

# HELDENKLASSE: DER FAUSTKÄMPFER

von „Bruder Grimm“ Mathias  
Ein optionales Regel-Tool für Dungeonslayers, einer Marke von Christian Kennig  
Herausgegeben unter Creative Commons-Lizenz

## FAUSTKÄMPFER (FAU)

### VORAUSSETZUNGEN

Krieger Stufe 10+

Im Faustkämpfer verbindet sich augenscheinlich die rohe Kraft des Berserkers mit dem fokussierten Training des Kampfmönchs, und doch hat er meist nur wenig mit beiden gemein. Er ist kein Krieger der Wildnis wie der Berserker, sondern ein eng mit den Städten und der Zivilisation verbundener Charakter. Er ist kein zurückgezogener Mystiker wie der Kampfmönch, sondern ein handfester Realist und in vielen Fällen auch gesellschaftlich kompetenter Teamplayer – zumindest in den Kreisen, die er frequentiert.

Viele Faustkämpfer entstammen dem eher zwielichtigen Milieu einer Stadt, ja sind sogar in kriminelle Machenschaften verwickelt und setzen als **Knochenbrecher** die „Wünsche“ von Gildenbossen durch. Solche Charaktere kennen sich meist gut in der Stadt aus, was sich beispielsweise in Rängen in WISSENSGEBIET (STRABEN DER STADT) äußert. Andere finden sich zwar in dem Milieu wieder, gehen aber zumindest keinen direkten kriminellen Aktivitäten nach, sondern verdingen sich als **Aufseher**, die in diversen Etablissements für Ordnung sorgen, Unruhestifter hinausbefördern oder aber auch

ganz ehrbaren Sicherheitsdienst für verschiedenste Gebäude leisten. Eine gute WAHRNEHMUNG ist für diese Charaktere sehr von Vorteil.

Aber auch das Gesetz selbst hat Nutzen von einigen kräftigen Burschen in ihren Reihen, denn muskelbepackte **Wächter** sind unerlässlich, um widerspenstige Übeltäter in ihre Schranken zu weisen. Solche Charaktere haben oft den einen oder anderen Rang in WISSENSGEBIET (GESETZ) oder AUTORITÄT (Talentpaket III). Faustkämpfer bei den Ordnungskräften findet man zwar eher selten im Führungsstab, aber von dem einen oder anderen Kommissar, der kräftig zulangen kann, hat man gewiss schon gehört.

Hartgesottene **Ermittler** dagegen bewegen sich wiederum wieder eher im Grenzbereich des Gesetzes und liefern Gerechtigkeit nach Auftrag auf Honorarbasis. Zwar ist häufig das bevorzugte Mittel ihrer Nachforschungen die „handfeste Befragung“, aber auch WAHRNEHMUNG, HEIMLICHKEIT, DIEBESKUNST, BILDUNG und diverse WISSENSGEBIETE erweisen sich in ihrem Beruf als nützlich.

Ähnliche Fertigkeiten setzt auch ein **Vigilant** ein, der das Verbrechen jedoch nicht aus Beruf bekämpft, sondern aus Berufung. Vermummt und einsam die nächtlichen Straßen patrouillierend, sind seine Fäuste die Waffe der Wahl, um überwältigte Schurken lebend aber kampfunfähig der (überforderten) Stadtwache zu übergeben.

Manche Faustkämpfer sind jedoch auch ehrliche aber einfache Arbeiter. Harte

Tätigkeiten, die schwere körperliche Arbeit und Muskelschmalz erfordern, wie Lastentransport, Dock- und Bauarbeiten, Holz fällen oder Bergbau, bringen so manches **Raubein** hervor, das nach getaner Arbeit gerne mal ein bisschen Dampf ablässt. Verschiedene HANDWERKS-Fähigkeiten finden sich meist unter den Kompetenzen solcher Burschen.

