Das Bloßfechten

mit

dem Langen Schwert

und

Messer

nach der

Deutschen Schule in der Tradition Lichtenauers

Zusammengestellt, interpretiert und kommentiert von

Bertram Koch

Im Ort 5

53501 Grafschaft-Birresdorf

Bad Neuenahr-Ahrweiler, 19.07.2012

Release 2,0

Verwendete Texte

Johannes *Lichtenauer*		Anfang (oder Mitte) des 14. Jahrhunderts
Hanko *Dörbringer*	Hs. 3227 a	1389
Solothurner Fechtbuch		ca. 1423
Sigmund *Ringeck*	Mscr. Dresd. C487	ca. 1440
Peter von Danzig	MS 1449	ca. 1452
Paulus Karl	Fechtbuch, gewidmet dem Pfalzgrafen Ludwig - BSB Cgm 1507	Nicht nach 1479
Hans Talhoffer	Cod.icon. 394a	1467
Hans Lecküchner	Kunst des Messerfechtens, BSB Cgm 582	1482
Goliath	MS2020	ca. 1515
Paul Hector Mair	Co. Vindob. 10825/26	1542
Joachim Meyer	Gründtliche Beschreibung …	1570

Inhaltsverzeichnis

1 Vorwort 2

2 Über Johannes Lichtenauer und seine Kunst des Fechtens 3

2.1 Historisches ____ 4

2.2 Was die Texte über die Kunst sagen ____ 8

2.2.1 Die Herkunft der Deutschen Schule und mögliche Konkurrentssysteme ____ 8

2.2.2 Der Zweck der Techniken des Bloßfechtens ____ 11

2.2.3 Wer soll diese Techniken lernen? ____ 12

2.2.4 Welches Wissen wird beim Leser erwartet? ____ 14

2.3 Wie man nicht fechten sollte ____ 14

2.3.1 Die Methoden der Leichtmeister ____ 15

2.3.2 Ohne Maß fechten ____ 16

2.3.3 Mit ausgestreckten Armen fechten ____ 17

2.4 Wie soll man lernen ____ 18

3 Das taktische Konzept 20

3.1 Zusammenfassungen der Lehre ____ 20

3.2 Fundamentale Grundprinzipien in der Deutschen Schule ____ 21

3.2.1 Einfachheit und Gradlinigkeit ____ 22

3.2.2 Schlage niemals zum Schwert, sondern immer zur Blöße ____ 24

3.2.3 „Sei immer in Bewegung“ ____ 25

3.2.4 Vor, Nach, Indes ____ 25

3.2.5 Weich gegen hart / hart gegen weich ____ 27

3.2.6 Die mentale Einstellung ____ 28

3.2.7 Ein Plan ____ 30

4 Das Gefecht 32

4.1 Vor dem Vorschlag ____ 34

4.2 Der Beginn mit dem Vorschlag ____ 35

 © Bertram Koch

4.2.1 „Kein Wechsel kommt durch Deinen Schild“ 35
4.2.2 „Triff oder lass fahren“ 36
4.2.3 „Hau im Nahen was Du willst“ 37
4.2.4 „Wenn Du das Maß zu ihm hast“ 38
4.3 Wenn der Gegner den Vorschlag versetzt 41
4.4 Vom Krieg in der Mitte 42
4.5 Das End 45

5 Grundlagen der Technik ... 48
5.1 Das Schwert und wie es zu fassen ist 48
5.1.1 „Der Ort des Schwertes ist das Zentrum“ 50
5.1.2 Kurze und Lange Schneide 52
5.1.3 Das Schwert fassen 53
5.1.3.1 Das Lange Schwert als Einhänder 54
5.1.3.2 Knauf oder nicht Knauf? 55
5.1.3.3 Daumengriff, Standardgriff und welche Hand ist vorne? 56
5.1.3.4 Halbschwert 57
5.1.3.5 Das persönliche Schwert 58
5.1.4 Das Gehilz 59
5.1.5 Schwäche und Stärke 60
5.2 Die vier Blößen 66
5.3 Die Huten 71
5.3.1 Der Ochs 77
5.3.1.1 Der Hangetort 85
5.3.1.2 Das Einhorn 87
5.3.1.3 Die Zornhut 88
5.3.2 Der Pflug 90
5.3.3 Alber 97
5.3.4 Vom Tag 103

 © Bertram Koch

5.3.5 Der Langort 108
5.3.5.1 Der Schlüssel 113
5.3.6 Die Schrankhut / Pforte 114
5.3.7 Die Krone 116
5.3.8 Die Nebenhut 116
5.3.9 Die Huten im Messerfechten und beim Langen Schwert 117
5.3.10 Die Huten als dynamisches Bewegungskonzept 120
5.3.11 Die vier Hängen 123
5.4 Die Drei Wunder 126
5.4.1 Der Hau 128
5.4.1.1 Die langsame Hand von George Silver und die drei Zeiten 132
5.4.1.2 Wohin der Vorschlag zu führen ist 135
5.4.1.3 Die Angriffsrichtung 136
5.4.1.4 Hängen oder nicht Hängen 139
5.4.1.5 Hau und lass den Ort schießen 141
5.4.1.6 Der Hau und der Schnitt 143
5.4.2 Der Stich 144
5.4.3 Der Schnitt 145
5.5 Fußarbeit 146
5.5.1 Länge und Maß 154
5.5.1.1 Die weite Mensur 156
5.5.1.2 Die Mittlere Mensur 157
5.5.1.3 Die Nahe Mensur 158
5.5.1.4 Die enge Mensur / Sprechfenster Mensur 159
5.5.1.5 Die Ring-Mensur 160
5.5.1.6 Die Fechtmensuren im Überblick 161
5.5.1.7 Mensur im Kampf 163
5.5.1.8 Die Mensur im Schaukampf 163

 © Bertram Koch

5.5.2 Bewegungsformen 164
5.5.2.1 Der Ganze Schritt 165
5.5.2.2 Der halbe Schritt oder Gleitschritt 166
5.5.2.3 Der Wechselschritt 167
5.5.2.4 Hüpfen 167
5.5.2.5 Die Füße 168
5.5.3 Die Bewegungsrichtung 169
5.5.3.1 Wenn Du angreifst 169
5.5.3.2 Wenn Du angegriffen wirst 170
5.6 Fechtzeiten, Vor, Nach, Indes und Fühlen 175
5.6.1 Vor und Nach 177
5.6.2 Indes und das Fühlen am Schwert 181
5.6.3 Hart und Weich am Schwert 185
5.7 Was Du nicht tun solltest 190
5.7.1 Ihn abziehen lassen 190
5.7.2 Selber abziehen 191
5.7.3 Den Hieben nachgehen 191

6 Die Techniken der Deutschen Schule im Überblick 193
6.1 Jede Technik ist ein in sich vollständiges Verteidigungssystem 193
6.2 Wie die Stücke hier verstanden werden 193
6.3 Die Übersicht über die Haupttechniken 195

7 Die Meisterhaue und ihr Stücke 198
7.1 Die fünf Meisterhaue 198
7.2 Der Zornhau 202
7.2.1 Der Zornhau-Ort 206
7.2.2 Wird der Zornhau Ort versetzt 209
7.2.2.1 Nach oben Abnehmen 210
7.2.2.2 "Wehrt er Dir das …" 212

 © Bertram Koch

7.2.3 Der Bruch des Abnehmens 212
7.2.4 Wenn Du ihm den Zornhau einhaust 213
7.2.5 Der Zornhau mit dem Messer 217
7.2.5.1 Der Bruch des Zornhaues 218
7.2.5.2 Wenn Du den Zornhau-Ort gemacht hast 220
7.2.5.3 Der Bruch gegen den Zwerg 220
7.2.5.4 Ein anderes Stück aus dem Zornhau 221
7.2.5.5 Ein Bruch gegen die kurze Schneide 223
7.3 Der Krumphau 224
7.3.1 Der Krumphau auf die Hände 227
7.3.2 Krumphau gegen den Oberhau und Krump zu der Fläche 230
7.3.3 Der Krumphau gegen den Ochs 233
7.3.4 Kein Krumphau – ein Fehler mit dem Krumphau 235
7.3.5 Der Krumphau im Krieg 237
7.3.6 Wie man den Krumphau bricht – mit Stärke 237
7.3.7 Wie man den Krumphau bricht – mit Winden 238
7.3.8 Der Krumphau bei J. Meyer 239
7.3.9 Der Weckerhau im Messerfechten 239
7.4 Der Zwerhau 242
7.4.1 Zwer nimmt, was vom Tag kommt 244
7.4.1.1 Zwer mit Stärk … 247
7.4.1.2 Wenn er weich am Schwert ist 249
7.4.2 Mit dem Zwerch die Blößen angreifen 251
7.4.3 Die Brüche gegen den Zwer 254
7.4.3.1 Eine Verteidigung gegen den oberen Zwer 255
7.4.3.2 Der Bruch gegen den Zwer zu den unteren Blößen 260
7.4.4 Varianten des Zwerhaus bei J. Meyer 262
7.4.4.1 Prellhau 262

 © Bertram Koch

7.4.4.2 Knichelhau 264
7.5 Der Schilhau 264
7.5.1 Schiller gegen das Durchwechseln 270
7.5.2 Schildhau gegen Pflug 271
7.5.3 Schilhau wider den verkürzten Schlag 272
7.5.4 Schiller gegen Langort 274
7.5.5 Schild zu den Händen gegen den Oberhau 276
7.6 Der Scheitelhau 279
7.6.1 Scheitelhau gegen Alber 281
7.6.2 Gegen die Krone: Der Stich 283
7.6.3 Gegen die Krone der Unter- und Oberschnitt 286
7.6.4 Der Scheitler als Meisterhau 287
7.7 Andere Haue, die nicht zu den Meisterhauen gehören 288
7.7.1 Sturzhau 288
7.7.2 Kronhau 289
7.7.3 Wechselhau und Krähenhack 289
7.7.4 Das Redel und die Notterzunge 290

8 Die Hauptstücke ... 292
8.1 Das Versetzen 292
8.1.1 Die vier Versatzungen, die die Huten brechen 294
8.1.2 Das richtige und das falsche Versetzen 296
8.1.2.1 Das Versetzen mit den Meisterhauen 297
8.1.2.2 Den Impuls des Angriffesschlages nutzen 298
8.1.3 Techniken gegen das Versetzen 300
8.1.3.1 Das Abnehmen erlügen und zum Kopf schlagen 301
8.1.3.2 Reißen an den Händen gegen das Versetzen des Oberhaues 302
8.1.3.3 Schnappen gegen das Überbinden 303
8.1.3.4 Zwer und Halbschwert gegen das Versetzten des Oberhaus 304

 © Bertram Koch

8.2 Das Nachreisen 305
8.2.1 Das Nachreisen wenn er ausholt 306
8.2.2 Das Nachreisen wenn er sich verhaut 307
8.2.3 Das Nachreisen an der Wehr 310
8.2.4 Verhindert er das Nachreisen: Die äußeren Nehmen 312
8.3 Das Überlaufen 317
8.4 Das Absetzen 321
8.4.1 Das Absetzen gegen den Stich 324
8.4.2 Das Absetzen gegen den Schlag 326
8.4.3 Absetzen: Mit den Huten versetzen und mit einem Hieb angreifen 327
8.4.4 Das Ansetzen 330
8.4.5 Das Absetzen nach J. Meyer 331
8.5 Vom Durchwechseln 332
8.6 Vom Zucken 337
8.7 Vom Abnehmen 340
8.7.1 Das Abnehmen mit dem Messer 341
8.7.1.1 Die Brüche gegen das Abnehmen mit dem Messer 342
8.7.1.2 Der Bruch des Bruches 344
8.7.2 Zucken, Abnehmen oder Durchwechseln 346
8.8 Der Fehler 347
8.9 Vom Abschneiden und Hendtrucken 352
8.9.1 Die Wandlung der Schnitte 356
8.9.2 Schneiden nach J. Meyer 358
8.10 In der Bindung 358
8.10.1 Das Sprechfenster 360
8.10.1.1 Wie Du ins Sprechfenster kommst 366
8.10.2 Von Winden 368
8.10.3 Mutieren und Duplieren 376

 © Bertram Koch

8.10.3.1 Das Duplieren 378

8.10.3.2 Das Mutieren 381

8.10.3.3 Brüche gegen Mutieren und Duplieren mit dem Messer 385

© Bertram Koch

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Zeitliche Reihenfolge der Fechtmeister 5

Abbildung 2 Aus dem Donnerschlag werfen und reißen (Talhoffer) 49

Abbildung 3 Den Mordstreich erlugen und nach dem Schenkel schlagen (Talhoffer) 49

Abbildung 4 Die vier Blößen 68

Abbildung 5: Meyer, Linie AE 74

Abbildung 6 Linie SD und BF nach J. Meyer 74

Abbildung 7: Paulus Karl: Die erste hute haist der ochse 78

Abbildung 8: Der Ochs nach Peter von Danzig 78

Abbildung 9 Der Ochs nach Solothurner Fechtbuch 80

Abbildung 10 Der Ochs nach Meyer 81

Abbildung 11 Paul Hector Mair: Ochs 82

Abbildung 12: Hangetort bei J. Meyer 86

Abbildung 13: Hangetort bei Sutor 86

Abbildung 14: Einhorn nach Meyer 87

Abbildung 15: Zornort nach Meyer 89

Abbildung 16: Zornort nach Sutor 89

Abbildung 17 Der Pflug nach Peter von Danzig 91

Abbildung 18 Der Pflug nach Goliath, S. 78 92

Abbildung 19 Pflug nach Solothurner Fechtbuch 92

Abbildung 20 Palus Karl: Die annder hute haisst der pflueg 93

Abbildung 21 Der Pflug nach Meyer 94

Abbildung 22 Paul Hector Mair: Pflug 95

Abbildung 23 Alber nach *Peter von Danzig* 98

Abbildung 24 Solothurner Fechtbuch: Alber 99

Abbildung 25 Paulus Karl: Die dritte Hut heißt der Alber 99

 © Bertram Koch

Abbildung 26 Alber nach Meyer 100
Abbildung 27 Der Alber bei Sutor 101
Abbildung 28 Alber (Paul Hector Mair) 101
Abbildung 29 Vom Tag nach *Peter von Danzig* 104
Abbildung 30 Vom Tag nach Solothurner Fechtbuch 104
Abbildung 31 Paulus Karl: Die vierte heißt vom Tag 105
Abbildung 32 Vom Tag bei Joachim Meyer 106
Abbildung 33 Die Oberhut bei Sutor 106
Abbildung 34 Vom Tag (Paul Hector Mair) 107
Abbildung 35 Der Langort nach J. Meyer 109
Abbildung 36 Langort bei Sutor 109
Abbildung 37 Alle Schläge gehen durch den Langort 112
Abbildung 38 Schlüssel nach Meyer 113
Abbildung 39 Schlüssel nach Sutor 114
Abbildung 40 Die Schrankhut nach Goliath (19v) 115
Abbildung 41 Schrankhut nach Meyer 115
Abbildung 42 Die vier Huten bei Peter von Danzig 122
Abbildung 43 Die Haue 128
Abbildung 44 Mit dem Schwert schlagen 130
Abbildung 45: Links und rechts schlagen (Solothurner Fechtbuch) 150
Abbildung 46: Die weite Mensur 156
Abbildung 47 Mittlere Mensur 157
Abbildung 48: Nahe Mensur 158
Abbildung 49 Sprechfenster Mensur 160
Abbildung 50 Ring-Mensur 161
Abbildung 51: Schematische Darstellung der Mensur 162
Abbildung 52: Einem Mittelhau ausweichen 171
Abbildung 53 Einem Oberhau ausweichen 173
Abbildung 54 In den Angriff hinein gehen 174

 © Bertram Koch

Abbildung 55 Bewegung beim Zornhau: Verteidigung und Angriff 205

Abbildung 56: Schieße den Ort (Goliath 11r) 207

Abbildung 57: Paulus Karl: Zornhau-Ort bedroht ihn (59r) 208

Abbildung 58: Paulus Karl: Nimm oben ohne Gefahr ab 210

Abbildung 59: Goliath (13r) 215

Abbildung 60 Paulus Karl: Wenn er es sieht, nimm es nach unten (60v) 217

Abbildung 61: Lecküchner: "Winde wieder auf seine linke Seite" 218

Abbildung 62: Lecküchner: "so hau ihn nach seiner Hand" 219

Abbildung 63: Lecküchner: "Schieb ihn wohl zurück" 219

Abbildung 64: Lecküchner: mit der langen Schneide zu seinem rechten Ohr 220

Abbildung 65 Lecküchner: senke ihm den hängen Ort in seine Brust 221

Abbildung 66 Lecküchner: Schlag mit der kurzen Schneide in sein Gesicht 222

Abbildung 67 Lecküchner: stich ihm zum Gesicht auf seiner rechten Seite 223

Abbildung 68: Krumphau 226

Abbildung 69: Paulus Karl: Krump auf Behende werf den Ort auf die hennde (66v) 228

Abbildung 70 Krump auf die Hände gegen Pflug (Solothurner Fechtbuch) 229

Abbildung 71 Die Schrankhut nach Goliath (19v) 230

Abbildung 72: Hier ist der krumm hieb vollbracht (Talhoffer) 232

Abbildung 73 Goliath (18v) 234

Abbildung 74 Goliath (21r) 236

Abbildung 75 Krumphau bei J. Meyer 239

Abbildung 76 Lecküchner: Weckerhau: wind ihm den Ort in das Gesicht, 240

Abbildung 77 Lecküchner: stich ihn zum Gesicht auf seiner rechten Seite 241

Abbildung 78 Zwerhau 245

Abbildung 79 Goliath, 26r 250

Abbildung 80 Goliath: Der Zwerg zum Pflug schlagen (28r) 253

Abbildung 81 Goliath 23r 256

Abbildung 82 Hendtrucken gegen Zwer (Goliath, 24r) 257

Abbildung 83 Duplieren gegen Hendtrucken (Goliath, 25r) 258

 © Bertram Koch

Abbildung 84 Der Bruch des Duplieren (Goliath, 25r) 259

Abbildung 85 Paulus Karl (62v): So schlägst du gewiss ohne Gefahr 260

Abbildung 86 Der Bruch gegen den Zwer zu den unteren Blößen, Goliath, 29r 261

Abbildung 87 J. Meyer Prellhau 263

Abbildung 88 J. Meyer – der doppelte Prellhau 264

Abbildung 89 Schiller 269

Abbildung 90 Schiller Goliath, 33v 270

Abbildung 91 Paulus Karl: Die Äußeren nehme. Deine Arbeit damit beginne (69r) 272

Abbildung 92 Goliath, Schiller gegen Ochs(36r) 276

Abbildung 93: Schil zu dem oberen Haupt (Goliath, 37r) 277

Abbildung 94 Zornhau und Scheitelhau 282

Abbildung 95: Goliath 38v 287

Abbildung 96: Der Sturzhau nach Talhoffer 288

Abbildung 97: Wechselhau nach Talhoffer 289

Abbildung 98: Goliath, 42r 302

Abbildung 99: Nachreisen, wenn er sich verhaut (Goliath, 43r) 308

Abbildung 100 Paulus Karl: Reis ihm an der Klinge 312

Abbildung 101 Goliath, 44r 314

Abbildung 102 Paulus Karl: Nachreise zweifach 315

Abbildung 103 Goliath, 47r 317

Abbildung 104 Anfangsposition für das Absetzen (Goliath, 49r) 325

Abbildung 105 Absetzen (Goliath, 50r) 327

Abbildung 106 Durchwechseln (Goliath, 51v) 335

Abbildung 107: Das Durchwechseln lerne zu beiden Seiten (Paulus Karl, 66r) 336

Abbildung 108: Lecküchner:… mit der Langen Schneide zu dem Kopf 342

Abbildung 109: Lecküchner: … fahr auf mit der Langen Schneide und schlage ihn zu dem Kopf 343

Abbildung 110: Lecküchner: …tich ihm zu dem Gesicht seiner rechten Seite 344

Abbildung 111: Lecküchner: So rührst Du ihm an das Haupt 345

 © Bertram Koch

Abbildung 112 Lecküchner: stich ihm gerade auf seine Gurgel oder Brust _____ 346

Abbildung 113 Falle mit dem Schwert über beide Arme (Goliath, 32r) _____ 352

Abbildung 114 Paulus Karl: Der Unterschnitt (69v) _____ 354

Abbildung 115 "Der greift die untere Blösse an. - Der schneidet von oben dagegen." (Talhoffer) _____ 356

Abbildung 116 Pauls Karl: Sprech finster mach stand frylich besiech sein sach (70v) __ 362

Abbildung 117: Paulus Karl: Oben arbeiten lerne (63r) _____ 374

Abbildung 118 Paulus Karl: Dupliere oben _____ 379

Abbildung 119 Lecküchner: ihm hinter seine Messerklinge mit der stumpfen Scheide _ 380

Abbildung 120 Bewegungsrichtung beim Duplieren und Mutieren _____ 382

Abbildung 121 Mutieren (Goliath, 17v) _____ 383

Abbildung 122 Lecküchner: stich ihn zu der anderen Zinnen _____ 384

Abbildung 123: stich ihm zu der anderen Zinner seiner linken Seite _____ 384

Abbildung 124: Paulus Karl: Nieder mutiere (61v) _____ 385

Abbildung 125 Lecküchner: winde mit Deinem Messer auf Deine linke Seiten ein _____ 386

Abbildung 126 winde schnell gegen ihn den Hängenden Ort _____ 387

Abbildung 127 Lecküchner: stich ihm nach der nächsten Blöße _____ 388

Abbildung 128 fahre zu dem Gesicht mit dem Langen Ort _____ 389

 © Bertram Koch

Erklärung der Notation

Die Texte von *Lichtenauer* sind in dieser Schrift dargestellt.

Die Texte von *Ringeck* sind in dieser Schrift dargestellt.

Die Texte von *Peter von Danzig* sind in dieser Schrift dargestellt.

Die Texte von Dörbringer sind in diese Schrift dargestellt.

1 Vorwort

Dieses Buch wurde, in der ersten Fassung als Freeware im Jahr 2009 veröffentlich. In den nachfolgenden Jahren wurde es noch einmal überarbeitet, an einigen Stellen ergänzt und korrigiert.

Das Buch richtet sich an historische Fechter, die eng an den Quellen arbeiten. Hier werden die meisten historischen Quellen, die zur Deutschen Schule in der Tradition Lichtenauer gerechnet werden, verwendet. Neben den Quellen werden auch die Bilder der historischen Fechtbücher einbezogen. Allerdings findet Talhoffer nur eine sehr eingeschränkte Verwendung. Talhoffer kann einerseits auf zu viele verschieden Arten interpretiert werden, andererseits hat Richard Cole von Stahl auf Stahl wahrscheinlich recht mit seiner Annahme, dass Talhoffer ein eigenständiges Fechtsystem vertritt, dass nur sehr begrenzt etwas mit der Tradition Lichtenauer zu tun hat.

Ich habe die Quellen zunächst einmal in "Grobhochdeutsch" übersetzt. Grobhochdeutsch ist der Versuch die Lesbarkeit der Quellen zu erhöhen, ohne sie so weit zu verändern, dass sie den ursprünglichen Geist des Textes verlieren. Ein schwieriges Unterfangen, das an sich schon eine Interpretation darstellt. Ein Anspruch auf Richtigkeit dieser "Übersetzung" wird von mir nicht erhoben und jeder der behauptet, dass meine Interpretaion falsch ist wird von mir immer recht bekommen.

Das Buch ist sehr lang und sehr textlastig. Ich habe die Übersetzungen verschiedener alter Meister zu den Stücken nebeneinander gestellt, die Unterschiede in deren Glossen heraus gearbeitet und dann angefangen die Stück zu interpretieren. Auch diese Interpretationen sind natürlich diskutierbar. Wir haben jedes dieser Stücke durchprobiert. Keine Fechtschule kann von sich behaupten, dass ihre Interpretation die einzig wahre ist und genau so wenig stelle ich diese Behauptung auf. Ich behaupte nur, dass die hier dargestellten Stücke auch dann funktionieren, wenn der Partner sich wie ein Fechter verhält und sich wehrt.

Das hier verwendete Material berücksichtigt nur die Quellen bis zu J. Meyer. Halbschwertechniken und Ringen am Schwert werden nicht berücksichtigt.

Natürlich ist diese Interpretation nicht aus sich selbst entstanden. Natürlich habe ich die Fechtbücher anderer Autoren gelesen und CD´s gesehen. Natürlich sind die Inhalte dieser Bücher auch irgendwie in diese Interpretation einflossen. Ich zittier diese Fechbücher nicht, weil ich sie nicht kritisieren möchte, wenn ich zu anderen Ergebnisse komme, als die Autoren. Ich danke allen Fechtlehreren, die mir einen Einblick in Ihre Interpretation gegeben haben und hier insbesondere Stefan Dieke, von Alte Kampfkunst. Auch wenn er meiner Interpretati-

 © Bertram Koch

on in vielen Punkten nicht zustimmt, hat er doch für mich den Weg zum historischen Fechten geöffnet und ist immer noch ein extrem kompetenter Gesprächs- und Fechtpartner.

Mein Dank gilt auch den Menschen, die bei mir trainieren und trainiert haben. Ohne sie wäre dieses Buch nicht möglich gewesen. Insbesondere danke ich ihnen für die vielen hilfreichen Diskussionen am Schwert und entschuldige mich auf diesem Wege noch einmal für die vielen Experimente zu denen ich sie getrieben habe und vielen Irrwege, die wir bei so macher Technik gegangen sind. Insbesonder bedanke ich mich bei Quentin Salzmann und Pacal Schär, die seit Anfang 2006 mit dabei sind und mich unterstützen. Und natürlcih bedanke ich mich auch bei meiner Mutter, Ingeburg Koch, die sich die unendliche Mühe gemacht hat die Korrektur der ersten Fassung zu übernehmen.

2 Über Johannes *Lichtenauer* und seine Kunst des Fechtens

Johannes *Lichtenauer* gilt als der Begründer der Deutschen Schule des Fechtens. Die Deutsche Schule wurde bereits 1389 – in dem ersten Fechtbuch, das es zu diesem Fechtstil gibt – also solche bezeichnet.

Entsprechend muss es in dieser Zeit andere Fechtsysteme gegeben haben. Wir kennen die Italienische Schule – aber damit ist natürlich nichts darüber gesagt, ob es weitere Fechtstile gab. Johannes *Lichtenauer* war ein Zeitgefährte des großen Gründers der Italienischen Schule Fiore dei Liberi, der zwischen 1350 und 1420 lebte. Wir können also festhalten, dass in der Mitte des 14. Jahrhunderts die Fechtstile entwickelt wurden, die bis in die heutige Zeit die Grundlage und den Schlüssel alles Fechtens mit dem Langen Schwert darstellen.

Leider haben wir nur ein sehr geringes Wissen über andere Fechttechniken vor dieser Zeit. Wir können also auf dem gegenwärtigen Wissensstand nur wenige Aussagen dazu machen, wie "vor *Lichtenauer*" gefochten wurde.[1]

Auch über Meister Johannes *Lichtenauer* wissen wir wenig mehr als seinen Namen. In seiner Zeit muss er eine Berühmtheit gewesen sein und auch in den nachfolgenden 200 Jahren berufen sich fast alle Fechtmeister die wir kennen und die im deutschen Sprachraum geschrieben haben, auf ihn als Begründer der Fechtkunst.

 © Bertram Koch

2.1 Historisches

Die Deutsche Schule der Fechtkunst erstreckt sich über einen Zeitraum von ca. 200 Jahren. Ab der fünften Generation bilden sich Gilden und Fechtbruderschaften (z.B. die Marxbrüder). Ab der 7. Generation bekommt das Fechten mit den Langen Schwert einen eher sportlichen Aspekt. Die Tradition überlebt bis zum frühen 17. Jahrhundert. [2]

1. **Generation, 1370er-1390er:** Hans Lichtenauer, *Hanko Döbringer*, Andres Jud, Jost von der Nyssen, Niklaus Preuss
2. **Generation 1400er-1420er:** Andre Liegnitzer (= Andres Jud?), Martin Hundsfeld, Ott Jud
3. **Generation, 1420er-1440er:** Sigmund *Ringeck*, *Peter von Danzig*, Sigmund Schining, Stettner
4. **Generation, 1440er-1460er**: *Paulus Kal*, *Hans Talhoffer*, Jud Lew
5. **Generation, 1470er-1500er:** Hans Leküchner, Hans von Speyer, Peter Falkner, Hans Folz, Gründung der Marxbrüder
6. **Generation, 1500er-1530er:** Hans Wurm, Jörg Wilhalm, Anton Rast, Albrecht Dürer
7. **Generation, 1530er-1550er:** Hans Czynner, *Paulus Hector Mair*
8. **Generation, 1560er-1580er:** *Joachim Meyer*, Gunterrodt, Federfechter in Prag

Einen Überblick über die zeitlichen Zusammenhänge zeigt folgende Tafel.[3]

---

[1] Das etwa auf die Zeit um 1250 n. Chr. datierte Fechtbuch I.33 beschäftigt sich mit Schwert und Buckler.
[2] Quelle: http://freywild.ch/liechtenauer/
[3] Quelle: http://freywild.ch/handout: Fechtbücher und Fechtmeister im 15. Jh. (vereinfacht nach Hils, 1985, 2001).

© Bertram Koch

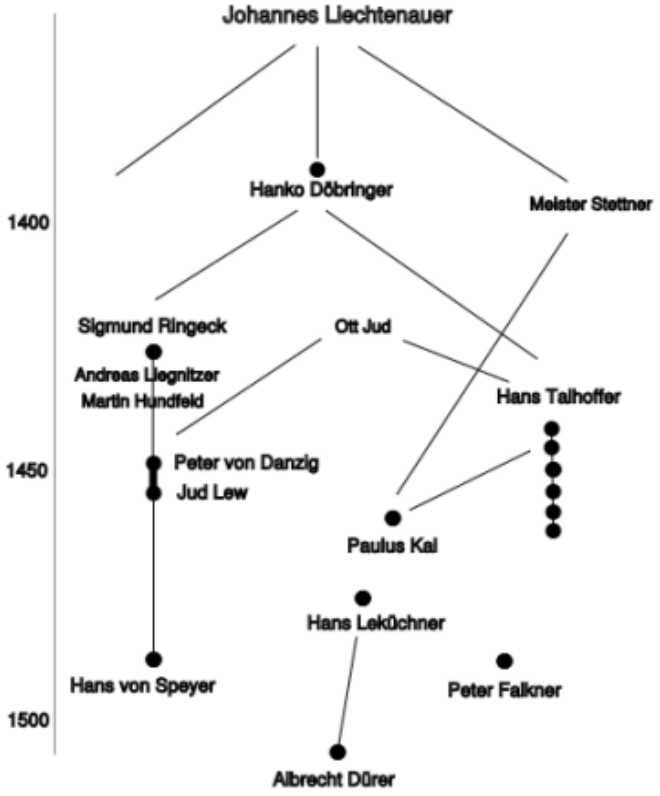


Abbildung 1: Zeitliche Reihenfolge der Fechtmeister

Das älteste Fechtbuch in der Tradition Lichtenauers ist das GNM 3227a, das ca. 1389 geschrieben wurde. Es wird hier als **Dörbringer Fechtbuch** oder **Dörbringer Manuskript** bezeichnet.[4] Diese Handschrift ist auch die erste Überlieferung der Verse von *Lichtenauer*. Weitere Überlieferungen, die eine sehr ähnliche Wortwahl verwenden und die Reihenfolge der Techniken beibehalten, wie sie in der *Dörbringer* Handschrift niedergelegt wurde, finden wir bei vielen Vertretern der Deutschen Schule.

In der *Dörbringer* Handschrift ist nicht erwähnt, ob der Autor *Lichtenauer* gekannt hat oder ob der Autor ein direkter Schüler von *Lichtenauer* war. Allerdings scheinen Aussagen wie: "*Lichtenauer* sagt ... und damit meint er ..." darauf hinzudeuten. Hieraus könnte auch geschlossen werden, dass der Autor (oder die Autoren) diese Handschrift im Auftrag oder im Einverständ-

[4] Dabei ist es ziemlich sicher, dass dieses Fechtbuch nicht von Dörbringer geschrieben wurde. Er ist lediglich als erste der Meister genannt, die das Fechtsystem von Lichtenauer erweitert haben. Die hier – aus Gründen der Lesbarkeit genutzte Ausdrucksweise: "Dörbringer sagt" müsste als richtig lauten: "In der Handschrift GNM 3227a steht das ...". Ich hoffe der Leser verzeiht mir diese verfälschende Form der Darstellung und ist sich – genau wie ich selber – bewusst, dass der Autor dieser Handschrift unbekannt ist.

 © Bertram Koch

nis mit *Lichtenauer* verfassten. In der Handschrift steht, dass *Lichtenauer* seine Verse so formuliert hat, dass sie von anderen nicht verstanden werden konnten, es sei denn durch eine direkte Unterweisung. *Lichtenauer* hatte ein großes und persönliches Interesse daran, seine Kampftechnik geheim – bzw. nur für einen kleinen Kreis von Auserwählten zugänglich zu halten. Entsprechend dürfte er über eine Publikation und Interpretation seiner Verse bestenfalls bedingt erfreut gewesen sein.

Andererseits – wie verbreitet war dieser Fechtstil denn überhaupt? Ein Manuskript steht nur einem sehr begrenzten Leserkreis zur Verfügung. Und in der Zeit, in der dieses Manuskript geschrieben wurde, konnte ein erheblicher Teil der Bevölkerung nicht lesen.

Es kommt hinzu, dass das Verstehen des Textes für uns erhebliche Schwierigkeiten mit sich bringt. Schwierigkeiten, die in einer Zeit, in der jeder Landstrich seinen eigenen Dialekt sprach und eine einheitliche Grammatik und Schriftsprache noch nicht vorhanden war, erheblich größer gewesen sein dürften.

Wir können also davon ausgehen, dass die schriftliche Verbreitung dieser Lehre in ihrer Zeit wesentlich geringer gewesen ist, als in der heutigen Zeit des Internets, in der dieses Manuskript – zumindest in lesbarer Druckschrift – jedem Menschen zur Verfügung steht.

Betrachten wir uns aber die Handlungsweisen der Mehrheit der Menschen, die zum gegenwärtigen Zeitpunkt mit einem Schwert über einen Mittelaltermarkt laufen, dann stellen wir fest, dass sie die Lehren in dieser Handschrift vollständig ignorieren und das, obwohl sie des Lesens mächtig sind. Selbst bebilderte und in einem modernen Englisch geschriebene Lehrbücher des Fechtens werden weitestgehend ignoriert. Stattdessen gibt man sich mit intensivsten verbalen Diskussionen über die eigenen "meisterlichen" Techniken zufrieden.

Warum sollten die Menschen in früheren Zeiten besser gewesen sein und mehr Mühen auf sich genommen haben, wo uns doch dieses Wissen jederzeit zur Verfügung steht und es dennoch nicht genutzt wird.

In dem Dörbringer Manuskript sind einige andere Fechtmeister erwähnt, die diese Lehren wohl an ihre Schüler weiter gegeben haben. Eine Verbreitung dieser Lehre über diese Schüler und deren Schüler ist wesentlich wahrscheinlicher und dürfte zu einer wesentlich größeren Bekanntheit der Lehren beigetragen haben, als die Manuskripte und Lehrtexte.

Talhoffer – wohl der in der heutigen Zeit bekannteste Fechtmeister schreibt 1443. Sigmund *Ringeck* schreibt das Mscr. Dresd. C487 ca. 1440. Zusammen mit *Peter von Danzig* gehören

 © Bertram Koch

alle drei zur dritten Generation der Fechtmeister der Deutschen Schule. Talhoffer verwendete wahrscheinlich einen eigenen Fechtstil, der von der Lehre Lichtenauers abweicht.

Peter von Danzig schrieb ca. 1452 (Cod. 44 A 8). Er greift ebenfalls die Verse von *Lichtenauer* auf und interpretiert diese. Zwischen dem *Dörbringer* Manuskript und dem Manuskript von *Peter von Danzig* liegen ca. 60 Jahre der Weiterentwicklung. Trotzdem sind die Techniken in ihren wesentlichen Zügen gleich geblieben. Auch das taktische Konzept hat sich nicht geändert. Das spricht dafür, dass es erfolgreich war.

Zwischen den Fechtbüchern von *Peter von Danzig* und **Sigmund Ringeck** gibt es sehr große Übereinstimmungen. Liest man beide Texte, nebeneinander, dann sind sie sich so ähnlich, dann beide auf einer gemeinsamen Quelle basieren – oder der eine von dem Anderen abgeschrieben hat. Dabei ist Peter von Danzig die weit genauere Ausarbeitung.

Der **Goliath** ist eine fast exakte Kopie des Textes von Peter von Danzig, der im 16. Jahrhundert mit Bildern versehen wurde. Diese Bilder helfen teilweise die Techniken besser zu verstehen

Joachim Meyer hat erst Mitte des 16. Jahrhunderts sein Buch über das Fechten geschrieben. In seiner Zeit dominiert das Rapier alle anderen Waffen. Das Lange Schwert ist zu einer Art Sportgerät geworden. Gefochten wurde mit der **Fechtfeder**. Soweit ich seine Stücke richtig verstanden habe, spielt der Stich keine Rolle mehr. Auch das Winden am Schwert – das ja sehr schnell und häufig unbeabsichtigt – in einen Stich führt, wird kaum noch verwendet. Im Grunde hat damit das Fechten mit dem Langen Schwert seine Haupttechniken verloren. Sein Fechtbuch ist damit für diese Zusammenfassung nur von eingeschränktem Interesse. Die hier genutzte Zusammenstellung bezieht sich nur auf das "Ernst Fechten" – also das Fechten zur Selbstverteidigung oder bei einem Gottesurteil.

