconosciuta**", altrimenti (come in questo caso) sapremo con precisione di che nave si tratta. Come preannunciato prima, questo giocatore ha cercato di "camuffare" la sua nave cambiando il nome in quello di una imbarcazione più debole.