



Jürgen E. Franke

Ars Armorum

Eine Einführung in
die Kunst des Kampfes



Impressum

Herausgeber und Verlag: Verlag für F&SF-Spiele GbR,
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg
<http://www.midgard-online.de> ♦ EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 2023-2025 by Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg

Autor: Jürgen E. Franke
Lektorat: Andreas Franke

Titelbild: Sebastian Watzlawek, Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann

Illustrationen: Davi Sales Batista/Shutterstock, Bidaj doo/Shutterstock, Daniel Comerci (danielcomerci.com), Bob Greyvenstein (Grim Press), Forrest Imel, Kalleeck/Shutterstock, Vuk Kostic/Shutterstock, Eric Lofgren, muratkkara/Shutterstock, Eric Pommer, Dean Spencer (© 2015 Dean Spencer), Ryan Sumo (© 2014 Ryan Sumo), Warm_Tail/Shutterstock, Sebastian Watzlawek
Artwork used with permission, all rights reserved.



Inhaltsverzeichnis

Meister des Kampfes 7

Kampfkunst 8

Kampfkunst im Spielgeschehen 9

Schießkunst 12

Fechtkunst 13

KiDo, die Kampfkunst des Fernen Ostens 16

KiDo im Spielgeschehen 17

Die Kunst des Kämpfens 21

Kampfstände 23

Kampfkunstgegner 25

Gezielte Hiebe 26

Kampfspezialisten 28

Duellant 28

Fian 29

Kampfwüter 32

KiDoka 34

NinYa 37

Skalde 39

Waffenmeister 40

Geburt eines Abenteurers 40

Lernen von Kampftechniken 42

Lern- und Trainingslisten 45

Das Manual der Kampfkunst 53

Kampfkunsttechniken 54

Angriffstechniken 55

Verteidigungstechniken 68

Finten 71

Geistestechniken 73

Schusstechniken 76

Fechttechniken 80

Der Weg der inneren Kraft 86

Die Techniken des KiDo 89

KiDo-Angriffstechniken 90

KiDo-Verteidigungstechniken 98

KiDo-Finten 100

KiDo-Leibestechniken 103

KiDo-Stile 108

Neue Fähigkeiten 113

Fertigkeiten 114

Allgemeine Fertigkeiten 115

Waffenfertigkeiten 120

Die Kunst der Verse 130

Kampfverse im Spielgeschehen 130

Der Almanach der Reime 131

Feuerwerk und Explosivwaffen 138

Blutswaffen 142

Verbesserungen 143

Verzauberungen 144

Der Erwerb einer Blutswaffe 146

Anhang 149

Abenteuer im Wasser 149

Schlachtreihen 151

Geschütze 152

Index 154



Sample file



Meister des Kampfes





Dieses Kapitel enthält Regeln, mit denen die unvermeidlichen Kämpfe während eines Abenteuers abwechslungsreicher und fantastischer gestaltet werden können. Erfahrene Spieler erhalten neue Möglichkeiten zur sinnvollen Verwendung von Erfahrungspunkten und zur Weiterentwicklung ihrer Kämpfer, wenn diese erst einmal genügend Erfahrung gesammelt haben.

Zauberer und zum Teil auch zauberkundige Kämpfer haben ein breites Spektrum an Zaubersprüchen und anderen magischen Fähigkeiten, die sie lernen können. Um auch Kämpfern vergleichbare Möglichkeiten zu bieten, werden mit *Kampfkunst*, *Schießkunst* und der fernöstlichen Variante *KiDo* Fertigkeiten vorgestellt, die es erlauben, fortgeschrittene Kampftechniken zu lernen und im Spiel einzusetzen. Außerdem wird das *Fechten* des Grundregelwerks um neue Varianten erweitert.

Nach der Vorstellung der verschiedenen Kampfkünste folgt ein Abschnitt mit allgemeinen Regeln, die mehr als eine der neuen Kampfformen betreffen. Anschließend werden gezielte Hiebe im Kampf beschrieben, die bei einigen Kampftechniken eine Rolle spielen. Im zweiten Teil des Kapitels werden sieben neue Abenteurertypen für Spieler vorgestellt, die sich durch besondere Kampfkünste auszeichnen.

Kampfkunst

An dieser Stelle werden die grundlegenden Regeln für den Einsatz von *Kampfkunst* beschrieben. Dabei handelt es sich um eine **normale Kampffertigkeit** mit dem anfänglichen Fertigkeitswert +8 (vgl. *Kodex*, S. 159) und der Leiteigenschaft **Gewandtheit**. Die verschiedenen Kampftechniken, die dank dieser Fertigkeit im Nahkampf benutzt werden können, findet man im Kapitel »Das Manual der Kampfkunst«.