 © Bertram Koch

2.2 *Was die Texte über die Kunst sagen*

2.2.1 Die Herkunft der Deutschen Schule und mögliche Konkurrentssysteme

Dörbringer (13v):

> Hier hebt an Meister Lichtenauers Kunst des Fechtens mit dem Schwert zu Fuß und zu Ross, Bloß im Harnisch.
> (Und) vor allen Dingen sollst Du Wissen, dass nur eine Kunst des Schwertes ist und die mag vor machen hundert Jahren erfunden worden sein und jedoch und doch gibt es nur diese eines Kunst und keine aller Künsten des Fechtens die hat Meister Lichtenauer ganz fertig und gerecht habt und gekunst.

Wieweit mag diese Tradition zurückgehen?

Ich glaube die Fechttechnik steht in einem direkten Bezug zur Schwertform. Dabei gehe ich davon aus, dass eine Schwertform für eine bestimmte Fechttechnik entwickelt, bzw. optimiert wurde.

Betrachten wir uns die "schwerttechnischen" Anforderungen der hier beschriebenen Fechttechniken, dann ergeben sich folgende Kriterien:

1. Eine Parierstange (Gehilz) in einer gewissen Breite, damit die Klinge des gegnerischen Schwertes beim Winden nicht auf die Hand des Gegners rutscht.[5]
2. Eine gewissen Länge, die es ermöglicht gleichzeitig zu versetzen und zu verletzen.[6]
3. Eine relativ leichte und gut ausgewogene Klinge, die es ermöglicht den Ort in den Körper des Gegners zu manövrieren, also zu winden.[7]

---

[5] Allerdings muss dieses Gehilz nicht so extrem groß sein, wie bei einem langen Schwert. Experimente haben uns gezeigt, dass sich viele Techniken auch mit einem japanischen Schwert ausführen lassen. Der kleine Handschutz dieser Schwerter reicht vollkommen aus, um ungefährdet einen Zornhau oder einen Zwerghau ausführen zu können.

[6] Siehe hierzu auch: Hand, Stephen: Counterattacks with opposition, in: Spada 2002, S. 32 ff. Der Autor geht davon aus, dass hierfür eine Klingenlänge von ca. 92 cm notwendig ist. Eigene Experimente ergaben aber, dass die notwendige Klingenlänge stark von der Armlänge des Gegenfechters abhängt. Damit ein solches "Versetzten und Verletzen" möglich ist, sollte die eigene Klinge ca. 5 cm länger sein, als der Arm des Gegenfechters. Eine größere Länge ist natürlich ein zusätzlicher Vorteil.

© Bertram Koch

Alles zusammen genommen, wird die Fechttechnik der Wikinger anders gewesen sein.[8] Auch die Schwerter der Antike erfüllen die eben genannten Voraussetzungen nicht.[9] Andererseits wird im 1.33 bereits 1250 mit Schwertern gefochten, die eine Ausführung der Techniken *Lichtenauer*s ermöglichen.

Dörbringer sagt klar: Es gibt nicht mehrere Arten der Fechtkunst, sondern nur diese eine wahre Fechtkunst, die von *Lichtenauer* vollkommen beherrscht wurde.

Der misstrauische Leser des 21. Jahrhunderst kommt hier schnell auf die Idee, dass es durchaus eine ganze Reihe an anderen Fechtkünsten gab und dass diese Handschrift auch die Funktion hat, diese anderen Fechtstile zu verdammen und die *Lichtenauer*sche-Fechtkunst als die einzig wahre darzustellen.

Der umfangreiche nachfolgende Text "gegen die Leichtmeister" deutet ebenfalls an, dass es bereits Ende des 14. Jahrhunderts gewisse Konkurrenzbeziehungen zwischen verschiedenen Fechtschulen gegeben hat.

Lichtenauer hat diese Form der Fechtkunst also nicht selber erfunden. Sie ist bereits viele Jahrhunderter vor 1392 entwickelt worden.

Dörbringer sagt weiter über *Lichtenauer*: (13v):

Nicht das er sie selber erfunden hat, jedoch aufgeschrieben. Er hat manches Land durchfahren und gesucht und gesucht um der wahrhaftigen Kunst willen, der diese erfahren und wissen wollte.

---

[7] Winden ist grundsätzlich mit jedem Schwert möglich – egal wie schwer oder kopflastig es ist. Allerdings sind diese Techniken mit den dafür optimierten Klingen des Spätmittelalters wesentlich leichter und effektiver ausführbar.

[8] Eine Übertragung der Fechttechniken wäre hier im Ansatz fehlerhaft, weil ein Wikinger mit zwei Waffen gekämpft hat, nämlich mit Schwert und Schild. Bei dieser Kampfweise ist ein erheblicher Teil der "Paradearbeit" von dem Schild übernommen worden, der aber auch gleichzeitig als Angriffswaffe diente, mit der geschlagen und gestoßen werden konnte.

[9] Kelten und Römer kämpften zunächst einmal mit Lanze und einem mannshohen Schild. Das kurze Schwert war nur eine Sekundärwaffe, die zum Einsatz kam, wenn der Speer verloren war oder in der Gedrängesituation kein Platz zu seiner Nutzung war. Dann wurde mit dem Schwert um den Schild herum gestochen. Bei den frühen Germanen waren Rundschilde und Lanzen die Primärbewaffung. Nur wenige hatten ein Schwert. Die Chancen eines Schwertkämpfers gegenüber einem Kämpfer mit einer Lanze sind ungleich schlechter, so dass auch hier die Schwert-Schild Kombination eher eine "Notlösung" darstellt. Wenn sie genutzt wurde, dann wohl wieder als Kombination von zwei Waffen, wobei der Schild die Aufgabe übernimmt den Fechter zu schützen, aber auch zu schlagen und zu stoßen. Colin Richards von www.arts-of-mars.com bietet ein sehr gutes Seminar zu dieser Waffenkombination an.

 © Bertram Koch

Hier tritt also sehr deutlich hervor, dass *Lichtenauer* nicht der "Erfinder" der Deutschen Schule ist. Sein Verdienst besteht eher darin, sie aufgeschrieben und im Zusammenhang als System gelehrt zu haben.

Er hat diese Kunst nicht von einem einzelnen Meister gelernt. Er hatte viele Lehrmeister. Er ist, ähnlich der Handwerksgesellen seiner Zeit, durch die Lande gezogen, um die Fechtkunst zu erlernen.[10].

Dörbringer (13v):

Und die selbe Kunst ist sehr ernst und richtig.

"Ernst" wird hier in einer etwas anderen Wortbedeutung gebraucht, als in unserem gegenwärtigen Sprachgebrauch. "Im Ernst fechten" bedeutet, dass auf Leben und Tod gefochten wird.

Dieses Fechtsystem wurde entwickelt, um einen Gegner möglichst schnell kampfunfähig zu machen. Der Fechtstil kennt keine schönen Bewegungen – er nutzt nur die schnellsten und einfachsten Wege, um einen Menschen mit einem Schwert vom Leben zum Tod zu befördern.

Peter von Danzig nennt Lichtenauer als Autor der Verse und benennt ihn als großen Meister dieser Kunst (9v):

Die Schriften wurden gedichtet und erstellt von Johannes Lichtenauer, der ein großer Meister dieser Kunst gewesen ist und dem Gott gnädig sei.

Der Zusatz "... dem Gott gnädig sei", deutet darauf hin, dass *Lichtenauer* zu Lebzeiten von *Peter von Danzig* bereits tot war. Dieser Zusatz findet sich in dem *Dörbringer* Manuskript nicht. Vielleicht kann daraus geschlossen werden, dass Lichtenauer im Jahr 1389 noch lebte.

[10] Diese Lernstrategie ist übrigens in der heutigen Zeit ebenso Erfolg versprechend, wie bereits vor mehr als 600 Jahren. Keine der Fechtschulen kann zurzeit für sich in Anspruch nehmen, alle Techniken, die in den alten Fechtbüchern beschrieben sind richtig zu interpretieren. Alle Menschen, die sich mit den historischen europäischen Kampfkünsten beschäftigen, befinden sich zum gegenwärtigen Zeitpunkt in einer Phase des Lernens, des Forschens und des Experimentierens. Ich empfehle jedem Menschen, der sich mit diesem Thema näher beschäftigen möchte, möglichst viele unterschiedliche Trainer zu besuchen und sich aus den von ihnen gezeigten Techniken sein eigenes Bild zusammen zu stellen.

 © Bertram Koch

Ringeck spricht ebenfalls davon, dass *Lichtenauer* die Verse aufschreiben gelassen hat. Wenn wir beiden Autoren folgen, dann müssen wir annehmen, dass irgendwann ein Manuskript von *Lichtenauer* existiert haben muss, dass beiden Autoren bekannt war (10v):

> Hier hebt ab die Auslegung der Zettel, in der geschrieben steht die ritterliche Kunst des Langen Schwert, die gedichtet und gemacht hat der Johannes Lichtenauer, der ein großer Meister der Kunst gewesen ist – und dem Gott gnädig sei.
> Der hat die Zettel lassen schreiben mit verdeckten und verborgenen Worten, darum die Kunst nicht gemein werden soll.

Ringeck sagt auch sehr deutlich, warum *Lichtenauer* seine Lehre in Verse gefasst hat. Er hat kein Interesse daran, dass seine Lehre weithin bekannt wurde. Im Gegenteil: Die Techniken sollten zu Lebzeiten von *Lichtenauer* geheim bleiben.[11]

2.2.2 Der Zweck der Techniken des Bloßfechtens

Ringeck schreibt dazu (16v):

> Und wenn Du die Dinge recht verstehst, so magst Du mit Kunst wohl arbeiten und Dich damit wehren, und für das lernen Fürsten und Herren, das sie mit der selbigen Kunst wohl mögen bestehen im Schimpf und im Ernst.

.

Bei *Talhoffer* steht in weiten Teilen der gerichtliche Zweikampf im Mittelpunkt.[12] Bei Peter von Danzig, Ringeck und im Dörbringer Manuskript wird der gerichtliche Zweikampf nicht so sehr betohnt.

Als sicher können wir annehmen, dass diese Techniken nicht dem Tournier dienten.

Diese Techniken wurden auch nicht für den Kampf gegen gerüstete Gegner eingesetzt. Einige der Fechtbücher enthalten gesonderte Kapitel für das Harnisch-Fechten. Im Harnischfechten wird primär mit dem Halbschwert gefochten. Der Hieb mit einem Schwert hat gegen einen Gewappneten in einer Plattenrüstung keine großartige Wirkung. Da insbesondere das fünfzehnte und sechzehnte Jahrhundert den Höhepunkt des Harnischbaues ist, war der gerüstete Gegner auf dem Schlachtfeld eine recht normale Erscheinung. In diesen Jahrhunderten war

[11] Wobei sich dann vor der Frage stellt, ob *Lichtenauer* über das *Dörbringer* Manuskript sehr erfreut gewesen wäre.

[12] Er beschreibt auch zusätzlich die Vorbereitung auf diesen Zweikampf und die Regeln der Kämpfe.

 © Bertram Koch

nicht nur der adelige Ritter mit einer Rüstung ausgestattet, sondern auch viele Söldner. Ein Mann ohne Rüstung und nur mit einem Langen Schwert bewaffnet, hätte gegen die Gegner nur eine sehr geringe Überlebenschance.

Der ungewappnete und nur mit einem Schwert bewaffnete Kämpfer wird sich eher in einem Duell behaupten oder gegen einen Überfall schützen. Im Krieg hätte er sicher eine Rüstung getragen.

Ringeck spricht auch von „im Schimpf“[13] . Es scheint also in dieser Zeit auch einen sportlichen Wettkampf mit dem Langen Schwert gegeben zu haben. Berichte über solche Wettkämpfer in Italien liefert uns Fiore dei Liberi. In den späten Fechtbüchern zum Langen Schwert – bei Joachim Meyer und Paul Hektor Maier - ist das Lange Schwert dann nur noch ein Sportgerät.

Im *Dörbringer Manuskript* steht (44r):

Aber kommt oft auch, dass ein Mann,
einem um Ehre, Leib und Gut muss bestehen
siegt er denn mit seiner Kunst ritterlich
mit Gotte und mit Rechte, das lobe ich.

Fechten muss ein Mensch also auch um seine Ehre, seinen Gott oder sein Leben zu verteidigen. Diese Sätze verstärken den Eindruck, der oben vertretene Auffassung, dass die Fechttechniken der Selbstverteidigung dienten und für das Duell gedacht waren.

2.2.3 Wer soll diese Techniken lernen?

Lichtenauer selber wendet sich mit seinen geheimen Versen an junge Adelige, er schreibt in seiner Vorrede:

Junger Ritter, lerne,…

Peter von Danzig erweitert die Zielgruppe Lichtenauers erheblich (3r):

Weil die Kunst den Fürsten und Herren, den Rittern und gemeinen Soldaten gehört, und damit diese Kunst von jenen erlernt und beherrscht, Das sie (von) jeder-

[13] Jeffrey L. Forgeng: Fechtkunst Glossary (2004), S.97, Schimpf = Sport

© Bertram Koch

mann aber nicht vernehmen und verstanden werden soll, als dass Du sie hernach geschrieben finden wirst.

Die Fechtlehre ist von *Lichtenauer* für alle Menschen von Adel und für den gemeinen Soldaten bestimmt, aber nicht für Jedermann – also für den gewöhnlichen Mann, der zu keiner der genannten Gruppen gehört.

Im *Dörbringer Manuskript* – in dem Teil der beginnt mit: "Hier hebt sich an der anderen Meister gefechte. Hanko Paffe Döbringers, Andres der Jude, …" finden sich noch einige Hinweise (43r):

Ist hier unter einem Degen,
der sich doch zu wolle wegen,
zu lernen mit dem Schwerte
und sich auch daran kehrte,
denn es ist ein höflisches Spiel
und hat Lust und Freude viel
vor Ritter und vor Knechten
ist das was er ficht richtig.

Fechten ist auch eine Spiel, das dem Fechter Freude bereitet – sowohl Rittern, als auch Knechten. Die Händler und Handwerker, die einen großen Teil der Mitglieder der späteren Fechtgesellschaften der Marxbrüder und der Freifechter stellten, werden hier nicht erwähnt.

Hans Lecküchner wendet sich an eine andere Zielgruppe. Er spricht Fechtmeister an, die die Lehre des Langen Messers unterrichten (46r):

Ob Du willst achten,
Messer fechten betrachten,
So lerne das Ding, das Dich ziert,
zum Schimpf und zum Ernst hofiert.
Damit Du erschreckest
Und die meisterlichen Künste erweckest.
Hier hebt an die Vorrede im Messer und die sagt, wer mit dem Messer fechten lernen will, der soll die rechte Kunst lernen und sich nach dieser Art und Kunst verhalten.
So wird er mit dieser echten Kunst für Fürsten und vor Herren bestehen.
Ihm soll billich seine Kunst gelohnt werden, denn anderen Meistern, die über diese Dinge nicht wissen und sich nicht können schicken. Denn es gibt viele Meister des Schwertes, die nichts von der Kunst des Messers wissen, noch diese recht ausführen können.
Wer sich in dieses Ding und Kunst schicken kann, der der findet viele ernstliche Stücke, damit er diese Meiste raufwecken mag und künstlich beschließen, so dass sie sich aus Dank schlagen, stoßen, führen, werfen halt lassen müssen.

 © Bertram Koch

2.2.4 Welches Wissen wird beim Leser erwartet?

Peter von Danzig sagt sehr deutlich, dass er sich *nicht* an Anfänger richtet, die über keine Kenntnisse im Fechten verfügen (9v):

> Und dieselben verborgenen und verschlüsselten Worte der Zeddel, die stehen hernach in der Glosse also verkehrt und ausgelegt, dass sie Jedermann wohl vernehmen und verstehen mag, der wohl anders fechten kann.

Auch *Ringeck* richtet sich an Fechter, die bereits auf andere Art Fechten gelernt haben (10v):

> das sie ein jeder Fechter wohl vernimmt und verstehen mag, der da anders fechten kann.

Beide Autoren wenden sich nur an "*jedermann, der bereits fechten kann...*". Die hier beschriebenen Techniken sind keine fechterischen Grundlagen, sondern eine Lehre für Menschen, die diese Grundlagen bereits beherrschen.

Ich finde, dieser Satz erklärt sehr gut die Probleme, die wir zurzeit bei dem Verständnis der Fechtbücher haben. Die Zeitgefährten und Leser *Peter von Danzig*s hatten vielfach eine fechterische Grundausbildung. Für diese Menschen waren die Grundtechniken des Fechtens, sowie die gesamte Bewegungslehre ein wohlbekanntes Wissen.

Wir besitzen dieses Grundwissen nicht. Und eigentlich ist es unmöglich, die Komplexität der Techniken zu verstehen, wenn keine Erfahrungen im Fechten vorhanden sind.

Erst ein relativ breites Erfahrungsspektrum im Fechten ermöglicht ein Verstehen der Lehren der hier genannten Meister. Wer einmal versucht hat, in einem Freikampf mit dem richtigen Versetzen auf ein Duplieren zu reagieren, der wird feststellen, dass – egal wie gut er vorher trainiert hat – er nur unter größten Schwierigkeiten in der Lage ist, überhaupt eine Reaktion zu zeigen, bevor er getroffen wird.

2.3 Wie man nicht fechten sollte

Die **Leichtmeister** eine Personengruppe, die entweder einer anderen Fechtschule angehören (was ich eher für unwahrscheinlich halte), oder Repräsentanten mehrerer Feld-Wald-und-Wiesen Fechtstile waren (was ich für wahrscheinlicher halte), sind eine Gruppe von Personen, die in den alten Fechtbüchern sehr negativ erwähnt werden.

© Bertram Koch

Sowohl *Peter von Danzig* als auch *Dörbringer* sprechen sich gegen die "Leichtmeister" aus. Einen Grund dafür, dass *Lichtenauer* seine Lehre in "verborgene und verschlüsselte Worte" gefasst hat, sieht *Danzig* in diesen leichtfertigen Schirmeistern (9v):

> Und hat dies getan um der leichtfertigen Schirmeister willen, die ihrer Kunst wegen gering, dass seine Kunst diesen Meistern nicht geoffenbart und gemein soll werden.

2.3.1 Die Methoden der Leichtmeister

Ein Kennzeichen der Leichtmeister ist, dass sie behaupten, einen neuen Fechtstil erfunden zu haben. *Dörbringer*: sagt dazu (14r):

> Aber man wird noch machen Leichtmeister finden, der da spricht, das er selber eine neue Kunst gefunden hat und meinen das Ihr glaubt, dass sich die Kunst des Fechtens von Tag zu Tag verbessern würde.
> Aber ich würde gerne einen sehen, der ein Gefecht oder einen Hau erdenkt den es nicht als Lichtenauers Kunst gegeben hat.

Es zeigt sich, dass das Problem der Fechtmeister von eigenen Gnaden, die glauben oder erzählen, sie selber hätten etwas Neues erfunden und doch nur ein seltsames Gefuchtel mit dem Schwert treiben, kein Phänomen der heutigen Zeit ist.

Im 14. Jahrhundert dürfte eine natürliche Auslese bei der Anwendung von "Körperparaden", "totale Dachparaden" und "Fächer" stattgefunden haben. Eine natürliche Auslese, die dann einsetzte, wenn diese Meisterlein einem Fechter gegenüber gestanden haben.

Auf den heutigen Mittelaltermärkten und in einer Reihe von Fechtschulen, sind eine Vielzahl dieser Menschen zu finden, die eben jenes Verhalten zeigen. Die ursprünglich vorhandene natürliche Auslese kann – aus gesetzlichen Gründen – in der heutigen Zeit nicht mehr stattfinden. Das führt zu einer zunehmenden Verbreitung von Irrlehren.

Dörbringer deckt auch die Methoden auf, die diese Leichtmeister nutzen, um ihre Lehren hervor zu tun. Eine der beliebtesten Methoden ist es, alte Techniken neu zu benennen *(14r):*

> Nur das sie oft ein Gefecht verwandelt oder verkehren wollen indem sie ihm einen neuen Namen geben, angeblich nach seinem Haupte...

Dieses Phänomen ist in der Gegenwart immer noch erprobt und beliebt. Man denke nur an die im Moment sehr aktuelle Fechtschule, die den Oberhau als Ochsschlag, den Mittelhau als Zwerch und den Unterhau als Eberschlag bezeichnet - es ist schön zu sehen, wie wenig sich in den Jahrhunderten verändert hat.

 © Bertram Koch

2.3.2 Ohne Maß fechten

Dörbringer beschreibt auch die Fechttechniken, die von diesen Leichtmeistern genutzt werden (14r):

> (Und)sie weit herum fechten und parieren erdenken. Und oft für einen Hau zwei oder drei tun, wenn nur das richtig Durchstechen seinen Sinn hat und für dieses unvollständige (Fechten) gelobt werden wollen.

Die Leichtmeister verwenden also weit ausholende und herumschwingende Bewegungen. Außerdem führen sie zwei oder drei Schläge, in Situationen, in denen nur ein Stich einen Sinn macht. *Dörbringer* weiter (14r):

> Mit den hübschen Paraden und dem weit herum fechten stellen sie sich zugunsten des Feindes. Die weiten und langen Haue machen sie langsam und träge. Und sie verhauen sich damit.
> Und sie verfehlen damit und geben sich große Blößen.
> Wenn Sie kein Maß in ihrem Fechten haben, dann gehört das nicht zum ernsthaften Fechten, sondern zum Schulfechten.

Paraden gehören <u>nicht</u> zu den wirkungsvollen Techniken der Deutschen Schule. Hier gilt die Regel: Ein Fechter pariert nie.

Auch die weiten runden Bewegungen, wie sie in Schaukampf üblich sind, werden in einem ernsthaften Fechten nicht verwendet. Sie machen eben nur dort Sinn, wo es darauf ankommt hinreißend auszusehen und den Gegner nicht zu verletzen. Was immer noch am besten geht, wenn wir ihm genügend Zeit geben zu reagieren.

Wenn diese Fechter "kein Maß ... haben", d.h. nicht maßvoll in hrer Bewegung sind,[14] und die Mensur nicht beachten, dann rechnet *Dörbringer* diese Fechttechniken nicht zum "ernsthaften Fechten", d.h. nicht in die Fechttechniken auf Leben und Tod. "Schulfechten" bedeutet hier wohl so etwas Ähnliches wie der heutige Schaukampf.

[14] Siehe hierzu auch: 4.5.1 Länge und Maß

© Bertram Koch

2.3.3 Mit ausgestreckten Armen fechten

In der Zeit Dörbringers scheint es auch eine Gruppe von Leichtmeistern gegeben zu haben, die die Meinung vertreten haben, dass Winden keine erfolgversprechende Technik sein. Dazu *Dörbringer* (43r):

> Und es mag mühlich ein guter Fechter sein ohne die Winden.
>
> Wiewohl etliche Leichtmeister das vernichten und sprechen, es sei gar schwach was aus den Winden kommt und nennen es aus dem kurzen Schwerte, darum das schlecht sei und einfältig dargeht.
>
> Und meinen das sie aus dem Langen Schwert gefochten, was dar geht mit gestreckten Armen und mit gestrecktem Schwerte. Und was gar feindlich und stark von allen Kräften des Leibes dargeht, durch wohl stehens wille. Und das ist grausam anzusehen, wenn sich einer also streckt recht zusammem als woll er einen Hasen erlaufen.
>
> Und da ist alles nichts:
> weder die Winden und weder Lichtenauers Kunst, wenn da ist keine Stärke wider den der eine andere Kunst ausführt. (Er) sollte allemal die Stärke vorziehen.

Das Winden mit dem ausgestreckten Arm führt dazu, dass der Mensch nur einen sehr geringen Teil seiner Kraft überhaupt entwickeln kann. Aber es ist eine recht natürliche Reaktion.

Wir alle wissen, dass das Schwert des Gegners gefährlich ist. Also versuchen wir, es möglichst früh abzulenken und es möglichst weit von unserem gefährdeten Körper entfernt zu halten.

Aber genau das, was ja eigentlich die natürliche und richtige Reaktion ist, führt dazu, dass wir uns selber in eine Position der Schwäche begeben. Wenn wir nach den Anweisungen der Deutschen Schule kämpfen, dann bewegt sich das Schwert nahe am Körper durch die Huten. Nur dann schützt uns die Stärke der eigenen Klinge vor dem Schlag des Gegners und wir können jederzeit mit einem Schlag oder einem Stich reagieren. Das Schwert ist – wie ein Pfeil auf einer gespannten Bogensehne – immer bereit zu agieren. Kämpfen wir mit ausgestreckten Armen, dann ist die Spannung der Bogensehne verbraucht und wir fuchteln nur kraftlos mit dem Schwert.

Im Säbelfechten wird das als "line spend“ bezeichnet. In dieser Position ist alle Kraft verbraucht und Du musst Deine Waffe zurück bewegen, um wieder "Energie aufzuladen".

Beim Winden kommt es darauf an, dass es uns gelingt die Schwäche des gegnerischen Schwertes auf unserer Stärke zu haben. Nur so können wir den Ort unseres Gegenfechters sicher versetzen und gleichzeitig einen Stich führen. Führen wir das Schwert mit ausgestrecktem Arm, dann wird ein starker Gegner leicht durch unsere Deckung schlagen. Machen wir die Technik nahe am Körper, dann besteht diese Gefahr eben nicht – auch wenn eben dieses richtige Verhalten gegen unsere Instinkte verstößt.

 © Bertram Koch

2.4 Wie soll man lernen

Dörbringer (15v):

> Auch merke und wisse dass man eigentlich und bedeutlich nicht nichts über das Fechten sagen und schrieben oder auslegen kann, als das was man (nicht besser) mit der Hand zeigen oder weisen kann.
>
> Darum nutze Deine Sinne und betrachte es desto besser und übe Dich darum desto mehr im Spiel.
> So gedenkst ihr desto besser im Ernst.
>
> Denn Übung ist besser als Kunst, denn die Übung taugt wohl ohne Kunst – aber Kunst taugt nichts ohne Übung.

Es hat wenig Sinn über das Fechten zu reden, zu schreiben oder zu interpretieren. **Fechten ist ein Handwerk** und ein Handwerk lernt der Mensch seit Jahrtausenden durch die Hand eines Meisters die es ihm zeigt. Das macht es schwierig nur aus den Büchern zu lernen, auch wenn alles Wichtige in den Fechtbüchern steht.

Wir lernen am besten in Seminaren, bei guten Lehrern. Aber genau hier liegt auch ein Problem. Die schlechteren Fechtlehrer sind von ihrem Wissen überzeugt, "machen das seit Jahren so". Sie lernen zwar nicht weiter, betreiben aber eine kommerzielle Fechtschule oder verdienen zumindest viel Geld mit ihren Irrlehren.

Sie versuchen sich als Meister des Fechtens darzustellen und geben für viel Geld wenig Wissen tröpfchenweise an ihre Schüler weiter, die sie über Jahre als Lehrer verehren sollen – bis hin zu einem Personenkult.

Ich habe selber eine Zeit lang bei solchen Lehrern gelernt. Und nichts weiter gelernt als Halbwissen und falsche Techniken. Es ist eine traurige Tatsache, dass ein Mensch über 40 Jahre mit vollster innerer Überzeugung ständig die gleichen falschen Sachen unterrichten kann. Und genau das passiert immer den Lehrern, die sich selber für unfehlbar halten. Und wenn sie dann noch viel Geld verdienen wollen und ihren Personenkult ausbauen wollen, dann verhindert genau dieser Glaube an die eigene Unfehlbarkeit leider, dass sie ihre eigenen Ansätze überprüfen und lernen bevor sie lehren.

Die besseren Lehrer sind immer die, die sagen „ich glaube im Moment, dass es so geht – aber in zwei Jahren kann das wieder ganz anders sein“. Sie lernen selber und geben Gelerntes weiter und sie lernen jedes Mal etwas dazu, wenn sie lehren.

Nur bei solchen Lehrern lohnt sich der Besuch von Seminaren.

 © Bertram Koch

Und es lohnt sich von vielen guten Lehrern zu lernen.

Denn jeder dieser Lehrer, hat mir einen anderen Aspekt gezeigt. Eine andere Perspektive auf das gleiche Problem. Auf die gleiche Technik.

Früher war es Tradition, dass ein Lehrling auf Wanderschaft ging, nachdem er die Grundlagen gelernt hatte um von anderen Meistern zu lernen – und auch Meister Lichtenauer scheint auf Wanderschaft gewesen zu sein, wie Dörbringer berichtet. *Dörbringer* sagt über *Lichtenaue*: (13v):

> Er hat manches Land durchfahren und gesucht und gesucht um der wahrhaftigen Kunst willen, der diese erfahren und wissen wollte.

In der Tradition Lichtenauers empfiehlt es sich diesen Weg zu gehen.

Aber vieles im Fechten kann auch in Seminaren kaum gelehrt werden. Du musst selber verstehen, erfühlen, erfahren. Und das geht nur auf einem Weg, den Du gehst. Fechten lernen ist ein Weg und genau so, wie Dir am Anfang eines neuen Weges noch nicht bekannt ist, was Dir auf dem Weg alles begegnen wird, kannst Du am Anfang Deines Weges zum Fechten bereits sagen, was Du auf dem Weg alles erfahren wirst. Nutze Deine eigenen Sinne und versuche zu verstehen, wie Fechten funktioniert.

Und es gibt, nachdem die Techniken Dir bekannt sind, nichts Besseres als Übung. Am besten mit einem kritischen Partner, der nicht nur das macht, was abgesprochen ist, sondern mit dem Du ausprobieren kannst, was passiert, wenn er einmal anders reagiert. Der einmal nicht nett zu Dir ist und genau so haut, wie es die Technik vorschreibt, der nicht automatisch nachgibt. Einem Partner mit dem Du selber probieren kannst, was geht und was nicht geht. Wie heißt es bei Dörbringer (15v): "die Übung ist das wichtigste in der Kunst. Denn es taugt sich vor der Kunst zu üben – aber die Kunst taugt ohne Übung nichts."

Aber fangt nicht zu früh mit dem freien Fechten an. Zum einen besteht eine erhebliche Verletzungsgefahr, ohne Schutzausrüstung und wenn ihr in Eurer Schwertführung nicht sicher seid. Zum anderen werden die Techniken im Freikampf unsauber gemacht und ein zu frühes freies Sparring verhindert das Lernen einer sauberen Technik. In dem Moment, in dem das Gewinnen im Vordergrund steht, verliert sich das „von einander Lernen“ das beide Partner benötigen.

 © Bertram Koch

3 Das taktische Konzept

Die Deutsche Schule ist mehr als nur eine Zusammenstellung von Stücken, Hauen und Paraden.

Dieses taktische Konzept ist einfach, effektiv und lässt durchaus eine ganze Menge an angewandter Psychologie erkennen. Richtig angewendet, führt sie dazu, dass ein ungerüsteter Gegner innerhalb von Sekunden kampfunfähig ist.

Das ist eine Strategie, die die Zuschauer eines Kampfes wenig erfreuen dürfte. Das ist nicht für Hollywood geeignet und noch weniger um einen schönen Schaukampf auf einem Mittelaltermarkt vorzuführen. Selbst bei einem **gerichtlichen Zweikampf** dürfte die Enttäuschung der erwartungsvollen Zuschauer groß gewesen sein, wenn die gewünschte Unterhaltung bereits nach wenigen Sekunden mit einem – zumindest schwer verletzten – Gegner endete.[15]

Das Konzept lässt sich in einigen wenigen Regeln zusammen fassen:

1. Greife ihn an, sobald Du ihn erreichen kannst, damit er Dich nicht angreifen kann.
2. Gewinne den Vorschlag, indem Du eine Blöße angreifst und dann greife ständig eine andere Blöße an, damit er Dich nicht angreifen kann.
3. Wenn die Schwerter angebunden haben, dann lass ihn nicht von dem Schwert kommen, sondern greife ihn weiter mit dem Winden an.

Das ganze Konzept ist also ausgesprochen offensiv und aggressiv. Es ist schnörkellos und auf eine absolute Effizienz reduziert.

3.1 Zusammenfassungen der Lehre

In dem *Dörbringer*-Manuskript werden die wichtigsten Techniken genannt – aber auch die Grundeigenschaften eines Fechters, der überleben möchte (17r):

[15] Ich nehme an, dass das zu einer gewissen Unbeliebtheit bei den Fechtern dieser Deutschen Schule geführt hat – zumal die meisten dieser Techniken so schnell verlaufen, dass der ungeübte Zuschauer lediglich die Wirkung der Technik wahrnehmen dürfte – aber nicht erkennen kann, wie sie ausgeführt wurde.

 © Bertram Koch

Vor, Nach, Stärke, Schwäche Indes das Wort mit zu merken Haue, Schlage, Schneide, Drücke Lage, Schützen, Stoßen, Fühlen, Zucken, Winden und hängen Rucken Streiche, Springe, Greifen, Ringen.
Weisheit und Kühnheit, Vorsicht, List und Klugheit.
Viel Verborgenheit, Vernunft, Vorbedacht, Fertigkeit, Übung und guter Intuition.
Mit Bewegung und Gelenkigkeit schreite gut.
In diesen Versen da, sind die fundamentalen Prinzipien und ... und die ganze Materia aller Kunst des Fechtens.

Im Gegensatz zu dem, was wir aus den Holywood -Filmen lernen, ist ein Fechter – zumindest einer, der nach der Deutschen Schule kämpft – weniger ein muskelbepacktes Wesen ohne Großhirn, vielmehr ist er ein Mensch mit Geist und Verstand.

Eine übermäßige Körperkraft wird nicht von dem Fechter verlangt. Dafür aber Kühnheit, List und Klugheit. Außerdem Verborgenheit, Vernunft und Vorbedacht. Dieser Fechter, von dem *Dörbringer* hier spricht, siegt nicht durch eine körperliche, sondern durch eine geistige Überlegenheit.

Neben Kühnheit sollte er auch Vorsicht besitzen und eine gute Intuition. Ein blindes Drauflhauen und ein wildes "auf den Gegner stürzen" sind keine Eigenschaften eines Fechters. Eigenschaften wie "Wagemut" oder "Berseckerwut" gehören zu einem anderen Kampfstil.

Der Mensch, der hier in dem *Dörbringer* Manuskript beschrieben wird, ist eher ein körperlich trainiertes – aber stark kopfgesteuertes Wesen, das über eine gute Intuition verfügt, die er mehr durch Übung als durch eine außergewöhnliche Begabung erlangt hat.

3.2 Fundamentale Grundprinzipien in der Deutschen Schule

Die Deutsche Schule beruht auf einigen sehr klaren und einfachen – aber schwer zu fechtenden – **Grundprinzipien**.

Die grundlegenden Sätze von *Lichtenauer* (Dörbringer, 18r)

Hau herein und hart dran. Rasch hin, triff oder lass fahren.
Das in dieser Weise tun die, (die) man sieht gepriesen

Ich verstehe “Hau herein und hart dran, Rasch hin, triff oder lass fahren” als die Aufforderung den Gegner schnell, unmittelbar und ohne Zögern anzugreifen und ihn vom ersten Augenblick an unter Druck zu setzen.

Dörbringer sagt dazu (14v):

 © Bertram Koch

(…) er muss (also) so schlecht und gleich zuhauen, zum Manne, zum Kopf oder zum Leib, nach dem Allernächsten und Kürzesten, wie er ihn nur bekommen kann und erreichen rasch und schnell.

Und lieber mit einem Schlag, denn mit Vieren oder Sechsen, mit denen er nicht erreicht.

3.2.1 Einfachheit und Gradlinigkeit

- Komplizierte Schläge?
- Schläge, bei denen zunächst mit dem Schwert weit ausgeholt wirdß Schläge, die in einem weiten Bogen auf den Gegner fallen?
- Sich vor dem Gegner drehen und ihn dann mit einem Rückhandschlag über der eigenen Schulter treffen?

All das hat nichts mit Fechten zu tun. Es ist Show und gehört damit zum Schulfechten, bzw. in den Schaukampf. Aber auch hier, kommt es aber auch darauf an, was in dem Schaukampf gezeigt werden soll.

Geht es darum ein interessantes Theater vorzuführen und die Menschen zu unterhalten, dann macht all dieses Geplänkel Sinn. Je übertriebener die Schau ist, im so besser ist der Unterhaltungswert. Soll jedoch Fechten gezeigt werden, dann sind langsame – aber realistische Bewegungen zielführender.

Dörbringer (14v):

Aber ernstes Fechten will rasche Schläge und (die) gar gerade dahin gehen.
Direkt und zugemessen, gezogen an einer Schnur oder gezogen als ob sie besonders gemessen und gewogen wären.

Versuche also gar nicht erst etwas Kompliziertes zu machen. Das braucht zu viel Zeit und verwirrt Dich genau so, wie Du Deinen Gegenfechter verwirrt. Runde Hiebe, kreisförmige Bewegungsmuster, wie z.B. im Aikido haben im Fechten nichts zu suchen.[16]

Weiter schreibt *Dörbringer* (14v):

[16] Ein aktueller Autor bemüht sich die Fechttechniken Talhoffers basierend auf die von ihm sehr gut beherrschten Aikido-Techniken zu interpretieren. Hätte er sich bemüht vorher einmal in das Dörbringer Manuskript zu schauen, dann hätte er uns diese Irrlehre erspart; vielen Fechtanfängern einen langen Weg in die falsche Richtung; und sich selber viel Hohn und Spott.

© Bertram Koch

(…) er muss (also) so schlecht und gleich zuhauen, zum Manne, zum Kopf oder zum Leib, nach dem Allernächsten und Kürzesten, wie er ihn nur bekommen kann und erreichen rasch und schnell.

Und lieber mit einem Schlag, denn mit Vieren oder Sechsen, mit denen er nicht erreicht.

Kurz zusammengefasst können wir auch sagen:

1) Schlage sofort zu.
2) Der kürzeste Weg mit Deinem Schwert zum Gegner ist auch der richtige Weg. – Suche also immer die kürzeste Verbindung zwischen Deiner Waffe und Deinem Gegner (was bekanntlich eine Gerade ist).

Dieses Prinzip wird von vielen Fechtern missachtet. Der einfachsten Wege einen Kampf zu gewinnen besteht darin genau auf der Zentrallinie auf den Gegner zu stechen oder zu hauen. Schritte, die darauf zielen außerhalb der Reichweite des Gegners um diesen herum zu gehen gehören nicht zur Deutschen Schule. Auch Bewegungen, die gemacht werden, um dem Gegner auszuweichen, sind in der Deutschen Schule eher die Ausnahmen.

