

Klasę pancerną Rekonkwista: Akt III

Autor
Jan Dylewski

Zdjęcia
Karolina Wantulok

Model
Stanisław Dylewski

Pomoc techniczna
Wojciech Dylewski

Chłopstwo (1 Punkt Trafień)

Wymagania: brak



Harcownicy (2 Punkty Trafień)

Wymagania: przeszycianica lub hełm



Lekka Piechota (3 Punkty Trafień)

Wymagania: przeszycwanica i hełm



Typowa Piechota (4 Punkty Trafień)

Wymagania: kolczuga/napierśnik/brygantyna



Ciężka Piechota (6 Punktów Trafień)

Wymagania: opancerzone przynajmniej 3 z 8 części kończyn



Rycerstwo (8 Punktów Trafień)

Wymagania: opancerzone przynajmniej 6 z 8 części kończyn



Szczególne przypadki

Przypadek nr 1

Brak hełmu

W przypadku braku hełmu Gracz spełnia wymagania jedynie na Harcownika, zatem niezależnie od jego opancerzenia posiada jedynie 2 Punkty Trafień.



Przypadek nr 2

Czepiec pikowany

W przypadku noszenia
czepca maksymalna klasa
pancerza to Typowa
Piechota, nawet przy
pozostałym pełnym
rycerskim rynsztunku.



Przypadek nr 3

Kaptur kolczy

Noszenie samego kaptura kolczego
wyklucza z klasy pancerza
Rycerstwo, zatem przedstawiona
postać może liczyć na tylko 6
Punktów Trafień, mimo spełnienia
warunków na 8.



Uwagi końcowe

Przykłady spełnienia warunków na poszczególne klasy pancerza oraz szczególne przypadki z pewnością można mnożyć. Celem jednak niniejszego przewodnika było rozwianie wątpliwości co do liczenia posiadanych Punktów Trafień, a nie przedstawienie wszystkich możliwych wariantów.

Jednakże, w przypadku pytań zapraszamy do kontaktu mailowego

rekonkwista.larp@gmail.com

Pozdrawiam!
Jan Dylewski