Auch wenn *Kampfkunst* nur wenig EP kostet, ist die Fertigkeit für **erfahrene Abenteurer** gedacht, denn der Einsatz einer Kampftechnik setzt immer das vorherige Meistern einer **Waffenfertigkeit** voraus, die der Anwender gut genug beherrschen muss. Die Kampftechniken sind in vier Gruppen unterteilt:

- ◆ Angriffstechniken
- ◆ Verteidigungstechniken

- ◆ Finten
- ◆ Geistestechniken

Angriffstechniken werden immer zusammen mit einer **Waffenfertigkeit** eingesetzt, die der Anwender mit **Angriff+12** oder mehr beherrschen muss. Dabei zählt der **Spezialwaffenbonus** (*Kodex*, S. 37) mit, nicht aber der persönliche **Angriffsbonus** (*Kodex*, S. 26) oder ein magischer Bonus der Waffe. Für Techniken, bei denen ein Schild zum Angreifen benutzt wird, ist mindestens der **Fertigkeitswert+5** erforderlich.

Für den Einsatz von **Verteidigungstechniken** muss der Abenteurer eine passende **Verteidigungswaffe** (mindestens mit **Fertigkeitswert+5**) oder in manchen Fällen auch **waffenloser Kampf** (mindestens mit **Fertigkeitswert+12**) gelernt haben. Ein persönlicher oder magischer Bonus auf den Erfolgswurf zählt wiederum nicht mit.

Für manche **Finten** und **Geistestechniken** werden bestimmte Waffen verwendet. Die Voraussetzungen hierfür sind dieselben wie für Angriffstechniken. Andere Techniken aus diesen beiden Gruppen können mit beliebigen Waffen ausgeführt werden und setzen nur die Beherrschung einer beliebigen **Waffenfertigkeit** mit **Fertigkeitswert+12** voraus.

Kampfkunst (Gw) Kampf

Kampfkunst beinhaltet ein tieferes Verständnis des Kampfesgeschehens. Auf dem Wissen, wie genau Angriffe und Abwehr mit und ohne Waffen ablaufen, bauen eigene Techniken auf, die in den gewöhnlichen Kampfablauf eingebaut werden können und die Wirkung eigener Aktionen verstärken oder den Gegner schwächen und verwirren.

Das Wissen um die *Kampfkunst* ist meist in einen sozialen oder philosophischen Rahmen eingebettet. Der Schüler wird nicht nur im effektiveren Kampf ausgebildet, sondern er lernt auch Verhaltensregeln, die dem Missbrauch der neu erworbenen Fähigkeiten vorbeugen sollen. Manchmal wird man durch den Erwerb einer bestimmten Form von *Kampfkunst* auch Teil einer verschworenen Gemeinschaft. Die Einzelheiten unterscheiden sich von Volk zu Volk.

In den Küstenstaaten kann man Kampftechniken bei professionellen Ausbildern lernen, die in den größeren Städten eigene Schulen unterhalten. Der Schwerpunkt liegt hier meist auf der *Fechtkunst* (s. S. 13ff), aber Interessierte können auch fortgeschrittene Techniken im Kampf mit Schwertern oder Stichwaffen lernen.



In Erainn sorgen die Gesetze des *Fir Fér*, des ehrenhaften Kampfes, dafür, dass Auseinandersetzungen fair bleiben. Allerdings gelten die Regeln nur für Kämpfe mit rechtschaffenen Gegnern, nicht aber im Kampf mit Orcs oder Mordbanden. Vor allem im erainnischen Teil von Ywerddon ist unter dem Namen *Ealaíona Comhraic* eine waffenlose Kampfkunst bekannt, die Techniken des Faustkampfes und Ringens mit Tritten und dem Einsatz von Stöcken verbindet. Mit ihr wehren sich die unterdrückten Einheimischen, die in vielen Gegenden außer Messern keine Waffen tragen dürfen, ihrer Haut. Die durch ganz Erainn reisenden Weisen Frauen und Männern verteidigen sich mit der Kunst des *Bataireacht*, bei dem Kampfstöcke (*Batas*) und Kampfstäbe eingesetzt werden.