Dörbringer (14v) sagt uns auch, warum wir genau auf diese Art und Weise fechten sollen:

Wenn soll Einer Einen schlagen oder stechen, der da vor ihm steht, so hilft ihm (…) kein Schlag oder Stich hinter oder neben sich und keinerlei Weitfechten oder viel Hauen.

So würde es für ihn nur so enden, dass er die Chance verliert.

Auch an anderer Stelle warnt *Dörbringer* noch einmal vor Kompliziertheit (18r):

Vermeide Kompliziertheit. Treibe nicht vier oder sechs (Schläge) vor.

An anderer Stelle sagt *Dörbringer* (15r):

Die richtige Kunst ist schlicht und gerade und geht nach dem nächsten und direktesten, was auch da kommen mag und lässt alle komplizierte Wehr. Und die neuen gefundenen Umwege der Leichtmeister die doch alle aus seiner (Lichtenauers) Kunst kommen.

Noch deutlicher spricht *Dörbringer* dieses Konzept in seinem Kapitel zum Vor, Nach und Indes aus (21v):

An dem Schwert hat nichts Gestalt als das Nächste und Kürzeste.

In keinem der anderen Fechtbücher wird die Gradlinigkeit und Direktheit des gesamten Bewegungsmusters so stark betont, wie in dem Dörbringer Manuskript. Dörbringer formuliert hier mit einer sehr starken Intensität und erinnert immer wieder an die Grundprinzipien, die in allen Stücken zur Anwendung kommen.

 © Bertram Koch

1. Nimm also immer die nächste Blöße.
2. Nimm immer den kürzesten Weg.
3. Vermeide jeden Umweg – er kostet nur Zeit und gibt dem Gegenfechter Gelegenheit ins Vor zu kommen und Dich zu besiegen.

In anderen Fechtsystemen mag es sinnvoll sein den Gegner zu umlaufen, seinem Schwert auszuweichen und ihn mit runden weichen Bewegungen abzuleiten. Nach dem System Lichtenauer ist es deutlich eine Fehlinterpretation.

3.2.2 Schlage niemals zum Schwert, sondern immer zur Blöße

Eine typische Anfängeridee ist die Vorstellung, dass man zunächst einmal das Schwert des Gegenfechters zur Seite befördern muss, bevor er angegriffen werden kann.

Hier liegt ein bedauernswerter Irrtum vor. Wenn Du das Schwert des Widerparts angreifst, dann muss er sich nicht verteidigen, weil er nicht angegriffen wird. Das gibt ihm die Möglichkeit Dich anzugreifen. So sagt *Dörbringer* (18r):

> Schlag nicht auf das Schwert, sondern warte auf die Blöße.

Ein erfahrener Fechter wird diesen Schlag zur Klinge immer ausnutzen.

- Er wird die Energie nutzen die Dein Schlag seiner Klinge gibt, um Dich anzugreifen.
- Oder er wird Deinem Schlag mit seiner Klinge ausweichen und indes eine Blöße von Dir angreifen und Dich treffen.

Das bedeute nicht, dass Du nicht das Schwert mit Deinem Hau aus dem Weg räumen darfst, wenn Du mit diesem Hau gleichzeitig Deinen Gegenfechter angreifst. Eben dieses Vorgehen ist das, was von einigen Meisterhauen genutzt wird.

Auch gilt, dass es wenig sinnvoll ist zum Ort zu schlagen. So spricht *Dörbringer* (19r):

> Und (…), das ein Fechter, der (…) gleich zum Orte zu haut oder stich nicht wohl allemal treffen mag.
>
> Das der mit denselben Stücken hauend stechend oder schneiden, mit nähern, und zutreten, und mit umschreiten, oder springen, einen treffen mag.

Ein Schlag zum Ort führt zwangsweise zu einem Anbinden am Schwert. Da du aber durch diesen Angriff nicht angegriffen wirst, sondern nur Dein Schwert, kannst Du selber angreifen.

 © Bertram Koch

Dein Gegner hat sich durch den Angriff zum Ort selber in die Defensive gebracht. Dein Angriff auf seinen Körper bringt Dich ins Vor.

3.2.3 „Sei immer in Bewegung“

Die **Lager** oder **Huten**: Sie werden von Vielen als gute Positionen verstanden um lange zu verharren und sich auszuruhen und auf eine Aktion des Widerparts zu warten. Aber das ist eben genau das, wozu sie in der Deutschen Schule nicht dienen.

Der Fechter, der der Lehre der Deutschen Schule folgt, verharrt nicht in der Hut und wartet auf das Handeln des Gegners. Er bewegt sich ständig durch die Huten.

Joachim Meyer – obwohl er die größte Anzahl an Huten in seiner Lehre nennt – empfiehlt in seinen Lehrversen sich am besten **nicht zu lagern**. Ähnlich klar ist die Aussage von *Dörbringer* (17v):

Motus (Bewegung) das schöne Wort ist des Fechtens Hort und Kron.

Die ganze Materie des Fechtens In aller Pertinencia und der Artikel gar das Fundament, die Wahrheit, mit Namen sind genannt und werden Dir hernach viel bekannt.

Wie denn einer nun fechtet, so sei den hier mit Wohl berichtet.

Und sei stets in Bewegung und nicht feige, wenn er mit Dir hebt an zu Fechten, so treibe er mit rechten.

Ein Fechter, der still steht, sollte wenig Hoffnung haben, ein Gefecht zu gewinnen. Nur die ständige Bewegung nimmt dem Gegner die Möglichkeit, einen Plan zu fassen und Dich damit zu besiegen.

Wenn Du ständig in Bewegung bist, dann kannst Du, in dieser Bewegung, selber einen Plan fassen, wärend Dein Gegenfechter keine Chance bekommt, für sich zu erkennen, welches Stück er fechten möchte.

3.2.4 Vor, Nach, Indes

Lichtenauer sagt (Dörbringer (18v); Ringeck (14v); Goliath (1r):

Vor und Nach, die zwei Dinge sind aller Kunst ein Ursprung.

Schwäche und Stärke, Indes, das Worte mit merke. So machst Du lernen mit Kunst und erbittert Dich wehren.

 © Bertram Koch

Dörbringer meint dazu (20r):

> Er nennt die fünf Wörter:
>
> Vor, Nach, Schwäche, Stärke, Indes.
>
> An denselben Wörtern leitet (sich) alle Kunst Meister Lichtenauer (ab).
>
> Und das sind die Grundfesten und der Kern allen Fechtens zu Fuß und zu Ross, blos oder im Harnisch.

Ebenso *Peter von Danzig* im Goliath (9r):

> Glosse
>
> Du sollst vor allen Sachen zwei Dinge recht vernehmen und verstehen,
> das ist das **Vor** und das **Nach**.
> Und danach **Schwäche** und **Stärke** des Schwertes.
> Und danach das Wort Indes.

Sehr einfach dargestellt bedeutet das, dass Du erkennen sollst, ob Du „Im Vor“ bist – ihn also angreifst – oder „im Nach“ bist – also angegriffen wirst. Je nachdem in welcher dieser beiden Situationen Du Dich gerade befindest ist eine bestimmte Art des Handelns zu empfehlen.

Schwäche und **Stärke** können verschiedenes bedeuten, je nachdem in welchem Zusammenhang sie stehen:

1. Sie beschreiben zwei Teile des Schwertes (siehe hierzu Kapitel: 5.1.5 Schwäche und Stärke)
2. Sie beschreiben beim **Fühlen** die Art des Druckes die der Gegner auf das Schwert ausübt. Hierfür findet sich, je nach Kontext auch der Ausdruck „Hart und Weich am Schwert".[17]
3. Die Worte können sich auch auf die eigene Situation beziehen. In einer Situation der Stärke kannst Du ihn angreifen, ohne dass er Dich verletzen kann. Dein Gegner kann in einer solchen Situation nichts weiter tun, als sich zu schützen. Eine solche Situation entsteht häufig daraus, dass Du die Schwäche seines Schwertes mit Deiner Stärke kontrollierst. Sie besteht aber auch, wenn Du ihn mit Hendtrucken kontrollierst oder ihn mit dem Verkehrer kurzfristig kontrollierst.

[17] siehe hierzu Kapitel 4.6

© Bertram Koch

„Indes“ kann grob mit „während er etwas tut“ übersetzt werden. Auch „gleichzeitig“ trifft die Bedeutung des Wortes „Indes“ sehr gut. Aber keines dieser Worte gibt genau wieder, was „Indes“ bedeutet.[18]

3.2.5 Weich gegen hart / hart gegen weich

Wenn Dein Gegner hart am Schwert ist, dann werde **weich**. Wenn Dein Gegner weich am Schwert ist, dann werde **hart**. *Dörbringer (*22r -22v):

> Wird er es wohl gewahr, das einer so schwach ist in seinem Schwert, dann lasse also eindringen und lasse treffen.
>
> Ist er aber stark und wehrt den Stich und leitet ihn ab. Das heißt, dass er wieder stark wird, an dem Schwert und deshalb sein Schwert abweist und den Stich wehrt. (Das bedeutet, das er) also (…) sein Schwert fest hin dringt, so soll dieser wieder schwach und weich dagegen werden. Und soll sein Schwert abgleiten lassen und ihm weichen. Und seine Blößen reichlich suchen, mit Hauen, Stichen oder mit Schnitten, wie er nur mag.
>
> Und das meint Lichtenauer mit den Worten: Weich und Hart.
> Und das kommt von der Autorität
> Also Aristoteles spricht in Buch "peryarmenias opposita iuxat se posita magis elucesunt vel exposita oppositorum cui autem /
>
> Schwach werde stark,
> hart werde weich,
> und umgekehrt.
>
> Wenn Stark gegen Stark gesetzt wird, dann siegt allemal der Stärker,
> darum stellt Lichtenauers Fechten eine rechte und wahrhaftige Kunst dar,
> das ein Schwacher mit seiner Kunst und List sicherer siegt, als ein Starker mit seiner Stärke.
> Das kann keine andere Kunst.

Es kommt bei der Fechtkunst Lichtenauers nicht darauf an, dass Du möglichst stark bist und mit viel Kraft arbeitest. Wendest Du die Techniken richtig an, dann wird Stärke zu einem Nachteil. Wendest Du die Techniken aber ohne Kraft an, dann wird Weichheit zu einem Nachteil.

Du setzt eine harte Technik gegen eine weiche ein und eine weiche Technik gegen eine harte. Der Wechsel zwischen Hart und Weich gehört zum taktischen Grundkonzept der Lehre Lichtenauers.

---

[18] Eine genauere Erklärung dieses Begriffes finden sich in Kapitel 4.6.1.

© Bertram Koch

Das ist schwer zu verstehen und noch schwerer ist es umzusetzen. Es erfordert viel Übung und sehr viel Gefühl und einen klaren Kopf. [19] Und nur wenn wir dieses Vorgehen auf einer Metaebene verstanden haben, können wir es umsetzen. Bis zu diesem Zeitpunkt bleibt uns die Deutsche Schule verborgen.

3.2.6 Die mentale Einstellung

Siegen kannst Du nur dann, wenn Du mit der richtigen Einstellung in den Kampf gehst. Bist Du ängstlich oder übervorsichtig oder zu draufgängerisch, dann wird es Dir nicht gelingen richtig zu handeln.

Deine innere Einstellung ist entscheidender für den Kampfausgang, als Deine körperliche Konstitution. Innere Einstellung und fechterische Fähigkeiten – nur wenn beides stimmt, dann kannst Du aus einem Kampf unverletzt hervor gehen.

Lichtenauer formuliert hierzu (Dörbringer, 18v):

Erschrickst Du gerne das Fechten nimmer lerne.

Ebenso bei Ringeck(15,r), Goliath (1,r; 9r):

Erschrickst Du gern, kein Fechten nimmer lern

Und bei Ringeck an anderer Stelle (16,v):

Aber erschrickst Du gerne, so sollst Du die Kunst des Fechtens nicht lernen.
Denn ein blödes verzagtes Herz, das tut keinem gut, wenn des wird bei aller Kunst geschlagen.

Erschrecken kann viele Ausprägungen haben. Eine der extremsten ist das vollkommene „vor Schreck erstarren“, das ein Kaninchen angeblich vor der Schlange zeigt. Dieses Erschrecken

[19] Siehe hierzu auch das Kapitel: 7.10 In der Bindung. Die Arbeit in der Bindung und das hier beschriebene Prinzip gehören direkt zusammen und werden zusammen angewendet. Da Hart und Weich aber auch ohne Bindung und in allen anderen Techniken der Deutschen Schule zum Ausdruck kommen, habe ich dieses Kapitel unter die Grundprinzipien in Kapitel 4.6 Fechtzeiten, Vor, Nach, Indes und Fühlen gesetzt. Schau auch einmal in das Kapitel zum Mutieren. Hier siehst Du, wie eine weiches Versetzen im Gegensatz zu einem harten Versetzen gemacht wird (Kapitel 7.10.3.2 Das Mutieren).

 © Bertram Koch

kann dem Fechter jederzeit passieren, wenn ein Schwert auf ihn zukommt. Ein Erschrecken ist in einem ernsthaften Kampf ein einmaliges "Vergnügen".

Ein kurzes Schließen der Augen reicht vollkommen aus, um ein anfliegendes Schwert zu übersehen. Die meisten Fechter neigen spätestens in dem Moment dazu die Augen zu schließen, wenn die Schwerter zusammen klitzen. Eine gute Gelegenheit mit einen Duplieren das Stück zu beenden.

Erschrecken kann aber auch "ablenken lassen" heißen. Ein kurzer Blick über die Schulter zu dem guten Freund, bietet dem Gegenfechter eine erfreuliche Möglichkeit einen schnellen Scheitelhau zu platzieren.

Ein „verzagtes Herz“, wie Ringeck formuliert, ist zögerlich. Und weil der Fechter mit einem solchen Herzen zögerlich ist, ist er zu langsam, was wiederum bedeutet, dass er verlieren wird.

Was der Fechter stattdessen benötigt, findet sich in einer Weiterführung des Satzes von Lichtenauer, im Dörbringer Manuskript (Dörbringer, 18v):

Und was willst Du treiben bei guter Vernunft sollst Du bleiben.
Im Ernst oder im Spiel habe fröhlichen Mut mit Maß.
So magst Du achten und mit gutem Mut betrachten. Was Du sollst führen und keiner in Dir rühren.

Denn guter Mut mit Kraft macht einen Widersacher zaghaft.
…
Sei gesittet mit Deinem Übermut,
sas ist Dir gut.

Kühnheit und Mut Vorsicht, List und Klugheit Vernunft, Verborgenheit, Muße, Vorbetrachtung, Fertigkeit

Will das Fechten haben und fröhliches Gemüt tragen

Bei guter Vernunft sollst Du bleiben, nicht von Wut, Angst oder ähnlichen Gefühlen übermannt und damit nicht fähig zu denken.

Im Ernsten und im sportlichen Fechten, sollst Du ausgeglichen und mit Mut kämpfen, ohne überschwänglich zu werden (mit Maß).

Wenn Du mutig und kraftvoll auftrittst, dann wird das den Mut Deines Gegenfechters bremsen und ihn verzagen lassen, bevor der Kampf begonnen hat.

Aber werde nicht übermütig und damit unvorsichtig.

Kühnheit und Mut um den Vorschlag zu gewinnen. Aber auch Vorsicht um nicht zu unkontrolliert anzugreifen und damit in Nach geschlagen zu werden.

 © Bertram Koch

Außerdem List. Denn List ist das, was es dem Fechter ermöglicht den Gegenfechter über seine Absichten zu täuschen und damit dessen Deckung zu durchbrechen. Und Verborgenheit um die eigenen Absichten zu verschleiern.

Aber auch Klugheit, Vernunft um in dem richtigen Augenblick das Richtige zu tun.

Vorbetrachtung um zu erkennen, was der Gegenfechter beabsichtig.

Muße, um sich die Zeit zu nehmen den Gegner richtig einzuschätzen und zu warten, bis dieser die Nerven verliert und etwas Unbedachtes tut.

Und insbesondere ein fröhliches Gemüt, das sich keine Sorgen um das macht, was kommen wird und sorgen um mögliche Verletzungen. Ein Gemüt, das Freude an dem hat, was es tut und das in dem Augenblick lebt und in diesem hellwach ist.

Bereits ein paar Seiten vorher betont *Dörbringer* (15v) die Bedeutung des Mutes und eines unbelasteten Gewissens, das den Fechter beim Kampf nicht behindert.

> Und gar mit gutem Mut und gutem Gewissen oder Vernunft soll ein Fechter daher gehen und ohne Furcht, was man hernach noch hören wird.

Dörbringer an anderer Stelle (17v) sehr ähnlich:

> … und nicht feige wenn er mit Dir anfängt zu fechten, so treibst Du es richtig.

Auch in den Texten „der anderen Meister“ findet sich im Dörbringer Manuskript noch einmal eine Aussage zu dem Gemütszustand, in dem ein Fechter den Kampf gewinnt (43,r):

> Der erste Rat ist auch gut:
> Wer da ficht mit (nicht) geringem Mut witzickleicht ohne allen Zorn,
> der Fechter wird selten verlieren.

3.2.7 Ein Plan

Fechten hat einiges mit einem Schachspiel gemeinsam. Und ein Schachspiel gewinnt nicht derjenige, der lediglich bis zum nächsten Zug – bzw. bis zum jeweiligen Schlag denkt. Ein guter Fechter, der erfolgreich sein möchte, braucht einen Plan. Das sagt *Dörbringer* sehr deutlich (16v):

> Auch wisse, wenn einer ernstlich fechten will, der fasse sich ein fertiges Stück vor, welches er will, das da ganz und gerecht ist und habe es immer und ernsthaft in seinem Sinn und Gemühte.

© Bertram Koch

Wenn er auf einen will, recht zusammen, soll er da sprechen, das meine ich zu treiben und dann sollst und muss (er) den Vorgang habe in der Hilfe Gottes, so mag es ihm mit Nichten fehlen.

Er tue was er soll, wenn er kunstvoll drein haut und rasch mit dem Vorschlag, wie man das hernach oft hören wird.

Es genügt also nicht nur eine Blöße zu sehen und dahin zu schlagen. Es ist notwendig das ganze Stück im Kopf zu haben – also auch zu wissen was zu tun ist, wenn der Gegner versetzt, wenn er hart oder weich am Schwert ist oder wenn ...

Die einzelnen Stücke, die hier beschrieben werden, stellen eine Vielzahl an Plänen dar, von denen ein Fechter sich einen heraus greifen soll. Ähnlich, wie ein guter Schachspieler nie einen Zug macht – sondern immer eine Zugkombination spielt und bereits im Voraus weiß wie er auf die Gegenzüge des Gegners reagieren will.

Auch an anderer Stelle im Dörbringer wird gesagt, dass der Kämpfer eine Schlagkombination im Kopf haben sollte und nicht nur eine einzelne Technik (38v)

Und als bald als Du eher kommst als jener und den Vorschlag gewinnest, so tue zur Hand den Nachschlag.

Denn Du sollst keinen Vorschlag tun, (wenn) Du den Nachschlag nicht auch mit Sinn hast und im Mute, als das Du ununterbrochen in Bewegung seiest.

Und mit Nichten feierst oder rastest, sondern ununterbrochen Eines nach dem Anderen treibst, rasch und schell, das der zu keinen Dingen kommen mag.

Fürwahr, tust Du das so muss er ein sehr Guter sein, der ungeschlagen von Dir kommt.

Viele Fechter haben die Angewohnheit nach dem Vorschlag, im Sprechfenster zunächst einmal zu verharren und zu warten, was der Gegenfechter jetzt vorhaben könnte. Die Situation entstammt wohl den vielen frühen Hollywoodstreifen, in denen sich die Gegner – Schwert an Schwert – zunächst in einem hübschen Dialog beschimpfen.

Eben von diesem Verhalten rät Dörbringer ab. Er empfiehlt hier, sofort nachdem eine Technik vom Gegenfechter gestoppt wurde, mit der nächsten (geplanten) Technik weiter zu machen. Wir können auch sagen: „Bring den Kampf zunächst zu Ende. Danach hast Du genügend Zeit eine Pause zu machen und zu reden".

 © Bertram Koch

4 Das Gefecht

In diesem Kapitel wird dargestellt, wie ein Kampf zwischen zwei Gegnern nach Meinung der historischen Autoren ablaufen könnte. Dabei wird nicht auf einzelne Fechttechniken eingegangen, sondern auf das, was grundsätzlich in einem Kampf passieren sollte, wenn einer der Kämpfer sich an der Kunst der Deutschen Schule in der Tradition Lichtenauers orientiert.

Das **Gefecht** ist in drei Teile aufgeteilt:

1. **Beginn** oder **Anfang** – hier wird der Vorschlag geführt und die beiden Klingen werden angebunden.
2. **Mittel** – hier findet der **Krieg** – also das Winden oder das Ringen am Schwert statt.
3. **End** – hier endet der Kampf mit der Kampfunfähigkeit des Widerparts.

Diese Aufteilung findet sich schon bei Dörbringer (17v):

> Also merke das:
> Ständige Bewegung. Beschließt Beginn, Mitte und Ende allen Fechtens nach dieser Kunst und Lehre.
>
> Also das Einer ihn immer rasche, anbinde, mitte und ende.

Aber auch, wenn das Gefecht in diese drei Teile eingeteilt ist, so soll der Fechter doch zwischen diesen drei Teilen des Stückes nicht stoppen oder in einer Hut verweilen. Er soll sein Fechtstück ansatzlos und hinderungslos vollbringen und den Gegner ständig in einer Position halten, in der er sich verteidigen muss. Dann hat der Widerpart keine Chance selber anzugreifen.

Joachim Meyer benennt deutlicher, was in den drei Phasen eines Gefechtes passiert:

> Das Fechten kann in drei Teile unterteilt werden.
>
> Den Anfang, die Mitte und das Ende, die die Teile eines jeden Fecht-Stückes sind. Allerdings müssten es eigentlich mehr Stücke sein.
>
> Erstens musst Du wissen, wie Du mit Hauen aus oder von den Lagern Deinen Gegenpart angreifen willst.
>
> Zweitens, wie Du mit der Handarbeit zu den Blößen arbeitest.

© Bertram Koch

Drittens wie Du im Vor bleibst, so dass Du als Erster angreifst.

Viertens wie Du Dich ohne eine Verletzung von Deinem Widerpart abziehst.

Der **Anfang** wird als Zufechten bezeichnet, wenn Du den Mann angreifst.

Die **Mitte** bezeichnet die Bein- und Handarbeit, nachdem Du angebunden hast. Hier geht es darum, wie Du dem Widerpart mit aller Geschwindigkeit zusetzt.

Das **Ende**, bezeichnet die Art, wie Du Dich von Deinem Gegenpart wieder trennen kannst.

In vielen Kämpfen sieht man, dass die beiden Fechter nicht in der Bindung bleiben, dass sie sich wieder trennen und zurückgehen in die **Mittlere Mensur** um erneut einen Vorschlag zu führen.

Kämpfst Du so, dann führst Du einen Vorschlag, gehst zurück und beginnst das Gefecht von Neuem mit einem Vorschlag. Aber wenn es Dir gelungen ist, den Vorschlag zu führen und den Gegenfechter anzugreifen und ihn dazu zu bringen sich zu verteidigen, dann gibst Du einen gewonnenen Vorteil auf. Das ist nicht klug, denn Du selber gibst Deinem Widerpart eine zweite Chance den Vorschlag zu gewinnen und Dich zu besiegen.

Warum tust Du das? *Dörbringer* sagt ganz klar: Ein Fechter gibt mit Nichten einen Vorteil auf, den er gewonnen hat.

Dich von dem Gegner lösen und erneut zu versuchen einen Vorschlag zu gewinnen, macht nur für den Kämpfer Sinn, der den Vorschlag nicht gewinnen konnte und sich im Nach befindet.

Aber warum willst Du Deine Gegner das gestatten? Er kann sich nur von Dir trennen, wenn Du das zulässt. Bleibst Du an ihm kleben und greift weiter an, dann ist er zwangsweise gezwungen sich zu verteidigen und weiter in Nach zu verharren.

Dörbringer sagt auch wie das gemacht werden soll (17v):

Das geht durch zwei Worte.
Vor und Nach.
Das sind der Vorschlag und der Nachschlag in der Mitte.

© Bertram Koch

Im **Vor** wird der **Vorschlag** geführt.[20] Wenn das nicht gelingt, so muss zumindest im **Nach** ein Angriff auf den Gegner erfolgen, damit Du wieder in das Vor kommst.[21]

Joachim Meyer bezeichnet das **Ende** als den Teil des Kampfes in dem Du Dich von Deinem Gegner trennst. Er geht – als Sportfechter – davon aus, dass der Partner, auch wenn er getroffen wird, noch weiterhin kampffähig bleibt. Du musst also einen Weg finden von ihm weg zu kommen, während er Deinen Treffer verdaut, damit er Dich nicht doch noch trifft. *Meyer* sagt hier an anderer Stelle: "schlag Dich von ihm los." Aber das ist die Perspektive von *Joachim Meyer* für das Fechten in Schimpf und nicht die Fragestellung dieses Buches.

4.1 Vor dem Vorschlag

Das Wichtigste ist, dass der Widerpart nicht erkennen kann, welche Absicht der Fechter verfolgt. So sagt *Dörbringer* (15v):

> Und was einer redlich will treiben zum Schimpf oder zum Ernst, dann soll er ihn vor den Augen fremd und verworren machen, dass er nicht merkt, was dieser ihm meint zu treiben.

Ein verwirrter Gegner weiß nicht, wann der eigentliche Angriff erfolgt und wie er auf einen Angriff reagieren soll. Das schafft die besten Möglichkeiten, den Gegner bereits mit dem Vorschlag zu treffen und damit den Kampf zu beenden.

Das ist aber nur dann möglich, wenn der Gegner nicht vorher sehen kann, welcher Angriff erfolgen wird. Sonst hat er genügend Zeit darauf zu reagieren und den Kampf im Nach zu gewinnen – einfach indem er auf den Vorschlag entsprechend reagiert, z.B. mit einem der Meisterhaue, die ihn vom Nach in das Vor bringen, weil sie Angriff und Verteidigung in einem sind.

Das Vor ist zwar immer besser als das Nach – aber es ist nicht sicher. Es ist nur dann sicher, wenn der Gegenfechter nicht in der Lage ist, in den Angriff hinein eine passende Gegentechnik zu machen.

Also müssen wir dafür sorge tragen, dass der Gegenfechter nicht erkennt welchen Angriff wir beabsichtigen.

---

[20] Du "machst ihm einen Vorschlag". Er kann ihn annehmen – er kann ihn ablehnen. Wenn er ihn annimmt, dann bindet er an. Wenn er ihn ablehnt, dann weicht er aus – soweit ihm das möglich ist. Wenn er den Vorschlag nicht annimmt, dann bekommt er noch einen Nachschlag – wohl in dem Fall nicht zum Essen.

[21] Siehe hierzu auch das Kapitel 4.6 zum Vor, Nach und Indes.

© Bertram Koch

Es hat wenig Sinn in einem Lager zu verweilen oder ständig von Hut zu Hut zu wechseln. Ein guter Fechter tritt bereits vor dem ersten Schlag in einen Kommunikationsprozess mit dem Gegner. Es entsteht ein "Fühlen ohne Band" bei dem wir versuchen die Absichten des Gegners zu erkennen und unsere eigenen Absichten zu verbergen, Angriffe anzudeuten, die nie Angriffe werden sollten, Blößen anbieten um ihn zu verleiten und vieles mehr.

4.2 Der Beginn mit dem Vorschlag

"Den Vorschlag führen" wird auch als **Zufechten** bezeichnet. Wer diesen Vorschlag gewinnt, der hat die besten Möglichkeiten den Kampf zu gewinnen. So heißt es in *Dörbringer* (38v):

Wenn er mit derselben Kunst oder mit dem Vorteil kommst, dann geschieht es oft, das ein Bauer oder ein Ungelehrter einen guten Meister schlägt, indem er den Vorschlag tut und künstlich drein haut, denn wie leicht ist dieser übersehen,(so) dass er indes triff und also beschämet und schlägt.

Denn einer, der die Schläge wahrnimmt und der schützen warten will,
der ist … in größerer Gefahr, als einer der auf ihn schlägt und den Vorschlag gewinnt.

Darum schaffe es, dass Du in allen Sachen des Fechtens der Erste bist und ihm immer auf die linke richtige Seite kommst. Da bist Du in allen Dinger sicherer als einer ...

4.2.1 „Kein Wechsel kommt durch Deinen Schild“

Den Vorschlag schützt Dich auch vor den Angriffen Deines Gegners – soweit Du die Meisterhauer für den Vorschlag verwendest, die ja gleichzeitig eine Linie schließen und den Gegenfechter angreifen.

Lichtenauer sagt (Dörbringer, 18v):

Schlage Ihm was Du willst
und kein Wechsler kommt durch Dein Schild.

Bei Ringeck steht dieser Vers ähnlich (13r):

Hau im Nahen was Du willst,
kein Wechsel kommt in Deinen Schild.

Und im Goliath (1r):

Hau nahend was Du willst,
kein Wechsler kommt an Deinen Schild.

 © Bertram Koch

Dein Schwert ist Dein Schild. Denn wenn der Gegenfechter angegriffen wird, dann muss er sich verteidigen. Verteidigt er sich aber, kann er nicht gleichzeitig angreifen. Das ist die Idee des Vorschlages und der Grund, warum wir das Vor suchen sollen.[22]

Beachte aber auch, dass jeder Hieb, richtig ausgeführt eine Parade ist. Auf der Linie, auf der Du Deinen Vorschlag führst, kann er Dich schon nicht mehr angreifen. Auf dieser Linie muss er verteidigen, damit er nicht selber getroffen wird.

4.2.2 „Triff oder lass fahren“

Dörbringer empfiehlt so vorzugehen (16r):

> Und wenn er dann zu ihm kommt und das Maß also zu ihm hast und ihm dünkt, er wird ihn wohl haben und erreichen, so sollst er künstlich zu ihm hauen und fahren, schnell und rasch, zum Kopf oder zum Leib, er treffe oder fehle,
> und soll so den Vorschlag gewinnen und ihm mit Nichten lassen zu Dingen kommen, wie Du das nachher in der gemeinen Lehre hören wirst.

Das bedeutet, dass sobald eine Möglichkeit besteht, bzw. die Mensur[23] so klein ist, dass Du den Gegner – nicht das Schwert des Gegners – treffen könntest, sollst du zuschlagen. Dabei sollst Du entweder zum Kopf oder zum Körper zielen – soweit hier eine Blöße ist. Das klingt zunächst einmal einfach – aber eben hier liegt die große Kunst die eigene Reichweite zu kennen und genau in diesem Augenblick anzugreifen.

„Er treffe oder fehle“ ist ein Satz *Lichtenauers*, der immer wieder zittiert wird, so z.B. (Dörbringer (20r)):

> "Er treffe oder fehle", wie Lichtenauer spricht: **"Hau drein, hurtig dar, rasche hin, triff oder lass fahren",**
> Mit dem Wort "Vor" meint er, dass ein jeglicher guter Fechter immer den Vorschlag hat und gewinnt, er treffe oder fehle. Wie Lichtenauer spricht: "**hau drein und hart dran. Rasch hin, triff, oder lass fahren".**

Bei Ringeck liest sich das so (Ringeck(11r)):

> **Rasch hin,**

[22] Zu einer tiefergehenden Erklärung, was unter „Vor“ zu verstehen ist, siehe Kapitel 4.6
[23] Zum Begriff der Mensur siehe Kapitel: 4.5.1 Länge und Maß

© Bertram Koch

triff oder lass fahren.

Es kommt nicht so sehr darauf an, dass Du direkt mit dem Vorschlag gewinnst. Wichtiger ist, dass Dein Gegner auf Deinen Angriff reagieren muss. Dass er gezwungen ist diesen Angriff abzuwehren, so dass er Dich nicht angreifen kann.

Wenn Du ihn also nicht triffst, dann "lass fahren", gibt die erste Idee, mit diesem Vorschlag den Kampf zu beenden auf und entwickele sofort eine neue Idee, wie Du ihn aus dieser Situation erneut angreifen kannst.

4.2.3 „Hau im Nahen was Du willst“

In den Versen von Lichtenauer heißt es: „Hau im Nahen was Du willst“. *Ringeck* erläutert das so (13r):

Wenn Du mit dem Zufechten zu ihm kommst, so sollst Du nicht auf seine Haue sehen, noch warten, wie er die gegen Dich treibt.

Dörbringer sagt dazu (19v):

… sondern er soll so tun, als ob jener kein Schwert habe oder er es nicht sehe.

Du sollst also nicht darauf achten, wie er Dich angreifen könnte. Ignoriere seine Möglichkeiten und greife ihn an. Dann muss er versetzen, sich schützen und verlieren. Hier steht zwar: Hau … was Du willst. Aber die Verse Lichtenauers schränken unser Handeln auf die Fünf Hiebe ein, die in den Stücke genannt werden.[24]

Haue also nicht irgendetwas, sondern Schlage Zorn, Krum, Zwer, Schiller oder Scheitler, denn diese Hiebe bieten richtig augeführt einen gewissen Selbstschutz.

Das ist relativ einfach, wenn Du gegen einen vorsichtigen, eher ängstlichen Gegner fechtest, der etwas zögerlich ist. Es ist einfach gegen einen Gegner, der sich erschrickt und der nicht aus dem Nach kämpfen kann. Auch gegen einen Gegner, der seine eigene "**maximale Reichweite**" mit dem Schwert, das er in der Hand hat, nicht kennt, ist es nicht schwer.

 © Bertram Koch

An einer anderen Stelle sagt Ringeck (13v):

> Außerdem sollst Du (Dir) merken:
> Alles, das Du fechten willst, das treibe mit ganzer Stärke Deines Leibes.
> Und hau ihm im Nahen ein, zum Kopf und zum Leib, so kann er vor Deinem Ort nicht durchwechseln.

Peter von Danzig verwendet einen ähnlichen Wortlaut (Goliath, 8r)

> Wenn Du im Zufechten zu ihm kommst, (das) was Du dann fechten willst, das treibe mit der ganzen Stärke des Leibes und haue ihm damit in der Annäherung ein, zum Kopf und zum Leib.
> Und bleibe immer mit dem Ort vor dem Gesicht oder (der) Brust.
> So kann er vor Deinem Ort nicht durchwechseln.

Durchwechseln ist eigentlich eine Technik, die angewendet wird, wenn Dein Gegenfechter versetzt und Dich dabei nicht mit seiner Klinge bedroht.[25] Greifst Du ihn so an, dass er getroffen wird, wenn er Deinen Angriff nicht versetzt, dann kann er nicht durchwechseln und Dich auf der anderen Seite angreifen.

Selbst wenn Du ihn nicht getroffen haben solltest, weil er ausweicht, dann bleibt doch Dein Ort vor dem Gesicht des Widerparts oder Deine Schneide befindet sich in einer Position, in der Du jederzeit und unmittelbar einen weiteren Angriff führen kannst. Du versuchst also immer eine Bedrohung aufrecht zu erhalten. Selbst wenn Du Dich verhaust, musst Du Dich so bewegen, dass jede weitere Bewegung von Dir zu einem erneuten Angriff führt.[26]

4.2.4 „Wenn Du das Maß zu ihm hast“

Was bedeutet "das Maß zu ihm zu haben"? Wovon ist es abhängig, ob Du ihn erreichen kannst? Wovon ist es abhängig, ob der Vorschlag die beste Strategie ist?

1. **Von der persönlichen "maximalen Reichweite" in Relation zu der "maximalen Reichweite" des Gegners**.[27]

---

[24] Siehe hierzu Kapitel: 5.3 Die fünf Meisterhaue
[25] Zum Durchwechseln siehe Kapitel: 7.5
[26] Dieses Bewegungsmuster wird durch die Huten bestimmt in denen Du Dich bewegst (siehe Kapitel: 4.3.10 Die Huten als dynamisches Bewegungskonzept).
[27] Siehe hierzu auch das Kapitel 4.5.1 zur Mensur.

© Bertram Koch

a. Ist Dein Gegner größer als Du, dann hat er eine größere "Maximale Reichweite", weil er längere Arme und Beine hat.[28] Er kann wenn Du auf ihn zugehst, den Vorschlag vor Dir führen, weil er Dich treffen kann, bevor Du in der Lage bist ihn zu erreichen.

b. Hat Dein Gegner ein längeres Schwert und ist genau so groß wie Du, dann kann er den Vorschlag zuerst führen, weil sein Schwert ihm eine größere maximale Reichweite gibt.

2. Von dem **Erkennen der richtigen Mensur**.[29]

a. Führst Du den Vorschlag entsprechend Deiner maximalen Reichweite, so dass Du ihn gerade eben mit dem Ort erreichen kannst, dann muss der Widerpart lediglich ein kurzes Stückchen zurück weichen und Du verhaust Dich. Dein Gegner kann nachreisen.

b. Versuchst Du aus einer großen Entfernung anzugreifen, dann musst Du eine große Strecke überwinden. Das gibt dem Gegenfechter ein großes Zeitfenster, in dem er sich für eine angepasste Reaktion entscheiden kann. Seine Chancen aus dem Nach zu gewinnen erhöhen sich sehr stark.

c. Näherst Du Dich dem Gegner etwas mehr und schlägst aus dieser Position, dann kann er Deinem Schlag nicht mehr nach hinten ausweichen. Das Zeitfenster für eine Reaktion wird sehr klein und das Risiko getroffen zu werden wird für ihn sehr groß. Aber das gibt dem Gegner natürlich die Möglichkeit den Vorschlag zu führen.

d. Näherst Du Dich dem Gegner zu sehr, dann wird er den Vorschlag führen und Du bist im Nach.

