

Для начала про помещения, они на игре есть четырёх основных типов: неигровые, особые, игровые под организацию, игровые общего назначения.

Неигровые - тут всё просто, это туалеты, души, и мастерка. Там игровые взаимодействия друг с другом мы не производим, думаю тут очевидно.

Особые - игровые локации, но просто так зайти туда нельзя. Сюда относится пространство снов, возможно будет что-то ещё при необходимости МГ.

Игровые под организацию - все вы уже знаете, кому какое помещение выделено. Церковь, полиция, почта и т.д. в целом доступны для посещения, но могут быть закрыты на замок (а ещё вас оттуда могут выгнать, но это уже игровой момент).

Просто игровые - сюда относятся все помещения в коттеджах и гостинице не попавшие под правила выше. В том числе гостиные комнаты номеров гостиницы (кроме мастерки и бара) и все спальни. Доступны для посещения, но теоретически могут быть закрыты на замок (а ещё вас оттуда могут выгнать, но это уже игровой момент).

Замки



Дверной замок на нашей игре моделируется кодовым замком, вот таким. Замки одинаковые, выдаются МГ на каждое помещение типа “игровые под организацию”, вместе с ним же будет выдан и код открытия замка.

Внимание, код устанавливается и изменяется только представителями МГ или игротехами, самостоятельно менять его запрещено!

В случае, если вашим персонажам нужно поменять код на замке - вы можете обратиться в “службу замены замков” (обратитесь к МГ) и заплатить за игровую замену.

Сам по себе замок - не является игровым предметом, а лишь моделирует настоящий замок т.е. его нельзя унести, украсть и т.д.

Как это работает: это кодовый замок на 3 цифры, на нём, до игры, будет установлен свой код в диапазоне от 000 до 400 и выдан вместе с кодом организации.

Если замок не заперт - он вешается внутри помещения возле двери (можно на булавку/малярный скотч), если заперт - на косяк двери снаружи (или прямо возле прохода, если вход не дверь и косяка нет).

Запереть дверь может любой человек, который, по игре, знает код от данного замка, процесс игровой и видимый. При этом замок перевешивается наружу, как описано выше.

Когда дверь заперта - изнутри всё так же можно выйти, при этом замок остаётся заперт, но войти внутрь можно только открыв её (смотри ниже).

Да, нельзя в закрытую комнату, находясь внутри впустить человека без возни с замком, или “просочиться” в дверь, когда кто-то выходит.

Открыть дверь может также любой человек, который, по игре, знает код от данного замка, при этом он подходит к замку физически, “набирает” код, физически проверяет, что замок открылся, после чего перевешивает его внутрь помещения (МГ рекомендует сразу после открытия - повернуть замок, чтобы не оставлять открывающую комбинацию набранной).

P.S. Если есть желание открыть замок, зайти и сразу закрыться - можно так и оставить снаружи.

Нюанс1: в окна залезать нельзя.

Нюанс2: нельзя закрывать на замок проходные комнаты, если ваша комната проходная - договоритесь с МГ и огородите себе нетканкой/ширмами/ещё как-то пространство, сделайте “дверь” и спокойно закрывайте её на замок. На момент написания этих правил, таких локации у нас 2: лавка и почта.

Можно огородить не всё пространство, а какую-то его часть, тогда у вас будет публичная часть пространства и закрывающаяся часть.

Взлом

Учитывая способ моделирования, для открытия двери нужен всего лишь код от замка. Получить его можно любыми игровыми способами: спросить словами, выпытать, узнать магически и так далее. Однако, если вам по каким-то причинам не нравится так - вы всегда можете попробовать взломать замок. Для этого не требуется никаких специальных знаний, и в целом процесс аналогичен стандартному открытию, просто более долгий: вы берёте и физически подбираете нужный код, пока не подберёте нужный (при этом замок откроется), а дальше запоминаете код и действуете с этим как хотите по правилам выше :-)

Взломщик, помни, правильный код всегда находится в диапазоне от 000 до 400.

Процесс подбора абсолютно игровой, если вы видите как кто-то долго и упорно возится с замком, делайте с этой информацией что хотите.

Выломать дверь физически невозможно.