Ein weiterer großer Anteil von Faustkämpfern ist allerdings in der Tat sportlich trainiert. Die Schnittmenge zum Faustkämpfer mit zweifelhaftem Ruf findet man wohl bei den **Preisboxern**, die für Geld in zwielichtigen Arenen antreten und die Zuschauer auf ihren Sieg oder ihre Niederlage wetten lassen. Mehr als der Gewinn aus dem Sieg ist solchen Typen oft nicht wichtig – manchmal allerdings aus durchaus edlen oder gar tragischen Gründen. Glamouröser geht es bei den **Schaukämpfern** zu, die in großen Arenen vor jubelndem Publikum auftreten, oft in phantasievoller Kostümierung eine stereotypische Rolle verkörpernd. Neben dem Sieg ist diesen Kämpfern vor allem die Unterhaltung der Zuschauer wichtig. Daher ist

Akrobatik ein gern eingesetztes Talent, um das Publikum mit waghalsigen Manövern zu erfreuen. Auch eine hohe Aura ist wichtig, damit das Publikum einem Kämpfer gerne zujubelt – oder ihn aus vollem Herzen ausbuht.

Echte **Athleten** jedoch nehmen nur an ehrlichen Wettkämpfen und Turnieren teil, in denen zwar dem Gewinner ein dickes Preisgeld winkt, vor allem jedoch auch Ruhm und die Anerkennung der Mitstreiter. Neben klassischen Kampfsportarten wie Boxen oder dem Pankration bringen auch andere Sportarten, vor allem kontaktreiche Mannschaftssportarten wie Rugby oder Shinty, Charaktere hervor, die die Voraussetzungen für einen wahren Faustkämpfer mit sich bringen. Schließlich gibt es unter den Faustkämpfern noch wahre **Kampfkünstler**, die mit Disziplin und Ernsthaftigkeit die gleichen Techniken trainieren wie die Kampfmönche, doch weniger mit einer mystisch-meditativen Herangehensweise als mit einer körperlich-sportlichen. Diese runden ihre Fähigkeiten häufig mit speziellen Techniken aus verschiedensten waffenlosen Kampfstilen ab.

TALENTE NACH ZUGANGSSTUFE	TALENTE ALPHABETISCH
Anknurren (TP II) 10 (V)	Achtloser Vorstoß (TP II) 12 (III)
Beinfeger (TP I) 10 (V)	Anknurren (TP II) 10 (V)
Brutaler Hieb 10 (V)	Aufprall (s.u.) 12 (III)
Einstecker 10 (X)	Beinfeger (TP I) 10 (V)
Erschütternder Schlag (TP II) 10 (V)	Blutige Heilung 16 (III)
Gegenhalten (TP II) 10 (III)	Blutrache (TP III) 14 (V)
Kämpfer 10 (V)	Bodenkampf (TP II) 12 (V)
Knochenbrecher (TP II) 10 (V)	Brutaler Hieb 10 (V)
Muskelprotz (s.u.) 10 (V)	Doppelschlag (TP III) 12 (V)
Prügler 10 (V)	Ehrenduell (TP III) 12 (V)
Riesenblütig (TP III) 10 (V)	Einstecker 10 (X)
Schwitzkasten (s.u.) 10 (V)	Entwaffnen (TP I) 12 (V)
Verdunklungshammer (TP II) 10 (V)	Erschütternder Schlag (TP II) 10 (V)
Waffenloser Meister 10 (V)	Fresssack (TP III) 12 (V)
	Gegenhalten (TP II) 10 (III)
Achtloser Vorstoß (TP II) 12 (III)	Heftiger Ansturm (TP I) 12 (V)
Aufprall (s.u.) 12 (III)	Kämpfer 10 (V)
Bodenkampf (TP II) 12 (V)	Knochenbrecher (TP II) 10 (V)
Doppelschlag (TP III) 12 (V)	Mächtiger Schwinger (s.u.) 12 (V)
Ehrenduell (TP III) 12 (V)	Mattenkracher (s.u.) 12 (V)
Entwaffnen (TP I) 12 (V)	Muskelprotz (s.u.) 10 (V)
Fresssack (TP III) 12 (V)	Prügler 10 (V)
Heftiger Ansturm (TP I) 12 (V)	Raserei 12 (III)
Mächtiger Schwinger (s.u.) 12 (V)	Riesenblütig (TP III) 10 (V)
Mattenkracher (s.u.) 12 (V)	Schwitzkasten (s.u.) 10 (V)
Raserei 12 (III)	Stirb, Feigling! (TP III) 12 (V)
Stirb, Feigling! (TP III) 12 (V)	Unempfindlichkeit (s.u.) 14 (III)
Wurftechnik (s.u.) 12 (V)	Verdunklungshammer (TP II) 10 (V)
	Waffenloser Meister 10 (V)
Blutrache (TP III) 14 (V)	Wurftechnik (s.u.) 12 (V)
Unempfindlichkeit (s.u.) 14 (III)	
Blutige Heilung 16 (III)	

