

Правила по замкам

1. На игре присутствуют замки, которыми можно запирать двери, сундуки и т.п. Все двери без этих замков считаются не запертыми.

Замок может быть в трех состояниях — заперт, открыт, сломан.

Если вы по ошибке, уходя, забыли запереть замок и он остался открытым — значит, вы забыли это сделать и по игре.

Вышибить дверь, оборудованную замком, просто так нельзя. Хочешь войти в запертую дверь — ищи хозяина, отмычку или стреляй в замок.

2. Открыть замок может хозяин комнаты (человек является ключом, ключ не моделируется).

3. Взломать замок можно при наличии:

- а) отмычки
- б) выстрелив в замок

Взлом замков возможен только в присутствии мастера.

На игре существует предмет — отмычка. Им нужно ковыряться в замке не менее минуты. Оптимальное время — от 1 минуты до 5 минут.

Чем дольше идет взлом — тем больше вероятность, что не останется царапин, а замок остается в рабочем состоянии, и его снова можно будет закрыть. Успешность определяется броском кубика d10.

Открытый отмычкой замок можно забрать или попытаться повесить на место (может и не получиться).

Чтобы сбить замок выстрелом, нужно порвать 1 чип патрона и произвести выстрел.

Сбитый выстрелом замок снимается, чип рвется и бросается на пол, под дверь.