**Район: Городской Парк (сквер)**

Парк - этот тот же самый город, где постройкой по умолчанию является не «Руины», а «Участок с деревьями».

**Объекты, встречающиеся в Парке**

1. Сооружения

- наполовину засыпанные песком водоёмы (каналы и/или пруд, озеро);

- беседки;

2. Декор (могут находится в любой локации Парка)

2.1. Флора

- иссушенные стволы деревьев, выбеленные жарким светилом, ветром и временем;

- сухие охапки трав, кусты верблюжьей колючки и одинокие травинки;

- колючий кустарник;

2.2. Фауна

- двукрылые насекомые: оводы, слепни;

- перепончатокрылы насекомые: осы, пчёлы, шершни;

- сверчки, светлячки;

- клещи, пауки, скорпионы;

- ящерицы, змеи;

- грызуны: мыши, суслики, хомяки и пр.

2.3. Прочее

- парковые скамейки и столики;

- дорожки, мощённые плиткой, которые можно увидеть среди проплешин песка;

- тропы и тропинки;

- мосты и мостики (целые или едва узнаваемые в обломках) через водоёмы, сделанные из камня или древесины;

- водопроводные трубы для полива парка, орошения аптекарского огорода и оранжереи, подачи воды в водоёмы (целые или в виде груды обломков), сделанные из керамики, клинкера, терракота (может из чего-то ещё, не силён я в гончарном деле) или свинца

**Персонажи**

Классы персонажей, для которых будет интересен этот район:

1. Травник, алхимик – поиск ингредиентов растительного происхождения, в основном на локациях: водоём, аптекарский огород, оранжерея;

2. Археолог (искатель древностей) – предметы искусства (статуэтки, лепнина, барельефы, фрески), поиск скрытых комнат и нишей, в которых могут быть спрятаны ценности. Предпочитают локации: беседка, водоём, иные постройки;

3. Вандал (не знаю, как его точно обозвать) – демонтирует постройки до состояния «руины», собирая: ценные породы деревьев (если такие сохранились); поделочный камень; металлические элементы конструкций и интерьера. В общем обдирает внутреннюю и внешнюю обшивку, раздалбливает стены

**Экология**

Изредка в этой местности выпадают осадки, вследствие чего пустыня и сам Парк «расцветают». Вырастают множество трав, распускаются цветы, большинство из которых являются редкими или уникальными и поэтому очень ценными для травников. На цветы слетаются насекомые-опылители: пчёлы, осы, мухи, бабочки и т.д. На них уже охотятся пауки и скорпионы. Стебли, цветы и семена поглощают грызуны, а на них охотятся змеи.

**Локации/объекты**

|  |  |
| --- | --- |
| Название объекта: | Участок с деревьями |
| Район обитания: | Парк |
| Описание: | Участок земли, на котором стоят или лежат 3-5 деревьев. В деревьях могут быть дупла. В тени растут пучки трав, 3-4 кустарника. Сквозь локацию может проходит дорожка или звериная тропа |
| Получаемые ресурсы: | - обычные, редкие и уникальные травы;  - мёд от пчёл, живущих в дуплах;  - тайники в дуплах и норах грызунов (нычки грызунов [семена и орехи, пучки трав], артефакты, монеты и прочая мелочёвка);  - какие-нибудь ценности или клады на дне ям, образовавшихся от вывороченных с корнями деревьев. |
| Ловушки: | - осы, пчёлы, шершни, чьи ульи спрятаны в дуплах;  - змеи, в том числе спрятавшиеся в кустарнике, под камнями; между корней деревьев; в норах грызунов;  - пауки и скорпионы, местонахождение такое же как у змей;  - шипы кустарника (в том числе ядовитые) |

|  |  |
| --- | --- |
| Название объекта: | Поляна (пустырь) |
| Район обитания: | Парк |
| Описание: | Участок, на котором нет деревьев, или имеется одно-два упавших. Не обязательно, чтобы дерево было с вырванным корнем, может оно просто сломалось в 0,5 -1,0 метре от земли. Травы и кустарников почти нет, тень также отсутствует. Выпавшая дождевая влага, не задерживаясь быстро уходит в более глубокие слои грунта.  В общем это относительно безопасная локация, правда и делать тут особо нечего |
| Получаемые ресурсы: | См. «Участок с деревьями», но гораздо меньшем объёме |
| Ловушки: | См. «Участок с деревьями», но гораздо меньшем объёме |

|  |  |
| --- | --- |
| Название объекта: | Беседка (Портик или иное крытое парковое сооружение) |
| Район обитания: | Парк |
| Описание: | Руины или хорошо сохранившаяся постройка (неважно какого архитектурного стиля), оплетённая высохшими лозами винограда, плюща, хмеля, вьюнка и т.д., а может купол, подпираемый мраморными колоннами (в общем, что хотите, из того и стройте) |
| Получаемые ресурсы: | - тайники, находящиеся в трещинах, углублениях и нишах постройки;  - материал, из которого сделано сооружение (какой-нибудь редкий мрамор/гранит и т.д., который привезли из-за моря, перегрузили в морском порту на речное судно и доставили сюда);  - элементы декора (статуи, лепнина, фрески);  - семена и высохшие плоды растений, оплетающие беседку (изюм из винограда, шишки от хмеля, семена от вьюнка) |
| Ловушки: | - осы, пчёлы, шершни, чьи ульи спрятаны в ветвях плетущихся растений;  - пауки, сидят в углах, на растениях или бегают по полу;  - скорпионы и змеи, сидят в укромных местах на полу, может ещё на скамейках;  - шипы растений-плетунов, в том числе ядовитые (если такие растения высажены вокруг беседки);  - перекрытия постройки (здание старое, ветхое, никто не застрахован от упавшего кирпича или балки перекрытия);  - механические ловушки от коллег-авантюристов |

