Grundlagen der Schlossmechanik

Grundlagen der Schlossmechanik

Verfasser unbekannt

Ich bin vielen Dieben begegnet, deren einziges Interesse an Schlössern darin besteht, wie sie zu öffnen sind und wie sie dadurch den geschützten Inhalt des Raums oder der Truhe plündern können. Ich habe es mir zur Aufgabe gemacht, ein System von Schlössern zu entwickeln, das solch schurkische Absichten vereiteln kann.

Die Materialien, die zum Bau eines Schlosses verwendet werden, sind von größter Bedeutung. Fehlerhaftes Messing oder Kupfer geben bei einem gut platzierten Tritt nach und machen so das Schloss selbst nutzlos. Ich empfehle Stahl vor Eisen bei der Wahl eines Materials. Robustere Materialien sind gewöhnlich unerschwinglich teuer und erfordern, dass die Tür aus einem ähnlichen Metall besteht. Es hat mich verdrossen, als ich auf die zerschmetterte Außenhülle einer Holztruhe stieß, deren Zwergenschloss noch intakt und noch verschlossen war.

Sobald diese grundsätzlichen Fragen geklärt sind, muss der Kröpfung der Bolzen besondere Aufmerksamkeit gezollt werden. Eine Kröpfung von sieben Grad zum Schlüsselloch erlaubt die problemlose Funktion eines Torque-Schlüssels und schafft gleichzeitig zahlreiche Probleme für den Dieb, der versucht, Dietriche anderer Form zu benutzen.

Ähnlich sollten auch die Federn der Bolzen von verschiedenen Schmieden gefertigt werden. Jeder Schmied produziert unabsichtlich Federn mit anderen Spannungen als seine Kollegen. Diese Abweichung sorgt für weitere Schwierigkeiten für alle, die das Schloss zu knacken versuchen.

Grundlagen der Schlossmechanik

FormId	skyrim.esm:01B01B
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B01B
Editor ID	SkillLockpicking3
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge01
Value (gold)	75
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Schlossknacken
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftThiefSpecial
Locations	6
Leveled lists	0
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.