

Anbo-Jyutsu

Inhaltsverzeichnis

- [1 Geschichte](#)
 - [1.1 Ursprung](#)
 - [1.2 Wachsende Popularität und Verunreinigung](#)
 - [1.3 Wiedergeburt als anwendbarer Kampfstil](#)
- [2 Techniken und Katas](#)
 - [2.1 Grundlagen](#)
 - [2.2 Techniken](#)
 - [2.2.1 Offensivtechniken](#)
 - [2.2.2 Defensivtechniken](#)
 - [2.3 Verbotene Techniken](#)
- [3 Offplay-Informationen](#)

Anbo-Jyutsu ist eine terranische Kampfsportart welche im 22. Jahrhundert durch den erblindeten Kampfkunstmeister Midorikawa Tomohisa entwickelt wurde, um auch mit seiner Sehbehinderung effizient kämpfen zu können. Mit seiner wachsenden Popularität verkümmerte es über die Jahrzehnte hinweg immer mehr zu einer Art ritualisierten Kampfschauspiel, doch seit dem letzten Drittel des 24. Jahrhunderts wird Anbo-Jyutsu langsam aber sicher wieder auf seinen ursprünglichen Pfad zurück geführt. Im Normalfall wird blind gekämpft, da man sich beim Anbo-Jyutsu vornehmlich auf seine anderen Sinne konzentrieren muss, um die höchstmögliche Effizienz zu erreichen.

1 Geschichte

1.1 Ursprung

Leider gibt es keine genauen Aufzeichnungen über die Entstehung des Anbo-Jyutsu. Erst Jahre nach dem Tod Midorikawas wurde die Geschichte durch seine Schüler niedergeschrieben. In einer Kurzfassung dieser Geschichte, in einem Handbuch für Neulinge des Anbo-Jyutsu aus dem Jahre 2361, heisst es:

Midorikawa-Sensei war ein Meister des Kobudo. Es gab keine Waffe der alten Tradition, die er nicht mit absoluter Grazie und innerer Ruhe führen konnte. Jeder Mann und jede Frau in seiner Heimat zollte ihm den allergrößten Respekt, doch ein Unfall ließ ihn sein Augenlicht verlieren. Viele Leute bestürzte dieses Unglück sehr, denn Midorikawa war für die Menschen in seinem Dorf zu einem Symbol ihrer Traditionen geworden. Doch nicht alle dachten so. Obgleich alle ihm denselben Respekt zollten, so taten einige dies nur aus Furcht, denn diese wenigen waren nicht bewandert in den alten Künsten. Der Meister, durch seine Blindheit wehrlos geworden, lebte nunmehr alleine in seinem Haus am Rande des Dorfes und er lebte zufrieden. Doch die Furcht seiner Neider war in blinden Hass und



wilden Zorn umgeschlagen und sie sann auf Rache für Taten, die der Meister niemals begangen hatte. Eines Nachts, als der Mond nicht sichtbar am Himmel stand und die Neider sich im Schutze ihrer ach so geliebten Finsternis verstecken konnten, begaben sie sich zum Haus des Meisters, wo sie seine Tür einschlugen und in seinem Haus wüteten und ihn hinaus zerrten in die Wildnis, wo sie ihn zerschlugen und blutig zurück ließen um ihn sterben zu lassen. Doch für den Meister war die Zeit noch nicht gekommen, denn er überlebte und verbrachte viele Monate damit, in der Wildnis zu leben, verborgen vor den Augen seiner Neider, wo er lernte mit mehr zu sehen als seinen Augen. Mit der Zeit konnte er, so erzählt man sich, gar den Namen eines Schmetterlings nennen indem er nur seinem Flügelschlag lauschte. So kehrte er in sein altes Dorf zurück, wo man ihn mit großem Jubel empfing. Doch seine Neider wollten ihn nicht zurück und griffen ihn abermals an. Da nahm er seinen Gehstab, geformt aus einem Bambusstamm, und verteidigte sich gegen die Feinde, als ob er sie sehen konnte. In seinem Sieg waren die Neider sprachlos und fielen vor ihm auf die Knie. Einer von ihnen Sprach: "Meister! Wie nennst du diesen Pfad den du gehst?" Der Meister, gütig, weise und demütig in seinem Sieg antwortete: "Es ist Anbo-Jyutsu, der Pfad der Finsteren Seite und ich werde ihn euch lehren. [...]"

