



Situation		MF				
Angreifer ¹ im Nah- kampf	verwendet unbewaffneten Schlag/Tritt (ID: kurz)	-50%				
	unbewaffneten Wurf/Hebel (ID: kurz)	-25%				
	stumpfe Hieb- / Stichwaffe (ID: kurz/mittel ² , ID: lang ³)	-25%				
	stumpfe Wucht- waffe (ID: kurz ² , ID: mittel ³)	-25%				
	scharfe Hieb- / Stichwaffe (ID: kurz/mittel ² , ID: lang ³)	±0%				
	scharfe Wucht- waffe (ID: kurz ² , ID: mittel ³)	±0%				
		bis 1×ID 2×ID 4×ID 8×ID ∞				
	verwendet stumpfe Wurf- waffe ² (ID: 5 m)	-25%	-50%	-75%	-100%	-125%
	scharfe Wurf- waffe ² (ID: 5 m)	±0%	-25%	-50%	-75%	-100%
	kampf Pistole ² (ID: 10 m)	+50%	+25%	±0%	-25%	-50%
Bogen/Arm- brust ³ (ID: 25 m)	+25%	±0%	-25%	-50%	-75%	
Gewehr ³ (ID: 25 m)	+75%	+50%	+25%	±0%	-25%	
mit Zielfern- rohr ³ (ID: 50 m)	+75%	+50%	+25%	±0%	-25%	
Angreifer ¹	trägt weder Schild, noch Panzer- handschuh, noch Waffe mit Handschutz	-25%				
Waffe ¹	ist von improvisierter/ minderwertiger Qualität	-25%				
	normaler Qualität	±0%				
	hochwertiger Qualität	+25%				
Waffe	besitzt Besonderheit (magisch, verflucht, sonstiges, ...)	x% ⁴				
Waffe ¹	ist deutlich länger oder kürzer als die des Verteidigers, und Angreifer ist innerhalb von dessen ID	-25%				
Verteidiger ¹	wehrt sich mit einer Waffe	±0%				
	kleinem Schild oder zwei Waffen (im Nahkampf)	-25%				
	mittlerem Schild	-50%				
	großem Schild	-75%				
Verteidiger ¹	trägt keine Rüstung	±0%				
	leichte/mittlere/schwere Rüstung (bei Wurf/Hebel)	±0%				
	leichte Rüstung (bei Wucht- waffe)	±0%				
	leichte Rüstung (bei anderer Waffe)	-25%				
	mittlere Rüstung (bei Wucht- waffe)	-25%				
	mittlere Rüstung (bei anderer Waffe)	-50%				
	schwere Rüstung (bei Wucht- waffe)	-50%				
schwere Rüstung (bei anderer Waffe)	-75%					
Verteidiger ¹	ist in anderer Größen- klasse als Angreifer	x% ⁵				

¹ aus jedem dieser Abschnitte jeweils höchstens einen MF

² in verschiedenen Längen erhältlich; einhändig geführt

³ in verschiedenen Längen erhältlich; zweihändig geführt

⁴ verschiedene Modifikatoren und Wirkungen je nach Spielleiterentscheidung

⁵ MF und anschließender Faktor, wie in Abschnitt *Groß und klein* auf Seite 81

Tabelle 1: *Modifikatoren in Kämpfen*