

1. Список профессий и навыков.

Мореплаватель

– позволяет управлять кораблями. При отсутствии данного умения, хотя бы у одного из членов экипажа, корабль не может покинуть порт. Без навыка «Мореплаватель» игрок не имеет права отшвартовывать корабль от пристани. Мореплаватель бывает нескольких уровней:

«Мореплаватель» ур. 1 - Позволяет управлять любым военным кораблем 3-4 рейта, а также любым торговым кораблем.

«Мореплаватель» ур. 2 - Позволяет управлять любым военным кораблем 2-го рейта, а также любым торговым кораблем.

«Мореплаватель» ур. 3 - Позволяет управлять любым военным кораблем 1-го рейта, а также любым торговым кораблем. Возможность плавать в сезон штормов (ночью). (см. правила «Сезон штормов и бурь»)

Получить навык «Мореплаватель» и повысить его уровень можно в морской академии (Портовое управление в каждой главной колонии нации).

Для получения ур1 – 1 час обучения.

Для получения ур2 – 2 час обучения.

Для получения ур3 – 3 час обучения.

Контрабандист

– может пользоваться бухтами контрабандистов (как обычными портами).

- Почти у каждого острова есть бухта контрабандиста, куда по суше из города, минуя стражу, может добраться любой. В бухту могут входить только корабли, на борту которых находятся персонажи, имеющим навык «Контрабандист». Контрабандист имеет право провести посадку\высадку в бухте.

Контрабандист может высадить на остров первого уровня (помимо себя) до 10 человек со своего корабля; - Контрабандист может высадить на остров второго уровня (помимо себя) до 2-х человек со своего корабля; - На остров третьего уровня контрабандист может высаживаться только в гордом одиночестве.

Примечание: в независимости от уровня острова, контрабандист может забрать с собой (через бухту контрабандистов) любое кол-во игроков (которые могут физически взойти на один корабль (помните о правилах безопасности)). - Уровень острова указан на чипе, прикрепленном к столбу в бухте контрабандистов. Прежде, чем осуществлять высадку кого-либо, контрабандист обязан высадиться в одиночку и дойти до чипа на дистанцию не менее метра.

Основное применение контрабандистов – возможность попадать в Старый свет БЕЗ торгового патента, любой корабль с контрабандистом может прибыть на мастерку без него и, поиграв в специальную игру с мастером по экономике, получить доступ к Черному рынку (цены на рынке изменяются в зависимости от времени года, запросов игроков и мастерского произвола), кстати говоря, контрабандисты могут и должны играть в подкуп королевских чиновников (мастера по экономике и региональщики на местах).

Торговец

– может управлять торговым судном 3-4 рейта, а также предоставляет скидку, обладателю навыка, во время торговли ресурсами в Европе.

Корабел

– может строить и ремонтировать корабли на верфи. А также производить модернизации.

Верфь – сооружение, позволяющее производить и ремонтировать корабли и суда, а также производить модернизацию кораблей. После потопления чип корабля уничтожается (см. правила Боевых взаимодействий), для получения нового чипа необходимо заложить новый корабль на верфи, оплатить его строительство и дождаться окончания времени, отведенного на работы. После чего корабел выдает накладную, в обмен на которую региональный мастер предоставляет новый чип построенного корабля (делается новая заметка в судовом журнале с пометкой мастера). Новый корабль имеет базовые показатели, зависящие от ранга. На верфи доступны улучшения для всех кораблей, а также особые для военных.

Здоровяк

– с детства работая на шахтах и иных производствах, человек приобретает крупное телосложение. Такому работнику все невзгоды не почем, и он получает навык здоровяк. Навык здоровяк + 1 белый камень при операциях.