3. **Von der Strategie des Gegners:** Es gibt Gegner, bei denen der Vorschlag die falsche Strategie ist. Das ist immer dann der Fall, wenn der Gegenfechter gezielt darauf setzt aus dem Nach zu kämpfen. Aus den Nach zu kämpfen ist schwierig. Es ist schwieriger als auf das Vor zu setzen und ein Fechter, der aus dem Nach fechten möchte, muss sich seiner eigenen Reaktion und seiner Stücke sehr sicher sein und er muss sehr gute Nerven haben. Es gibt eine Reihe an Gründen, die dafür sprechen aus dem Nach zu Fechten.

[28] Wir gehen einmal davon aus, dass sein Schwert genau so lang ist wie Deines.
[29] Zur Mensur siehe auch das Kapitel 4.5.1 Länge und Maß

 © Bertram Koch

a. Es gibt in den Stücken eine Vielzahl an Techniken, die ein Versetzen und Verletzen ermöglichen.

b. Es kann sein, dass er darauf setzt, den Kampf durch Winden zu gewinnen. Er sucht dann nur eine Gelegenheit anzubinden.

c. Es kann auch sein, dass er Anbinden, Durchlaufen und Ringen möchte. Das wird er dann machen, wenn er Dir offensichtlich körperlich überlegen ist.

Gerade erfahrene Gegner zeigen Dir gerne eine besonders attraktive Blöße. Diese Blöße ist lediglich eine Falle ist, in die Du herein laufen sollst, damit er das Stück fechten kann, dass er sich vorgenommen hat. Je erfahrener der Fechter ist, der gegen Dich ficht, umso wahrscheinlicher ist es, dass er Dir Fallen baut, die Dich verlocken. Jede Blöße, die Du erkennst, kann eine Falle sein oder eine Blöße. Was genau es ist, das weißt Du immer erst, wenn Du angegriffen hast.

4. Von dem **Mut** und der **mentalen Einstellung** der beiden Fechter. Betrachten wir das vorher Diskutierte, dann kann jeder Augenblick für den Angriff der falsche sein. Dann kann jeder Zeitpunkt, zu dem Du den Vorschlag führst, Dich ins Verderben führen.

   a. Bist Du "guten Mutes" und "fröhlichen Gemüts", dann wird Dich dieses Problem nicht belasten. Du wirst den Kampf durchziehen, gemäß Deiner persönlichen Strategie.

   b. Bist Du aggressiv, dann wirst Du ebenfalls eher dazu neigen, einen direkten Angriff zu führen.

   c. Bist Du eher zögerlich und vorsichtig, dann wirst Du eher warten. Lässt Du Dich leicht ablenken oder erschrecken, dann wirst Du immer einen Augenblick länger warten und damit zu langsam sein.

5. Von der **körperlichen Konstitution** und der **Beherrschung der Techniken.** Also von Deiner Fähigkeit sehr schnell auf alle Aktionen Deines Gegners zu reagieren.

   a. Gelingt es Dir so schnell einen Angriff zu führen, dass Dein Widerpart getroffen ist, bevor er es bemerkt, dann ist der Kampf gewonnen, "eh er es bemerkt".

   b. Aber genau das kann auch einen Nachteil haben. Bemerkt Dein Gegner den Angriff nicht weil er zu schnell erfolgt und ist Dein Gegner gleichzeitig darauf konzentriert einen eigenen Vorschlag zu gewinnen, dann wird er zwar Deinen Angriff nicht versetzen – er wird jedoch selber angreifen, wenn Du auf ihn zustürzt. Ihr werdet beide nicht versetzen und ihr werdet beide treffen. Ihr werdet dann ein gemeinsames Grab finden. Es ergibt sich der so genannten (Zwei-)

 © Bertram Koch

Witwenschlag, (Double Kill), denn Eure beiden Frauen werden jeweils zur Witwe.

c. Führst Du den Angriff sehr langsam, dann wir er den Angriff bemerken und er wird auf ihn reagieren. Du hast den Vorschlag zwar gewonnen, bis aber bestenfalls zu einen Anbinden gekommen. Nutzt er die Techniken, die versetzen und verletzen, dann kommt Du direkt vom Vor ins Nach und wirst selber getroffen.

Dieses dargestellte Konzept: "Gehe auf ihn zu, bis Du ihn erreichen kannst und greife an", erweist sich angesichts dieser vielfältigen Möglichkeiten als recht komplex in der Umsetzung.

Sehr viele Stücke, die nachfolgend vorgestellt werden, dienen dazu aus dem Nach wieder in das Vor zu kommen. Und es auch gibt Stücke, die nur aus dem Nach gefochten werden.

Das zeigt uns, dass in der Deutschen Schule die Strategie "den Vorschlag gewinnen" zu wollen nicht die einzige Möglichkeit ist. Aber sie ist das taktische Hauptkonzept.

4.3 Wenn der Gegner den Vorschlag versetzt

Wenn der Vorschlag versetzt wird, dann empfiehlt *Peter von Danzig* (Goliath, 8v):

> Versetzt er mit Stärke und lässt den Ort von Dir aufgehen auf die Seiten, so gib ihm eine Zecke schnell auf den Arm.
>
> Oder, fährt er mit der Versatzung hoch auf mit den Armen, so schlage ihn mit einem freien Hau unten zu dem Leib und tritt dann schnell zurück. So ist er geschlagen, bevor er es gewahr wird.

Wenn der Gegner den Vorschlag so versetzt, dass er seinen Ort soweit zur Seite bewegt, dass er Dich nicht mehr direkt bedroht, dann kannst Du ungefärdet ein weiteres Mal angreifen.[30]

Was ist eine **Zecke**?

Es handelt sich um einen kurzen schnellen Schlag, der den Gegenfechter zwar nicht kampfunfähig macht, aber behindert oder ablenkt. Die Zecke kann sowohl mit der kurzen - wie mit

[30] Siehe hierzu auch das Kapitel: 7.1.3 Techniken gegen das Versetzen.

© Bertram Koch

der langen Schneide geführt werden. In dem oben beschriebenen Stück ist die Zecke nach einem Zucken oder oben Abnehmen möglich.

Wenn Dein Gegner mit den Armen auffährt, sich also in die Krone begibt und sich damit unten ein Blöße öffnet, dann schlage ihm unten durch die Beine und Du hast den Kampf gewonnen. Dieses Auffahren mit den Händen findest Du bei vielen unerfahrenen Fechtern. Es ist ebenfalls eine hervorragende Technik gegen Fechter, die "die totale Dachparade" verwenden, also einfach das Schwert quer über den Kopf halten.[31]

4.4 Vom Krieg in der Mitte

Nach dem Vorschlag sind wir in der Mitte des Gefechts. Beide Fechter haben angebunden und befinden sich jetzt im **Sprechfenster**.[32] . Nach *Lichtenauer* schreiben Peter von Danzig (Goliath, 13v) und Dörbringer (23r) mit dem gleichen Wortlaut

Was der Krieg oben nimmt, unten wird er beschämt

Bei Ringeck lautet der Text ähnlich (21r):

Was der Krieg oben nimmt, nieder wird er beschämt.

Die einfachste und klarste Erläuterung für den Begriff "Krieg" ist uns durch *Peter von Danzig* (Goliath, 14r) überliefert worden.

Der Krieg, das sind die Winden und die Arbeit, die daraus geht mit dem Ort und den vier Blößen.

Ringeck formuliert hierzu (21r):

Glosse:

Das bedeutet, dass Du (...) merken sollst, wenn Dir einer mit einem Hau, oder mit einem Stich, oder sonst (irgendwie), an Dein Schwert bindet, ob er weich oder hart ist.

---

[31] Zur Krone siehe auch Kapitel: 7.9 Vom Abschneiden und Hendtrucken. Diese Dachparade ist derzeit in diversen Fechtschulen modern, die scheinbar nicht verstanden haben wozu es den Ochsen gibt. Deswegen wird sich auch von vielen Fechtern verwendet, die seit vielen Jahren fechten und so den Beweis erbringen, dass man auch über viele Jahrzehnte alles falsch machen kann.

[32] Zu einer weitergehenden Beschreibung der Techniken des Sprechfensters siehe Kapitel: 7.10.1 Das Sprechfenster.

© Bertram Koch

Und wenn Du das empfunden hast, so sollst Du "indes" wissen, was für Dich das Beste ist:
Ob Du ihn mit dem "Vor", oder mit dem "Nach" (…) angreifen sollst.
Auch sollst du mit dem Anbinden nicht zu schnell sein, mit dem Krieg. Denn der Krieg ist nicht anderes, als die Winden am …

Wir können also nicht nur beim Vorschlag, sondern auch in Krieg, also mit den Winden im "Vor" oder im "Nach" agieren. Im Vor greifen wir ihn direkt mit einem der drei Wunder an. Im Nach warten wir seinen Angriff ab, lenken diesen Angriff durch ein Winden ab und versuchen ihn indes zu treffen.

Auch *Peter von Danzig* (Goliath, 13v) gibt uns eine Beschreibung was wir tun sollen, wenn wir angebunden haben:

Glosse:

Wenn er Dir mit einem Hau oder mit einem Stich oder auf sonst (eine Art) an Dein Schwert gebunden hat, so sollst Du mit dem Winden nicht zu (goch? lassen) sein, es sei denn, dass Du sofort merkst, wenn ein Schwert an das andere glitzt, ob er im Band weich oder hart ist.
Und wenn Du das empfunden hast, (dann) erst arbeite indes mit den Winden nach dem Weiche und nach dem Harten auf allen Wegen zu den nächsten Blößen, wie Dir hiernach in den Stücken erklärt und mitgeteilt wird.

Im Winden können nicht nur Stiche, sondern auch Schnitte und Haue ausgeführt werden. Eben „die drei Wunder“.[33]. *Lichtenauer* sagt dazu (Ringeck, 22r):

In allen Winden,
Haue, Stiche lerne richtig finden.

Auch sollst Du mit prüfen Haue, Stiche oder Schnitte in allen Treffen.
Den Meister wirst Du so äffen.

Im Dörbringer Manuskript (23r):

In allen Winden,
Stichen und Schnitten lerne finden.

Auch sollst Du mit prüfen, Haue, Stiche oder Schnitte in allen Treffen der Meister, willst Du sie äffen.

[33] Siehe hierzu das Kapitel: 4.6 Fechtzeiten, Vor, Nach, Indes und Fühlen.

© Bertram Koch

Und bei Peter von Danzig (Goliath, 14r):

In allen Winden,
Hau, Stich, Schnitt lerne finden.

Auch sollst Du mit prüfen Hau, Stich oder Schnitt in allen Treffen der Meister willst Du sie äffen.

Hierzu sagt *Ringeck* (22r-22v)

Glosse:

Das bedeutet,
dass Du in allen Winden, Haue, Stiche und Schnitte finden sollst.
Also:
Wenn Du windest, das Du damit zur Hand prüfen sollst, welches Dir unter den Dreien das Beste zu machen sei.
So dass Du nicht haust, wenn Du stechen sollst
und nicht schneidest, wenn Du hauen sollst
und nicht stechen, wenn Du schneiden sollst.

Peter von Danzig schreibt dazu (Goliath, 14v):

Denn ein jegliches Winden hat drei besondere Stücke. Das sind ein Hau, ein Schnitt und ein Stich. Und wenn Du am Schwert windest, so sollst Du daran denken, dass Du die Stücke nicht falsch (unrichtig) treibst, die zu den Winden gehören.
So dass Du nicht haust, wenn Du stechen sollst und nicht schneidest, wenn Du hauen sollst.
Und außerdem sollst Du das Stück immer wissen, das richtig dazu gehört in allen Treffen und Anbinden des Schwertes, (wenn) Du die anderen Meister äffen willst oder täuschen, die sich gegen Dich setzen.

Der Krieg mit dem Messer wird von *Lecküchner* am Beispiel aus dem Zornhau beschrieben (10r)

Den Krieg auflöse
Oben nieder
warte der Blöße

Hier lehrt der Meister was der Krieg sei und was man daraus treiben soll zu den vier Zinnen.

Das ist zu den vier Blößen.

Nun ist zu wissen, das der Krieg sind die Winden im Messer und die Arbeit draus mit dem Ort zu den vier Zinnen.
Das heißt der Krieg.

Nun den Krieg treibe also wenn Du mit ihm einhauest den Zornhau
und als bald er denn versetzt, so fahr auf mit dem Arm,
winde mit dem Ort an sein Messer oben ein zu dem Gesicht seiner linken Seite.

 © Bertram Koch

Setzt er den Stich ab,
so fahr auf die andere Seite, auf die andere Zinne
unter seinen rechten Arm auf die Brust

folgt er denn aber dem Stich nach,
so arbeite zu der nächsten Blöße, die Du finden magst.

Im Messerfechten werden die Blößen als Zinnen bezeichnet.

4.5 Das End

Das Ende ist das, was das Gefecht beendet. Hier gibt es mehrere Möglichkeiten:

1. Der Gegenfechter oder Du seit soweit verletzt, dass einer von Euch nicht mehr weiter machen kann. Im Ernstfechten der Zustand, der angestrebt wird. Im Freikampf oder im Schaukampf genau das, was nach Möglichkeit vermieden werden soll.
2. Der Mann, der Dir oder dem Gegenfechter die Stange hält, schiebt diese Stange zwischen die Kämpfer und unterbricht – oder beendet den Kampf.
3. Der Gegenfechter wirft sein Schwert weg und ergreift die Flucht.
4. Der Gegenfechter wird niedergerungen und gibt auf.

Im **Ernst** kannst Du nicht davon ausgehen, dass ein Treffer, den Du gelandet hast, den Gegenfechter kampfunfähig macht, wenn Du ihn getroffen hast. Es gibt diverse Berichte von Menschen, die unter mehr oder weniger undenkbaren Bedingungen weiter gekämpft haben. In einem Fall der Neuzeit bemerkte ein Opfer erst nach der Auseinandersetzung, dass ein Katana in seinem Kopf steckte. Du solltest also grundsätzlich weiter machen, bis Dein Gegenfechter keine Waffe mehr in der Hand hat mit der er Dir schaden kann.

Im **Freikampf** gibt es hier verschieden Systeme. Es gibt die Möglichkeit, dass ein Kampf über eine bestimmte Zeit geführt wird, dass bis zum ersten, zweiten, bis zum xxten Treffer gekämpft wird.

Solche Kämpfe arten zumeist in eine wilde Klopperei aus, die wenig mit Schwertkampf zu tun hat. Denn wenn es darum geht den Gegenfechter möglichst oft zu treffen, dann nimmst Du selber Treffer in Kauf, wenn Du den Gegenfechter öfter treffen kannst. Das führt zu einer

 © Bertram Koch

Vielzahl an Witwenschlägen (Double Kill) – sieht für den Zuschauer unglaubwürdig aus und hat wenig mit Fechten zu tun.

Ebenso wenig zielführend ist die Möglichkeit ca. 1 Sekunde nachdem man selber getroffen wurde noch einen Gegentreffer setzen zu dürfen. Beim Fechten ist eine Sekunde unendlich lang. Ein Gegentreffer sollte also immer möglich sein.

Sinnvoll ist es einen Gegentreffer zuzulassen und als Double Kill zu akzeptieren, wenn er innerhalb der gleichen **Fechtzeit** geführt wird, weil der Gegenfechter innerhalb dieser Zeit die Aktion nur zu Ende führt, die er bereits begonnen hat. Er hätte also mit großer Wahrscheinlichkeit auch im Ernst getroffen, weil er die begonnene Bewegung lediglich weiter führt.

Mit einem guten Trainingspartner der nicht kämpft um zu gewinnen, sondern dem es um das gemeinsame Lernen geht, ist das zumeist kein Problem. Bei einem Kampf um Punkte ist dieses Verfahren nicht anwendbar, weil "Eine Fechtzeit" eine nicht wirklich messbare Zeit ist. Eigentlich weiss nur der Fechter, der diese Bewegung ausgeführt hat, ob er noch in der gleichen Zeit war oder ob es sich um zwei Zeiten handelt. Ihr seid also mehr am Diskutieren als am Fechten.

Am sinnvollsten ist es bis zum ersten Treffer zu kämpfen (also "bis zum ersten Blut") und alle nachfolgenden Treffer nicht mehr zu werten. Nach dem Treffer wird der Kampf neu aufgebaut. Ihr fangt also wieder bei "dem Beginn" in der weiten Mensur an.

Natürlich kann ein Schwert eine Rüstung nicht durchdringen. In sofern ist es logisch, dass Treffer auf der Rüstung den Gegenfechter in Wirklichkeit nicht verletzen würden. Natürlich könnt Ihr den Freikampf so gestalten, dass Rüstungstreffer nicht zählen und nur Treffer an den ungeschützten Körperstellen gezählt werden. Ihr werdet sehr schnell erfahren, dass Ihr in dieser Situation nur mit Halbschwerttechniken des Harnischfechtens weiter kommt.

Ich gebe aber zu bedenken, dass die Techniken des Harnischfechtens dafür gemacht sind einen Menschen "der in einer Rüstung steckt" zu verletzen – und diese Techniken funktionieren hervorragend. Ihre Anwendung reduziert die Freunde und Fechtpartner innerhalb von sehr kurzer Zeit. Ich empfehle: Rüstet Euch so gut wie Ihr könnt und wertet die Punkte als wäret Ihr ohne Rüstung (also wie beim Bloßfechten). Das hält die Zahl an Verletzungen gering, macht Spaß und verringert die Kontakte mit Gerichten und Ärzten erheblich.

- Da der Treffende manchmal selber nicht merkt dass er getroffen hat oder wo er getroffen hat - zeigt Eurem Partner wo ihr getroffen wurdet.
- Da der Getroffene häufig nicht merkt dass Ihr getroffen habt – insbesondere wenn die Rüstung dick ist – zeigt ihm wo ihr getroffen habt.

 © Bertram Koch

Im **Schaukampf** kommt es darauf an: Natürlich darf der Gegenfechter überhaupt nur so getroffen werden, dass keine blauen Flecken entstehen. Trägt der Partner eine Rüstung sind Schläge auf diese Rüstung sehr effektreich.[34] Schnitte über die Gewandung sind bei schartenfreien, gut gepflegten Schwertern kein Problem.

Ein kurzer Schlagabtausch bei dem die Fechter sich trennen und dann wieder zusammen kommen ist häufig unterhaltsamer als ein längeres Winden am Schwert. – Wobei Winden durchaus gezeigt werden sollte.

Macht die Aktionen wesentlich langsamer als Ihr sie könntet. Der Zuschauer hat kein geübtes Auge und wird dadurch dem Kampf besser folgen können. Außerdem verringert Ihr das Verletzungsrisiko erheblich.

Zeigt eine überdeutliche Wirkung, wenn Ihr getroffen werdet und zeigt dabei auch die Trefferstelle an. Zuschauer sind zumeist sehr unaufmerksam. Diese unaufmerksamen Zuschauer müssen eine Chance haben zu verstehen, was in dem Kampf passiert ist.

[34] Schläge auf ein Kettenhemd sind nur dann zu empfehlen, wenn darunter ein guter Gambeson getragen wird.

© Bertram Koch

5 Grundlagen der Technik

Wir kennen das taktische Konzept der Deutschen Schule und wir wissen, wie ein Gefecht im Prinzip ablaufen wird. Eigentlich könnten wir jetzt anfangen zu fechten.

Eigentlich, wenn wir wüssten wie ein Schwert in die Hand zu nehmen ist, wie wir schlagen sollten, etc. Das alles wird in den Texten der alten Meister manchmal irgendwo versteckt. Die meisten diesern Informationen werden aber als bekannt vorausgesetzt.

Warum sollten die alten Meister auch über solche Trivialitäten reden, die doch jedes (wahrscheinlich nur männliche) Kind von klein an lernt. Für uns liegen die Schwierigkeiten aber eben in diesen Grundlagen, weil wir über das „wie“ nur sehr wenige Belege haben, die häufig zwischen den Zeilen stehen.

Ich versuche hier einmal das zusammen zu tragen, was sonst über alle Texte verteilt ist und das was zwischen den Zeilen steht, so wie ich es verstehe, zu erklären.

5.1 Das Schwert und wie es zu fassen ist

Joachim Meyer

Von der Teilung der Wehr –Von dem Schwert und seiner Aufteilung.

Des Schwertes Teil, was seine Form und Figur angeht, seinen Knopf, Ort, Kreutz oder Gefäß, Heft oder Bindt und die Klinge, davon ohne Not was ein jedes viel Wert zu gebrauchen.

In dem Dörbringer Manuskript steht zum Schwert (19r-19v):

(…) merke und wisse.
dass kein Ding am Schwert unnütz ist.

Ein Fechter gebraucht den Ort, beide Schneiden, das Gehilz und den Klotz und alles was an einem Schwert ist soll auch nützen.

… wie jegliches seine eigenen Gesetze hat in der Kunst des Fechtens (und)
je nachdem, wie die Du Übung hat und findet, wie Du jegliche besonders hernach sehen und hören wirst.

 © Bertram Koch

Das **Ort** und **Schneide** gebraucht werden, ist mehr oder weniger klar. Aber auch das Gehilz und der Klotz (oder Knauf) werden im Kampf genutzt. Jedes Teil des Schwertes wird gegen den Anderen eingesetzt. In der nahen Mensur wird das ganze Schwert als Hebel genutzt. Im **Halbschwert** wird es mit einer Hand in der Mitte der Klinge gefasst. Der Klotz wird zum Stoßen verwendet und kann Knochen zersplittern oder reißen. Die extremste Form der Verwendung findet sich wohl in dem Donnerschlag oder dem Mordstreich bei *Talhoffer*.

Abbildung 2 Aus dem Donnerschlag werfen und reißen (Talhoffer)

Abbildung 3 Den Mordstreich erlugen und nach dem Schenkel schlagen (Talhoffer)

 © Bertram Koch

5.1.1 „Der Ort des Schwertes ist das Zentrum“

Nicht die Klinge ist der wichtigste Teil des Schwertes. Der Fechter muss mit dem **Ort** denken. So schreibt *Dörbringer* (18v)

> Vor allem merke und wisse, dass der Ort des Schwertes ist das Zentrum, die Mitte und der Kern des Schwertes aus dem alle Gefechte gehen und wieder hinein kommen.

Viele Fechter denken mit der Klinge und ihr Ziel ist es den Gegner mit der Klinge zu treffen. Das entspricht nicht dem Grundgedanken der Deutschen Schule.

Wenn Du den Gegner unter Druck halten, bedrohen und zu einem Handeln zwingen möchtest, dann lasse den Ort auf den Gegner gerichtet. Er erkennt sehr schnell, dass Du, kommt er zu nahe, nur die Arme ausstrecken musst um ihn zu treffen. Das gilt zumindest für die Huten: Ochs und Pflug.[35]

Das ist der zentrale Satz für jeden Fechter. Der Ort, der wie ein Magnet von dem Körper des Gegners angezogen wird, der immer wieder – egal wohin er gedrückt oder geschlagen wird – auf den Gegner gehen und in ihn hinein geht.

Du musst mit dem Ort denken. Dieses „Denken mit dem Ort“ bildet zusammen mit den Hängen und die Winden ein einheitliches Konzept. So steht im Dörbringer Manuskript weiter (18v):

> So sind es die Hängen und die Winden, sind die Anhängen und die Umläufe das Zentrum und der Kern, aus denen auch gar viele gute Stücke des Fechtens kommen. Und sich darum finden hierdort.

Die Hängen und Winden sind das, was den Ort immer wieder zum Gegner hinbringt. Sie ermöglichen diese ständige Ausrichtung und Bedrohung des Gegners mit dem Ort.

Betrachten wir die Techniken, die eingesetzt werden, dann basiert vieles auf den Hängen. Die beiden Hängen sind der Ochs und der Pflug. Es sind Huten in denen der Gegner mit einem

---

[35] Der Ort ist wie eine Schlange, die bereit zum Zustoßen ist. Blitzschnell und immer bedrohlich. Das Zentrum des Schwertes ist der Ort. Der Ort will in den Körper des Gegners.

 © Bertram Koch

Stich bedroht wird. Aber auch einigen andere Techniken basieren auf der Bedrohung durch den Ort, so basiert z.B das **Absetzen**[36] auf den beiden Hängen und einer Bedrohung durch den Ort.

Die Haue kommen aus dem Ort des Schwertes. So schreibt Dörbringer (23v-24r):

> Und wisse dass es nur zwei Haue gibt, aus denen alle Haue kommen, weshalb diese unten genannt werden.
> Das sind der Oberhau und der Unterhau von beiden Seiten.
>
> Das sind die Haupthaue, und die Grundlage für alle anderen Haue. Obwohl diese ursächlich und gründlich aus dem Ort des Schwerter kommen, der da der Kern und das Zentrum aller anderen Stücke ist, wie das wohl vorher geschrieben ist.
>
> Und aus denselben Hauen kommen die vier Versetzen zu beiden Seiten mit denen man alle Haue und Stiche oder Lager verletzt und bricht.
>
> Und aus denen dann auch die vier Hängen kommen,
> aus denen man wohl die Kunst betreiben kann, wie man später hören wird.
> Und wie ein Mann nun ficht, den Ort ihm ins Gesicht oder Brust kehren, so muss sich einer allzeit besorgen, dass der Stich herein komme, wenn er (..) so näher zu ihm hat (...).

Das bedeutet, dass wir den Gegner nicht mit dem Schwert schlagen, sondern mit dem Ort. Wir schleudern den Ort gegen ihn und nicht: Wir schlagen mit dem Schwert nach ihm.

Das ist unmöglich zu erklären und doch ist es recht einfach, wenn Du ein Schwert in der Hand hast und einmal versucht mit dem Schwert einen Tetrapack zu durchteilen und einmal den Ort nach dem Tetrapack wirfst.

Beides führt auch zu zwei unterschiedlichen Ergebnissen. Im ersten Fall durchtrennst Du, wenn Du es richtig gemacht hast, die Verpackung. In zweiten Fall hackst Du mehr oder weniger in sie hinein.

Es fühlt sich anders an und die Bewegung ist wesentlich schneller.

Auch der Zornhau-Ort ist über diese Bewegung recht gut zu verstehen.[37] Aus dieser Bewegung heraus ist es recht leicht den Ort schießen zu lassen, wenn Dein Schlag versetzt wird. Aus einem Schnitt ist das eher schwierig.

---

[36] Zum Absetzen siehe Kapitel: 7.4 Das Absetzen.

[37] Zu einer näheren Erklärung zum Zornhau-Ort siehe Kapitel: 4.4.1.5 Hau und lass den Ort schießen und Kapitel: 6.1.1 Der Zornhau-Ort

© Bertram Koch

Die vier Versetzen – also die vier Hängen – also Ochs und Pflug auf der rechten und der linken Seite, kommen aus dem Hauen.[38]

Im Grunde funktioniert es ganz einfach:

Du wist mit einem Hau angegriffen, versetzt diesen mit einem Hau und landet dabei z.B. im Pflug (und im Sprechfenster) und sticht ihm ins Gesicht. Vielleicht kann er das versetzen – aber dann windet Du so, dass der Ort wieder auf ihn ausgerichtet ist. – Vielleicht gelingt ihm wieder ein Versetzen – aber er muss sich die ganze Zeit bemühen von Dir nicht getroffen zu werden und das hält ihn davon ab Dich anzugreifen.

Zu keinem Zeitpunkt des Kampfes soll das Schwert in eine Position gebracht werden, aus der der Gegner nicht angegriffen werden kann.[39] Das Schwert wird also so geführt, dass es:

- Jederzeit zu einem Stich auf den Gegner bereit ist oder
- Jederzeit ein Schlag zur Blöße des Gegners geführt werden kann, oder
- Sowohl ein Schlag als auch ein Stich möglich sind.

5.1.2 Kurze und Lange Schneide

Joachim Meyer sagt zur Teilung der Klinge:

> … Die Andere ist die Kurze und die Lange Schneide, das ist die Vordere und die Hintere.

Die **Kurze Schneide** und die **Lange Schneide5.3**ja vollkommen symmetrisch. Warum die beiden Schneiden so bezeichnet werden, darüber gibt es unterschiedliche Ansichten:.

- Ein Teil der Menschheit behauptet, dass die Lange Schneide so heißt, weil sie auf ihrer ganzen Länge scharf geschliffen wurde und die kurze Schneide nur zur Hälfte scharf geschliffen wurde.
- Ein anderer Teil der Menschheit behauptet, das sei Quatsch und die Klingen wurden auf beiden Seiten gleich geschliffen und die Bezeichnung kommt aus dem Messerfechten, bei dem eine Seite über eine wesentlich kürzere Schneide verfügt.

---

[38] Zu den vier Versetzen siehe Kapitel: 7.1 Das Versetzen.
[39] Der Langort, bzw. das Sprechfenster bildet hier eine Ausnahme.

 © Bertram Koch

Wie immer ist es eigentlich sehr einfach: Begib Dich in den Alber. Die Schneide, die jetzt, dem Boden zugewandt ist, das ist die Lange Schneide. Drehst Du jetzt das Schwert in Deiner Hand, dann wird die Kurze zur Langen und die Lange zur Kurzen Schneide.

Es kommt also einfach darauf an, welche Schneide vorne und welche hinten ist. Vorne ist immer die Lange Schneide. Hältst Du die Klinge aufrecht vor Dich, dann gilt die Beschreibung von Joachim Meyer:

> Die Lange Schneide ist die volle Widerschneide von den Fingern hinauf gerade gegen Deinen Widerpart. Die Kurze oder Halbe Schneide heißt die so gegen den Daumen oder zwischen den Daumen und Zeiger, oder auch gegen den Fechter selbst gekehrt, als ob es ums Gleichmaß willen mit andern wesen also zu rede oder Rücken des Schwertes werde, wie aus hier vorgesetzter Figur zu sehen.

Im Fechten ist es wichtig mit der jeweils „richtigen“ Schneide zu schlagen.

Einerseits sind Hiebe mit der Langen Schneide zumeist härter als Hiebe mit der Kurzen Schneide. Andererseits verändert sich die Ausrichtung des Schwertes, je nachdem ob die Kurze - oder die Lange Schneide gegen den Widerpart geführt wird. Durch eine einfache Drehung der Hände kann so die Angriffsrichtung verändert werden. Das ergibt einige sehr interessante Effekte: Dur eine einfache Drehung der Hände verändert sich die Angrifsrichtung Deines Schwerter.

Dieser einfache Effekt wird auch im Winden genutzt..

Insbesondere ein Gegenfechter, der dazu neigt mit ausgestreckten Armen, weit vor dem Körper zu parieren, wird mit Schlägen, die mit der kurzen Schneide geführt werden, mit Sicherheit getroffen. Schläge mit der kurzen Schneide funktioniert umso besser, je kleiner die Mensur ist.[40] Die Technik funktioniert nicht mehr, wenn der Gegenfechter weit zur Seite versetzt.[41] Der Wechsel von der Langen auf die Kurze Schneide kann sowohl mit einem Unterhau, als auch mit einem Oberhau durchgeführt werden.

5.1.3 Das Schwert fassen

Zunächst klingt es trivial. Ein Schwert festhalten kann jeder. Spätestens, wenn man dann versucht einmal eine Acht mit diesem Teil Metall zu schlagen fühlt sich das dann unrund an.

---

[40] Ein erfahrener Gegenfechter wird nicht zulassen, dass Du ihm so nahe kommst.
[41] Tut er das, dann wird er aber mit einem "Nach oben Abnehmen", oder einem Zucken besiegt.

 © Bertram Koch

Und es ist nicht trivial ein Schwert richtig zu fassen.

Die meisten Anfänger krallen sich am Schwertgriff fest, aus Angst ihn zu verlieren und ich kenne eine Reihe an Menschen, die seit Jahren fechten und immer noch vollkommen verkrampft mit Kraft und Stärke schlagen. Jedoch, Schnelligkeit kommt aus der richtigen Handhaltung.

5.1.3.1 Das Lange Schwert als Einhänder

Grundsätzlich ist es auch möglich ein Langes Schwert mit einer Hand zu führen und als Sattelbaumschwert wurde es mit Sicherheit auch so genutzt, wenn der Kämpfer in der anderen Hand einen Schild hatte.

Und auch bei Fiore de Liberi und der Italienischen Schule gibt es ein paar wenige Stücke, bei denen das Schwert nur mit einer Hand geführt wird.

Es ist immer dann sinnvoll, nur eine Hand am Schwertgriff zu haben, wenn die andere Hand gerade mit etwas Anderem beschäftigt ist, wie in den Stücken in denen am Schwert gerungen oder die Klinge des Gegenfechters gegriffen wird.

Ein Fechter, der am Beginn oder in der Mitte im Krieg beide Hände am Schwert hat wird in gegen einen Kämpfer gewinnen, der das Lange Schwert beidhändig führt.

Von der Wucht und der Wirkung des Schlages ist das Lange Schwert der Baseballschläger des Mittelalters. Diese ganze Wucht und Kraft verlierst Du, wenn Du das Schwert nur mit einer Hand führst. Und Du würdest auch einen Baseballschläger nie einhändig bedienen wollen.

Das einzige was Du mit einer einhändigen Führung eines Langen Schwertes gewinnst, ist das gute Gefühl so stark zu sein, dass Du ein großes Schwert mit einer Hand schwingen kannst. – In einem echten Kampf wäre dieses Gefühl jedoch sehr kurzlebig.[42]

---

[42] Ja, ich weiss, dass es mal wieder ein paar Schaukämpfer mit jahrelanger Erfahrung gibt, die diese Erfahrung nicht bestätigen können und die das seit Jahren so machen. Es ist klar, dass das für Eure Art, mit Schwertern umzugehen, nicht stimmt. Wenn ihr die Dinger aufeinander haut, bis es Pling macht und dann beide wieder zurück zieht, um Anlauf für das nächste Pling zu nehmen, werdet ihr den Gegner niemals treffen – aber das ist ja auch nicht Ziel dieses Spiels. Bitte beachtet den Unterschied zwischen: **Einen Gegner mit einem Schwert schlagen (= Schwertkampf) und Schwerter aufeinander schlagen (= Schaukampf)**

 © Bertram Koch

5.1.3.2 Knauf oder nicht Knauf?

Knauf, **Klotz**, **Knopf** – die Bezeichnungen sind synonym. Gemeint ist immer der hintere Teil des Schwertgriffes.

Hierzu schreibt *Dörbringer* (15r) :

> Und wisse, dass ein guter Fechter soll, vor allen Sachen, sein Schwert gewiss und sicher führen.
> (…) fasse mit beiden Händen zwischen dem Gehilz und dem Klotz.
>
> Denn dann hält er das Schwert viel sicherer als wenn er den Klotz fasst mit einer Hand und schlägt auch viel härter und sicherer /
>
> Also wenn er den Klotz über sich wirft und schwenkt sich nach dem Schlage, dann wird der Schlag härter daher kommt, als wenn er das Schwert mit dem Klotz fasset.
>
> Wenn also gezogen wird der Schlag mit dem Klotze, dann wird er nicht so vollkommen und so stark daher kommen.

Diese Auffassung von *Dörbringer,* dass das Schwert zwischen Gehilz und Knauf gefasst werden soll, steht im Gegensatz zu den meisten Darstellungen in den Fechtbüchern.

Auf diesen Darstellungen ist zu sehen, dass die Fechter den Klotz des Schwertes mit der linken Hand fassen. Da diese Handhaltung sehr häufig zu finden ist, scheint sie häufig verwendet worden zu sein.

Sie bringt auch ein paar Vorteile. Durch das Umfassen des Klotzes ist die Hebelwirkung am Schwert besser. Bei dem Winden kann mehr Kraft eingesetzt werden.

Auch beim Versetzen führt diese Verlängerung des Hebels zu einer Vergrößerung der Kraft, die dem Gegenfechter entgegen gebracht werden kann.

Andererseits hat Dörbringer recht, dass für schnelle Bewegungen eine Verringerung der Hebellänge positiv ist. Außerdem ist der Knauf ziemlich nützlich, wenn er im Ringen am Schwert oder für einen Knaufschlag verwendet werden soll. Die Linke am Knauf behindert dann nur.

Beide Arten des Schwertfassens haben also ihre Vorteile.

Wenn ihr mit beiden Griffvarianten experimentiert, werdet Ihr merken, dass zwischen den beiden Händen ein gewisser Abstand sein sollte. Beide Hände ganz dicht zusammen zu nehmen reduziert die Kontrolle über das Schwert erheblich.

Es ist auch ganz günstig, wenn die führende Hand das Schwert nicht direkt am Gehilz fasst. Es gibt viele Fechtsituationen, bei denen ein Abstand von ca. zwei Zentimetern zum Gehilz ausreicht, damit Zeigefinger und die Knöchel nicht durch die Klinge des gegnerischen Schwertes gefährdet sind. Aber das merkt man mit der Zeit, weil dieser Fehler recht schmerzhaft ist.

 © Bertram Koch

5.1.3.3 Daumengriff, Standardgriff und welche Hand ist vorne?

Wie auf den Abbildungen in den Fechtbüchern zu sehen, wird das Schwert

- manchmal im **Daumengriff** – also mit dem Daumen auf der Fläche gehalten.[43]
- Und manchmal im **Standardgriff** – also mit beiden Händen den Griff vollständig umfassend.[44]
- **Rückengriff** (Säbelgriff) Neben diesen Griffweisen gibt es auch die Möglichkeit den Daumen auf den Teil der Griffes zu legen, auf dem sich auch die Kurzen Schneide des Schwerter befindet. Bei einem Langen Messer würde er den Griff auf dem Schwertrücken fassen. Das ermöglicht eine sehr gute Kontrolle der Richtung, in die die Lange Schneide arbeitet. Bei Schnitten und ziehenden Bewegungen ist diese Position ebenso vorteilhaft, wie bei den Winden. Auch wenn ich mit Fehler oder Techniken der Langsamen Hand arbeite, ermöglicht mir diese Führung sehr schnelle Richtungswechsel.

Keine von diesen Griffarten ist für jede Situation passend. Der Fechter muss im Gefecht zwischen den Griffvarianten wechseln. Es gibt also nicht „den Griff am Schwert“. Die Situation, und das was Ihr beabsichtigt zu tun, beeinflusst, wie Ihr das Schwert greift.

Wichtig ist, dass die Hand am Schwert locker ist und nicht verkrampft. Die Hände selbst wechseln je nach Situation und Aktion am Schwertgriff.

