

Improvisation (variabel) Variabel

Gw61 Erfolgswert+4 (Kr, Sö: max. +14 / Käm.: max. +12 / Alle anderen : max. +10)

Schwierigk.: extrem schwer

4000: Kr, Sö – **8000:** Käm. – **16000:** Alle anderen

Mit Improvisation kann der Abenteurer alle improvisierten Waffen führen, das gilt allerdings nicht für Waffen zu denen es eine Fertigkeit gibt.

Außerdem kann der Abenteurer mit der Umgebung kämpfen und diese nutzen. Dies gibt ihm bei Umgebung mit vielen Objekten einen Bonus von EW / 2 auf den EW Abwehr. Dieser Bonus gilt allerdings nur dann wenn der Abenteurer mit einer Waffe kämpft die höchstens 2 Kg wiegt und nicht länger als 1,5 m lang ist. Ausnahmen von dieser Regel sind der Bo Stab, Speere und Peitsche. Allerdings gilt der Bonus auch nicht wenn der Abenteurer eine Garotte, Blasrohr oder Schilde trägt. Bei beidhändigem Kampf darf die Summe des Gewichts der beiden Waffen 3,5 Kg nicht überschreiten. Wenn der Abenteurer improvisierte Fernwaffen benutzen will benötigt er Werfen. Mit werfen und Improvisation ist auch Punktbeschuss möglich. Es ist auch möglich mit einem Seil mit einem Gewicht an einem Ende ist es Möglich mit Improvisation zu kämpfen, hierzu wird aber genügend Platz benötigt.

Die Kunst der Improvisation wird nur von wenigen Meistern unterrichtet und ihre Schüler sind sehr erlesen und es ist sehr teuer da sich die Meister meistens nicht mit Geld zufrieden geben.