1.2 Wachsende Popularität und Verunreinigung

Mit Anbruch des 23. Jahrhunderts wurde Anbo-Jyutsu schnell zu einer weit verbreiteten Tenderscheinung innerhalb der noch jungen Föderation. Interplanetare Turniere sorgten für einen raschen Zuwachs an Anboka (jap: „Anwender des Anbo-Jyutsu“). Allerdings wurden bei den Wettkämpfen auf Grund des hohen Verletzungsrisikos immer strengere Sicherheitsmaßnahmen aufgelegt, wie etwa die typischen roten und weißen Kampfrüstungen, die kreisrunde, gepolsterte Arena und die gepolsterten Kampfstäbe, sodass Anbo-Jyutsu mit der Zeit immer mehr einem Schaukampf mit improvisierter Choreographie glich. Auch die Kampfabfolge wurde immer stärker ritualisiert, wie etwa durch bestimmte verbale Floskeln und Bewegungsfolgen. Diese Entwicklungen haben dazu geführt, dass die aktuelle Form des Anbo-Jyutsu sehr wenig mit der ursprünglichen Kampfkunst gemein hat. Das Einzige, das sich seit ihrer Entstehung nicht verändert hat ist, dass Anwender des Anbo-Jyutsu weiterhin blind kämpfen. Aber da nicht alle Anboka über die Fähigkeit verfügen, all ihre Sinne bis zum äußersten Limit zu nutzen, wurden an den Stäben auch noch auditive Näherungssensoren angebracht.



1.3 Wiedergeburt als anwendbarer Kampfstil

Rund 200 Jahre nach der Erstentwicklung des Anbo-Jyutsu entstand ein langsam aber stetig wachsender Trend dazu, die Kampfkunst Midorikawas wieder zu einer real anwendbaren Technik zu machen. Diese Bewegung findet vor allem auf der [Erde](#) ihre Anhänger, von wo aus sie Einzug in die Sternenflotte findet. Allerdings gibt es unter den Kyoshi (etwa: "Meister") und Hanshi (etwa: "Großmeister") viel Anlass zur Debatte, was denn nun der "wahre" Stil sei, da die einzigen Originalaufzeichnungen von Midorikawas Schülern stammen und sie viele unterschiedliche Stilrichtungen beschreiben.

2 Techniken und Katas

Die Bewegungsfolgen (jap. "Katas") im kontemporären Anbo-Jyutsu sind meist weite, schwingende Angriffe, denen man häufiger ausweicht als sie abzublocken. Nicht erlaubt sind sämtliche Angriffe auf die gesamte Rückseite des Gegners.

2.1 Grundlagen

Im Gegensatz zu anderen Kampftechniken kann man sich im Anbo-Jyutsu nicht auf seinen Sehsinn verlassen, weswegen man seine anderen Sinne zuerst schärfen muss, bevor man mit dem eigentlichen Kampftraining beginnen kann. Meditation und mentales Training stehen hierzu im Vordergrund, wobei diese

Aspekte selbst bei Fortgeschrittenen nicht vernachlässigt werden sollte.

2.2 Techniken

Anbo-Jyutsu setzt sein gesamtes Repertoire an Katas aus fünf offensiven und drei defensiven Grundformen zusammen.

2.2.1 Offensivtechniken

- Hanenofu - Schlag von Oben
- Hanenochi - Schlag von Unten
- Kamanoka - Schlag von Links
- Kamanosui - Schlag von Rechts
- Sora - Finte

2.2.2 Defensivtechniken

- Sakeru - Schritt zur Seite
- Gomakaschi - Ducken
- Kawasu - Abblocken

Mit zunehmendem Reifegrad lernt der Anboka instinktiv, diese acht Grundformen zu manipulieren und zu kombinieren um somit ausgefeilte Angriffs- und Verteidigungstaktiken zu entwickeln.

2.3 Verbotene Techniken

Mit der Kommerzialisierung und den darauf folgenden Sicherheitsbestimmungen bei Turnieren, entstand eine Liste an Techniken, die während eines Wettkampfes nicht gestattet sind. Die Anwendung solcher Techniken kann Strafen bis hin zum Ausschluss aus dem Turnier nach sich ziehen.

Das beliebteste Beispiel ist das Hachidan Kiritsu („Regel des Achten Grades“), bei welchem der Angreifer sich hinter seinem Gegner positioniert und mit dem Stab dessen Kniekehle angreift um ihn zu Fall zu bringen.

3 Offplay-Informationen

Die einzige Canon-Quelle, in der diese Kampfsportart beschrieben wird, ist die TNG-Folge "The Icarus Factor" (Deutsch: "Rikers Vater", [2x14](#)), somit sind der größte Teil der hier angegebenen Daten eigens für dieses Rollenspiel erfunden worden.