Ein großer Teil der Geschwindigkeit, die eine Schwertklinge erreicht, kommt aus einer Lockerheit, mit der die Waffe bewegt wird. Die Geschwindigkeit kommt weniger aus der Muskelkraft. Je lockerer das Schwert geführt wird, ums so schneller ist der Schlag und umso schlechter erkennt der Angegriffene den Angriff. Im Idealfall wird er getroffen, bevor der den

[43] Z.B. bei einem Krumphau oder einer Zwerghau.
[44] Z.B. beim Zornhau.

 © Bertram Koch

Schlag wahrnimmt.[45] Dafür muss der Schlag direkt aus der Hut und ohne eine Ausholbewegung gemacht werden.[46]

Rechte oder linke Hand vorne?

Grundsätzlich wird das Schwert mit der rechten Hand hinter dem Gehilz und mit der linken Hand in Richtung Knopf gehalten.

Zur Führung des Schwertes wäre "Links vorne – Rechts hinten" ebenfalls möglich. Das ist nur eine Sache der persönlichen Gewohnheit. Da aber bei dem Ringen am Schwert die zweite Hand häufig von dem Griff gelöst wird, ist es besser die stärkere Hand am Schwert zu lassen. Außerdem sind einige Techniken des Schwertringens nur mit dieser Handhaltung möglich.

Ein Linkshänder greift natürlich genau anders herum. Die Regel lautet: Die Stärkeren Hand ist vorne, direkt am Gehilz.

5.1.3.4 Halbschwert

Beim "Halbschwert"i bleibt die rechte Hand im Griff hinter dem Gehilz, während die linke Hand das Schwert etwa kurz vor dem vorderen Drittel der Klinge fasst.

Zunächst einmal: Das geht und damit lässt sich hervorragend fechten. Allerdings ist die Reichweite, die Euch mit dieser Technik zur Verfügung steht, ziemlich gering. Und der Vorteil des Langen Schwertes für das Fechten, liegt nicht zuletzt in seiner enormen Reichweite.

Es macht also keinen Sinn, ein Langes Schwert im Halbschwert zu kämpfen, wenn Euch doch die ganze Länge zur Verfügung stehen kann.

Halbschwerttechniken kommen zumeist im Geharnischten Kampf – also mit einer Plattenrüstung zum Einsatz. Gegen eine Plattenrüstung sind die Schläge mit einem Langen Schwert wirkungslos, da ein Schwert niemals in der Lage ist eine Eisenplatte zu durchschneiden.[47] Aber die Schwertspitze ist sehr wirkungsvoll, wenn Ihr in die Löcher zwischen den Geschüben eindringen wollt.

---

[45] Es ist aber nicht immer sinnvoll, wenn der Gegenfechter den Angriff nicht mehr erkennt. Wenn der Gegenfechter versetzen soll, damit Deine Stück so möglich wird, wie Du es geplant hast, dann ist ein deutlicher Schlag besser. Je nach dem Plan des Fechters gibt es also auch hier keine allgemeine Regel.

[46] Das geht am besten, wenn Dein ganzer Körper sagt, dass Du nicht schlagen möchtest. Wenn Du in dieser Form fintieren kannst, dann werden Deine Schläge immer treffen.

[47] Um Missverständnisse zu vermeiden: Ich rede von einem Harnisch der aus 1,5 – 3 mm Eisenblech besteht. Der wird verbeult, aber nicht zerschnitten.

 © Bertram Koch

Halbschwert macht also nur im Harnischkampf Sinn. Im Bloßfechten spielt es höchstens eine untergeordnete Rolle.

5.1.3.5 Das persönliche Schwert

Die Bedeutung des "persönlichen Schwerts" wird überschätzt.

Überschätzt wird diese Bedeutung, von den vielen Menschen, die "Ihr Schwert" zu einem einzigartigen Objekt der Anbetung und des Kultes hochstilisieren. Ein Schwert ist nur ein Werkzeug. Nichts weiter als ein flaches, geschmiedetes und / oder geschliffenes Stück Metall.

Es ist ein Werkzeug, das nur dann Sinn macht, wenn es benutzt wird. Bei der Benutzung bekommt selbstverständlich die eine oder andere Scharte und ein Schwert kann auch kaputt gehen.

Ein Schwert als Symbol hoch zu stilisieren, ist kein guter Weg, wenn Du fechten lernen möchtest. Verstehe es als einen hochwertigen Gebrauchsgegenstand, der ein gewisses Maß an Pflege braucht. Das Schwert sollte von Zeit zu Zeit mit einer Eisenpfeile geglättet werden muss. Ein Schwert braucht gelegentlich eine neue Griffwicklung oder es muss neu vernietet werden.

Andererseits ist ein Schwert mittelalterliche High Tec. *Dörbringer* sagt dazu (14v-15r):

> Wenn das Schwert richtig zusammen eingewogen.
> Denn ist ein Schwert groß und schwer so muss der Klotz auch danach sehr schwer sein.
> Richtig zusammen eingewogen.

Jeder Millimeter eines sehr guten Schwertes ist auf die Verwendung optimiert. Gewicht, Länge, Schwingungsverhalten, Grifflänge, Parierstangen, Knopf und jeder noch so kleine Teil dieses Schwertes sind aufeinander abgestimmt. Und im Idealfall auch auf den Kämpfer, seine Bedürfnisse und seinen Kampfstil.

Schwerter sind bei identischer Länge und identischem Gewicht sehr unterschiedlich in der Führung. Je nach Schwert fühlt sich die Aktion des Gegenfechters anders an. Es wichtig, dass der Fechter mit seinem Schwert vertraut ist. Dein Schwert ist auch ein Wahrnehmungsorgan, über das Du die Handlungen Deines Gegenfechtes viel früher erfährst, als über Deine Augen.

Die wichtige Information, was der Gegenfechter tun wird, erhälst Du über den leichten Druck, den sein Gegenfechter auf das Schwert gibt. Dein Gegenfechter spricht durch sein Schwert

 © Bertram Koch

mit Dir. Das **Sprechfenster**, wenn die beiden Schwerter in der Bindung sind, zeigt Dir, was er gegen Dich fechten will und wie Du reagieren musst, um ihn zu besiegen.

Bei der Wahl eines Schwertes würde ich grundsätzlich das empfehlen, das für Dich am besten in der Hand liegt. Aber achte auf das Gewicht, Du musst dieses Gewicht ständig bewegen. Empfehlenswert ist es das Schwert mit den Handschuhen zu testen, die man auch im Kampf tragen möchte. Es könnte sich sonst erweisen, dass die Hände ohne Handschuhe wunderbar um den Griff passen – der Griff aber mit den Handschuhen zu klein wird.

Fechten basiert in weitem Umfang auf Reflexe und habilitatives Verhalten. Gewohnheiten können an ein bestimmtes Objekt, in diesem Fall also an ein bestimmtes Schwert gebunden werden.

Wenn Du die gleichen Stücke mit einem anderen Schwert fechten sollst, das sich vielleicht von Deinem gewohnten nur durch 100 Gramm im Gewicht unterscheidet – oder auch nur in der Gewichtsverteilung, dann fühlt sich das schon anders an und Du wirst nicht so gut sein, wie mit Deinem gewohnten Schwert.

5.1.4 Das Gehilz

Die **Parierstangen** sind nicht zum Parieren gedacht. Sie werden sie in den Fechtbüchern als **Gehilz** bezeichnet. Gelegentlich findet sich auch die Bezeichnung "**Kreutz**".

Lediglich bei der Krone kann es vorkommen, dass ein Schlag direkt mit diesen Stangen aufgefangen wird. Aber auch diese Krone wird besser mit einem leicht in einer Richtung abgewinkelten Schwert genommen, damit das gegnerische Schwert an der Klinge entlang rutscht und dadurch etwas abgebremst wird.

Parierstangen sind für das Fechten nach der Deutschen Schule eine absolute Notwendigkeit. Sie schützen Deine Hände beim Winden und ermöglichen es das gegnerische Schwert zu fixieren.[48]

Wie wird die Parierstange richtig gehalten?

[48] Diese langen Parierstangen bieten keinen wesentlich besseren Schutz als die kleine Tsuba einer japanischen Klinge (bitte nur vorsichtig und mit richtigen Schwertern ausprobieren. Mit Boken und Shinais geht es nicht, weil der Stock immer über die Tsuba rutscht.) oder ein römischer Gladius. Im Gegenteil: Die runde Form der Tsuba und des Gladius bieten auch dann einen Schutz, wenn die Parierstange einmal nicht optimal auf das Schwert des Gegenfechters ausgerichtet ist. Der Vorteil der langen, kreuzförmigen Parierstangen liegt in der Möglichkeit, die Klinge des Gegenfechter etwas zu fixieren und seinen Ort so abzuleiten, dass er nicht Dein Gesicht trifft..

 © Bertram Koch

Die Antwort ist einfach und von der jeweiligen Situation abhängig. Sie lautet: Immer: so, dass der Gegenfechter Dich mit einem Stich oder einem Schnitt nicht erreichen kann und Dir die Klinge des Gegners nicht in Deine Finger schneidet.

Zu diesem Themenkomplex gehört auch die Frage, ob bei einem Ochs die Parierstange waagerecht oder senkrecht gehalten wird. Auch hier kommt es auf die Situation an.

Nehmen wir an, Du verwendest den Ochs beim Absetzten.

- Schlägt er einen Dachhau oder einen Scheitelhau, dann wirst Du die Parierstange in etwa senkrecht halten, damit er Dein Schwert auf der Langen Schneide trifft.
- Schlägt er einen Oberhau zu Deinem Unterarm, dann wirst Du die Parierstange eher waagerecht halten, damit er Dein Schwert auf der Langen Schneide trifft.

Wenn Du aus dem Ochsen einen Zwerhau schlagen möchtest, dann wirst Du die Parierstangen eher wagerecht halten. Willst Du einen Unterhau führen, dann eher senkrecht.

Fazit: Es gibt nicht "die richtige Haltung". Es kommt darauf an das Schwert situationsgerecht und im passenden Winkel zu führen. Der passende Winkel ist dabei immer abhängig von Deinem Ziel und dem Winkel, in der Gegenfechter sein Schwert führt.

5.1.5 Schwäche und Stärke

Die **Schwäche** des Schwertes und die **Stärke** des Schwertes, sind zwei Teile der gleichen Sache, nämlich der Schwertklinge. *Lichtenauer* zeigt uns hier die drei wichtigsten Komponenten seines Fechtssystems.

Es sind: Vor und Nach und Indes[49]

und Stärke und Schwäche (Goliath, 1r)

Vor und Nach
die zwei Dinge sind aller Dinge ein Ursprung.
Schwäche und Stärke

[49] Zu einer genaueren Beschreibung von Vor, Nach und Indes siehe das Kapitel 4.6.1. Stärke und Schwäche könnten ebenso gut in dem Kapitel zum Fühlen stehen. Da es sich aber zunächst einmal um eine Aufteilung des Schwertes handelt und weil diese Begriffe eigentlich vor den Worten Vor, Nach und Indes erklärt werden sollten, habe ich sie in dem Kapitel zum Schwert erklärt.

 © Bertram Koch

Indes
das Wort damit merke.

Im Dörbringer- Manuskript liest sich das sehr ähnlich (18v):

Vor und Nach die zwei Dinge sind aller Kunst ein Ursprung.

Schwäche und Stärke, Indes, das Worte mit merke. So machst Du lernen mit Kunst und erbittert Dich wehren.

Bei Ringeck lautet die Stelle (14v – 15r):

"Vor" und "Nach",
die zwei Dinge sind aller Kunst ein Ursprung.

"Schwäche" und "Stärke",
"Indes"
das Wort Du mit merke.

So magst Du lernst mit Kunst (zu) arbeiten und wehren.

Mit Stärke und Schwäche werden Teile der Schwertklinge bezeichnet. Vereinfacht gesagt, ist die obere Hälfte, vom Ort bis zur Mitte der Klinge die Schwäche und der Teil von der Mitte der Klinge bis zum Gehilz die Stärke.

Im Fechten ist es allerdings nicht so eindeutig, ob Du "Stark" oder "Schwach" bist. Stark und Schwach ergeben sich erst bei einem Kontakt mit der gegnerischen Klinge und den Aktionen, bzw. Reaktionen des Gegenfechters.

Die Bedeutung von Stärke und Schwäche für das Fechten, zeigt sich auch in der Erläuterung von *Peter von Danzig* (Goliath, 9r):

Glosse

Du sollst vor allen Sachen zwei Dinge recht vernehmen und verstehen,
das ist das **Vor** und das **Nach**.
Und danach **Schwäche** und **Stärke** des Schwertes.
Und danach das Wort Indes.

Denn daraus kommt die ganze Grundlage aller Kunst des Fechtens.

Peter von Danzig beschreibt Stärke und Schwäche folgendermaßen (Goliath, 9v – 10r):

Von (der) Schwäche und Stärke des Schwertes

Schwäche und Stärke am Schwert vernimm also:

 © Bertram Koch

Von dem Gehilz bis in die Mitte der Klinge ist die Stärke des Schwertes.
Und vorwärts über die Mitte, bis an den Ort ist die Schwäche.
Und wie Du mit der Stärke Deines Schwertes nach der Schwäche seines Schwertes arbeiten sollst, das wird Dir hernach erklärt.

Ringeck sieht das ähnlich (16r – 16v)

Und das vernimm also:

Vom dem Gehilz des Schwertes bis in die Mitte der Klinge hast das Schwert ein Stärke.
Damit magst Du wohl wider halten, wenn man Dich daran bindet.

Und davor, von der Mitte bis an den Ort, hat es eine Schwäche, damit magst (Du) nicht wider halten.
Und wenn Du die Dinge recht verstehst, so magst Du mit Kunst wohl arbeiten und Dich damit wehren.

In den älteren Fechtbüchern wird das Schwert also nur in zwei Teile geteilt. Eine andere Unterteilung findet sich bei Joachim Meyer. *Joachim Meyer* unterteilt das ganze Schwert in vier Teile:

Die **Stärke** des Schwertes nennt man den Teil von Kreutz zum Heft, bis zur Mitte der Klinge. Die Schwäche von der **Mitte** bis an das Ende derselben, dadurch die Veränderung der Stücke in Lange und Kurze herwachsen.

Aus der oben erzählten Teilung des Schwertes entspricht die rechte ganze Teilung, welche im Fechten sehr nützlich, nämlich das Schwert abermals und fein in gemein vier Teile geteilt und unterschieden…

Der erst wird genannt das Bind oder Heft, begreift in sich Knopf und Kreutz zum Einlaufen, Ringen, Greifen, Werfen und anderer Arbeit dienstlich.

Der erste Teil des Schwertes ist der Griff, der zwischen Knauf und Gehilz liegt. Üblicherweise greifst Du Dein Langes Schwert hier mit beiden Händen.

Der andere, die Streck, wie oben erzählt zum Schneiden, Winden, Trucken und anderem, was aus der Stärke gefochten nützlich.

Der Teil der Klinge, angefangen bei dem Gehilz bis zum ersten Viertel, wird in der engen Mensur verwendet, um am Schwert zu ringen und andere Techniken auszuführen.

"Aus der Stärke" bedeutet bei J. Meyer, dass Dein Gegenfechter mit seinem Schwert an dem unteren Drittel der Klinge angebunden hat. In dieser Situation stehen die Dir von Meyer genannten Möglichkeiten zur Verfügung.

 © Bertram Koch

Schlägt Dein Gegner einen Schlag auf Dich, dann wird sein Schwert – mit dem nachfolgend beschriebenen Teil Deines Schwerte aufgefangen – auf diesen Teil des Schwertes rutschen.

Genauer gesagt, wird seine Schwäche auf diesen Teil Deiner Stärkte rutschen und damit hast Du sein Schwert vollkommen unter Kontrolle. Du kannst seinen Ort versetzen, während Dein Ort Dir für jegliche Aktion zur Verfügung steht.

Genau in diesem physikalischen oder mechanischen Zusammenhang liegt das Geheimnis der Meisterhaue, wenn Du Dich mit ihnen aus dem Nach verteidigst.[50] Fast alle Stücke in der Tradition Lichtenauers beruhen auf und funktionieren nur, wenn Du diesen Zusammenhang in Deinem Fechten berücksichtigst.

Die Stärke wird zum Winden aber auch zum Schneiden und Trucken (Drücken) verwendet. Mit Schneiden ist hier wohl das "Abschneiden" der Hände und mit "Trucken" das Hendtrucken gemeint. – Natürlich kann auch auf jegliche andere Körperstelle gedrückt werden.

Der dritte Teil ist das Mittel, wird aus der Stärke und der Schwäche und den halben Teil zugleich genommen und von der wandelbaren Arbeit, welche nach eines jeden Gelegenheit alweg mag gebraucht werden, zugeeignet.

Der dritte Teil des Schwertes, der in der Mitte zwischen Stärke und Schwäche, kann – je nach Gelegenheit und Situation wie die Stärke oder die Schwäche genutzt werden und das zumal es dem Fechter jederzeit gegeben ist, mit dem eigenen Schwert an der gegnerischen Klinge ein wenig nach oben oder nach unten zu rutschen.

An dieser Stelle des Schwertes werden die Schwerter, wenn ein Fechter aus der richtigen Mensur angegriffen hat und der andere Fechter dagegen gehauen hat zusammen kommen. Beide Fechter befinden sich dann im Sprechfenster.

Trifft der Schlag Dein Schwert an dieser Stelle, dann besteht schon ein Risiko, dass – getrieben von der Wucht des Gegners – Dein eigenes Schwert in Deinem Gesicht landet. Also halte es in dem Moment des Zusammentreffens beider Schwerter sehr gut und stark in Deinen

[50] Zu den Meisterhauen siehe Kapitel 6 Die Meisterhaue und ihr Stücke.

© Bertram Koch

Händen. Aber lasse es anschließend direkt wieder maßvoll locker, damit Du fühlen und schnell agieren kannst.[51]

Die Schwerter werden sich also hier – im **Sprechfenster** treffen. In dieser Position befinden sich die Schwerter nach dem Zusammenklitzen, wenn der **Krieg** beginnt. Diese Position ist vollkommen neutral. Stehen beide Fechter in dieser Position, dann kann keiner den Anderen treffen – auch wenn die **Orte** beider Schwerter nur ca. 20 cm von dem Gesicht des Gegenfechters entfernt sind.

Willst Du ihn **Indes** treffen, dann musst Du, sobald die Schwerter zusammen klitzen selber angreifen. Verlasse Dich darauf, dass er Dich in diesem Moment nicht treffen kann und handle ohne darüber nachzudenken. Sein Schwert wird auf den untern Teil Deines Schwertes rutschen, wenn Du ihn jetzt mit dem Ort angreifst. Zögerst Du auch nur einen Lidschlag lang, dann ist die Chance vertan.[52]

Eine Voraussetzung dafür, dass ein Sprechfenster entsteht, besteht darin, dass der Angreifer seinen **Angriff mit Maß** geführt hat.

Oben wurde bereit beschrieben, dass ein Schlag, der einfach durchgeschlagen wird, richtig pariert, automatisch zum Gehilz durchrutscht und dann Indes mit einem Gegenangriff beantwortet werden kann.

Ein guter Fechter kennt dieses Problem. Er möchte diese Situation vermeiden. Also wird er, wenn er sieht, dass er nicht treffen wird, automatisch die Arme etwas abwinkeln und damit die

[51] Das erfordert einiges an Übung. Du musst ein Gefühl dafür entwickeln, die Muskeln genau in dem Moment, in dem sich die Schwerter treffen einrasten zu lassen und sofort wieder zu entspannen. Erst dann wird Dein Fechten flüssig und nicht verkrampft. Das geht nur durch Übung.

[52] Es gibt selten mal einen Anfänger, der das versteht. Auch viele erfahrene Fechter haben wenig vertrauen in ihre eigenen Abwehr. Dieses „Verlassen auf die eigene Parade“ und „nicht erst überlegen“ widerspricht dem ganzen typischen menschlichen Verhalten. Wir tun etwas und dann überprüfen wir ob es auch geklappt hat, bevor wir die nächste Aktion machen. Hinzu kommt, dass wir uns immer erschrecken, wenn ein Schwert versucht uns zu verletzen. Wir parieren zwar, aber wir erschrecken uns trotzdem. Wenn die unmittelbare Gefahr dann vorbei ist, dann brauchen wir eine kurze Pause – vielleicht nur einen Wimperschlag lang um dieses Erschrecken zu überwinden und zu der Erkenntnis zu gelangen, dass alles „gut gegangen ist“ und dann weiter zu machen. Ein Meisterhau aus dem Nach ist erst dann ein meisterlich ausgeführter Hau, wenn wir dieses Erschrecken und dieses Bedürfnis zu überprüfen überwunden haben und wirklich Indes schlagen.

 © Bertram Koch

Distanz um Gegenfechter verringern und so gleichzeitig die notwendige Kraft in seinen Armen schaffen, um die Kontrolle über seine Waffe zu behalten.[53]

Das vierte ist die Schwäche zum Durchwechseln, Schnellen, Schleudern und was dergleichen aus der Länge gefochten gehört, wie Du denn solches alles folgendes viel und genügsame Exampel und Stücke haben wirst.

Mit der Schwäche wird durchgewechselt, geschnellt oder geschleudert. Hier kommen alle Techniken zum Einsatz, die aus einer größeren Entfernung zum Gegner gefochten werden.

Joachim Meyer nennt einen wesentlichen Aspekt der Schwäche nicht:

Die Schwäche ist der Teil des Schwertes, die den Gegner trifft.[54]

Du triffst mit der Schwäche und parierst mit der Stärke.

Leider ignorieren viele Kämpfer und auch einige recht bekannte Fechtlehrer Stärke und Schwäche vollkommen.

Sie empfehlen ihren Schülern das Schwert so vor den Körper zu halten, dass sie von dem Schwert möglichst vollständig „gedeckt“ sind. Sie sagen, dass Ihre Schüler die Schwäche vor den Kopf und die Stärke vor den Bauch halten sollen und wenn jemand auf sie schlägt, dann sollen sie sich einfach dem Schlag entgegen drehen.

Diese Abwehr funktioniert --- genau so lange, bis diese Schüler einmal einem Fechter gegenüber stehen, der einen Schlag zum Kopf oder zu den Schultern ernstgemeint führt. Der also treffen will.. Dann wir diese Parade, bei der das Schwert verkrampft und mit aller Kraft fest gehalten wird, einfach zu Seite gefegt und der Schüler erleidet eine schwere Kopfverletzung.

Hier wieder die interessante Frage: Warum funktioniert so etwas in einem Training? Nun, erstens werden die Schüler dazu angehalten sehr vorsichtig zu schlagen. Zweitens tragen die Schüler keinerlei Schutzkleidung, was gezielte Schläge zum Kopf und zu den Schultern aufgrund der Verletzungsgefahr ausschließt und außerdem spielt man während des ganzen Trainings Tippi-Tappi. Man schlägt zwar zum Mann, aber wenn man das Schwert des Gegen-

[53] Für diejenigen, die schon etwas länger fechten – aber jetzt sagen „ich mach das nie und gewinne doch oft“: Dieses Verhalten findet sich auch schon bei den meisten Anfängern nach der ersten Stunde Fechttraining, ohne dass es extra erklärt werden muss. Es ist einfach für den Körper selbstverständlich so zu reagieren.

 © Bertram Koch

fechters berührt hat, zieht man es direkt wieder zurück. Alles mit leichten Schlägen, die den Partner auf keinen Fall verletzen könnten, auch wenn er überhaupt nicht parieren würde. Dem „Angreifer“ fehlt von vorne herein jeder Wille den Partner zu treffen. Also gibt er sich damit zufrieden, dass die Schwerter „ping“ aufeinander klingen.

Und da der Trainer das gesagt hat und der Schüler dem Trainer glauben möchte, zieht er nach dem „ping“ sein Schwert brav wieder zurück, denn er weiss ja, dass er den Trainingspartner nicht treffen kann, wenn dieser sein Schwert vor sich hält, weil der Trainer das gesagt hat (Annahme: Was nicht sein darf, das nicht sein kann).

Aus Perspektive eines Fechters ist das ungefähr so intelligent, wie vor einer Tür stehen zu bleiben, von der man vermutet, dass sie abgeschlossen ist, ohne auch nur einmal den Versuch zu machen die Klinke herunter zu drücken.

Auch im Messerfechten finden sich an Schwäche und Stärke am Schwert. *Hans Lecküchner* (47r):

Schwäche und Stärke

Also Du sollst auch und vor allen Dingen wissen, die Schwäche und Stärke des Messers.

Nun Merke:

Von dem Gehilz bis das an die Mitte des Messers, das ist die Stärke.

Und von der Mitte bis an den Ort das ist die Schwäche.

Wie Du daraus fechten sollst, das findest hernach geschrieben und was das Wort Indes ist.

5.2 Die vier Blößen

Der Mensch ist in vier Teile aufgeteilt. Dieser stellen die Trefferzonen dar, die mit dem Schwert angegriffen werden.

Lichtenauer sagt dazu (Dörbringer, 28r):

Vier Blößen wisse zu nehmen,
so schlägst Du gewisse, alle Vier.
Ohne Zweifel, (egal) wie er sich gebärdet.

---

[54] Natürlich gibt es Situationen in denen Du ihn mit der Stärke triffst (oder mit dem Gehilz oder mit dem

 © Bertram Koch

Bei Ringeck steht (22v):

Vier Blößen wisse zu nehmen,
so schlägst Du gewisse, alle Vier.
Ohne Zweifel, (egal) wie er sich gebärdet.

Und bei Peter von Danzig im Goliath (2r–2v):

Die vier Blößen

Vier Blößen wisse zu nehmen,
so schlägst Du gewiss ohne alle Gefahr,
ohne Zweifel wie er (sich) gebärdet.

Dörbringer kommentiert das so (25r):

Glossar:

Hier merke, dass Lichtenauer den Menschen in vier Teile teilt.

(…) er macht einen Strich von dem Scheitel vorne (…) nieder an seinem Leib bis (…) zwischen seine Beine und den anderen Strich bei dem Gürtel (…)über den Leib.

So werden (es) vier Viertel. Ein rechtes und ein linkes über dem Gürtel und genau so(…) unter dem Gürtel.

Das sind die vier Blößen, der hat jegliche ihr besonderes Gefecht.

Die nachfolgende Abbildung zeigt eine schematische Darstellung der vier Blößen. Betrachten wir die Abbildungen in den Fechtbüchern[55], dann sehen wir, dass der Gürtel im 15. Jahrhundert weniger auf der Hüfte, wie bei modernen Jeans üblich, also vielmehr auf Höhe der Taille - also in etwas über dem Bauchnabel getragen wurde.

Knauf). Aber das sind die Ausnahmen.

[55] Siehe hierzu die Abbildungen in dem Kapitel 4.3 Die Huten.

© Bertram Koch

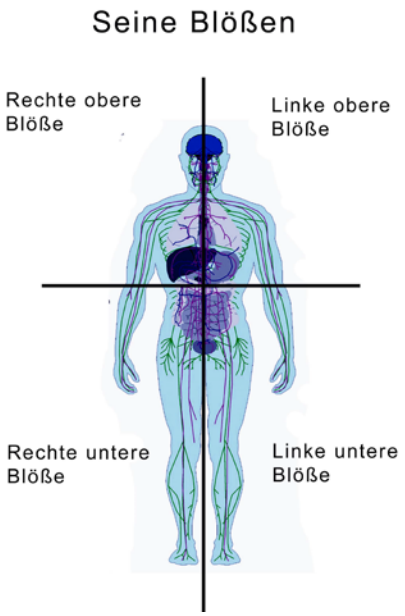


Abbildung 4 Die vier Blößen

Im *Goliath* steht hierzu (15r):

Wer ein Meister des Schwerts sein will, er soll wissen, wie man die vier Blößen mit Kunst suchen soll, (wenn) er gegen Andere richtig und sicher fechten will.

Die erste Blöße ist die rechte Seite, die Andere die Linke oberhalb des Gürtels des Mannes.

Die anderen zwei Blößen sind die rechte und die linke Seite unterhalb des Gürtels.

Auch gibt es zwei Wege daraus, wie man die Blößen suchen muss,

Zum [*Randnotiz: mit Einschießen des Langen Ortes und mit Nachreisen suche die Blößen*] Ersten soll man sie aus dem Zufechten suchen, mit Nachreisen und mit Einschießen des Langen Ortes.

Zum Anderen soll man sie mit den acht Winden suchen, wenn Einer dem Anderen an Schwert gebunden (hat).

Das sollst Du also verstehen.

Wenn Du mit dem Zufechten zu ihm kommst, dass Du immer mit einem Hau oder mit einem Streich, ohne alle Furcht einen der vier Blößen angreifen sollst, die Du am besten erreichen kannst.

Und achte nicht auf das, was er gegen Dich treibt oder fechtet.
Damit zwingst Du den Mann, dass er Dich versetzten muss.

 © Bertram Koch

Und wenn er versetzt hat, so suche bald in der Versatzung mit dem Winden am Schwert die nächste Blöße und greife immer die Blößen des Mannes an und fechte nicht zu dem Schwert …

Ringeck schreibt ähnlich (22v-23r):

Glosse:

Hier sollst Du Dir die vier Blößen an dem Mann merken, dass Du diesen immer zufechten sollst.

Die erste Blöße ist die rechte Seite,
die Andere ist die linke Seite,
oberhalb des Gürtels des Mannes.

Die anderen Zwei
sind die rechte und die linke Seite
unterhalb des Gürtels.

Diese Blößen nehmen eben wahr, in dem Zufechten.
Mit welcher Blöße er sich gegen Dich entblößt.

Diese greife künstlich ohne Gefahr an.

Mit dem Einschießen des Langen Ortes,
mit Nachreisen und sonst mit allen Gefechten.

Und achte nicht darauf, wie er sich mit seinen Gefechten gegen Dich verhält.

So fechtest Du sicher und schlägst Schläge daraus, die sehr trefflich sind und lässt ihn damit nicht zu seinen Stücken kommen.

In den Texten werden zwei Wege dargestellt auf denen Du die Blößen suchen kannst:

- Einerseits **vor dem Krieg** – also am Beginn, bevor die Schwerter angebunden haben und die Fechter sich im Sprechfenster befinden.

Hier werden drei Möglichkeiten genannt:

1. Im **Zufechten**, also wenn Du den Vorschlag gegen ihn führst.
2. Im **Nachreisen**, wenn er sich verhauen hat.
3. Und mit **Einschießen des Langen Ortes** – also mit Stichen, bzw. mit einem **Ausfall**.

- Andererseits **im Krieg**, nach dem **Anbinden** durch die **Winden**. Ein Beispiel für das Anbinden und Winden zeigt die nachstende Abbildung von Paulus Karl.

 © Bertram Koch

Bei beiden Autoren (und im Dörbringer Manuskript an vielen Stellen) gibt es die Anweisung nicht auf das zu achten, was er gegen Dich treiben will.

Hier liegt die, für die Deutsche Schule typische Überlegung zugrunde, dass Dein Gegner nicht getroffen werden will. Zusätzlich wird die Annahme getroffen, dass den Gegner,wenn sich verteidigt, nicht gleichzeitig treffen kann.

1. Wenn Du ihn also unbeachtet lässt und ihn einfach angreifst, dann wird er Deinen Angriff versetzten, weil er nicht getroffen werden will.
2. Damit ist er mit dem Versetzen beschäftigt und kann nicht selber angreifen.
3. Wenn er Dich aber versetzt, dann kannst Du sofort die nächste Blöße angreifen und selbst wenn er es schafft, ständig zu versetzten, bist Du doch sicher, weil er Dich nicht selber angreifen kann.

Diese starke Betonung des "**Vor**" und die Annahme, dass der Angriff die beste Verteidigung ist, ist allerdings nur unter zwei Überlegungen schlüssig:

1. Wenn er ist ein guter Fechter ist, der einen Angriff als solchen erkennt und damit auch versetzt. Das ist problematisch, wenn es sich um einen schlechten Fechter handelt, der einen Angriff nicht erkennt, darum auch nicht versetzt und so einen **Doppeltreffer** erreicht.
2. Wenn der Gegenfechter nicht selber ein Vertreter der Deutschen Schule ist, der genau so angriffsorientiert ist. Arbeiten beide nach diesem Grundkonzept, dann werden beide zum gleichen Zeitpunkt angreifen[56], nicht darauf achten, was der Andere tut und damit sofort einen Doppeltreffer erzielen.
3. Wenn der Gegenfechter nichts von "**Versetzen und Verletzen**" versteht und, den Techniken der Deutschen Schule folgend, mit den Techniken des "**Nach**" arbeitet, die jeden Angriff **indes** mit einem Gegenangriff beantworten.

Diese Annahmen sind sehr optimistisch. Zurzeit kämpfen die meisten Fechter nach dem System der Deutschen Schule. Entsprechend ist es sehr unwahrscheinlich einen Fechter zu treffen, der nicht versucht den Vorschlag zu gewinnen. Und damit ist die zweite Annahme leider auch hinfällig. Das führt dann zu einem ziemlich komischen Bild in Wettkämpfen.

[56] Zum Zeitpunkt, an dem spätestens ein Angriff erfolgen muss, siehe: 4.5.1 Länge und Maß.

 © Bertram Koch

Die auf den meisten Veranstaltungen geltende Regel, dass Doppeltreffer beide nicht gewertet werden, wie sie bei vielen Wettkämpfen gilt, führt dann zu einer wilden Klopperei, die nur aus Doppeltreffern besteht, weil keiner versucht den Anderen zu versetzen (weil das ja verboten ist)[57]. Das hat dann weniger etwas mit Schwertkampf zu tun, sondern mehr mit einem unkontrollierten auf den Gegner dreschen.

Insofern ist die Anweisung "achte nicht darauf, wie sich Dein Gegenfechter verhält" in der heutigen Zeit, in der die Techniken der Deutschen Schule bekannt sind, nicht immer die sinnvollste Strategie.

Im **Messerfechten** werden die Blößen als **Zinnen** bezeichnet. *Lecküchner* sagt zu den vier Zinnen (10v):

> Vier sind der Zinnen
> die Du sollst gewinnen.
> Der Wache nimmt wahr,
> so sie sind in Gefahr
>
> Hier lehrt der Meister, dass Du im Zufechten, so Du zu dem Mann kommst, sollst Du dem Mann nicht nach dem Messer hauen, sondern Du sollst fleißig die vier Zinnen nehmen.
>
> Die erste, das die die rechte Seite oberhalb des Gürtels.
> Die Andere die linke Seite auch oberhalb des Gürtels
> Die Anderen zwei sind unterhalb des Gürtels des Mannes
>
> Nimm Dir von den Zinnen eine vor und achten nicht was er gegen Dich ficht.
>
> Hau dar künstlich,
> versetzt er Dir dann, so hau schnell zu der anderen Zinne, der nächsten Blöße, die Du gehaben magst, etc.[58]

5.3 Die Huten

Lichtenauer empfiehlt nur vier **Lager**. Fraglich ist allerdings, ob er diese Lager zum Lagern, nutzen möchte, also ob wir in diesen Lagern verweilen sollen, oder ob es nur Positionen sind, die bei der Arbeit mit dem Schwert durchlaufen werden. Der Begriff "Lager" und "**Hut**" wird mehr oder weniger nebeneinander benutzt.

---

[57] Zu dem "Verbot von Versetzen" siehe Kapitel: 7.1.3 Techniken gegen das Versetzen.
[58] Siehe Abbildung. Quelle: Bayerische Staatsbibliothek: Lecküchner, Hans: Kunst des Messerfechtens - BSB Cgm 582, [S.l.] Nordbayern 1482, Image 24.

 © Bertram Koch

Im Dörbringer Manuskript steht zu den Huten (32r):

Lichtenauer hält nur etwas von den vier Lagern, weil sie aus den oberen und unteren Hängen gehen, aus denen man sicher (…) Gefechte bringen kann.

Das ist von den vier Lagern

Vier Lager alleine,
davon halt (ich etwas),
und fliehe den Gemeinen (anderen Lagern)

Ochse, Pflug, Alber, vom Tag,
nichts sei Dir lieber.

Ringeck formuliert nach Lichtenauer (33v – 34r):

Das sind die **vier Lager**:

Vier Lager allein davon halt
und fliehe der Gemeinen
Ochs,
Pflug,
Aber,
vom Tag ,
sind Dir nicht unbekannt.

Glosse:

Das bedeutet, dass Du von keinem anderen Lager, als von den vier genannten etwas halten sollst.

Im Goliath, bei *Peter von Danzig* lautet der Text zu den Lagern (4r):

Vier Lager

Vier Lager alleine davon Halte und fliehe den Gemeinen.
Ochs, Pflug, Alber, vom Tag seien Dir nicht ungemerkt.

Es kann sein, dass ein Lager eine Position ist in der länger, aber nicht zu lange verweilt wird, während eine Hut eine Position ist, die kurz eingenommen wird um auf die Aktion des Gegenfechters zu warten. Es kann auch sein, dass die Begriffe "Hut" und "Lager" synonym gebraucht werden.

Dörbringer zittiert *Lichtenauer* mit der Meinung, dass die Huten nicht zum längeren Ausruhen gedacht sind. Er zu den Huten (32r):

Glossar:

Hier nennt er vier Lager, oder vier Huten, von denen etwas zu halten ist.

 © Bertram Koch

Doch vor allen Sachen, so soll ein Mann sich nicht zu lange darin lagern.

Denn Lichtenauer hat ein solches Sprichwort.

Wer da liegt, der ist tot.
Wer sich rühret, der lebt noch.

Und das geht gegen die Lager.
Dass sich ein Mann lieber im Gefecht rühren soll, als dass er in den Huten wartet, bis er die Chancen verliert.

Versetzt wird mit den oberen und unteren **Hängen**. Diese "Hängen" sind nichts anderes, als die Huten **Ochs** und **Pflug**. *Peter von Danzig* dazu (Goliath, 62r)

Denn es gibt vier Hängen.

Den Ochs oben von beiden Seiten, das sind die oberen zwei Hängen
und der Pflug unten von beiden Seiten, das sind die untern zwei Hängen.

