

Le Fazioni

Pirata, Mercante, Marina o Corsaro? Oppure semplice lupo solitario? Leggi questa guida prima di decidere cosa vorrai fare da grande!

- [Introduzione](#)
- [!\[\]\(c8dce68b26731c7aa5915072fc9d68dd_img.jpg\) Le Categorie](#)
 - [Corsari](#)
 - [Marina](#)
 - [Pirati](#)
 - [Mercanti](#)
 - [Nessuna Fazione: Libertini](#)
- [!\[\]\(76b3245de86167eba9fcdc9cc9f32aa4_img.jpg\) Le alleanze](#)
 - [Introduzione](#)
- [!\[\]\(13db7587f50867332e5bedc6a161739d_img.jpg\) Cambiare Fazione](#)

Introduzione

Le onde si infrangono impetuose sulle chiglie delle navi, mentre il sole tramonta tingendo il cielo di rosso fuoco. I mari sono in costante tumulto, contesi da grandi potenze che si affrontano in una guerra senza fine per il dominio e la supremazia. Ogni capitano, giunto al livello 50, si trova di fronte a una scelta cruciale: unirsi a una delle fazioni che governano gli oceani... o restare un lupo solitario?

Non tutti sentono il richiamo di una bandiera. Alcuni marinai scelgono un'altra strada, quella della solitudine e dell'indipendenza. Nessuna fazione li comanda, nessuna flotta li protegge. Navigano per proprio conto, liberi di stringere alleanze temporanee o di diventare prede di chi cerca di imporre il proprio dominio.

Ma il mare non è clemente con chi è solo. Sceglierai la sicurezza di una fazione o affronterai il destino con le sole tue forze?

Le Categorie

Corsari



I corsari sono avventurieri a metà tra i pirati e i marinai, con il vantaggio di avere una protezione legale.

Operano per conto di una nazione e ricevono una "lettera di corsa" che concede loro il diritto di attaccare e saccheggiare le navi nemiche senza essere considerati criminali. Tuttavia, devono rispettare gli interessi della potenza che li ha ingaggiati, il che li rende meno anarchici rispetto ai veri pirati.

A differenza della Marina, i corsari godono di maggiore libertà e possono formare gruppi interni per collaborare. Tuttavia, esiste una regola fondamentale: non possono farsi guerra tra di loro. Questo garantisce una certa unità tra i corsari sotto la stessa bandiera, evitando conflitti interni che indebolirebbero la loro efficacia in battaglia.

Essere un corsaro significa camminare su un filo sottile tra il rispetto delle leggi e la vita da predone. Se un corsaro dovesse infrangere le regole della sua nazione o attaccare le persone sbagliate, potrebbe perdere la protezione legale e diventare un semplice pirata ricercato.

Marina



La Marina è l'unico vero baluardo dell'ordine sui mari.

Organizzata in una gerarchia ferrea, risponde agli ordini delle potenze nazionali e agisce con disciplina per mantenere il controllo delle acque. I suoi membri non possono formare gruppi interni, poiché operano tutti sotto un comando centralizzato e rispondono agli ordini di superiori che dettano le strategie di difesa e attacco.

Il loro compito principale è pattugliare le rotte commerciali, dare la caccia ai pirati e garantire la sicurezza dei mercanti. Essendo una forza militare ufficiale, la Marina dispone di un'addestramento più rigido, ma al tempo stesso è vincolata dalle leggi e dai doveri imposti dal governo che serve. I marinai devono seguire il codice della Marina e non possono agire per interesse personale, il che li rende meno flessibili rispetto alle altre fazioni.

Affrontare la Marina in mare aperto è sempre un rischio: le loro navi sono potenti, ben rifornite e supportate da un'intera flotta. Tuttavia, la loro rigidità potrebbe essere la loro debolezza: chi sa muoversi nell'ombra o sfruttare la corruzione potrebbe persino ingannarli o usarli a proprio vantaggio.

Pirati



I pirati sono i re senza corona dei mari, predoni senza legge che vivono per il saccheggio e l'avventura.

A differenza delle altre fazioni, non hanno un'organizzazione stabile né una catena di comando: ognuno combatte per sé stesso e per il proprio tornaconto.

I pirati non possono formare gruppi interni, poiché la loro natura anarchica li rende inclini al tradimento e alla rivalità. Tuttavia, possono combattere tra di loro per il controllo del bottino, delle isole nascoste o semplicemente per dimostrare la propria forza. L'alleanza tra pirati è sempre temporanea e fragile: oggi possono condividere un bottino, domani potrebbero scontrarsi a fil di spada per l'ultima bottiglia di rum.

Essere un pirata significa accettare una vita pericolosa e imprevedibile. Le nazioni li considerano criminali e li cacciano senza pietà, i mercanti li temono e li odiano, e persino altri pirati potrebbero cercare di eliminarli per prendere il loro posto. Ma per chi ama la libertà assoluta, non c'è fazione migliore: il mare aperto è la loro casa, e ogni nave avvistata è un'opportunità per arricchirsi... o per morire nel tentativo.

Mercanti



I mercanti sono il cuore pulsante dell'economia marittima.

Le loro navi solcano i mari per trasportare beni preziosi da un porto all'altro, accumulando ricchezze e potere commerciale. Ma il mondo del commercio è spietato, e i mercanti sanno bene che la ricchezza attira nemici tanto quanto amici.

Per questo motivo, possono formare gruppi interni, creando potenti compagnie commerciali capaci di dominare il mercato. Tuttavia, a differenza dei corsari, i mercanti non hanno regole di lealtà tra di loro: i gruppi possono farsi guerra apertamente, sabotandosi, boicottando i traffici altrui o persino assoldando pirati per attaccare la concorrenza.

Sebbene la loro forza principale sia l'oro e non le armi, sottovalutare i mercanti sarebbe un errore. Hanno il potere di corrompere ufficiali, finanziare flotte mercenarie e influenzare la politica delle nazioni. Un mercante esperto non ha bisogno di combattere con la spada: può semplicemente far sì che i suoi nemici si distruggano tra di loro, mentre lui continua a prosperare.

Nessuna Fazione: Libertini



Non tutti sentono il richiamo di una bandiera.

Alcuni marinai scelgono un'altra strada, quella della solitudine e dell'indipendenza. Nessuna fazione li comanda, nessuna flotta li protegge. Navigano per proprio conto, liberi di stringere alleanze temporanee o di diventare prede di chi cerca di imporre il proprio dominio.

Le alleanze

Introduzione

Cambiare Fazione