Viele Völker mit einer nennenswerten Kriegerkultur haben ähnliche Kampfkunsttraditionen. In Alba ist abseits der großen Städte die Ausbildung im Kampf Sache des Clans. Manche Lairds unterhalten eigene Schulen für *Beaducraeft*, das Kriegshandwerk, in dem nicht nur der Nachwuchs des Clans im Umgang mit den Waffen ausgebildet wird, sondern fortgeschrittene, begabte Krieger auch einheimische Formen der Kampfkunst beigebracht bekommen. Der Ausbilder ist ein erfahrener Kämpfer, z.B. der Hanchain des Lairds (*Alba - Für Clan und Krone*, S. 51) oder ein Veteran der Söldnertruppen, der seine Erfahrungen in den Kriegen chryseischer Auftraggeber gemacht hat. In Chryseia kennt man das *Pankration* als waffenlose Kampfkunst, die Schläge und Tritte mit Halte- und Würgegriffen verbindet. Meister dieser Kampfkunst treten bei Volksfesten oder in Städten auch regelmäßig in Arenen gegeneinander an und erhalten dafür einen Anteil an den hohen Beträgen, die auf den Ausgang der Kämpfe verwettet werden. Auch Waeland kennt mit *Glima* eine Kampfkunst, die das Überleben des Kriegers auf dem Schlachtfeld sichern soll, selbst wenn er seine Waffen nicht zur Hand hat. Ein beträchtlicher Anteil der Techniken besteht aus Würfen, Schlägen, Tritten, Würgegriffen und Kenntnis der Schmerzpunkte, aber auch Waffentechniken werden nicht vernachlässigt.

Zum Ursprung besonderer Kampftechniken gibt es unterschiedliche Erzählungen. Oft werden sie einem legendären Abenteurer zugeschrieben, dessen Vorbild den Kämpfer inspirieren soll. Diese Berichte sollte man nicht für bare Münze nehmen, zumal sie sich von Volk zu Volk unterscheiden. Im »Manual der Kampfkünste« werden einige dieser Geschichten wiedergegeben, wie sie in Kämpferkreisen rund um das Meer der Fünf Winde kursieren.

Wenn ein Abenteurer *Kampfkunst* lernen will, muss er erst einen Lehrer finden, der bereit ist, ihn als Schüler zu akzeptieren. In Gegenden, wo es professionelle Ausbilder gibt, ist das oft nur eine Frage der Bezahlung, die über die normalen

Geldkosten beim Lernen hinausgehen kann. In vielen Ländern bilden Kampfkunstlehrer aber nur Mitglieder des eigenen Volkes oder gar des eigenen Clans oder der eigenen Sippe aus. Ein Abenteurer aus fremden Ländern kann diesen Status aber ehrenhalber erringen, wenn er sich vor Ort verdient gemacht hat. Wer will, kann die Suche nach einer passenden Ausbildungsstätte und das Überzeugen des Lehrers, dass man würdig ist, auch als stimmungsvolles Abenteuer gestalten und damit dem Werdegang des Abenteurers mehr Farbe verleihen.

Kampfkunst im Spielgeschehen

Kampfkunst ermöglicht es, Angriffs- und Verteidigungsaktionen, die auch Teil normaler Nahkämpfe sind, so zu vervollkommen, dass sie besonders wirksam sind. Magie spielt dabei keine Rolle, sondern der Kämpfer übt Bewegungsabläufe immer und immer wieder, bis er sie perfekt beherrscht.

Der Einsatz von *Kampfkunst* strengt den Kämpfer im Vergleich zum normalen Kampfgeschehen mehr an. Beim Würfeln eines Erfolgs- oder Widerstandswurfes für die Fertigkeit verliert er AP, deren Anzahl in den Beschreibungen der einzelnen Techniken zu finden ist. Wie beim Zaubern verliert er diese *Ausdauer* auf jeden Fall unabhängig davon, ob seine Aktionen erfolgreich sind oder nicht. Sinken seine AP dadurch auf 0, kann er die anschließenden zu der Kampftechnik gehörenden Erfolgs- und Widerstandswürfe ausnahmsweise noch ohne Abzüge ausführen, wenn der Einsatz von *Kampfkunst* erfolgreich gewesen ist. Andernfalls ist er sofort erschöpft mit den üblichen Nachteilen (s. S. 25).

Unabhängig von der Art der Technik (Angriff, Verteidigung u.a.) kann ein Kämpfer pro Runde nur einmal *Kampfkunst* einsetzen, auch wenn er z.B. unter dem Einfluss von Magie mehr als einmal handeln darf. Wann innerhalb einer Kampfrunde *Kampfkunst* eingesetzt wird, hängt von der jeweiligen Kampftechnik ab. Bei aktiven Techniken entscheidet der Kämpfer, ob er die Fertigkeit benutzen und welche Technik er einsetzen will, sobald er in dieser Runde selbst handeln darf. Die eigentliche Ausführung kann er aber bei Bedarf wie andere Handlungen verzögern (vgl. *Kodex*, S. 61). Über das Gelingen entscheidet dann ein EW:*Kampfkunst*, in den meisten Fällen gefolgt von einem EW:Angriff.

Bei Verteidigungstechniken reagiert der Kämpfer dagegen auf gegnerische Attacken. Er entscheidet sich für oder gegen den Einsatz von *Kampfkunst*, sobald er Ziel eines Angriffs

ist, aber noch **bevor** der gegnerische Angriff ausgeführt wird. Auch hier würfelt der Kämpfer einen **EW:Kampfkunst**, den der Gegner bei Erfolg mit einem **WW:Angriff** zu überwinden versucht.