In dem Texten von *Dörbringer*, *Peter von Danzig*, *Ringeck* und Anderen wird zusätzlich die **Krone** genannt, die als Parade gegen den Scheitelhau verwendet wird und die in späterer Zeit *von Joachim Meyer* als Hut bezeichnet wird. Dazu kommt die Hut **Langort**. *Dörbringer* nennt noch die **Schrankhut.** In den Fechtbüchern finden sich also wesentlich mehr Lager als nur die vier von Lichtenauer genannten.

Die Huten ergeben sich aus der Bewegung des Fechters. Er kommt, während er schlägt und Positionen einnimmt um zu hauen, an den Huten vorbei. B*ei Joachim Meyer* findet sich eine sehr gute Erklärung dazu, wie die Huten zu verstehen sind. [59] Er erklärt auch, wie sich die Huten aus den Schlägen ergeben.

Von den Legern

Und dieses sei von den Namen und der Anzahl der Leger oder Huten, und wie ein jedes werde gesetzt und vollbracht wird, kürzlich vermeldet.

Nachdem aber in allen Fechten Du hauest, arbeitest, versetzest und treibest was Du wollest, nicht in einem Lager verharren, sondern alweg aus Einem in das Andere verfahren und Eines in das Andere verwandeln musst, will Dir insbesondere gebühren ein gut fleissigs Aufmerksamkeit zu haben,

[59] Meyer nennt in seinem Fechtbuch noch eine weitergehende Vielzahl an Lagern. In der nachfolgenden Darstellung werden diese Lager erwähnt. Ich verzichte an dieser Stelle aber darauf, diese im Einzelnen zu erklären, da sie von den "Ernst-Fechtern" nicht erwähnt werden.

 © Bertram Koch

wie bei den oben erzählten Lagern das Eine aus dem Anderen erfolgt, welche ich dann mit den Hauen durch die Linien oder Strassen etlichermaßen mit wenig Worten will erklären.

Oberhau mit der Langen Schneide: Aus Vom Tag über den Langort zum Alber

Unterhau mit der Langen Schneide: Eisenport, Hangort, Einhorn

Abbildung 5: Meyer, Linie AE

Erstlich, so Du den oberen oder Scheitelhau tust, findest Du dieses Lager, das im Anfang liegt im Tag, in Mitte von Langort und am Ende im Alber, Also hast Du in der geraden Linien von oben herab von A und E dieser Huten oder Lager.

Fechtest Du wiederum von unten her auf mit gekreuzten Händen zur Versatzung, befindest Du abermals in den Lagern, nämlich am Anfang in der Eisenpforte, in der Mitte im Hangort und am Ende in der vollen Höhe im Einhorn.

Ziehst Du Deinen Schwertgriff so vor die Brust, das die halbe Schneide auf Deinem linken Arm liegt, so stehst Du im Schlüssel.

Also kommst Du im Auf und Abfahren der Linie von A zu E aus einem Lager in das Andere.

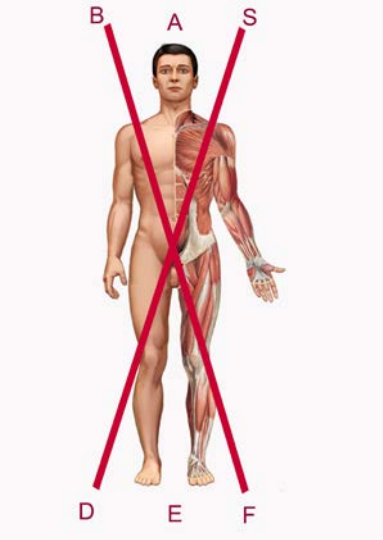


Abbildung 6 Linie SD und BF nach J. Meyer

Der Anderen Linie so Du durch die rechte Linie herab fährst, so sind hier zwei Streiche. Von dem rechten Oberquartier streichet mit S und D. bedeutet.

Die Anderen die von der linken Oberteil zu dem linken Unterteil geht mit B. F. gezeichnet.

Du hauest nun durch welche Du willst, das hieroben gemeldet und albei ich es kürzlich wiederholen will, das alle Haue und alle Leger auf allen beiden Seiten, rechts und links vollbracht werden können, obgleich sie vorher nur auf eine Art beschrieben wurden.

So kannst Du anfangen in der Zornhut, von welcher auch der Hau den Namen hat, so das er der Zornhau ist, wegen des zornigen Gebahrens, auf halben Weg in den Langort und

© Bertram Koch

endet in dem Wechsel.

Ziehst Du von dort den Streich wieder herauf mit der langen Schneide, so gehst Du wieder durch diese Lager.

Am Anfang gibt es die Nebenhut, in der Mitte wiederum den Langort und am Ende über sich das Einhorn.

Streiches Du abermals eine Linie, egal von welcher Seite, dann kommest auf diese Weise durch das Langort aus welchem so Du ferner über sich fahrest kommest Du in die Hut des Ochsen, also findest Du alweg so oft Du der gezeichneten Linien eine durchfährst auf das wenigste der Lager.

Es soll aber ein guter Fechter nicht gewöhnen in seinen Lagern zu lange zu warten, sondern alsbald er seinen Gegenmann kann erlangen, denselben angreifen und sein vorgenommenes Stück ausfechten.

Das lange Warten bedarf viel versetzen, aus welchem man (nur) langsam zu Streichen kommen kann, wie an dem (Kapitel) vom Versetzen weiter gefügt.

Es sein auch die Lager sehr nutz, zu der Stück-Abteilung, dann ob einer im Vorhauen ohne Gefahr in ein Leger kommt, kann er sich alsbald darauf erinnern, was für Stück daraus zu fechten.

Als denn dienen sie nicht allein zum zierlichen und füglichen abwechseln, aus einem Lager in das Andere, sondern auch zur Verführung des Mannes, und dass er irre gemacht wird, nicht wissen mag, was er auf Dich fechten soll und letztendlich ist auch dies hier äußerst nützlich und gut, das Du Deinen Gegenpart Stück leicht ersehen und kennen kannst, was er auf Dich fechten wird und kann und ihm desto füglicher begegnen.

In jedem dieser Huten liegt eine begrenzte Zahl an Möglichkeiten wie:

1. Ein Angriff geführt werden kann.
2. Die eine Blöße geschützt und damit zwangsweise eine anderen Blöße geöffnet wird.

Aus jeder Hut kann also nur eine begrenzte Zahl an Verteidigungstechniken ausgeführt werden. Und mit jeder Hut kann nur eine begrenzte Zahl an Angriffen ausgeführt werden.

Jede Hut ist zunächst einmal eine bestimmte Position die eingenommen werden kann um einen Angriff zu führen oder um Dich zu verteidigen. Wenn sich Dein Gegenfechter also in eine Hut begibt, dann kannst Du aus dieser Hut ersehen,

- was er im nächsten Augenblick vorhat – wenn er im Vor kämpfen möchte,

 © Bertram Koch

- oder was er von Dir erwartet – wenn er im Nach kämpfen möchte.[60]

Wenn Du auf seine Hut mit einer passenden "Gegenhut" reagierst, wird er darauf verzichten den Vorschlag zu führen. "Das gehen durch die Huten" ist also eben zu **Beginn des Gefechtes** das Vorspiel, das über den Erfolg des **Vorschlages** entscheidet. Es ist ebenso wichtig, wie sich in der richtigen **Mensur** zu befinden.

Beachte aber auch:

- Jede der Huten lässt eine Vielzahl von Schlägen zu und nicht nur die offensichtlichen.
- Während Du schlägst, durchläuft Dein Schwert mehrere Huten, die wieder als Ausgangspositionen für einen anderen Schlag genommen werden können.
- Der Schlag endet in einer Hut aus der Du unmittelbar einen weiteren Angriff führen kannst.

Bewegst Du Dich nicht so, dass Du jederzeit einen Schlag führen kannst, dann stehst Du seinem Vorschlag ungeschützt gegenüber. Das bedeutet auch, dass Dein gesamtes Bewegungsmuster darauf abzielt Dich nur innerhalb der Huten und damit in einer Position zu befinden, aus der Du einen Schlag oder Stich führen kannst.

Da nachfolgend der Versuch unternommen wird, einige Bilder aus den Fechtbüchern in die Interpretation des Textes mit einzubeziehen, sollten wir kurz einmal über die Darstellung der spätmittelalterlichen Zeichnungen reden.

Es wird viel diskutiert, ob diese Darstellungen der Huten, genau so – also von der Körperhaltung, Beinstellung, etc. – gemacht werden sollen, wie auf der Abbildung.

Meine Meinung dazu ist ein klares "Jain", denn Ende des 14.ten Jahrhunderts haben Leonardo Da Vinci und Albrecht Dürer noch nicht gelebt und die ganzen Zeichnungen des Mittelalters bestechen nicht durch ihre zeichnerische Exaktheit. Gerade die realistische Darstellung des Menschen stellt den ungeübten Zeichner immer wieder vor größere Probleme. Würde ich als ungeübter Zeichner, der ich bin, versuchen Menschen in diesen Huten zu zeichnen, dann würde das in etwa genau so aussehen, wie auf den frühen Abbildungen. Der erfahrene Akt-

[60] Zu "dem Vor" und "dem Nach" siehe auch Kapitel: 4.6.1 Vor und Nach.

 © Bertram Koch

zeichner des 21ten Jahrhunderts käme aber sofort zu dem Ergebnis, dass hier kaum etwas stimmt.

Wir sollten diese Darstellungen als frühe Versuche des späten Mittelalters sehen, von der flachen und stark abstrakten Darstellungsweise des Mittelalters zu einer realistischen Darstellung in der Renaissance zu kommen, die leider noch nicht wirklich gelungen ist.

Aber wir sollten uns auch bewusst sein, dass die Zeichner keine vollständigen Dilettanten sind, die einfach irgendetwas gezeichnet haben. Die Zeichner meinten genau das, was sie dargestellt haben.

Wir machen keine Kata oder eine andere Form des japanischen Kampfsports. Macht Euch also nicht zu viele Gedanken darüber, wie im Einzelnen die Füße zu stellen sind und in welchem Winkel genau das Schwert zu halten ist. Die Zeichnungen stellen nach meiner Überzeugung immer Menschen in einer Bewegung dar. Der Zeichner schafft sein Bild ähnlich, wie ein Fotoaperat. Er zeigt uns eine einhunderstel Sekunde einer Bewegung.

5.3.1 Der Ochs

Der Ochs wird auch als das **Obere Hängen** bezeichnet. So sagt *Dörbringer* zum Ochsen (32r)

Die andere Hut Ochs ist das Oberhängen von der Achsel.

Ringeck schreibt hier etwas ausführlicher (34r)

Der **Ochs**. Da begibt Dich also hin: Stehe mit dem linken Fuß vor und halte Dein Schwert neben Deiner rechten Seite vor Dein Haupt und lasse ihm den Ort gegen das Gesicht hängen.

Paulus Karl hat uns eine Zeichnung zum Ochsen hinterlassen.

 © Bertram Koch

Abbildung 7: Paulus Karl: Die erste hute haist der ochse

Bei *Paulus Karl* ist im Gegensatz zu *Peter von Danzig* die Fußstellung und der Körperschwerpunkt aufrechter. Die ganze Haltung wirkt mehr gestreckt. Ich vermute, dass der rechte hintere Fuß nach außen abgewinkelt ist. Also mehr oder weniger in einem 90° Winkel zu dem linken steht. Hier liegt genau wie bei Peter von Danzig das Körpergewicht auf dem hinteren Bein. In beiden Fällen ist die Hüfte in Richtung des Ortes leicht verdreht.

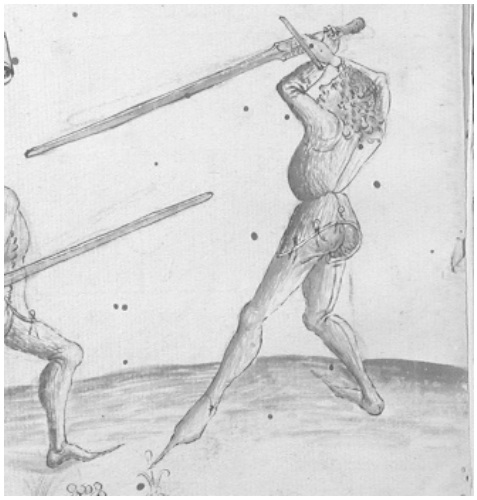


Abbildung 8: Der Ochs nach Peter von Danzig

 © Bertram Koch

Bei *Peter von Danzig* fällt in der Zeichnung auf, dass der Fechter die Hände deutlich höher hält, als in der Abbildung von Paulus Karl.[61] *Peter von Danzig* beschreibt die Hut dann so:

> Die erste Hut nennt sich **Ochs** und wird folgendermaßen ausgeführt:
>
> Steh mit dem linken Fuß vor und halt dein Schwert neben deiner rechten Seite mit dem Gehültz vor den Kopf, so dass sich dein Daumen unter dem Schwert befindet. Häng deinem Gegner den Ort zum Gesicht.
>
> Auf der linken Seite sieht der Ochs wie folgt aus:
>
> Steh mit dem rechten Fuß vor und halt dein Schwert neben deiner linken Seite mit dem Gehültz vor den Kopf, so dass sich dein Daumen unter dem Schwert befindet. Häng deinem Gegner den Ort zum Gesicht.
>
> Dies ist der Ochs auf beiden Seiten

Ich glaube, dass es nicht zwingend notwendig ist, dass sich der Daumen unter dem Schwert befinden muss. Die Abbildungen zeigen hier ein anderes Bild.

- Wenn der Daumen unter den Schwert liegt – also im Daumengriff – bedeutet das auch, dass die Parierstangen nach rechts und links zeigen und die Klinge mit der Fläche nach oben. Aus dieser Position kann aus dem Ochsen ein Stich und ein Zwerhau gemacht werden. Gegen einen Schlag von oben schützt diese Hut wenn wir sie machen, wie beschrieben, nicht sehr gut, denn die Fläche ist zum Parieren eher ungeeignet.
- Wenn die rechte Hand das Schwert im Standardgriff ganz umschließt, dann kann aus dem Ochsen sehr schnell in Vom Tag an der Schulter gewechselt werden. Außerdem ist die Deckung gegen einen Oberhau besser und auch der Kopf ist durch das Gehilz besser geschützt.

Ich glaube, dass beide Positionen gleichwertig neben einander stehen. Wie das Schwert letztendlich gehalten wird, ergibt sich aus Actio und Reactio und Deiner jeweiligen Absichten zumal mit einer leichten Drehung der Hände zwischen beiden Positionen gewechselt werden kann.

Betrachten wir die Zeichnung bei Peter von Danzig, dann ist hier ebenso wie in der nachfolgende Zeichnung aus dem Solothurner Fechtbuch, die Klinge eher zum Boden gerichtet.[62]

---

[61] Dabei kann es sich aber auch um die mittelalterliche Lösung für ein optisches Problem handeln. Hätte der Zeichner die Hände hinter dem Kopf dargestellt, dann wären sie nicht zu sehen.

[62] Wobei es sich hier auch wieder um eine Besonderheit der zeichnerischen Darstellung handeln kann, da die Klinge in einer wagerechten Position nur noch als Strich dargestellt werden müsste.

 © Bertram Koch

In allen drei Abbildungen wird deutlich, dass das Gehilz etwas vor Gesicht gehalten wird und die Hände auf Höhe des Scheitels sind, denn wird – was häufig bei Fechtern zu sehen ist – der Schwertgriff auf Höhe der Stirn abgesenkt, dann kann der Gegenfechter den Kopf leicht erreichen, indem er über die Klinge schlägt.[63]

Abbildung 9 Der Ochs nach Solothurner Fechtbuch

Interessant ist hier das durchgestreckte vordere Bein in dem Solothurner Fechtbuch, bei dem die Belastung auf der Ferse liegt und dem mehr oder weniger durchgesteckten Bein, bei dem das Körpergewicht von den Fußspitzen getragen wird. Die Versuche so zu stehen, führen zu der Erfahrung eines sehr instabilen Gleichgewichts. Die Zeichnung zeigt wahrscheinlich einen Fechter, der sich in dem Ochsen mit einem Gleitschnitt bewegt.

Vergleiche einmal mit der Darstellung der Hut bei *Peter von Danzig*. Ein Wechseln zwischen diesen beiden Fußstellungen ist durch eine einfache Gewichtsverlagerung möglich. Beide Stellungen miteinander kombiniert, wirken recht instabil – aber gleichzeitig ermöglichen sie einen sehr schnellen Wechsel in alle Richtungen. Der Wechsel zwischen beiden Stellungen verursacht eine Distanzveränderung von ca. 40 cm nach vorne und hinten, bei gleicher Schwert/Armhaltung. Das entspricht in etwa einem halben Schritt. Also einer Entfernung, die im Fechten über treffen und nicht getroffen werden entscheidet.[64]

---

[63] Z.B. indem er den Schlag mit der kurzen Schneide ausführt oder indem er den Ort bei einem Scheitelhau nach unten kippen lässt.

[64] Siehe hierzu auch das Kapitel 4.5.1 Länge und Maß.

 © Bertram Koch

Joachim Meyer beschreibt den Ochsen fast genau wie Peter von Danzig. Allerdings zeigen sich, wenn wir die zugehörige Zeichnung betrachten einige Besonderheiten.

Der Oberteil des Mannes wird dem Ochsen zugeteilt. Und wie derselbige zwei Quartiere hat, das Rechte und das Linke, also kann man auch die Leger des Ochsen in zwei Teilen, nämlich das Rechte und das Linke aufteilen.

Der rechte Ochs wird nun also gemacht:

Stehe mit Deinem linken Fuß vor.

Halt das Schwert mit dem Heft neben Deinem Kopf, zur rechten Seiten in der Höhe, das Dein vorderer Ort dem Mann gegen den Gesicht steht.

Zum linken Ochsen schick Dich diesem zugegen.

Nämlich:

Tritt mit dem linken Fuß vor

Halte Dein Schwert mit dem Heft neben Deinem Kopf zur linken Seite,

wie oben gemeldet.

So hast Du beider Ochsen Hut und Leger, welche Leger in der Figur so mit dem Buchstaben B verzeichnet ist zur Linken fürgebildet.

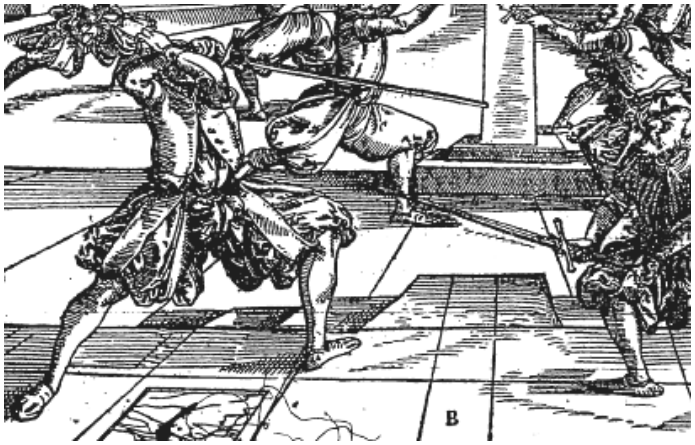


Abbildung 10 Der Ochs nach Meyer

Es fällt bei allen Abbildungen von *Meyer* auf, dass die Füße wesentlich weiter auseinander stehen, als – nach meinem Verständnis – in *Dörbringer* empfohlen – und oben in der Darstellung aus *Peter von Danzig* dargestellt. Ich vermute, dass wir hier das Ergebnis einer zweihundertjährigen Entwicklung sehen, die auch dadurch begründet ist, dass *Joachim Meyer* und seine Schüler hauptsächlich mit dem Rapier kämpften.

 © Bertram Koch

Beachte auch die Linien auf dem Boden. Der Fechter steht mit seinem Körperzentrum genau vor dem Schwert des rechten Fechters. Er steht also mehr oder weniger breitbeinig vor dem Gegenfechter auf dem vorderen Fuß. Eine Verlagerung des Körperschwerpunktes auf den hinteren Fuß verändert die Seitenausrichtung zum Gegenfechter.

Außerdem fällt hier eine Veränderung in der Form der Griffhaltung auf. Während auf den früheren Abbildungen der Knauf nicht mit der linken Hand umfasst wird und beide Hände auf dem Schwertgriff liegen, halten die Fechter von J. Meyer und Paul Hector Mair mit der linken Hand den Knauf des Schwertes umfasst.[65]

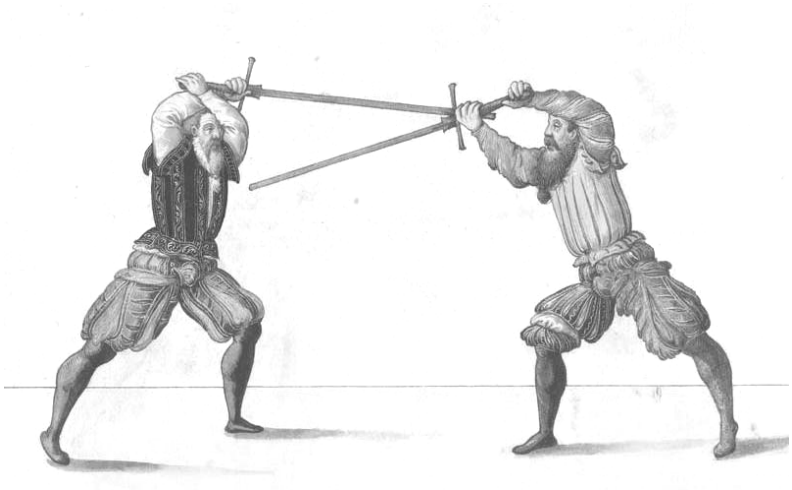


Abbildung 11 Paul Hector Mair: Ochs

Während auf den bisherigen Abbildungen immer nur der rechte Ochs dargestellt wurde, zeichnet Paul Hector Mair einen rechten und einen linken Ochs. Der rechte Fechter scheint die Hände fast am Hinterkopf zu halten. Eine Position, die sich auch in einigen Abbildungen im Goliath findet. Bei dieser Haltung der Hände schützt er mehr seinen Rücken, als seinen Brustbereich.

Die beiden Fechter bei *Paul Hector Mair* scheinen aufrechter zu stehen als bei *Joachim Meyer*. Außerdem halten beide Fechter die Klingen nicht im Daumengriff, sondern im Standardgriff. Auch auf der Zeichnung von Joachim Meier scheint das Schwert eher in einem 45 Grad Winkel gehalten zu werden.

[65] Siehe hierzu auch das Kapitel: 4.1.3.2 Knauf oder nicht Knauf?

 © Bertram Koch

Beachte auch die sehr hohe Haltung der Arme bei dem linken Fechter. Bei Peter von Danzig können wir vielleicht noch einen zeichnerischen Mangel unterstellen. Bei Paul Hector Mair, sind die Darstellungen aber sehr realistisch und dreidimensional. Wir können also davon ausgehen, dass der Zeichner genau das meint, was er für uns abbildet.

Beide Fechter stehen in einer etwas nach vorne gebeugten Haltung, bei der das Gewicht hauptsächlich auf dem vorderen Bein liegt. Der hintere Fuß berührt nur mit dem Fußballen den Boden. Die Ferse ist angehoben.

Das unterscheidet diese Körperhaltung erheblich von Abbildung 8: Der Ochs nach Peter von Danzig. Bei Peter von Danzig liegt das gesamte Gewicht auf dem hinteren Bein. Welche der beiden Positionen der Beine ist jetzt für einen Ochs richtig und wie werden die Hände richtig gehalten?

Probiere es einmal als. Begib Dich in die Position, des linken Fechters von Paul Hector Mair und in die Position von Peter von Danzig. Pendelst Du zwischen beiden Positionen, ohne die Hände herunter zu nehmen, dann verlagerst Du Dein Gewicht einmal nach vorne und einmal nach hinten. Nur über diese Pendelbewegung, bzw. Gewichtsverlagerung, kannst Du die Position Deines Ortes um ca. 40 cm nach vorne und nach hinten verlagern.

Ich glaube, dass diese Gewichtsverlagerung als "**Waage**" bezeichnet wird. Sich "in die Waage begeben" bedeutet dann, dass Du Dich so hinstellst, dass diese Gewichtsverlagerung Dir jederzeit möglich ist.

Der Ochs im Kampf ist eher eine passive Position. Aus ihm kann nur eine sehr begrenzte Zahl an Angriffen geführt werden, ohne dass die Bedrohung des Gegners aufgehoben werden muss.

- Die primäre Bedrohung des Gegners liegt in einem Oberstich mit dem Ort zum Gesicht oder zu den oberen Blößen des Gegners.
- Außerdem ist ein diagonaler Oberhau vom Ochs in den Pflug möglich. Achtung: Nicht ausholen, sondern das Schwert aus dem Ochs nach vorne stoßen und dann in den Pflug gehen.[66]

Aus dieser Hut kann ein Zwerhau gemacht werden. Dabei wird das Schwert über den Kopf auf die andere Seite geführt. Das Schwert wandert nicht, wie das Rotorenblatt eines Hub-

[66] Die Kraft in diesem Schlag kommt aus der Nutzung des Schwertgriffs als Hebel, nicht so sehr aus den Armen. Der Schlag ist eher schwach, dafür aber sehr schnell und überraschend.

 © Bertram Koch

schraubers, über den Rücken, sondern vor dem Kopf, in einer vertikalen Bewegung, über Deinen Kopf.[67]

Auch in dem Ochs verborgen, ist ein Stich in den Langort und ein leichter Oberhau mit der kurzen Schneide, wenn vor dem Körper vom dem rechten in den linken Ochs gewechselt wird.[68]

Der Ochs schützt gegen alle Oberhaue zu der Seite auf der er gemacht wird. Der linke Ochs schützt also die linke obere Blöße. Der Angriff landet automatisch auf Deinem Schwert.

Ein Angriff auf die linke untere Blöße ist zwar theoretisch denkbar, führt aber dazu, dass der Widerpart durch Deinen Ort aufgespießt wird. Das ist also nur bei Selbstmord-Kandidaten zu erwarten.

Die rechten Blößen sind relativ offen. Hier wird der Gegenpart also mit großer Wahrscheinlichkeit angreifen.

Diese Blößen kannst Du durch einen Wechsel in das untere Hängen (also den Pflug auf der jeweils anderen Seite) versetzen, wenn er zu den unteren Blößen erfolgt. Wenn der Angriff zu den oberen Blößen erfolgt, kannst Du einfach in den Ochs auf der anderen Seite wechseln.

Die Position Ochs nimmst Du im Fechten sehr häufig im **Winden** ein. Auch wenn Du einen als **Oberhau** geführten Vorschlag versetzt,[69] ist der Ochs eine sehr gute Lösung, zumal Du durch die Bedrohung mit dem Stich sofort in das Vor kommst. Der Ochs wird im **Absetzen** genutzt.

Im freien Fechten wechselst Du sehr häufig zwischen Ochs und Pflug und wieder zurück. Auf diesem Weg gibt es einen diffusen Punkt, an dem der Pflug zum Ochsen oder der Ochs zum Pflug wird. Gehst Du einmal diesen Weg, dann gibt es einen niedrigen Ochsen und einen hohen Pflug und viele Zwischenformen und Du wirst nicht immer klar sagen können, ob Du jetzt in einem Pflug oder einem Ochsen bist.

---

[67] Siehe hierzu auch die Beschreibung des Zwerhause in Kapitel 6.3

[68] Dieser Schlag erfordert einiges an Übung aber wenn Du ihn einmal gezeigt bekommen hast, dann wirst Du feststellen, dass er sich mehr oder weniger automatisch ergibt, wenn Du von dem linken in den rechten Ochs wechselst und umgekehrt.

[69] Einschließlich eines Zornhaus, den Du auch so versetzen kannst.

 © Bertram Koch

Das ist auch relativ gleichgültig, wenn Du nur die wesentlichen Eigenschaften beider Huten bei diesem Wechsel beibehältst:

- Der Ort zeigt auf das Gesicht des Gegners
- Ochs und Pflug sind deutlich neben Deiner Hüfte, bzw. neben Deiner Schulter.

Übe zwischen Ochs und Pflug zu wechseln, ohne dass Dein Ort seine Höhe verändert, so dass er konstant auf das Gesicht des Gegenfechters ausgerichtet ist.[70]

5.3.1.1 Der Hangetort

Der **Hangetort** ist mehr oder weniger eine Variante des Ochsen, die bei *J. Meyer* und *Sutor* beschrieben werden.

Hier die Beschreibung von *J.Meyer*.

Hangetort

Wie Du das in das Werk richten folgst, lehrt Dich das Bild zu rechten in oben dargestellter Figur. Alleine, dass die Arme in dieser Darstellung nicht genügend gestreckt sind. Deswegen schick Dich in gemeldete Hut also:

steh mit dem rechten Fuß vor.

Halte Deine Wehr mit augestreckten Armen vor Dich, das die Klinge etwas wunderlich gegen die Erde hängt.

Dieses Lager ist durchaus fast dem Ochsen gleichförmig, alleine, dass Du im Ochsen die Arme stark in die Höhe empor hebst, hier aber gerade vor Deinem Gesicht ausgestreckt sein sollen und das Schwert gegen die Erde hangen lässt, warum es auch der Hangenort heißt.

[70] Das ist am Anfang sehr schwierig. Drückst Du Deinen Ort auf eine Wand, während Du Dich im Pflug befindest und wechselt dann in den Ochsen und wieder zurück, dann kannst Du so die richtige Bewegung lernen. Da bohrt aber Löcher in die Wände – also nimm nicht die Wand im Wohnzimmer ☺ Merke Dir dabei: Du hebst nicht das ganze Schwert. Du bewegst nur das Gehilz von unten nach oben und zurück.

 © Bertram Koch

Abbildung 12: Hangetort bei J. Meyer

In diese Hut kommst Du, wenn Du aus dem Ochsen den Ort nach unten absinken lässt. Auf diesem Wege lassen sich die meisten Haue versetzen. Das ist zwar, genau wie jedes andere Versetzen, das den Gegner nicht gleichzeitig angreift – lediglich eine Notlösung - aber eine Notlösung ist immer noch besser, als getroffen zu werden.

An dieser Hut kommst Du auch vorbei, wenn Du aus der **Schrankhut** einen Unterhau schlägst und wenn Du aus dem Alber in den Ochsen wechselt.[71]

Eine ähnliche Darstellung wie bei J. Meyer findet sich bei *Sutor*:

Abbildung 13: Hangetort bei Sutor

Ich denke, dass der Hangetort für das Fechten von recht geringer Bedeutung ist. In den wenigen Situationen, in denen er wirklich gebracht wird, kann er auch als "Ochs, der mit dem Ort auf die unteren Blößen zielt" bezeichnet werden. Ich verstehe ihn als eine Form des Ochsen.

[71] Siehe hierzu die Beschreibung der Schlaglinien in Kapitel 4.3.

 © Bertram Koch

5.3.1.2 Das Einhorn

Das **Einhorn** ist eine weitere Variante des Ochsen, die von *Joachim Meyer* beschrieben wird.

> Einhorn
>
> Komm im Zufechten mit dem linken Fuß vor.
>
> Die Flügel von beiden Seiten auf, als wolltest Du Dich in den vorgenannten Schlüssel legen.
>
> Fahre mit verschränkten Händen über sich zu Deiner Rechten, das die Spitze in der Höhe über sich her steht.
>
> So heißt es im Einhorn, und steht, wie Du in der Figur hier gegen mit dem E gezeichnet Bild zur Rechten sehen kannst.

Abbildung 14: Einhorn nach Meyer

Das Einhorn bedroht den Gegenfechter nicht direkt. Folgen wir streng den Anweisungen des Dörbringer-Manuskripts, dann ist diese Hut sehr nutzlos, weil der Gegenfechter nicht bedroht ist.

Das Einhorn ermöglicht es den Gegenfechter, mit einem Stich von oben nach unten zu bedrohen – was deutlich langsamer ist, wie der gerade Stich direkt zum Gegner aus dem Ochsen und viel leichter abgewehrt werden kann.

Vielleicht wird mit der kurzen Schneide eine Bedrohung des Gegenfechters für einen Schlag auf den Kopf aufgebaut, die aber sehr schwach ist, weil der Oberhau, den Du aus dem Einhorn führst wenig Energie hat. – Gleichzeitig ist der Schutz des eigenen Kopfes nicht wirklich

 © Bertram Koch

gut. Das Einhorn kann relativ leicht überwunden werden, wenn der Gegenfechter Dein Schwert von unten bindet.

Ich kann keinen Vorteil gegenüber dem regulären Ochsen erkennen. Das Einhorn ist eher eine Position, in die man während eines Gefechts kommen kann und die man möglichst schnell wieder verlassen sollte.

Das Einhorn erreichst Du automatisch, wenn Du von dem Ochsen in "vom Tag über der Schulter" wechselst. Bei dem Wechsel zwischen Ochs und "Vom Tag über der Schulter" entsteht genau so eine diffuse Zwischenposition, bei der nicht ganz deutlich wird, ob Du Dich noch im Ochsen befindest oder schon in "Vom Tag". Zwischen diesen Huten liegt das Einhorn.

Wenn Du bei einem Schnitttest einen Unterhau machst, dann landest Du häufig im Einhorn. Aber unabhängig davon wie Du in diese Hut kommst, Du solltest sie so schnell wie möglich wieder verlassen.

5.3.1.3 Die Zornhut

Der **Zornhut** ist ebenfalls eine Variante des Ochsen – auch wenn er ganz anders aussieht und eher wie ein "vom Tag" mit stark über der Schulter hängendem Ort aussieht. Aber *Joachim Meyer* ordnet diese Hut ganz klar dem Ochsen zu, bzw. den Stücken, die ebenso aus dem Ochsen gefochten werden können.

Zornhut

Die Zornhut ist also genannt, da solch Leger zornig Gebärde zeigt. Sie wird als gemacht:

Steh mit Deinem linken Fuß vor

Halte Dein Schwert auf der rechten Achsel

Also das die Klinge hinter Dir herab zum gefassten Streich hängt.

Hier sollst Du Dir merken, dass alle Stücke, die aus der Hut des Ochsen gebracht, auch aus dem Zornlager gefochten werden können. Allein, dass ungleiche Gebärde zur Verführung des Mannes in diesem Quartier sich erzeigen, und jetzt dies (und) bald die anderen gebraucht werden können. Besieh hierfür die Figur so mit dem Buchstaben E verzeichnet.

 © Bertram Koch

Abbildung 15: Zornort nach Meyer

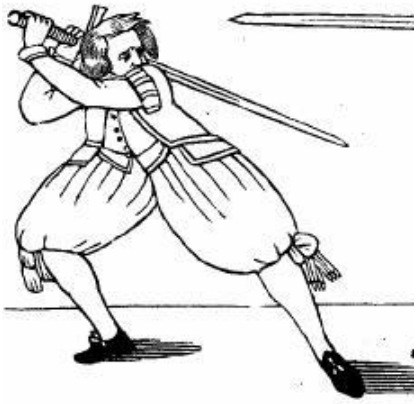


Abbildung 16: Zornort nach Sutor

Ich finde die Behauptung von J.Meyer, dass aus dieser Hut die Stücke des Ochsen gefochten werden können sehr gewagt. Ich neige dazu diese Aussage von J. Meyer so zu deuten, das Du Dich aus dieser Hut besser schnell in den Ochsen begeben solltest, wenn Dein Gegenfechter sich nähert und Du dann diese Stücke fechten sollst.

Eine andere Erklärung für diese Aussage, besteht darin, dass hier einfach ein Druckfehler des Setzers in der Schrift von Joachim Meyer vorliegt. Logischer wäre die Aussage, dass aus dieser Hut die gleichen Stücke gefochten werden können, wie aus "vom Tag".

Diese Hut sieht schon sehr bedrohlich aus. Aus dieser Position können die kraftvollsten Hiebe geführt werden. Derjenige, der diese Hut verwendet, hofft, dass der Gegenfechter das erkennt und gleichzeitig die Schwäche dieser Position ignoriert.

Der Nachteil dieser Hut liegt darin, dass eine sehr viel Zeit benötigt wird, um das Schwert zum Gegner zu bringen. Ein weiterer Nachteil besteht darin, dass der Fechter nicht durch sein ei-

 © Bertram Koch

genes Schwert gedeckt ist. Ein Stich ist nur sehr schwer abzuwehren. Ein schnell geführter Schlag wird Dich treffen, ohne dass Du Dich mit Deinem Schwert schützen kannst. Nach meiner Meinung ist dieses Lager nur dann sinnvoll, wenn Du weit genug von Deinem Gegenfechter entfernt stehst und ihn davon abhalten möchtest, dass er sich Dir nähert. – Was aber nur wirkt, wenn er wirklich Angst vor Dir hat. Wenn er sich Dir trotzdem nähert, ist es besser Du gehst erst einmal zurück und begibst Dich in eine bessere Hut.

Aus der oben dargestellten Position lässt sich ein linker oder ein rechter Oberhau schlagen. Das macht die Situation für den Gegenfechter unübersichtlich. Außerdem ist ein Wechsel in den rechten Ochsen ebenso leicht möglich, wie das Schlagen eines Zwer in beide Richtungen. Der linke Zwer wird zwar nicht extrem stark sein – aber umso wirkungsvoller, weil die Hut eigentlich andeutet, dass hier zu einem extrem harten Schlag von rechts ausgeholt wird.

Die stärkste Wirkung dieser Hut liegt aber in der Androhung eines extrem harten rechten Oberhaues. Das lässt den Widerfechter, der leicht erschreckt, mit Sicherheit zurück weichen. Damit hast Du eine gute Möglichkeit, aus dieser Drohung nach hinten abzuziehen.

Dem Zornort recht ähnlich ist die Post di Donna der italienischen Schule.[72]

5.3.2 Der Pflug

Ringeck schreibt dazu (34r):

Die andere Hut:
Der **Pflug**.

Dahin begib Dich also hin:
Stehe mit dem linken Fuß vor und halte Dein Schwert, gekreuzt in Deinen Händen neben Deiner rechten Seite, über Deinem Knie, so dass ihm der Ort gegen das Gesicht steht.

