**Район: Ремесленный**

**Локации/объекты**

|  |  |
| --- | --- |
| Название объекта: | Алхимическая мастерская |
| Район обитания: | Ремесленный |
| Описание: |  |
| Получаемые ресурсы: | - простые и редкие эликсиры;  - редкие ингредиенты;  - обычные(простые) рецепты или свитки;  - редкие артефакты, встроенные в производственное оборудование;  - производственное оборудование для изготовления зелий в промышленных объёмах |
| Ловушки: | Возле алхимического оборудования (чаны, реторты, ректификационные колонны и прочее) возникают клубы пара/газа разных цветов. На персонажа, попавшего в них, временно накладываются эффекты как от применения зелий (здоровья, озверин, снотворное, метиловый спирт и т.д.) |

|  |  |
| --- | --- |
| Название объекта: | Пивоварня |
| Район обитания: | Ремесленный |
| Описание: |  |
| Получаемые ресурсы: | - бочонки и бутылки с разными сортами пива;  - алхимические ингредиенты (хмель, солод, травы – являющиеся секретными добавками);  - простые и редкие рецепты изготовления пива |
| Ловушки: | Смотри ловушки в Винный склад |

|  |  |
| --- | --- |
| Название объекта: | Винный склад |
| Район обитания: | Ремесленный, портовый |
| Описание: |  |
| Получаемые ресурсы: | Бочонки и бутылки разных сортов алкоголя:  - обычные: пиво, вино, самогон  - редкие: водка, коньяк, текила, абсент;  - легендарные: Эльфийское вино 1553-летней выдержки. Изготовленное самим Длиноухом МеткоСтрелоПулятелем по секретному рецепту в течении двух месяцев с соблюдением всех церемоний, обрядов и обычаев, из 98 видов и сортов винограда, ягод, плодов деревьев, специй и прочей ботвы с корешками. |
| Ловушки: | Зайдя в здание (случайно или нет):  - персонаж с повышенным Стрессом и/или Страхом - возможно захочет заглушить его/их употребив рюмку другую крепкого алкоголя (водка, самогон, текила и т.д.);  - персонаж, который перед этим нашёл то, что искал – решит отметить это дело, опрокинув кружку другую пива.  Если уделить внимание персонажу, то можно незаметно подсовывать ему более крепкие спиртные напитки. **Цель:** чтобы персонаж напился, возможно сменил своё желание на новое, или уснул, или получил эффект от употребления зелья «Этиловый спирт». Как итог - он подольше останется в городе |

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