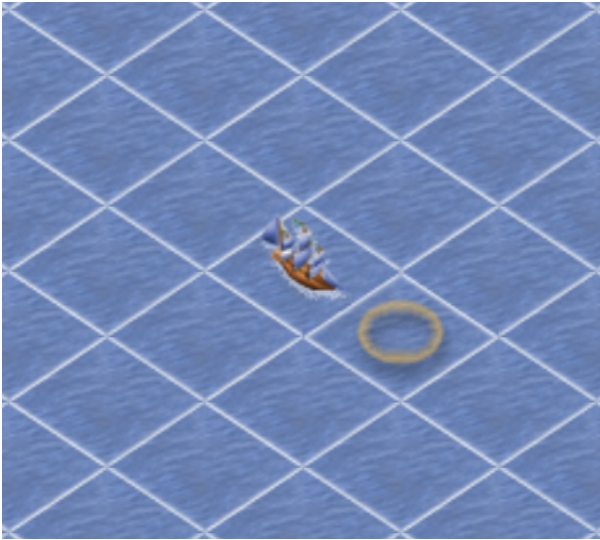


# ☐☐ I Libertini



I Libertini rappresentano la **Categoria di base** di ogni Capitano quando **si iscrive al gioco**. Essi rappresentano la **massima espressione dell'indipendenza** ma, al tempo stesso, hanno **numerosi svantaggi**, ovvero:

- **Non hanno bonus** di Categoria
- Hanno un **CAP** di 80 sulle **principali skill di combattimento** e di **artigianato**, così da renderli sostanzialmente inferiori ai Mercanti per la produzione di oggetti e ai Corsari/Pirati per le abilità in battaglia
- **Non possono formare o entrare in Schieramenti** (che sono appannaggio delle Fazioni/Categorie "mature") e né godere dei vantaggi associati (es. la **dogana automatica**)
- **Non potranno partecipare ad alcuna attività di Fazione**, quando verranno implementate (come la conquista degli Avamposti, dei Porti Franchi, etc...)

Dal **livello 10** un giocatore può **scegliere la propria Fazione/Categoria mediante il Pannello Fazioni**. Sebbene per **godere a pieno dell'esperienza di gioco** sia **fortemente consigliato** scegliere una Fazione, non è strettamente necessario per giocare, soprattutto nelle **fasi iniziali** dove un giocatore può, senza molti problemi, attendere a compiere una scelta, magari per capire meglio la cornice politica del momento, o di chi ci si può fidare.

Una volta scelta una Fazione/Categoria è **possibile comunque tornare indietro!** Seppur sia necessario **attendere almeno 120 ore** per poter sceglierne un'altra. Il tempo di attesa

viene passato sotto le vesti di Libertino.

---

Revision #6

Created 26 February 2026 16:27:56 by Lord Hornblower

Updated 11 May 2026 13:45:54 by Lord Hornblower