## **FAUSTKÄMPFER UND WAFENLOSE KAMPFSTILE**

Ähnlich Kampfmönchen können auch Faustkämpfer Waffenlose Kampftechniken erlernen. Da sie aber keinerlei mystisches Training zugunsten einer stärker fokussierten Kampfausbildung aufgeben können, müssen sie für das Erlernen besonderer Kampftechniken in ihrem normalen Trainingsplan Platz finden. Das heißt, ein Faustkämpfer muss jede einzelne Kampftechnik als eigenes Talent erwerben, dass er bis auf Rang V ausbauen kann. Die Zugangsstufe entspricht dabei jener für Kampfmönche.

### **OPTIONALE REGEL: K.O.-SCHLAG**

Diese Regel gewährleistet, dass waffenlose Angriffe weniger tödlich ausfallen als bewaffnete. Dies kann für einen waffenlosen Kämpfer selbst von Vorteil sein, wenn er einen Gegner einfach nur ausschalten, aber nicht töten möchte.

Die Regel besagt ganz einfach, dass ein waffenloser Angriff, der einen Gegner mit positiver LK trifft, diesen auf keinen Fall unter -1 LK bringen kann, gleichgültig wie stark der Angriff war.

Allerdings verursachen weitere waffenlose Angriffe auf einen Gegner mit negativer LK ganz normal Schaden und können ihn unter -KÖR LK bringen und damit tödlich sein.

### **EINSCHÜCHTERN (KÖR ODER GEI + AU)**

Anknurren (TP II), Autorität (TP III), Schlitzohr

Ein erfolgreicher vergleichender Wurf gegen GEI + VE bringt den eingeschüchterten Charakter dazu, etwas zu tun, was der einschüchternde Charakter wünscht. Am Spieltisch vorgetragene Worte oder beschriebene Gesten und Handlungen können einen Bonus von -8 bis +8 geben. Versucht der einschüchternde Charakter sein Gegenüber eher mit körperlicher Überlegenheit einzuschüchtern, geht der Wurf auf KÖR + AU. Bedroht der Charakter sein Gegenüber eher mit Worten, geht der Wurf auf GEI + AU.

Ein Sieg bei einer Einschüchtern-Probe kann allerdings niemals dazu führen, dass ein bedrohter Charakter etwas tut, vor dessen Konsequenzen er mehr Angst hat als vor dem

Bedrohenden (nach Maßgabe des Spielleiters). Auf solche Forderungen wird ein bedrohter Charakter bestenfalls zum Schein eingehen, um sich später durch Flucht oder Suche nach Beistand wieder herauszuwinden.

Nach einem Einschüchterungsversuch – egal ob erfolgreich oder nicht – hat der einschüchternde Charakter zukünftig -4 auf alle sozialen Proben außer weiteren Einschüchterungen gegenüber seinem Ziel.

## **TALENTE**

### **AUFPRALL**

FAU 12 (III)

Der Charakter kann sich mit seiner ganzen Körpermasse auf einen am Boden liegenden Gegner stürzen oder auf einen Gegner, der zwei oder mehr Größenkategorien kleiner ist. Dies zählt als waffenloser Angriff, auf den der Charakter einen Bonus von KÖR mal Talentrang erhält, plus eventuell Höhe in Metern x 3, falls der Charakter aus einer erhöhten Position angreift.

Sollte der Angriff fehlschlagen oder es dem Gegner gelingen, sämtlichem Schaden zu entgehen durch Anwendung einer Fähigkeit, die impliziert, dass er sich aus dem Weg manövriert hat (z.B. Talente AUSWEICHEN, ICH MUSS WEG! oder optionaler Vermeiden-Kampfwert), richtet sich der Angriff in voller Höhe gegen den Charakter selbst, wobei Patzer ausgeschlossen sind.

In jedem Fall zählt der Charakter nach Durchführung eines Aufprall-Angriffs ebenfalls als am Boden liegend.

### **MÄCHTIGER SCHWINGER**

BER 12 (III), FAU 12 (V), KMÖ 14 (III)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Charakter entscheiden, dass sein Angriff einen getroffenen Gegner, sofern dieser maximal die gleiche Größenklasse hat wie der Charakter, unmittelbar zu Boden streckt.