Bei Peter von Danzig gibt es eine Abbildung zu dem Pflug. Folgen wir der Anweisung von Ringeck, dann ist der Pflug über dem rechten Knie zu halten. Also recht weit an dem eigenen Körper. Die unten stehende Abbildung zeigt den Pflug aber eher auf der rechten Hüfte. Das entspricht auch dem nachstehenden Text.

[72] Quelle: Price. R. B.: Sword in two hands, Highland Village 2007, S.134 ff.

 © Bertram Koch

Abbildung 17 Der Pflug nach Peter von Danzig

Peter von Danzig beschreibt sie so (39r):

> Das ist die andere Hut
>
> Die andere Hut heißt „der Pflug". Dahin begib Dich also:
> Stehe mit dem linken Fuß vor und halte Dein Schwert mit gekreuzten Händen mit dem Knopf unter Dich neben Deiner rechten Seite zu der Hüfte, so dass die Kurze Schneide oben ist und der Ort ihm gegen sein Gesicht steht.

Ringeck hält das Schwert über dem Knie – also recht weit vorne und *von Danzig* hält das Schwert weiter hinten an der Hüfte.

Es gibt damit mindestens zwei Varianten des Pfluges.. Die Variante von *Ringeck* setzt, damit sie überhaupt eingenommen werden kann, eine tiefere Stellung und damit auch eine weitere Schrittbreite voraus oder ein starkes Vorbeugen des Oberkörpers. Das Schwert bleibt bei ihm mehr oder weniger vor der rechten Seite des Fechters. Bei *von Danzig* ist das Schwert neben dem Körper des Fechters.

Die nachfolgende Abbildung aus dem Goliath orientiert an der Anweisung von *Peter von Danzig*.

 © Bertram Koch

Abbildung 18 Der Pflug nach Goliath, S. 78

Das Schwert ist hier, wie in der Abbildung aus *Peter von Danzig* schon fast hinter dem Hüftknochen. Auf beiden Abbildungen sieht es so, als wäre der linke Arm fast vollständig gestreckt.

Während die beiden vorherigen Abbildungen einen Rechten Pflug darstellen, ist im *Soloturners Fechtbuch* ein linker Pflug dargestellt. Die Kurze Schneide zeigt, wie bei *Peter von Danzig* beschrieben zum Boden.

Abbildung 19 Pflug nach Solothurner Fechtbuch

Hier wird er Pflug etwas höher gehalten, denn der rechte Arm ist nach wie vor gebeugt. Das Gehilz befindet sich an der Hüfte und nicht unterhalb des Hüftknochens.

 © Bertram Koch

Diese Figur im Solothurner Fechtbuch sieht aus, als ob sie gerade einen Schritt macht oder den hinteren linken Fuß nicht mit der ganzen Fläche auf dem Boden stehen hat. Das kann aber auch eine zeichnerische Ungenauigkeit sein. Es kann auch sein, dass der Zeichner ausdrücken wollte, dass der hintere Fuß in einem ca. 90° Winkel zu dem vorderen Fuß steht.

In der nachfolgenden Abbildung von *Paulus Karl* zeigt sich die gleiche Fußstellung. Der hier abgebildete Fechter hält das Schwert senkrechter als auf der vorhergehenden Abbildung.

In beiden Abbildungen scheint die linke Hand am Beckenknochen anzuliegen und nicht hinter dem Hüftknochen wie bei *Peter von Danzig* und *Goliath*.

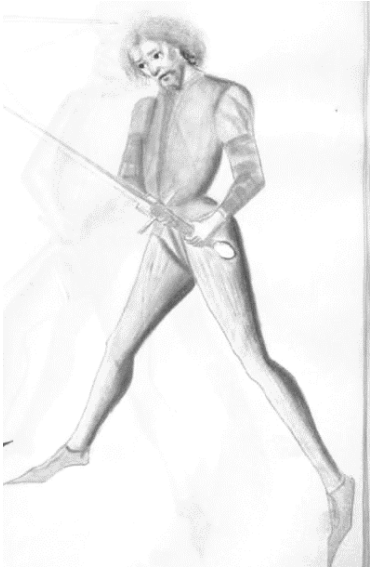


Abbildung 20 Palus Karl: Die annder hute haisst der pflueg

Beachte hierzu den Unterschied zu dem Pflug von *Joachim Meyer*. Hier ist das vordere Bein um fast 90 Grad abgeknickt.

Aber auch diese Fußstellungen im *Solothurners Fechtbuch* und bei *Paulus Karl*: vorderes Bein gerade, das hintere Bein relativ gerade und nur die Zehenspitzen auf dem Boden, gibt die Möglichkeit zu einem ähnlichen Bewegungsmuster wie bei *J. Meyer*.

Joachim Meyer beschreibt den Pflug so:

> Der Unterteil des Mannes wird dem Pflug zugeeignet, und gleicher Gestalt wie die selbigen zwei Quartiere oder zwei Seiten, die Rechte und die Linke hat. Also wird auch daher der Pflug der Rechte und der Linke geheißen. Sind beide an sich selbst nichts anders, denn ein Stich von unten auf.
>
> Den Pflug vollbringe wie folgt:
>
> Steh mit Deinem rechten Fuß vor.

 © Bertram Koch

Halt Deine Wehr mit dem Heft neben Dein vorgesetztes Knie.

Wende die Spitze oder den Ort dem Mann ins Gesicht, als wolltest Du ihn von unten aufstechen.

So liegest Du im Linken

Und ist also der rechte Pflug in obgedachter Figur zur Rechten auch fürgebildet.

Lesen wir diese Beschreibung, dann ähnelt sie sehr der Beschreibung von *Ringeck*. Während *Ringeck* aber davon spricht, das Schwert über das Knie zu halten, so rät *J. Meyer* dazu, das Heft neben das Knie zu halten. Dafür ist genau diese vorgebeugte Haltung notwendig, die auf der Abbildung von *J. Meyer* zu sehen ist.

Abbildung 21 Der Pflug nach Meyer

Beachte die extrem tiefe Stellung, bei der das gesamte Gewicht auf dem vorderen Bein liegt. Beachte auch den hinteren Fuß, der weit nach hinten-außen gerichtet ist.

Das gibt eine sehr schnelle Möglichkeit, sich über das vordere Bein zu drehen und damit den Körper aus der Angriffsrichtung des Gegenfechters heraus zu drehen. Aber es benötigt ziemlich viel Zeit und Kraft, sowie ein Anheben des ganzen Körpers, um einen ganzen Schritt nach vorne zu machen. Ein halber Schritt, bzw. Gleitschritt, kann aus dieser Position aber jederzeit und sehr schnell gemacht werden.

Paul Hector Mair führt den rechten Pflug fast genau so aus, wie *J. Meyer*. Allerdings fehlt hier der mit der Fußspitze nach hinten gedrehte hintere Fuß. Als Besonderheit hat der links dargestellte Fechter den Daumen auf der Außenseite der Klinge liegen. Es sieht hier auch so aus, als ob beide Fechter den von *Peter von Danzig* beschriebenen Wechsel: linker Pflug: Kurze Schneide zum Boden, Rechter Pflug: Lange Schneide zum Boden, durchführen.

 © Bertram Koch

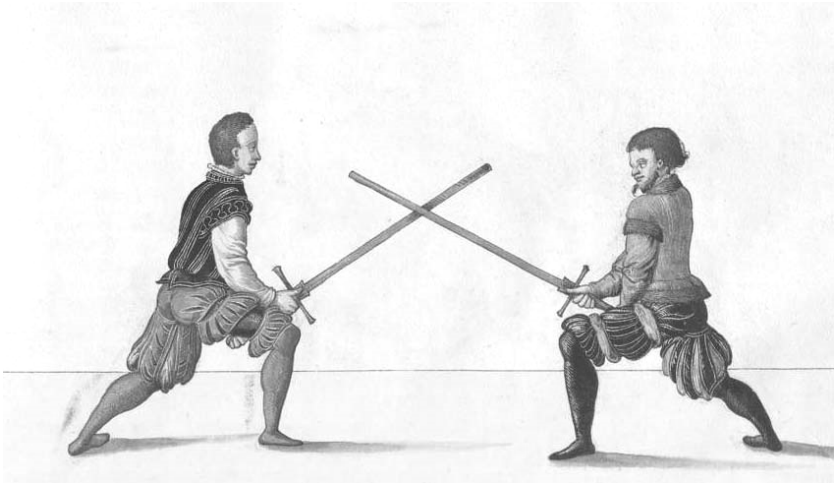


Abbildung 22 Paul Hector Mair: Pflug

Interessant ist hier auch, dass es den Anschein hat, als würde der linke Fechter seine rechte Hand auf dem rechten Oberschenkel abstützen (und der rechte Fechter seine linke Hand). Das Schwert währe dann nicht neben der Hüfte, sondern vor der Hüfte. Das wiederum ergibt dann einen Pflug, der ziemlich im Zentrum der Fechter gehalten wird.

Eine Hut, die von vielen Anfängern, Mittelaltermarktleuten und schlechten historischen Fechtern verwendet wird, ähnelt dem Pflug. Der Fechter hält sein Schwert, etwa in Höhe seines Gemächts, wie eine natürliche Verlängerung seines Geschlechtsorganes.

Diese Hut bietet den Anfängern den besten Kompromiss zwischen ihrem, noch nicht ausgeprägten, Reaktionsvermögen und der Notwendigkeit, mit dieser "**Deppenparade"** zu versetzen.

Eigentlich funktioniert diese Hut nur gegen Hiebe zu den unteren Blößen. Die oberen Blößen sind nicht gedeckt, aber der Fechter hat ein gutes und warmes Gefühl, weil er sein Schwert vor seinem Gesicht hat.

Willst Du diese Hut brechen, dann schlage einfach gegen die Schwäche des Schwertes. Dein Sieg ist Dir gewiss. Allerdings fühlt sich der "Kämpfer" hinter dieser Hut aus Erfahrung recht sicher weil ohne Schutzausrüstung keine Schläge zum Kopf gemacht werden und das Pling wenn die beiden Schwerter zusammen klitzen von seinen üblichen Gegnern als Signal genommen wird, sein Schwert wieder zurück zu ziehen und zu einem neuen Schlag auszuholen.

Abgesehen davon, dass diese Hut nur zu den untern Blößen funktioniert, ist sie auch kampfstrategisch dem Pflug unterlegen. Dieses Lager deckt beide Körperseiten gleich gut – bzw. schlecht. Wenn alle Seiten gleich gut gedeckt sind, gibt es keine Blöße, die der Gegenfechter

 © Bertram Koch

bevorzugen wird. Wird der Ochs zur rechten oder zur linken Seite gemacht, dann wird damit eine Blöße auf der anderen Körperseite aufgemacht.

Der Vorteil, das Schwert mit stehender Spitze aufrecht zu halten liegt darin, dass der Fechter nur sehr kurze Wege zurücklegen muss, um den Schlag des Gegenfechters zu parieren. Es reicht ein leichtes Drehen der Hüfte, um die jeweilige Körperseite mit der ganzen Breite der Klinge zu decken.

Allerdings nur unter der oben bereits erwähnten Tatsache, dass ein Gegenfechter, der zur Schwäche des so geführten Schwertes schlägt, zwar den hinter seinem Schwert versteckten Gegenfechter mit seiner Klinge nicht treffen wird, das aber auch nicht muss, weil dem Fechter seine eigene Klinge ins Gesicht schlägt.

Diese Form der Parade bietet auch kaum einen Schutz gegen Krumphaue, Kipphaue und alle Schläge mit der kurzen Schneide. Außerdem ist Versetzen immer die schlechteste mögliche Alternative.[73]

Der Pflug deckt die unteren Blößen zu der jeweiligen Seite. Theoretisch wäre es möglich die Beine anzugreifen, obwohl der Gegenpart im Pflug steht. Allerdings besteht die natürliche Folge darin, einen Stich ins Gesicht in Kauf zu nehmen. Der geschickte Kämpfer wird bei einem Angriff gegen die Beine automatisch das vordere Bein zurückziehen und in den Langort gehen. Der Angreifer spießt sich dann selber auf.

Der Angreifer wird also immer genau die Seite angreifen, die nicht durch den Pflug gedeckt ist. Dieses Wissen eröffnet wesentlich bessere Möglichkeiten der Verteidigung, als eine neutrale Stellung.

Der Pflug ist – genau wie der Ochs eher eine passive Position mit eingeschränkten Möglichkeiten, weil Du nicht direkt aus ihm schlagen kannst.

- Der primäre Angriff aus dieser Hut, ist der Stich zu den oberen Blößen.
- Außerdem ist ein Oberhau zu den unteren Blößen möglich – aber zumeist nicht klug, weil der Gegenpart **überlaufen** kann.

[73] Siehe hierzu das Kapitel 7.1.3: Techniken gegen das Versetzen.

 © Bertram Koch

- Ein kurzer Schlag zu den oberen Blößen ist ebenfalls möglich, aber nur mit dem Kompromiss, dass dieser Schlag nur aus den Händen und nicht aus den Armen geführt wird.

Der Pflug ist eher eine Position aus der verschiedene Techniken gegen einen angreifenden Gegner gefochten werden (z.B. das **Absetzen**). Auch der Zornhau endet im Pflug, wenn er ins Hängen geschlagen wird und eine Variante des Schilhaues ebenso, wie eine Variante des Krumphaues.

Auch die Winden werden aus dem Pflug und dem Ochsen gemacht. Während eines Schilhaues kommst Du durch die Hut Pflug, wenn Du den Pflug des Gegenfechters brichst.

Überhaupt sind Ochs und Pflug zwei Positionen, die Du im Fechten nach der Deutschen Schule sehr häufig kurzfristig einnimmst, ohne dass Du in ihnen verweilst.

- Aus diesem Lager ist ein Wechsel in den Pflug zur anderen Seite ebenso möglich wie ein Wechsel in die Oberen Hängen zu beiden Seiten und auch in die Krone.
- Ein Senken des Ortes nach vorne führt in den Alber.
- Ein senken des Ortes zur Seite oder nach hinten in die Nebenhut.
- Werden die Arme angehoben und vor der Brust verschränkt, dann befindest Du Dich im Schlüssel.
- Ein Ausstrecken der Arme endet im Langort.

Der Pflug und das Sprechfenster haben einiges gemeinsam. Eigentlich ist das Sprechfenster ein Pflug, bei dem sich beide Schwerter in der Bindung befinden und die Hände etwas mehr in der Mitte, vor Deinem Bauch, gehalten werden und etwas höher.

5.3.3 Alber

Alber kommt von "Albern" und dass diese Hut wirkungslos ist, gehört zu den Ansichten, die von vielen vertreten werden. In der Praxis zeigt sich aber, dass die Kämpfer, die aus dieser Position kämpfen, sehr häufig gewinnen.

Ringeck beschreibt sie so (34v):

 © Bertram Koch

Die dritte Hut: Alber
Steh mit Deinem rechten Fuß vor und halte Dein Schwert mit ausgestreckten Armen vor Dich. Deinen Ort auf den Boden gerichtet.

Peter von Danzig schreibt mit ganz ähnlichen Worten (26r):

Die dritte Hut

Die dritte Hut nennt sich Alber und geht wie folgt:

Steh mit dem rechten Fuß vor und halt dein Schwert mit gestreckten Armen vor dir mit dem Ort zu Boden, so dass die kurze Schneide nach oben gewandt ist

Die nachfolgende Abbildung aus dem Fechtbuch von Peter von *Danzig* zeigt diese Hut so:

Abbildung 23 Alber nach *Peter von Danzig*

Während die Abbildung in *von Danzig* eine eher tiefe Stellung zeigt, steht der Fechter im *Solturner Fechtbuch* mehr oder weniger aufrecht. Die Darstellung von Peter von Danzig erscheint dynamischer und aktiver nach vorne gerichtet. Der Fußballen des linken Fußes berührt den Boden, während die Ferse angehoben ist.

Im Solthurner Fechtbuch scheinen beide Füße mit der ganzen Fußfläche auf dem Boden aufgesetzt zu sein. Das Bild erweckt den Eindruck, als ob der hintere Fuß verschränkt unter dem vorderen Fuß steht, was recht unbequem und undynamisch ist.

 © Bertram Koch

Abbildung 24 Solothurner Fechtbuch: Alber

Bei *Peter von Danzig* scheint das ganze Gewicht auf dem vorderen Bein zu liegen. Es ergeben sich gewisse prinzipielle Ähnlichkeiten mit der Darstellung bei *J. Meyer* – wobei *Meyer* eine noch tiefere Stellung zu bevorzugen scheint.

Während in den beiden vorhergehenden Abbildungen die Arme fast ganz ausgestreckt sind, werden bei *Paulus Karl* die Arme eher angewinkelt. Hier ist im Gegensatz zu den beiden vorhergehenden Abbildungen der linke Alber dargestellt.

Abbildung 25 Paulus Karl: Die dritte Hut heißt der Alber

Joachim Meyer beschreibt den Alber so:

Alber

Der Alber wird meines Erachtens von dem Wort Albern, welche ist so viel als "einfältig" nennet. Sind denn, als aus diesem Leger keine vollkömmlichen fertigen Streiche mag erlanget werden.

Man erhofft sich dann, nach des Widerparts durch einen Absatz empfangenen Streichs eins (?neuwen), welches fürwahr einem Alber und einfältigen Menschen zuzumessen, ohne (einen) bereiten Gegenstreich auf sich schlagen zu lassen.

Dieser wird also (so) formiert:

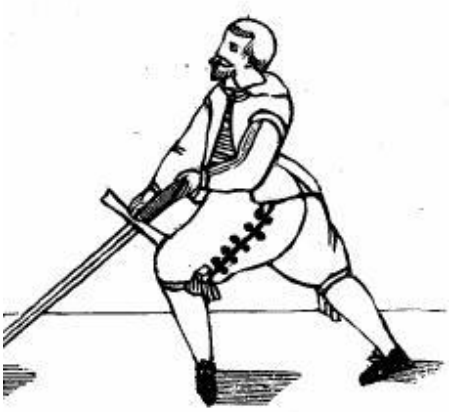
steh mit dem linken Fuß vor.

Halt Dein Schwert vor Dir ausgestreckt auf die Erde vor Deinen vorgestellten Fuß, (so)das die kurze Schneide oben, die lange unten steht.

So liegst Du in dieser Hut rechts, wie Du solches in gedachter Figur zur Rechten sehen kannst.

Abbildung 26 Alber nach Meyer

Eine etwas andere Variante dieser Hut hat dann noch *Sutor*. Die Körperhaltung ist bei weitem nicht so stark nach vorne gebeugt, wie bei Meyer. Besonders auffällig ist hier aber, dass der vordere Fuß mit der Fußspitze stark nach außen abgewinkelt zu sein scheint. Es ist aber auch möglich, dass der Fechter auf dem Fußballen steht.



 © Bertram Koch

Abbildung 27 Der Alber bei Sutor

Wieder etwas anders stellt sich der Alber *bei P.H. Mair* dar. Hier steht der vordere Fuß ganz auf dem Boden, während der hintere Fuß nur mit den Zehen den Boden berührt.

Abbildung 28 Alber (Paul Hector Mair)

Verstehen wir den Alber aber als einen sehr tiefen Langort, der eingenommen wird, um den Gegner zu einem Angriff zu reizen und indes in den Langort zu gehen und ein Stück aus diesem zu fechten, dann kann die Provokation aus dem Alber, auf die der Widerpart "herein fällt", durchaus einen Sieg bedeuten.

Während *Joachim Meyer* den Alber für mehr oder weniger unbrauchbar erklärt, findet sich im *Dörbringer* eine ganz andere Meinung (32r):

Alber so bricht, was der Mann haut oder sticht. Mit Hängen streiche. Nachreisen setzt.

Streichen ist eine Technik, die aus dem Nach verwendet wird um das herunterfahrende Schwert des Gegenfechters zu versetzen. Die Technik "Streichen" wir in den Stücken nicht beschrieben.

Du streichst, indem Du Dein Schwert aus dem Alber zu einer Seite in vom Tag anhebst. Damit prellst Du seine Klinge zur Seite. Dann ist der Weg zu seinem Kopf frei und Du kannst ihn treffen. Du triffst dann das Schwert des Gegenfechters mit Deiner Stärke irgendwo auf dem Weg, zwischen einem Pflug und der Hut "vom Tag auf der Schulter". Machst Du dazu einen Schritt, dann kannst Du selbst hart geführte Hiebe auf diesem Weg absetzen.

 © Bertram Koch

"Nachreisen setzt" verstehe ich als die Aufforderung einen Halbschritt nach hinten zu gehen und damit dem gegnerischen Angriff auf den Kopf, den Du ihm als Ziel anbietest, auszuweichen, so dass er sich verhaut und dann mit Nachreisen einen Treffer zu landen.

Stehst Du weit vorgebeugt und tief, brauchst Du zumeist noch nicht einmal die Füße zu bewegen. Es reicht, wenn Du nur mit Deinem Oberkörper nach hinten gehst.[74]

Der Alber ist eine recht passive Position, aus der heraus aber sehr schnell in die Huten "Vom Tag an der Schulter" und Pflug gewechselt werden kann. Außerdem ist Alber eine wunderbare Ausgangsposition im den Krumphau zu schlagen und um in den Langort zu wechseln. Außerdem kannst Du natürlich auch in die Schrankhut und die Nebenhut gehen.

Der Alber ist eine Position in der sich nur wenige Fechter wohl fühlen und sie ist wirklich nicht sehr auf den Vorschlag und auf einen Angriff orientiert. Du kannst aus ihr nur im Nach kämpfen.

Lichtenauer nennt diese Hut nützlich, weil Du diese Hut brauchst. Wenn Du einen Oberhau geschlagen hast und Dich verhaust, dann landest Du automatisch im Alber. Der Alber ist also mehr oder weniger unvermeidbar (es sei denn Du schlägst immer in das Hängen). Da Du immer einmal in dieser Hut landen wirst, musst Du lernen aus dieser Hut zu kämpfen.

Wenn wir den Alber grundschulmäßig machen, dann befindet sich der Ort genau mittig zwischen unseren Füßen. Schlagen wir einen rechten Oberhau, dann endet dieser Schlag jedoch etwas neben unserem linken Fuß. Schlagen wir einen linken Oberhau, dann endet dieser Schlag etwas neben unserem rechten Fuß. Jede dieser Positionen und alle Positionen dazwischen sind "ein Alber". Der Alber ist einfach die natürliche Endposition, die Du erreichst, wenn Du einen Oberhau nicht ins Hängen schlägst, sondern nach unten durchlaufen lässt und den Hieb stoppst, bevor Du in die Nebenhut gelangst.

[74] Das kann sehr weh tun, also übt es nie ohne eine Fechtmaske.

 © Bertram Koch

5.3.4 Vom Tag

"Vom Tag" ist die aktive Angriffsposition in der Deutschen Schule. Von hier werden alle Oberhaue geführt und auch der Zwerhau findet hier die beste Ausgangsposition. Vom Tag ist wie ein gespannter Bogen auf dem ein Pfeil liegt.

Ringeck (34v):

Vom Tag

Da schick Dich als:
stehe mit dem linken Fuß vor und halte Dein Schwert an Deiner rechten Achsel.

Oder halte es mit ausgestrecktem Arm über Dein Haupt.

Peter von Danzig (26r):

Die vierte Hut

Diese Hut heißt vom Tag und wird wie folgt ausgeführt: Steh mit dem linken Fuß vor und halt dein Schwert entweder an deiner rechten Schulter oder mit gestreckten Armen hoch über deinem Kopf. So stehst du in der Hut.

Beide Autoren differenzieren zwischen:

- "Vom Tag auf der Schulter"
- "Vom Tag über dem Kopf"

Vom Tag unterscheidet sich in der Form von den bisher beschriebenen Huten, da sich hinter dieser Bezeichnung zwei verschiedene Huten verbergen.

Es gibt:

- Vom Tag über dem Kopf (auch als Dach bezeichnet).
- Vom Tag an der Schulter

 © Bertram Koch

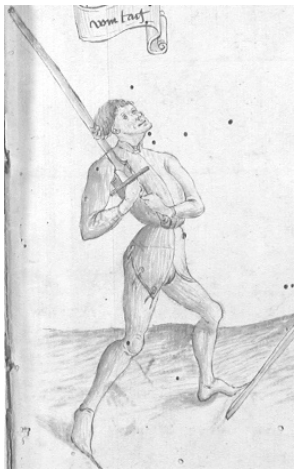


Abbildung 29 Vom Tag nach *Peter von Danzig*

Peter von Danzig zeigt hier die Hut "Vom Tag an der Schulter" man beachte die Haltung der Arme. Durch ein einfaches Kippen der Hände fällt der Ort auf den Kopf des Gegenfechters oder gelangt in den Pflug und bedroht so das Gesicht durch den Ort. Streckst Du die Hände aus, dann landest Du automatisch im Langort.

In diese Hut gelangst Du, wenn Du ausgehend von dem Pflug, die Arme einfach anwinkelst und etwas nach oben ziehst. Schlägst Du aus dem Alber einen Unterhau mit der kurzen Schneide, dann kommst Du auch ohne Anstrengung in diese Hut.

Die nachfolgende Abbildung aus dem *Solothurner Fechtbuch* zeigt "Von Tag über dem Kopf".

Abbildung 30 Vom Tag nach Solothurner Fechtbuch

Auch bei *Paulus Karl* ist "Vom Tag über dem Kopf" dargestellt.

 © Bertram Koch

Abbildung 31 Paulus Karl: Die vierte heißt vom Tag

Beachte die unterschiedliche Stellung der Füße und der Arme. Aus der Hut, wie sie im Solothurner Fechtbuch dargestellt ist, lässt sich recht kraftvoll zuschlagen. Die Armhaltung von Paulus Karl ist nur bedingt für einen harten Schlag geeignet. Außerdem hält der Fechter den Knauf vor seine Augen, was dazu führt, dass er den Gegenfechter nicht mehr sehen kann.

Nach meiner Meinung zeigt das Solothurner Fechtbuch die beste mögliche Haltung der Hände und des Schwertes. Dabei ist der Knauf vor der Stirn und das Schwert ist etwa 10 Grad nach hinten geneigt und damit ein guter Kompromiss zwischen Kraft und kurzen Wegen.

*Meyer*s Beschreibung klingt so ähnlich, wie *Peter von Danzig*:

Tag

Die Hut der Tag, welche man auch (an)sonsten die Oberhut nennt, wird auf folgende Weise vollbracht.

Steh mit dem linken Fuß vor.

Halt Dein Schwert über Dein Haupt, das der Ort gerade oben steht.

Alle Dinge, wie Dich das Bild zur Linken, in der Figur welche mit dem Buchstaben C verzeichnet lese.

Was dann also von oben herein gearbeitet wird, heißt alles "aus dem Tag" oder Oberhut gefochten, Darum werden solche Leger der Tag genannt.

 © Bertram Koch

Abbildung 32 Vom Tag bei Joachim Meyer

Meyer lässt den Ort des Schwertes weiter über den Rücken des Fechters absinken. Die Darstellung widerspricht dem geschriebenen Text. Hier ist davon die Rede, dass der Ort senkrecht direkt über dem Kopf des Fechters steht, was wesentlich schnellere Aktionen ermöglicht. Die Position von Joachim Meyer ist aber besser für kräftige Schläge geeignet.

Sutor bezeichnet eine Hut mit einer ähnlichen Position als **Oberhut**.

Abbildung 33 Die Oberhut bei Sutor

Beachte auch die hier wiederum anders dargestellte Fußstellung. Auch ist der Körper des Fechters wesentlich stärker aufgerichtet als bei Joachim Meyer.

 © Bertram Koch

Paul Hector Mair lässt den vorderen Fuß ganz auf dem Boden, aber der hintere Fuß ist nur mit dem Ballen aufgesetzt. Das Gewicht liegt – ähnlich wie ein *J. Meyer* fast vollständig auf dem vorderen Bein. Das Schwert ist fast 45 Grad nach hinten abgewinkelt. Der hintere Fuß steht aber in einer Linie zum vorderen – im Gegensatz zu *J. Meyer*, der den hinteren Fuß um ca. 90 Grad versetzt hat.[75]

Abbildung 34 Vom Tag (Paul Hector Mair)

Diese tiefe, etwas gebückte, Haltung hat den Nachteil, das Du einen recht schlechten Überblick hast. Mir fällt es in dieser Position schwer einen Oberhau des Gegenfechters früh genug zu erkennen. Auch die hier dargestellte Beinhaltung macht ein schnelles Zurückweichen nicht eben leichter.

Vom Tag ist die aktivste Hut überhaupt. Von hier können eine Vielzahl an Stücken begonnen werden und für den Gegenpart ist es mehr oder weniger unmöglich zu erkennen, welcher Angriff oder welcher Abwehrschlag geführt werden wird.

- Der primäre Schlag ist natürlich der Oberhau direkt zum Kopf (auch als Dachhau bezeichnet);
- ebenso kann jederzeit ein Zwerhau durchgeführt werden;
- ebenso ein Kipphau;

[75] Das Stück zu dieser Hut ist im Kapitel zum Alber beschrieben.

 © Bertram Koch

- ebenso ein Zornhau;
- ebenso ein Schildhau;
- ebenso ein Scheitelhau.

Aus der Hut "vom Tag auf der Schulter" lassen sich zusätzlich:

- alle Stiche zur oberen Blöße machen;
- der Krumphau;
- das Redel und viele andere mehr schlagen.

Es kommt hinzu, dass die Hut "vom Tag über dem Kopf" vollkommen neutral ist. Für den Widerpart ist es nicht möglich zu erkennen, ob von links oder von rechts angegriffen werden wird.

Diese Huten, die zum Tag gehören, erscheinen auf den ersten Blick gegen alle Angriffe sehr offen. Aber eben das täuscht. Aus diesen Huten ist jeglicher Abwehrschlag möglich.

In den Texten wird es zwar nicht ausdrücklich erwähnt, aber im freien Fechten zeigt sich, dass es wichtig ist, dass die Lange Schneide genau zum Gegenfechter zeigt. Hier übernimmt die Lange Schneide also die Funktion, die bei Ochs und Pflug vom Ort übernommen werden. Also merke:

Egal wo er sich hin bewegt, die Lange Schneide zeigt immer zwischen seine Augen.

Auch aus den Huten "vom Tag" gibt es viele "Übergangstadien" zwischen den Huten.

Aus dem Ochs wird durch ein einfaches Absenken der Arme und Heben des Ortes ein "Vom Tag über der Schulter".

Der Pflug kann durch ein Anziehen der Arme zu dem Anheben des Ortes zu einem "vom Tag an der Schulter" gewandelt werden.

5.3.5 Der Langort

 © Bertram Koch

Joachim Meyer beschreibt den Langort wie folgt:

Langort

Steh mit Deinem Linken Fuß vor,

halte Deine Wehr mit ausgestreckten Armen, lang vor Dein Gesicht, dass Dein Ort dem Widerpart gegen sein Gesicht steht.

So liegst Du in der Hut Langort, wie das Bild in der Figur mit dem A bezeichnet darstellt.

Abbildung 35 Der Langort nach J. Meyer

Sutor bezeichnet eine etwas anders aussehende Hut als Langen Ort. Hier die Darstellung von ihm:

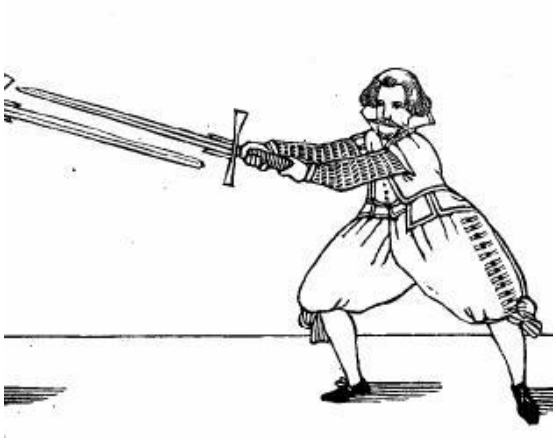


Abbildung 36 Langort bei Sutor

 © Bertram Koch

Hier hältst Du Dein Schwert mit gestreckten Armen vor Dich. Allerdings ist das Ellenbogengelenk des rechten gestreckten Armes nicht "im Gelenk eingerastet". Der Arm ist also immer noch ein ganz klein wenig gebeugt.[76]

Der Langort unterscheidet sich grundsätzlich von allen anderen Huten.

Alle anderen Huten sind mehr oder weniger aktiv. Der Langort ist vollkommen passiv. In ihm verbergen sich keine effektiven Angriffe, außer der Möglichkeit, mit einem halben Schritt nach vorne zu stoßen oder durch ein Vorstoßen des Oberkörpers in den Gegenfechter zu stechen, wenn dieser extrem unvorsichtig ist.

Aber es ist eine sehr effiziente Form der passiven Verteidigung, die nicht leicht überwunden werden kann, wenn der Gegenfechter keine wesentlich längere Waffe besitzt.

Damit er Dich erreichen kann, muss er entweder in Dein Schwert rennen oder er muss Dein Schwert zunächst zur Seite räumen, damit er Dich treffen kann. Das klingt einfach, muss er doch nur die Klinge zur Seite schlagen. Aber es ist fast unmöglich, wenn Du etwas aufmerksam bist und Dein Schwert um seinen Angriff herumkreisen lässt. Gehst Du im Langort auf den Gegenfechter zu und sorgst dafür, dass er Dein Schwert nicht fangen kann … nun ich habe schon einmal einen Menschen vor einem so vorgehenden Gegner verzweifelt weglaufen gesehen.[77]

Der Langort ist mit Sicherheit eine andere Hut als "vom Tag" *Dörbringer* sagt aber, dass es die gleichen Huten sind (32r):

> Vom Tage ist der Lange Ort.
> Wer den wohl führt mit gestreckten Armen, den mag man weder mit Hauen noch mit Stichen wohl treffen.
> Es mag wohl auch heißen das Hängen über dem Haupt.

"Das Hängen über dem Haupt" beschreibt hier wohl "Vom Tag über dem Kopf". Der Satz vorher ist eher eine Beschreibung des Langorts.

Was mit diesen Sätzen genau gemeint ist, ist bisher ungeklärt. Aber aus "Vom Tag über dem Kopf" wird dadurch, dass Du Deine Arme einfach nach vorne fallen lässt, ein Langort. Umgekehrt kommst Du in "Vom Tag über dem Kopf", indem Du Deine Arme einfach nach oben

---

[76] Rastest Du das Gelenk ein, dann steht Dir nur noch die Kraft Deiner Schulter zur Verfügung, wenn er gegen Deine Klinge hauen sollte. Aber noch wichtiger: es dauert etwas länger mit ganz "eingerastetem" Gelenk zu reagieren. Zu langsam für das Fechten.

[77] Natürlich kann der Langort mit einem Schilhau oder einen Zornhau gebrochen werden. Aber auch das setzt ein gutes Distanzgefühl und Timing voraus.

 © Bertram Koch

hebst. Zwischen Langort und "Vom Tag über dem Kopf" liegt also nur ein Viertelkreis Deiner Arme.

Und eigentlich ist jeder Hut nur einen kurzen Augenblick davon entfernt ein Langort zu sein. Stehst Du im Alber musst Du nur die Arme heben und Du stehst im Langort. Auch im Pflug und im Ochs musst Du nur die Arme ausstrecken und bist im Langort.

Du bist in jeder Hut fast im Langort und alle Schläge gehen durch den Langort.[78] Wenn Dein Gegenfechter also den Fehler machen sollte, mit einen übermütigen Angriff direkt nach vorne zu gehen, dann rennt er genau in Deinen Ort, wenn Du die Arme ausstreckst. Der Langort ist eine der schnellsten und besten Möglichkeiten gegen Fechter, die ihre Mensur zu klein wählen oder direkt auf der Zentrallinie nach vorne gehen. Sie rennen alle direkt in Deinen Ort, indem Du nur Deine Arme senkst oder ausstreckst.

Dein Langort ist auch Deine **maximale Reichweite** und Dein Langer Ort ist das, was Deinen Gegner trifft.

Also bedenke**:**

Du stehst in jeder Hut fast im Langort und er kann Dich nicht treffen, wenn Du im Langort stehst.

Aus dem Langort kannst Du leicht in alle anderen Huten wechseln und damit im Pflug oder im Ochs alles versetzen, was Dir zu gefährlich erscheint und im nächsten Moment mit einem Stich einen Gegenangriff ausführen. – Wobei die Stiche natürlich wieder im Langort enden.

Lest einmal das Kapitel zum **Sprechfenster**. Der Langort und das Sprechfenster sind sich sehr ähnlich. Allerdings sind Deine Arme im Sprechfenster meist nicht so weit augestreckt und das Schwert wird zumeist nicht in einer exakt waagerechten Position gehalten.

Im **Langort** hat der Gegenfechter nicht angebunden*. Der Langort, in dem der Gegenfechter angebunden hat, wird zum **Sprechfenster**,* denn dann verrät er Dir, was er fechten möchte, wenn Du richtig fühlst. Aber, damit Du mehr Kraft entwickeln kannst und besser fühlen kannst, wirst Du im Sprechfenster den Ort etwas weiter nach oben neigen und die Hände häufig etwas tiefer halten.

---

[78] Genaueres dazu siehe weiter unten.

 © Bertram Koch

Aber in dem **Langort** hat es noch eine andere Bewandtnis:

Alle Hiebe, Stiche, Schnitte gehen durch den Langort.

Soll heißen:

- Wenn Du einen Oberhau schlägst, dann durchläuft Dein Schlag irgendwann den Langort.
- Wenn Du einen Unterhau schlägst, dann durchläuft Dein Schlag irgendwann die Position Langort.

Das gilt für alle Ober- und Unterhaue.[79]

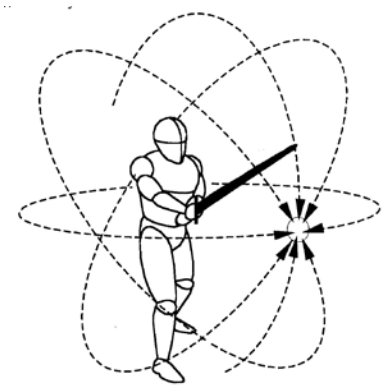


Abbildung 37 Alle Schläge gehen durch den Langort

Wenn Du jetzt sagst, dass das bei Deiner Schlagtechnik nicht der Fall ist, dann machst Du die Schläge zu kurz.

