

ENTERHAKEN

Der Enterhaken ist ein unabdingbares Werkzeug für jeden wahren Helden. Er besitzt viele Anwendungsmöglichkeiten und ist ein typisches Dungeonitem. Der Enterhaken besteht aus einem metallenen Behälter in dem die Kette aufgewickelt ist, an diesem ist ein Griff befestigt, an welchem auch der Abzug ist um den Enterhaken abzufeuern. Der Haken an sich ist kein wirklicher Haken sondern eher eine Klaue, ähnlich der eines Raubvogels.

ENTERHAKEN:

WB:	1	Reichweite:	5m
GA:	-1	Besondertes:	Patzer beschädigt die Mechanik bis zur Reperatur
Ini:	+/-0		

ANWENDUNGSMÖGLICHKEITEN:

Feinde heranziehen: Bei einem Treffer mit dem Enterhaken kann der Schütze versuchen im nachfolgenden Zug versuchen das Ziel heranzuziehen. Dazu wird eine vergleichende Probe gewürfelt, der Angreifer verwendet dabei KÖR+ST und das Ziel KÖR+HÄ. Der Unterlegende wird dabei herangezogen. Befor jedoch gewürfelt wird kann der Angreifer freiwillig nachgeben und selbst an den Feind heranspringen. Falls er sich dazu entscheidet kann er gleichzeitig einen Sturmangriff durchführen. Feinde größerer Größenkategorie können nicht herangezogen werden, jedoch kann man sich sowohl an sie heran ziehen.

Hindernisse überwinden: Eine weitere Möglichkeit der Anwendung dieses vielseitigen Werkzeugs ist das heranziehen an Gegenstände, zum Beispiel zur Überwindung eines Abgrundes. Dazu muss auch eine Schießenprobe gewürfelt werden, falls man dabei jedoch einfach auf eine Wand oder Decke zielt vermasselt man diesen Schuss nur bei einem Patzer, ansonsten gelten die selben Modifikatoren wie fürs angeln von Gegenständen.

Gegenstände angeln: Ein geübter Schütze kann den Enterhaken nutzen um entfernte Gegenstände heran zu ziehen. Dafür muss eine normale Schießenprobe durchgeführt werden, welche jedoch durch die Größe der Trefferfläche und anderes modifiziert wird:

120-80 cm² (Turmschild, kleines Möbiliar, Statuen)	+0
80-50 cm² (Schilde, Zweihänder, Brustharnisch, Rucksack)	-2
50-30 cm² (Einhänder, Bomben, Büsten, Vasen, Helme)	-4
20-10 cm² (Messer, Dekunüsse, Geldbeutel)	-8
Kurze Reichweite (>2,5m)	
	1
Langsam in Bewegung (>6 km/h)	
	-2
Schnell in Bewegung (im Kampf geführt)	
	-6

Um einen gehaltenen Gegenstand zu entreißen muss man einfach eine vergleichende Probe mit KÖR+ST bestehen.