Der Angriff muss waffenlos, mit einer stumpfen Waffe oder mit einer Zweihandwaffe ausgeführt worden sein und mindestens ein Probenergebnis erzielt haben, das dem KÖR-Wert des Gegners entspricht (KÖR x 1,5 bei

einem vierbeinigen Gegner). Die Anwendung des Talents darf nach dem Angriffswurf angesagt werden.

## **MATTENKRACHER**

FAU 12 (V), KMÖ 14 (V)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Charakter einen Gegner, den er im Schwitzkasten hält (s. u.), als Aktion mit Wucht auf den Boden schleudern oder gegen ein Hindernis in Laufen/2 Metern Entfernung (dabei darf es sich um einen weiteren Gegner handeln, der den gleichen Schaden erleidet wie der festgehaltene Gegner).

Der mit diesem Talent verursachte Schaden ist abwehrbar und entspricht dem Ergebnis eines Wurfs mit einem Probenwert von Stärke mal Talentrang. Anwendung dieses Talents beendet einen Schwitzkasten. Der geschleuderte Gegner zählt als am Boden liegend. Gegen einen eventuellen weiteren Gegner kann dieses Talent mit Mächtiger Schwinger (s. o.) kombiniert werden.

## **MUSKELPROTZ**

KRI 1 (III), FAU 10 (V)

Pro Talentrang erhält der Charakter +2 auf Kraftakt-Würfe und auf vergleichende Stärke-Proben.

## **SCHWITZKASTEN**

FAU 10 (V), KMÖ 12 (V)

Anstatt mit einem erfolgreichen waffenlosen Angriff Schaden zu verursachen kann der Charakter entscheiden, den angegriffenen Gegner zu ergreifen und festzuhalten, sofern dieser nicht mehr als eine Größenkategorie größer ist als der Charakter und der Angriff ein Probenergebnis von mindestens KÖR des Gegners erzielt hat. Ein ergriffener Gegner kann sich nicht frei bewegen und erhält einen Abzug in Höhe des Talentranges auf alle Aktionen (einschließlich der Versuche, sich zu befreien).

Der Charakter kann als Aktion in jeder folgenden Runde den Schwitzkasten aufrecht erhalten und dabei zusätzlich aktionsfrei am

ergriffenen Gegner abwehrbaren Schaden in Höhe seiner Stärke verursachen. Den Schwitzkasten aufrecht zu erhalten erfordert keinen weiteren Würfelwurf an sich, ermöglicht dem festgehaltenen Gegner aber nur dann, sich zu befreien, wenn diesem als Aktion ein Wurf auf AGI+ST gegen KÖR+ST des Charakters gelingt.

Der Charakter kann den Schwitzkasten jederzeit aktionsfrei auflösen.

Solange der Charakter den Schwitzkasten aufrechterhält, kann er sich maximal mit halbem Laufen bewegen, +1 Meter pro Talentrang (bis zu einem Maximum von Laufen des Charakters in Metern).

## **WURFTECHNIK**

FAU 12 (V), KMÖ 12 (III)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Charakter einen Gegner, den er erfolgreich mit einem waffenlosen Angriff getroffen hat, ergreifen und 1 + Talentrang in Metern weit wegschleudern, sofern dieser Gegner maximal die gleiche Größenklasse hat. Der Gegner erleidet zusätzlichen Schaden entsprechend Sturzschaden für die geworfene Distanz, gegen den ganz normal Abwehr gewürfelt werden kann, und liegt am Boden.

Der geworfene Gegner kann auch gegen ein Hindernis oder einen weiteren Gegner geworfen werden. Dies begrenzt nur die Reichweite des Wurfs, nicht aber den resultierenden Schaden. Ein weiterer Gegner, der von einem geworfenen Charakter getroffen wird, erhält den gleichen Sturzschaden.

## **UNEMPFINDLICHKEIT**

BER 16 (III), BLU 16 (III), FAU 14 (III), KMÖ 14 (III)

Dank zäher Haut, antrainierter Schmerzunempfindlichkeit und reflexartigen Muskelanspannungstechniken kann der Charakter pro Talentrang 1 Schadenspunkt von jedem gegen ihn gerichteten Angriff ignorieren.