Убийца

Для осуществления скрытного убийства, необходимо иметь навык "убийство", подойти к любой цели со спины, при этом имея при себе короткое клинковое оружие или пистолет, нанести удар/ произвести выстрел и отдать черную метку (количество меток, выданных убийцам, зависит от произвола МГ, но не слишком много). Скрытное убийство убивает персонажа сразу, без учета хитов\доспехов и т.д (кроме Владык – мистических сущностей)

Георазведчик

—лицо, обладающее специализированным навыком. Возможно обучиться на мастерке или получить по предварительному согласованию с мастером. Георазведка представляет из себя путь, которым можно открыть новые скрытые месторождения на острове. Для этого георазведчик должен посетить не менее трех добывающих мест на различных островах и написать короткие очерки (не менее 1 А4 полной страницы) процесса добычи этих мест, заметки особенностей их добычи на данном острове, анализ почвы и т.д., то есть проделать некую аналитическую работу. Далее георазведчик показывает данное сочинение региональному мастеру и получает от него патент определённого цвета. Собрав три таких патента георазведчик может приехать на мастерку и уплатив небольшую сумму в 3 песо может сыграть в специальную игру и при успехе обменять на специальный геологический патент, который после волен предложить любому острову что моментально откроет 2-ое месторождение острова или, как аналог, повысит уровень мануфактуры или плантации сразу на один уровень. Количество таких очерков ограничено лишь количеством лент регионального мастера. Пример. Региональный мастер уже выдал 5 патентов, значит - весь остров уже, буквально, перекопан геологическими экспедициями, и попробовать можно будет только в следующем цикле. Даже если вы проиграли в игру - у вас остается патент, и вы получите бонус для последующих игр, так что шанс со второй игры получить патент станет существенно выше.

Палач

— осуществлять пытки или казнь может только персонаж с навыком "Палач" и только над плененным персонажем. Пытки осуществляются методом воздействия «палачей» на «жертву», причем жертва в любой момент может отказаться играть, признав свою смерть (если пытку проводил игрок с навыком "Палач", жертва перед уходом в мертвяк обязана честно ответить на 2 вопроса палача). 15 Пытка может быть, как физической (избиение плетями, погружение в бочку с водой, пытка железом), так и ментальной. Сцена пытки должны длиться не менее 15 минут, по истечению которых палач может задать 1 любой вопрос жертве, на который необходимо ответить честно. На протяжении всего времени сцены, игрок-жертва должен громко имитировать крики и страдания. Прерывание процесса пытки освобождает жертву от необходимости отвечать на вопрос. Повторное применение пыток приводит к гибели персонажа-жертвы. Перед уходом в мертвяк жертва должна честно ответить на 1 вопрос. При отказе игры в сцену «пыток», жертва немедленно умирает и получает штраф в виде увеличения времени нахождения в мертвяке.

2. Медицинские профессии и навыки:

Первая помощь

– навык, позволяющий осуществлять перевязку, есть у всех врачей (Хирург, лекарь, Алхимик, ученик), а также у монахинь и у ряда образованных персонажей (согласовывается с мастером координатором до игры).

Ученик

- не может самостоятельно осуществлять процедуру лечения больных, но под чуткими наставлениями своего учителя, может постичь таинства медицины. Учеников могут брать все остальные специалисты.

Лекарь

- специалист в определении болезней, борьбе с эпидемиями, лечении различных заболеваний. Может составить простейшие лекарства и проводить различные исследования. Основное его направление деятельности - изучение болезней, симптомов, развитие и их течение, а также методы лечения.

Хирург

- специалист в хирургии, травматологии (повреждениях, полученных в насильственных взаимодействиях и в ряде некоторых болезней). В некоторой степени ознакомлен с самыми распространенными болезнями и умеет их лечить. Основное его направление исследований - анатомия человека, способы проведения операций и диагностика повреждений механического характера.

Алхимик

- это специалист в создании лекарств, хорошо знает физику, ботанику и многие другие дисциплины, что позволяет ему приготовить сложные составы в своей лаборатории. Основные направления исследований - влияние различных растений и минералов на организм человека и его психику.

Судовой врач

- это врач, владеющий базовыми навыками лекаря и хирурга. Судовой врач обязан следить за физическим здоровьем экипажа и предотвращать эпидемии на корабле. Он не проводит исследований и в отличие от остальных способен оперировать и лечить в долгом морском пути.