|  |  |
| --- | --- |
| Название объекта: | Водоём |
| Район обитания: | Парк |
| Описание: | Наполовину занесённый песком и мусором водоём (пруд, озеро, канал, сбросная/дренажная канава). Стенки и дно выложены камнем/плиткой/кирпичом не пропускающего воду. Влага, выпавшая из осадков, не уходит глубоко в землю, а остаётся в слое песка на дне водоёма. Поэтому в этой локации «жизнь бьёт ключом»: много кустарников и охапок трав, причём пышных; могут быть молодые деревца или невысокие фиговые пальмы; из-за растительности здесь хватает насекомых, паукообразных, грызунов и рептилий.  Из песка могут торчать обломки и блоки от соседних развалившихся построек (руин), стволы и ветки деревьев, сухая листва и прошлогодняя трава, скелеты (или их части) от рыб, птиц и животных, а также прочий мусор. |
| Получаемые ресурсы: | - обычные, редкие и уникальные травы;  - тайники в норах грызунов (нычки грызунов [семена и орехи, пучки трав], артефакты, монеты и прочая мелочёвка);  - какие-нибудь ценности или клады под обломками или в скелетах;  - кости редких животных и рыб, в качестве ингредиентов для алхимии и артефактов;  - материал, из которого сделаны стены и дно водоёма |
| Ловушки: | - змеи, в том числе спрятавшиеся в кустарнике, траве, под камнями; между корней деревьев; в норах грызунов;  - пауки и скорпионы, местонахождение такое же как у змей;  - шипы кустарника (в том числе ядовитые)  - механические ловушки от коллег-авантюристов |

|  |  |
| --- | --- |
| Название объекта: | Аптекарский огород |
| Район обитания: | Парк |
| Описание: | Власти города заботились о здоровье горожан, поэтому в Парке был разбит огород с искусственных поливом, на котором выращивались ценные виды растений, применяемые в алхимии. На локации имеются: дорожки, остатки оросительной системы, размытые очертания грядок, и всё это занесено песком. Если водопровод не действует, то флора и фауна соответствуют «Поляне», если из труб течёт вода, то может расти всё что угодно, вплоть до редких и уникальных растений |
| Получаемые ресурсы: | См. «Поляна», но велик шанс наличия редких и уникальных растений;  - сельскохозяйственный инвентарь (лопата, мотыга, грабли, тяпка, серп и т.д.) в том числе имеющего бонусы на разные виды сельхоз деятельности;  - свинцовые трубы (если таковые применялись на этой локации) |
| Ловушки: | См. «Поляна с деревьями», но гораздо меньшем объёме |

|  |  |
| --- | --- |
| Название объекта: | Оранжерея |
| Район обитания: | Парк |
| Описание: | Власти города заботились о здоровье горожан, поэтому в Парке была оранжерея, внутри которой создавался особый микроклимат, в результате чего здесь росли ценные виды трав и кустарников не характерных дня пустыни.  Внешний вид и стройматериалы постройки – на усмотрение Художников и ЛевелДизайнера. Представлена в виде хорошо сохранившегося сооружения или руин, усыпанных битым стеклом.  Флора и фауна как в аптекарском огороде. Особых растений здесь нет, так как даже при наличии воды, выращивавшиеся здесь растения не приспособлены к пустынному климату. |
| Получаемые ресурсы: | См. «Аптекарский огород»  - высушенные корешки, семена, стебли, ветки не местных растений (их засыпало песком, поэтому они хорошо сохранились и не сгнили);  - обычное стекло (когда-то было зачарованным, на заклинания от времени развеялись);  - артефактное стекло (при подачи магической энергии, охлаждает поверхность, которая была обращена вовнутрь постройки);  - артефакты или магические узлы в оборудовании, регулировавших микроклимат в помещении |
| Ловушки: | См. «Поляна с деревьями», но гораздо меньшем объёме |

|  |  |
| --- | --- |
| Название объекта: | Дом травника |
| Район обитания: | Парк |
| Описание: | Здесь проживали те, кто работал на «Аптекарском огороде» или «Оранжерее». Также здесь перерабатывали сырьё (сушили, шинковали, перемалывали), упаковывали и хранили готовый продукт.  Локация может состоять из нескольких типов зданий: «бытовки» для персонала; цех по переработке сырья; склад для хранения готовой продукции; склад для хранения инвентаря (лопаты, грабли), оборудования (сушилки, веялки, измельчители: типа мясорубка; ступка с пестиком) и расходных материалов (трубы, магические кристаллы, запчасти к оборудованию, стёкла) |
| Получаемые ресурсы: | - сельскохозяйственный инвентарь;  - специальное оборудование;  - расходные материалы для нужд производства  - рецепты/свитки по переработке растений;  - инструкции по эксплуатации оборудования;  - методические материалы по технике безопасности и работе с инвентарём (методичка «как правильно копать землю» или «ТБ при работе граблями, тяпкой и вилами»);  - семена, корешки и прочие части ценных видов растений;  - герметичные ёмкости с готовой продукцией (порошки, различные смеси и растительные сборы, масло из семян) |
| Ловушки: | В качестве ловушек использовались заклинания и артефакты нескольких типов воздействия на нарушителя  - сигнальные;  - обездвиживающие (парализующие);  - наносящие сильную боль, но не вредящие здоровью нарушителя  - слабые боевые, которые не смогут нанести вред зданию, оборудованию сырью и готовой продукции |

|  |  |
| --- | --- |
| Название объекта: |  |
| Район обитания: | Парк |
| Описание: |  |
| Получаемые ресурсы: |  |
| Ловушки: |  |