**Район: Торговый**

**Локации/объекты**

|  |  |
| --- | --- |
| Название объекта: | Лавка алхимика |
| Район обитания: | Торговый |
| Описание: |  |
| Получаемые ресурсы: | - простые и редкие эликсиры;  - обычные(простые) ингредиенты;  - обычные(простые) рецепты или свитки;  - книги по алхимии для «чайников» (инструкция «как использовать алхимическое оборудование начального уровня», или «извлечение, хранение и транспортировка ингредиентов, добываемых из тварей семейства перепончатохвостые отряда свинорылообразные»)  - алхимическое оборудование начального уровня (спиртовки, штативы, пробирки, газоотводные трубки и т.д.);  - пустая тара разного объёма для эликсиров  - простая амуниция алхимика (халаты, перчатки, очки, марлевая маска и т.д.)  - обычные артефакты с бонусами на алхимию |
| Ловушки: |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Название объекта: | Курильня (или Опиумная курильня) |
| Район обитания: | Торговый, спальный, портовый (ну может город когда-то стоял на реке, которая пересохла; но осталась портовая инфраструктура [причалы, пирсы, склады, бордель, казино, кабак и т.д.]; само русло – это одна из дорог ведущая в город) |
| Описание: |  |
| Получаемые ресурсы: | - вещества, расширяющие сознание (если имеется класс «нарик», «укурышь» или «обдолбышь»);  - все виды зелий;  - золото;  - различные предметы (чего только наркоши не тащат своему драгдиллеру за очередную дозу) |
| Ловушки: | Над курильнями, кальянами клубятся облака дыма разных цветов. На персонажа, попавшего в них, временно накладываются эффекты как от применения зелий (здоровья, озверин, снотворное, метиловый спирт и т.д.) |

|  |  |
| --- | --- |
| Название объекта: | Таверна, Кабак, Трактир |
| Район обитания: | Торговый, Портовый или на окраине города |
| Описание: |  |
| Получаемые ресурсы: | - алкоголь разных сортов и качества;  - еда |
| 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: |  |