Die Folgen von gescheiterten oder geglückten Erfolgs- und Widerstandswürfen hängen von der jeweiligen Technik ab und werden in »Das Manual der Kampfkunst« beschrieben. Ein **kritischer Fehler** bringt den Kämpfer in jedem Fall aus dem Rhythmus. Er braucht danach **1W6 Runden** (10-60 sec),

Kampfkunst

Einmal pro Runde **EW:Kampfkunst** und **AP-Verlust** je nach eingesetzter Technik.

Bei **Erfolg** des **EW:Kampfkunst**:

- Bei **Angriffstechniken** folgen ein oder auch mehrere **EW:Angriff**.
- Bei **Verteidigungstechniken** folgt ein **WW:Angriff** des Gegners.
- Bei **Finten** steht dem Gegner ein von In oder Gw abhängender **WW** zu, ob er die Absicht des Kämpfers durchschaut oder schnell genug auf sie reagiert.
- Bei **Geistestechniken** steht dem Gegner ein von In abhängender **WW** zu, ob er der Beeinflussung widersteht.

Bei **kritischem Erfolg** des **EW:Kampfkunst**:

- **+4** auf den ersten folgenden **EW:Angriff** bei Angriffstechniken.
- Besondere Vorteile je nach **Art** der Technik.

Bei **Misslingen** des **EW:Kampfkunst**:

- Bei **Verteidigungstechniken** oder **Finten** kein eigener Angriff.

Bei **kritischem Fehler** des **EW:Kampfkunst**:

- **1W6 Runden** lang kein neuer Kampfkunsteinsatz möglich.
- Bei **Angriffstechniken** kein eigener Angriff.
- Bei **Verteidigungstechniken** **-4** auf **WW:Abwehr**.
- Bei **Finten** wehrlos.
- Besondere Nachteile je nach Art der Technik.

bis er sich wieder so weit gefasst hat, um erneut *Kampfkunst* einsetzen zu können.

Kampfkunst beschreibt die besonderen Fähigkeiten exzellenter Einzelkämpfer im Nahkampf, was sich auch in den **Waffen** zeigt, die zusammen mit den **Kampftechniken** benutzt werden können. Manche **Verteidigungs-** und **Geistestechniken** können aber auch auf **Fernkämpfer** oder auf **Verbündete** in größerem Umkreis wirken.

Angriffstechniken

Man unterscheidet drei **Varianten** von Angriffstechniken:

Anstürmen - Attackieren - Entwaffnen

Je nach **Technik** würfelt der Kämpfer nach gelungenem **EW:Kampfkunst** einen oder mehrere normale **EW:Angriff**. Für die **Angriffe** und die **WW:Abwehr** der Gegner gelten die üblichen **Kampfregeln**, zum Beispiel **Zuschläge** und **Abzüge** je nach **Position** und Zustand der Kämpfenden (*Kodex*, S. 77).

Für **Angriffstechniken**, bei denen ein **Schild** als Waffe eingesetzt wird, wird der Fertigkeitswert für diese **Verteidigungswaffe** benutzt. Beim **EW:Angriff** erhält der Kämpfer dann einen **Zuschlag** von **+6**. Der persönliche Schadensbonus wird bis auf ausdrücklich erwähnte Ausnahmen nur dann berücksichtigt, wenn die Schildattacke der einzige Angriff ist. Der Schild kann in derselben Runde auch wie üblich zur **Verstärkung** der **Abwehr** eingesetzt werden.

Normalerweise wird der Erfolgswurf für *Kampfkunst* ausgeführt, sobald der Kämpfer in der laufenden Runde gemäß seines Handlungs-rangs (*Kodex*, S. 60f) an der Reihe ist. Es gibt aber auch Ausnahmen, bei denen der Kämpfer seine eigene Aktion bewusst verzögert. Abhängig vom Ergebnis des **EW:Kampfkunst** gilt:

- **Misslingt** der Wurf, kann die geplante Angriffstechnik nicht eingesetzt werden. Der Kämpfer kann stattdessen aber einen normalen Angriff ausführen. Seine **Abwehr** gegnerischer **Attacken** wird von einem misslungenen **EW:Kampfkunst** nicht beeinträchtigt.
- Bei einem **kritischen Erfolg** erhält der Kämpfer **+4** auf seinen folgenden **EW:Angriff**. Kann er mehrmals zuschlagen, genießt er diesen Vorteil nur beim ersten Angriff.
- Unterläuft dem Kämpfer ein **kritischer Fehler**, dann kann er zusätzlich zu von der Technik abhängenden anderen Folgen in dieser Runde keine Handlung mehr ausführen.