Wenn Du bei diesen Schlägen nicht irgendwann in eine Position kommst bei der Deine Arme vollkommen gerade sind und Dein Ort mit einem wagerechten Schwert auf den Gegner ausgerichtet ist, dann schlägst Du Deine Hiebe kürzer, als Dir das möglich ist. Deine Hiebe sind verkürzt. Du machst einen typischen Anfängerfehler. Damit nutzt Du nur einen Teil Deiner Reichweite und gibst Deinem Gegenpart die Möglichkeit, Dich leichter anzugreifen. Fechter, die mit verkürzten Hieben angreifen können, mit Stichen leicht besiegt werden.

Also überprüfe Deine Schlagtechnik einmal darauf und wenn nicht alle Deine Haue durch den Langort gehen, dann übe, bis Du es richtig machst.

[79] Quelle: Clements, J.: Medival Swordsmanship, Winchester Circle, 1998, S. 203

 © Bertram Koch

5.3.5.1 Der Schlüssel

Der Schlüssel sieht zunächst nicht nach einer Variante des Langorts aus. Er ist aber nichts anderes, als ein Langort, der weit auf die Arme zurückgezogen ist. Diese Hut ist nützlich um Gegner, die sich weigern, gegen den Langort zu schlagen, zu einem Angriff zu reizen und direkt in den Langort zu wechseln.[80]

Hier die Beschreibung von Joachim Meyer

> Schlüssel
>
> Der Schlüssel ist in der Figur, welche mit dem Buchstaben D verzeichnet (ist). Also wie im Bild:
>
> Stehe mit dem linken Fuß vor.
>
> Halte Dein Schwert mit dem Heft und gekreuzten Händen vor Deine Brust, so dass die kurze Schneide auf dem linken Arm liegt und der Ort gegen den Mann gerichtet steht.
>
> So wird dieses Lager oder diese Hut richtig gemacht.

Abbildung 38 Schlüssel nach Meyer

Hier die Beschreibung von *Sutor*

> Das Bild zur Linken liegt im Schlüssel, also: Stehe mit deinem linken Fuß vor, halt dein Schwert mit dem Heft und überschlagen Händen kreuzweiß

[80] Siehe hierzu: Joachim Meyer.

© Bertram Koch

vor deiner Brust, dass die kurz Schneide auf dem linken Arm liege, und das Ort gegen des Mannes Gesicht stehe.

Abbildung 39 Schlüssel nach Sutor

Beachte auch hier wieder die unterschiedliche Ausrichtung des vorderen Fußes.

Der Schlüssel ist eine von den Fechtstellungen, die sehr gut aussehen und damit ideal für den Schaukampf geeignet sind. Die Nützlichkeit für das Ernst-Fechten ist schwer erkennbar.

5.3.6 Die Schrankhut / Pforte

Die **Schrankhut** wird in vielen Fechtbüchern beschrieben. Auch wenn *Dörbringer* sagt, dass nur aus den vier von *Lichtenauer* genannten Huten gefochten werden soll, weil die anderen Huten nicht viel taugen, nennt er trotzdem die Schrankhut oder Pforte als eine mögliche Position (32r):

Wenn einer den Ort vor sich auf die Erde legt, oder zu der Seite nach dem Absetzen, das heißt anders: Die Schrankhut oder die Pforte.

 © Bertram Koch

Abbildung 40 Die Schrankhut nach Goliath (19v)

J. *Meyer* erwähnt diese Hut nur kurz als Unterscheidung zu der Eisenpforte. Hier seine Beschreibung und Abbildung:

Die Schrankhut aber ist, wenn Du Dein Schwert mit verschränkten Händen vor Dir mit dem Ort auf der Erde belehrst, wie in der folgenden Figur deren Buchstabe das F ist augenscheinlich zu sehen ist.

Abbildung 41 Schrankhut nach Meyer

© Bertram Koch

Die Schrankhut ist eher passiv. Sie ist – ähnlich dem Alber – eine Hut, in der Du den Gegner erwartest und dann versuchst, seine Aktion zu versetzen.[81]

Aus dieser Hut lässt sich nur ein Unterhau direkt führen. Auch ein Krumphau ist möglich. Sie deckt die untere Blöße.

Auffällig ist, dass hier der Ort auf dem Boden abgesetzt wird. Die Schrankhut ist damit eher eine "Ruheposition" als eine direkte Hut im Kampf.[82]

Im freien Fechten habe ich bisher noch keine Verwendung für diese Hut gefunden. Ich empfehle sie nicht zu verwende.

5.3.7 Die Krone

Die **Krone** wird zwar genannt und von einem der Autoren wird auch beschrieben, wie die Krone gemacht wird – aber selbst *Joachim Meyer* nennt diese Hut nicht als selbständige Hut. Sie scheint nur eine Möglichkeit gewesen zu sein, einen Angriff zu stoppen. Als Lager scheint ihr aber keine Bedeutung zugemessen zu werden.

Eine genaue Beschreibung der Krone findet sich bei den Stücken zum **Scheitelhau**.

5.3.8 Die Nebenhut

Findet sich z.B. bei *Ringeck* (49r)

Hier merke, aus der **Nebenhut** – das ist aus dem Streichen – zu fechten.

Wisse, dass aus dem Streichen gut zu fechten ist.

Obwohl sie in den Zettel nicht genannt sind, so kommen doch die Stücke aus den Zetteln, die man daraus fechtet.

Und die Streiche soll man treiben, von der linken Seite, denn von der rechten Seite sind sie nicht so sicher, wie von der Linken.

[81] Allerdings kann es ausgesprochen sinnvoll sein, wenn Du Dein Schwert in den Boden stichst, wenn Du versuchst, Dich gegen eine Hellbarde oder eine andere wesentlich längere Waffe zu verteidigen, die Deine Füße angreift.

[82] Eine Technik von Peter Cozar.

 © Bertram Koch

Folgen wir Ringeck, dann gibt es die Nebenhut nur auf Deiner linken Seite. Ein Schlag aus der rechten Nebenhut ist wegen der menschlichen Körperdynanik nur wenig kraftvoll. Bei Linkshändern ist das genau umgekehrt.

Ich sehe die Nebenhut eher als eine Möglichkeit den Gegenfechter zu einem Angriff zu provozieren und zwar in der weiten Mensur. Auch diese Hut vermeide ich im Freifechten.

Eine Erläuterung zum Streichen findest Du im dem Kapitel zum Alber

5.3.9 Die Huten im Messerfechten und beim Langen Schwert

Beim Messerfechten gibt es die gleichen Huten wie beim Langen Schwert. Hier ist allerdings die Grundstellung anders. Da die Waffe nur mit einer Hand geführt wird, liegt hier natürlich auch ein anderes Bewegungsmuster zugrunden.

Dazu *Hans Leckküchner* (47v):

Die linke Hand lege auf dem Rücken
Auf die Brust willst Du verzucken.

Hier lehrt der Meister wie man sich schicken soll in dem Fechten des Messers und wie man sich darin schicken soll.

Und zum Ersten sollst Du mit einer Hand fechten mit dem Messer und die Andere auf dem Rücken halten.

Wenn Du aber mit leerer Hand fechten willst, also mit Messer nehmen, übergreifen, Arm beschlüßen, etc., so sollst Du die Hand von dem Rücken auf die Brust nehmen (und dann) inwendig über den Arm treiben.

In der **Handschrift M I 29** (Fechtbuch) hat auf Seite 5r-7r **Magister Andreas** in seiner: Fechtanleitungen für Schwert und Messer eine Gegenüberstellung der Huten von Langem Schwert und Messer veröffentlicht.[83]

[83] Die Transskription, auf der diese Übersetzung beruht:
http://www.ubs.sbg.ac.at/sosa/webseite/fechtbuchandreas.htm

© Bertram Koch

Langes Schwert	**Messer**
In den **Ochs** begib Dich also: Stehe mit dem linken Fuß vor und halte Dein Schwert auf Deiner rechten Seite, mit dem Gehilz vor das Haupt, dass die kurze Schneide gegen Dich steht und halte ihm den Ort also gegen das Gesicht. Also zu der linken Seite, schick Dich also in den Ochsen. Steh mit dem rechten Fuß vor und halte Dein Schwert zu Deiner linken Seite mit dem Gehülz vor das Haupt, dass die Lange Schneide gegen Dich steht und halte den Ort also gegen sein Gesicht. Das ist der Ochs zu beiden Seiten. Die zwei Lager oder Huten bricht der **Krumphau** und wie Du den machen sollst findest Du in den Zetteln.	**Der Stier** Also im Messer magst Du auch die zwei Huten machen. Und schicke Dich also nimm Dein Schwert in die eine Hand und die andere auf den Rücken. Und diese Hut heißt im Messer der Stier und im Schwert der Ochs. Also die zwei Huten oder Lager bricht der **Weckerhau** und wie Du den treiben oder machen sollst, findest Du in den Zetteln.
Also die andere Hut die heißt der **Pflug**. Schick Dich also, setz den linken Fuß vor und halte Dein Schwert mit gekreutzten Händen unter Dich zu Deiner rechten mit dem Knopf neben Deiner rechten Hüfte, dass die kurze Schneide oben ist und der Ort vor sich aufsteht, dem Mann gegen das Gesicht. Also zur Linken Seite, schick Dich also in den Pflug. Setz den rechten Fuß vor und halte Dein	Also im Messer heißen die zwei Lager oder die zwei Huten der **Eber**. Und schick Dich also. Setze Deinen linken Fuß vor und halte Dein Messer an dem rechten Bein auf der rechten Seite mit dem Gehilz neben der Hüfte, dass die (6r) stumpfe Schneide oben steht und der Ort sich aufsteht dem Mann zu dem Gesicht.

© Bertram Koch

Schwert neben Deine linke Seite unter Dich zu Deiner linken Hüfte, dass die Lange Schneide nach oben gewandt ist und er Ort über Dir steht, dem Mann gegen das Gesicht. Die zwei Lager oder Huten bricht der Schielhau und wie Du den treiben oder machen sollst findest Du in den Zetteln geschrieben.	Also die zwei Huten oder Lager bricht der Zwinger und wie Du den machst findest Du im Zettel.
Also die dritte Hut oder Lager ist **vom Tag**. Schick Dich also. Setz den linken Fuß vor und halte Dein Schwert hoch auf mit gestreckten Armen über Dein Haupt und die Lange Schneide vor und lass den Ort ein wenig zurück hängen und steh also in der Hut. Also die Hut oder Lager bricht der **Zwerchhau** und wie Du den machen sollst, findest Du in den Zettel geschrieben.	Im Messer wird die Hut oder Lager **Lugginsland** genannt. Und schick Dich also, setz Deinen linken Fuß vor und halte Dein Messer mit aufgerichtetem Arm hoch vor Dein Haupt und die Lange oder Scharfe Schneide vor steht und steh also in der Hut. Also die Hut oder Lager bricht der Hau, der da heißt im Messer der **Entrüsthau**.
Die vierte Hut oder Lager im Schwert die da heißt der **Alber**. In den schick Dich also. Setze den linken Fuß vor und halte Dein Schwert mit gestreckten Armen vor Dir mit dem Ort auf auf der Erde, dass die kurze Schneide oben ist. Also etliche Meister sprachen, dass das Lager heißt die Eisenpfort und doch ein Lager ist. Also di Hut oder das Lager bricht der Scheitelhau und wie Du den machst oder treibest, sollst finden Du in den Zetteln.	Also die vierte Hut oder Lager heißt die Pastey. Schick Dich also in diese. Setze Deinen linken Fuß vor und halte Dein Messer mit gestrecktem Arm von dir mit der Ort auf die Erde, dass die Kurze Schneide oben steht. Diese Hut oder Lager im Messer bricht der Scheitelhau. Und wie Du die Stücke aus den vier hauen treiben sollst, findest also in den Zetteln geschrieben, darum hüte Dich.
Ochß huot oder leger	Der Stier hut oder leger

© Bertram Koch

Pflug huot oder leger Alber oder in der yßen pfortt huot oder leger Vom tage huot oder leger	Der Eber hut oder leger [durchgestrichen: Luginslant] Die pastey hut oder leger Luginsßlant hut oder leger

5.3.10 Die Huten als dynamisches Bewegungskonzept

Im *Dörbringer* Manuskript steht zu den Huten (32r):

Das ist von den vier Lagern

Vier Lager alleine,
davon halt (ich etwas),
und fliehe den Gemeinen (anderen Lagern)

Ochse, Pflug, Alber, vom Tag,
nichts sei Dir lieber.

Glossar:

Hier nennt er vier Lager, oder vier Huten, von denen etwas zu halten ist.

Doch vor allen Sachen, so soll ein Mann sich nicht zu lange darin lagern.

Denn Lichtenauer hat ein solches Sprichwort.

Wer da liegt, der ist tot.
Wer sich rührt, der lebt noch.

Und das geht gegen die Lager.
Dass sich ein Mann lieber im Gefecht rühren soll, als dass er in den Huten wartet, bis er die Chancen verliert.

Die erste Hut ist der **Pflug**.
Das ist die, wenn einer den Ort vor sich auf die Erde legt.

Aber zu der Seite nach dem Absetzen, das heißt anders, (nämlich) die **Schrankhut** oder die **Pforte**.

Die andere Hut **Ochs** ist das Oberhängen von der Achsel.

Alber so bricht, was (der) Mann haut oder sticht.

Mit **Hängen** streiche.
Nachreisen setzt gleich

Die dritten Hut **Alber** ist das Unterhängen, mit dem man alle Haue und Stiche bricht, wer die recht führet.

Die vierte Hut **vom Tag** ist der **Lange Ort**, wer den wohl führt mit gestreckten Armen, den kann man weder mit Hauen noch mit Stichen gut treffen.
Es mag auch wohl heißen das Hängen über dem Haupte.

 © Bertram Koch

Lesen wir das im Zusammenhang, dann beschreibt Dörbringer hier etwas völlig anderes, alle anderen Autoren. Natürlich kann es sein, dass Dörbringer, als er diesen Text geschrieben hat, betrunken war oder einfach etwas anderes geschrieben hat, als er meinte – aber das erscheint doch recht unwahrscheinlich.

Betrachte Dir die Abbildungen der Huten noch einmal. Auf keinem der Bilder sind die Huten exakt gleich. Das kann vielleicht an unterschiedlichen Zeichnern oder unterschiedlichen Interpretationen der Huten liegen. Aber die Ursache kann auch darin liegen, dass die Huten keine festen Positionen sind, sondern Räume in denen sich das Schwert befindet. Dann entsteht eine andere Interpretation der Huten und ein anderes Bewegungsmuster, als es zurzeit von den meisten Schulen gelehrt wird. Jeder der unterschiedlichen Abbildungen der Huten, die wir betrachtet haben, ist richtig. Jede dieser Huten stellt jeweils nur eine der möglichen Positionen dar, die mit den Huten eingenommen werden können.

Und wenn wir die Definition der Huten dynamisch fassen, kommen wir zu einer veränderten Interpretation der Huten, die zu einem neuen Bewegungsmuster führt, aus dem sich vorzüglich fechten lässt.

Die neuen Definitionen könnten dynamisch dann so aussehen.

- In **Vom Tag** bist Du immer dann, wenn Dein Ort so nach oben zeigt, dass Deine Schneide zum Gegenfechter zeigt und Du ihn mit einem Oberhau bedrohst.

- Im **Ochs** bist Du immer dann, wenn Du Dein Gehilz vor Deinem Kopf oder Deiner Brust hältst und ihn mit einem Stich wagerecht oder von oben nach unten bedrohst.

- Im **Pflug** befindest Du Dich, wenn Du Deine Hände vor Deinem Bauch oder Deiner Brust hältst und ihn mit einem Stich wagerecht oder von unten nach oben bedrohst.

- Im **Alber** befindest Du Dich immer dann, wenn Dein Ort zum Bogen zeigt und Du ihn mit einem Unterhau mit der kurzen Schneide bedrohst.

Mit diesen Definitionen lässt sich auch aus dem Nach hervorragend fechten.

Fechtest Du nach diesen dynamischen Hutensystem, hältst Deine Hände immer nahe am Körper und achtest streng darauf, dass Du ihn immer bedrohst, dann baust Du einen Kasten um Dich selber.

 © Bertram Koch

Wenn er auf Dich haut und Du Dich in die entsprechende Hut begibst, aber auf der Stelle stehen bleibst,[84] trifft er immer mit seiner Schwäche auf Deine Stärke. So wird Dir so mancher Nachschlag gelingen.

Betrachten wir auch noch einmal vier Huten im Zusammenhang:

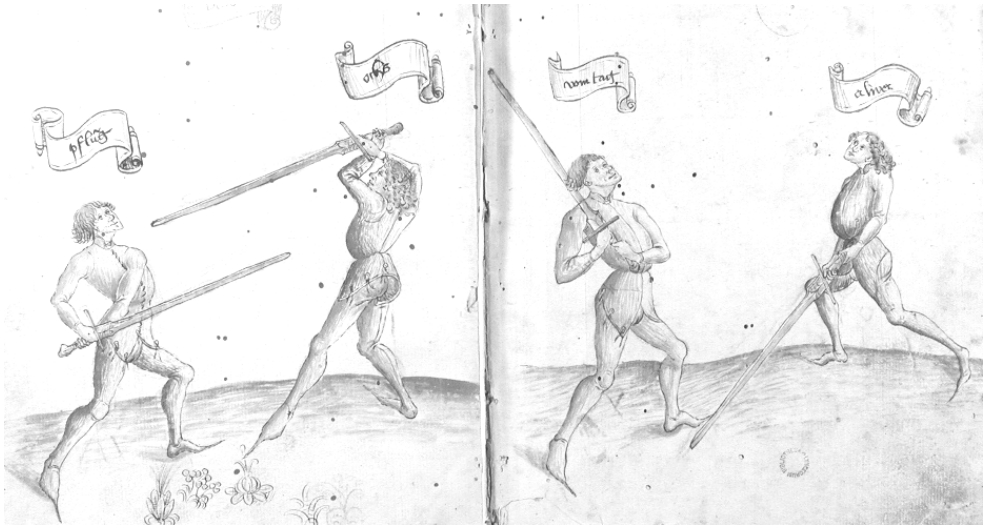


Abbildung 42 Die vier Huten bei Peter von Danzig

Ist das was uns Peter von Danzig hier gezeichnet hat nur eine zeichnerische Ungenauigkeit oder meint er genau das, was er hier gezeichnet hat?

Führt einmal einen Oberhau gegen ein hartes Ziel und macht das mit ganzer Kraft. Euer Schwert wird in einem Alber auf der linken Seite zum stehen kommen. Ihr werdet vorgebeugt stehen, mit dem Gewicht auf dem vorderen Fuß. Eure Hüfte ist nach links verdreht.[85]

Jetzt verlagert Ihr Euer Gewicht nach hinten und hebt den Ort an, damit er wieder auf den Gegenfechter zeigt (macht es wie mit einer Hacke, die Ihr anhebt, nachdem Ihr mit ihr in den Boden gehauen [also gepflügt] habt). Jetzt seit Ihr in einem Pflug.

Euer ganzer Körper steht noch unter Spannung. Hebt jetzt die Arme in den Ochsen, aber hoch, damit Euer Kopf auch wirklich geschützt ist. Wechselt jetzt in "vom Tag", aber ohne die Spannung in Eurem Körper zu entladen.

---

[84] Also insbesondere keinen Schritt nach hinten machst um dem Schlag auszuweichen.

[85] Nein, ich meine nicht "haut mal in der Luft rum". Ich meine: "macht mal einen Schnittest" z.B. gegen eine Plastikflasche oder etwas anderes, was nicht so leicht zu zerteilen ist oder haut mal gegen einen Stapel Reifen. Und schaut dann, wo Euer Schwert in seinem Endpunkt landet. Dieser Punkt ist der Alber.

 © Bertram Koch

Ihr werdet genau so stehen, wie Peter von Danzig das gezeichnet hat – und ihr werdet diese vier Huten durchlaufen – jederzeit bereit zu einem neuen Schlag. Wenn Ihr jetzt sagt das sieht anders aus und fühlt sich anders an: "setzt Euch", während Ihr mit dem Oberhau in den Alber schlagt und geht nach hinten um aus der Reichweite des Gegenfechters zu kommen. Kippt dabei die Hüfte nach vorne. Hebt dann nur das Schwert mit dem Ort "in sein Gesicht". Ihr seit in einem perfekten Pflug.

Reißt die Arme nach oben und ihr gelangt in einen perfekten Ochsen, usw.

Aber beachte auch, wo das Körpergewicht liegt. Bei einem Ochsen kann es hinten liegen, wie bei Peter von Danzig oder vorne, wie bei J. Meyer. Beides ist ein Ochs und je nachdem ob Du einem Schlag Deines Gegenfechters ausweichen möchtest oder ob Du aus dem Ochsen stichst, befindest Du dich vorne oder hinten in der **Waage**.

Nur dadurch, dass Du Dich nach hinten legst oder nach vorne beugst, variiert die Position Deines Ortes um einen halben bis einen ganzen **Schritt** - je nachdem wie tief Du stehst.

Beachte auch: Bei mindestens zwei der dargestellten vier Huten ist nur die Fußspitze auf dem Boden und nicht der ganze Fuß.[86]

5.3.11 Die vier Hängen

Lichtenauer nennt die zwei Hängen in seinen Versen (Goliath, 6v):

Zwei Hängen

Zwei Hängen werden aus einer Hand.
Von der Erde in alle Richtungen.

Hau, Stich, Lager, weich oder hart.

Bei *Ringeck* lautet der Text (46r-46v):

Zwei Hängen werden aus einer Hand von der Erde.

In allen Gefechten:
Hau,
Stich,

[86] Liebe Fechterkollegen – überlegt also bitte, ob die Regel: "Es muss immer der ganze Fuß fest auf dem Boden stehen" – wirklich mit der Lehre Lichtenauers in Einklang zu bringen ist.

 © Bertram Koch

Lager,
weich oder hart

Im *Dörbringer Manuskript* lautet der Vers (37r):

Fechter das lerne
zwei Hängen werden,
aus einer Hand von der Erden

In allen Gefechten.
Haue, Stich, Lager
weich oder hart.

Was genau die Hängen sind, sagt uns *Peter von Danzig* (Goliath, 62r):

Denn es gibt vier Hängen.

Den Ochs oben von beiden Seiten, das sind die oberen zwei Hängen
und der Pflug unten von beiden Seiten, das sind die untern zwei Hängen.
…
Wie Du aus den oberen zwei Hängen, das ist der Ochs zu beiden Seiten, …

Die unteren beiden Hängen, bei denen der Knauf zur Erde hängt, sind also der Pflug rechts und der Pflug links. Sie werden auch als "Unterhängen" oder "die unteren Hängen" bezeichnet.[87]

Die oberen zwei Hängen sind der Ochs rechts und der Ochs links. Bei ihm hängt der Ort zur Erde. Sie werden entsprechend "Oberhängen" oder "die oberen Hängen" genannt.

Diese vier Hängen sind ein zentrales Element in der Fechtkunst von Lichtenauer. Viele der Techniken der Deutschen Schule basieren auf einen Wechsel zwischen Ochs und Pflug, bzw. zwischen einem Wechsel von rechts nach links im jeweiligen Hängen.

Ringeck schreibt dazu (46v)

Glosse:

Merke:
es sind die zwei Hängen aus einer Hand und von einer Seite, von der Erde.

Die treibe also:

[87] Siehe Goliath, 59r

 © Bertram Koch

Wenn Du ihm, mit dem unteren Absetzen, gegen Deine linke Seite an sein Schwert bindest, so hängt Dein Schwertknopf gegen die Erde.
(...) Stich ihn von unten auf, aus dem Hängen zu dem Gesicht.

Stößt er dann, mit Versetzen, Deinen Ort über sich auf,
so bleibe (...) am Schwert und fahre mit auf
und hänge den Ort von oben nieder zu dem Gesicht.

Und mit den zwei Hängen sollst Du alle Gefechte behändlich treiben:
Haue, Stiche, Schnitte, danach, wie Du im Anbinden der Schwerter empfindest ob er weich oder hart ist.

Ringeck beschreibt hier ein Winden vom Pflug in den Ochsen. Der Ablauf des Stückes:

- Er greift Dich mit einem Oberhau an.
- Du befindest Dich im Pflug und setzt seinen Schlag ab.
- Gegen Deinen Stich fährt er mit seiner Klinge auf in den Ochsen.
- Du windest auch in dem Ochsen und stichst ihm von oben über sein Gehilz zum Gesicht.

Peter von Danzig erläutert die Bedeutung des Pflugs so (Goliath, 59r):

Text von den zwei Unterhängen

Die zwei Hängen von der Erde, da sind der Pflug zu beiden Seiten.
Und wenn Du daraus fechten willst oder fechtest, so sollst Du dabei auch haben das Fühlen in Hauen und in Stichen und in allen anderen Bindungen des Schwerter, ob er darin weich oder hart ist.

Auch sollst Du daraus treiben die vier Winden und aus einem jeden Winden besonders einen Hau, einen Schnitt, einen Stich.

Und Du sollst alle Gefechte genau so aus den zwei oberen Hängen treiben.

Wenn Du in den unteren Hängen angebunden hast, dann ergibt sich aus dem was Du fühlst und daraus, ob er weich oder hart am Schwert ist, wie Du ihn weiter angreifen sollst.[88] Hieraus entstehen dann auch die Winden, die wiederum aus Ochs und Pflug bestehen.

[88] Zum Fühlen siehe Kapitel: 4.6 Fechtzeiten, Vor, Nach, Indes und Fühlen.

 © Bertram Koch

Im *Dörbringer Manuskript* steht dazu (37r-37v)

Glossar:

Hier merke und wisse, das zu jeder Seite zwei Hängen sind.

Ein Unterhängen und ein Oberhängen, mit dem Du einem wohl an das Schwert kommen magst.

Wenn das nun geschieht, dass Du mit einem anbindest,
oder wie Du sonst mit ihm am Schwert kommst,
so sollst Du an dem Schwert bleiben und sollst winden fröhlich, mit gutem Mute und künstlich und ohne alle Furcht an dem Schwert stehen.

Und sollst (…), merken und warten was er tun will, oder was seine Sache ist, die er gegen dich pflegen will.

Neben den Winden basieren noch eine ganze Reihe anderer Techniken aus dem Wechsel zwischen den vier Hängen. Die Hängen sind ein zentrales Elemente von Lichtenauers Kunst.

5.4 Die Drei Wunder

Die Drei Wunder sind die drei Arten, mit denen ein Mensch verwundet werden kann.

Es sind:

- Der Hau (Schlag),
- Der Stich und
- Der Schnitt.

Alle Drei haben eine gleichgroße Bedeutung. Aber sie sind für verschiedene Situationen ideal.

Der **Hau**, Hieb oder Schlag durchläuft eine Strecke. Er belegt damit einen Raum, der angegriffen wird. Alles was in diesem Raum liegt, bzw. auf dieser Strecke oder auch in dieser Linie, wird von ihm zerteilt. – Mit Ausnahme des Schwertes. **Dein Schwert ist Dein Schild**.

Die Linie, auf der sich der Hau bewegt, gehört Dir. Dein Gegenfechter kann sich nicht mehr an dieser Linie aufhalten (es sei denn er hält sein Schwert in diese Linie).

Wenn Du Dein Schwert bewegst, dann schließt Du damit gleichzeitig eine Linie für Deinen Gegenfechter – und Du öffnest eine andere Linie, weil Dein Schwert nicht überall sein kann.

 © Bertram Koch

Haut er und Du haust auch, dann musst Du so hauen, dass Du die Linie seines Schlages schließt und Dich dabei hinter Deinem Schwert befindest, damit es Dich schützt.[89]

Du schlägst um eine Linie zu schließen und Du schlägst um eine Linie anzugreifen. In beiden Fällen schlägst Du so, dass Du Dich hinter Deinem Schwert befindest, damit der Gegenschlag Dich nicht treffen kann.

Ein **Stich** durchdringt Raum. Er bewegt sich immer gerade in eine Richtung. Auch er hat eine Linie. Ein Stich belegt aber nur einen sehr kleinen Raum im Gegensatz zu einem Schlag. Einen Stich, musst Du aus seiner Richtung ablenken in eine Richtung, in der Dein Körper nicht ist. Das geht schon mit einer sehr kleinen Bewegung Deines Schwertes und bedarf keiner Kraft. Es ist also nicht so schwer wie es für einen Ungeübten scheint.

Der **Schnitt** ist etwas für Situationen, in denen Du nicht mehr hauen kannst, weil Du zu nahe am Körper des Gegenfechters bist und darum nicht mehr in der Lage bist Dein Schwert zu beschleunigen und in denen Du nicht mehr stechen kannst, weil der Ort Deines Schwertes in einer Position ist, in der er hinter dem Körper des Gegenfechters ist. Er ist aber nur gefährlich, wenn er mit viel Druck und in einer ziehenden Bewegung geführt wird. Mittelalterliche Schwerter waren nur relativ scharf. Ein einfacher Körperkontakt mit der Klinge richtete noch keinen Schaden an.

Du kannst also beruhigt die gegnerische Klinge greifen oder diese Klinge unter Deinem Arm fangen. Wenn der Widerpart keine Chance bekommt sein Schwert mit viel Druck und über eine Strecke über Deinen ungeschützten Körper zu ziehen, dann passiert Dir nichts.

Jeder der Huten bringt Dich in eine Position in der Du stechen, hauen oder schneiden kannst. Und jeder Hau, Stich oder Schnitt bringt Dich in eine Hut.

Hast Du das verstanden und gilt dieser Satz bei jeder Deiner Bewegungen, dann fechtest Du richtig und Du bewegst Dich richtig.

---

[89] Natürlich kannst Du dem Hiebe auch ausweichen. – Aber das ist nicht so einfach. Ein Schwert ist immer schneller als Dein Körper. Das Schwert hat wenig Masse und wird durch den Schlag extrem beschleunigt. Bei einem guten Fechter ist es so schnell, dass Du es noch nicht einmal mehr siehst. Deinen Körper wirst Du niemals so schnell bewegen können. Nur Dein eigenes Schwert ist so schnell und kann gegen das andere Schwert etwas tun.

 © Bertram Koch

5.4.1 Der Hau

Es gibt zwei Haue. Den **Oberhau** und den **Unterhau**. Alle anderen Haue sind Varianten dieser beiden Schläge.

- Ein Oberhau ist jeder Schlag, der von oben nach unten geschlagen wird. Dabei ist es gleichgültig ob damit der Kopf oder der Fuß getroffen wird.
- Ein Unterhau ist jeder Schlag, der von unten nach oben geführt wird. Dabei ist es gleichgültig ob dabei der Unterschenkel oder das Kinn getroffen wird.

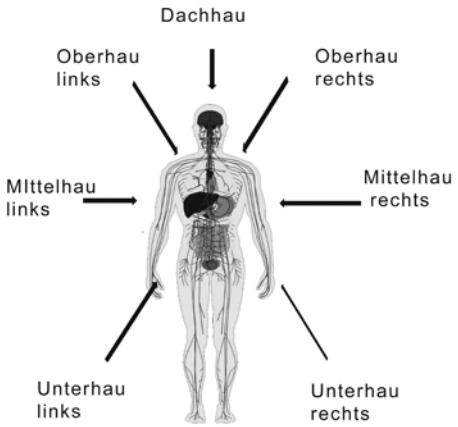


Abbildung 43 Die Haue

Die Bezeichnung **Mittelhau** wird in der Deutschen Schule nicht verwendet. Sie ist unnötig, weil kaum ein Mensch in der Lage ist genau wagerecht zu schlagen und jeder Schlag also entweder von unten oder von oben geschlagen wird.

Seltsamerweise gibt es einige Fechtschulen, die den Mittelhau in ihrem Programm haben. Das ist sehr seltsam, denn ein Mittelhau führt zwangsweise zum Tod des Fechters, der ihn haut. Schlägst Du einen Mittelhau und der Gegenfechter schlägt dagegen und er versetzt mit der Stärke, dann trifft Dich sein Ort im Gesicht, ohne dass er einen Zornhau schlagen muss. Es ist blanke Mechanik. Dein Mittelhau schlägt auf seine Stärke und rutscht durch bis zum Gehilz und sein Ort schießt nach vorne. Eben aus diesem Grund werden die alten Meister diesem Mittelhau keine Bedeutung bei gemessen haben.

Auch der **Dachhau** ist eine Erfindung späterer Jahrhunderte. Für die Kommunikation im Training ist diese Bezeichnung sinnvoll – allerdings wird es recht schwierig, zwischen einem steilen Oberhau und einem Dachhau zu differenzieren.

 © Bertram Koch

Fechtest Du im Ernst, dann konzentriere Dich darauf mit dem Ort zu treffen, bzw. mit dem obersten Drittel Deiner Klinge.

Dörbringer (14v) dazu:

> Zusammen nach einer Schnur oder zusammen als ob sie besonders gemessen oder gewogen währe.... Er muss also schnell und gleich zuhauen, zum Manne, zum Kopf oder zum Leib – immer nach dem Allernächsten und Schnellsten was er bekommen kann und erreichen und schnell und lieber mit einem Schlag, denn mit Vieren oder Sechsen, mit denen er nichts erreicht.

Die Schläge sind, wenn wir der Anweisung von *Dörbringer* folgen, gerade. Es ist eher ein Niederstürzen des Schwertes, als ein schneidender, rund geführter Schlag, wie er mit einem Säbel ausgeführt wird.

Im Idealfall triffst Du also den Gegenfechter mit dem oberen Viertel der Klinge. Genau an dem Punkt, am dem die Klinge am wenigsten vibriert. – Aber das ist mehr oder weniger theoretisch. Dein Gegenfechter wird kaum auf der Stelle stehen bleiben, wenn Du nach ihm schlägst. Wenn Du ihn mit einer anderen Stelle Deiner Klinge triffst, tut das auch seine Wirkung.

Konzentrierst Du Dich darauf, dass Dein Ort in den Körper des Gegenfechters möchte, dann wirst Du nach dem Hau, sollte er ausweichen noch einmal "Nachstechen" , was selten seine Wirkung verfehlt.[90] Außerdem konzentrierst Du Dich darauf, Deine maximale Reichweite auszunutzen. Das erhöht die Sicherheit für Dich und erhöht gleichzeitig die Gefahr für den Gegenfechter.

Versuche mit Deinem Ort zu denken. Egal wie sich der Widerpart wendet oder dreht: Dein Ort läuft im ständig nach. Er schlängelt sich beständig um das Schwert des Gegenfechters. Er stößt auf ihn herab, wie ein angreifender Bussard und springt ihn von unten an, wie ein bösartiger Terrier.

Bei einem Schlag bewegt sich der Ort gradlinig und auf kürzestem Weg zur Blöße. Der Schlag ist keine Kreisbewegung, wie es häufig zu sehen ist. Der Weg der Klinge ist weniger ein Schlag, sondern ein Hinfliegen des Ortes zur Blöße.

Der Schlag selber kommt erst in zweiter Linie aus den Armen. In erster Linie entsteht er aus einer gegenläufigen Bewegung der Hände. Die vordere rechte Hand drückt bei einem Ober-

 © Bertram Koch

hau und die hintere linke Hand zieht. Dabei wird der rechte Arm gestreckt und der linke Arm angezogen.[91]

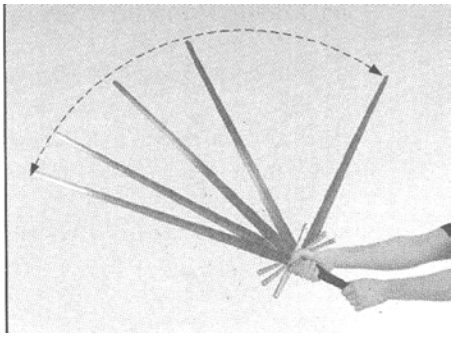


Abbildung 44 Mit dem Schwert schlagen

Der Hau besteht aus vier Bewegungen.

- Dieser gegenläufigen Bewegung der Hände.
- Den Armen, die nach dem Gegenfechter schlagen und
- dem Schritt in Richtung des Gegenfechters,
- sowie einem Fallenlassen des eigenen Gewichtes nach unten, unmittelbar bevor Dein Fuß den Boden und Deine Klinge den Gegner trifft.[92]
- Die ganze Bewegung ist locker und schnell. Es kommt nicht darauf an, möglichst viel Kraft in den Schlag zu setzen. Die Stärke des Schlages kommt aus der Geschwindigkeit – nicht aus dem Druck der Arme.
- Im „**Ernstfechten**“ handelt es sich bei dieser Art zu schlagen um eine schnappende Bewegung, die des Ausholens nicht bedarf. Der Schlag erfolgt unmittelbar aus der Position, in der sich die Klinge gerade befindet, bzw. aus der jeweiligen Hut. Ein zusätzliches Ausholen ist aus keiner der Huten notwendig. Das Schwert greift an, ohne eine Ausholbewegung. Holst Du zum Schlag aus, dann zeigst (**signalisierst**) Du dem Gegner, dass Du schlagen wirst. Das gibt ihm die Möglichkeit sich auf den Schlag

---

[90] Siehe hierzu das Kapitel zum Zornhau-Ort.

[91] Abbildung nach Windsor, G.: The Swordsman´s Companion, Highland Village, Texas 2004, S. 87. Für den verkrampften Anfänger: Benutze nur jeweils Daumen und Zeigefinger der Hände. Die anderen Finger umschließen den Schwertgriff am Anfang nicht. Wenn Du lockerer geworden bist, dann kannst Du auch beide Hände schließen.

[92] Das ist nicht so zu verstehen, dass wir uns in den Schlag fallen lassen. Das würde nämlich bedeuten, dass wir während des Schlages nicht mehr reagieren könnten. Du musst Dich immer so bewegen, dass Du jederzeit eine Richtungsänderung und im Extremfall auch eine Bewegung rückwärts machen kannst.

 © Bertram Koch

vorzubereiten. Schlägst Du aber ohne ein Anzeichen eines Angriffs, dann verkürzt das die Reaktionszeit. Im Idealfall triffst Du ihn und er merkt erst nachdem Du getroffen hast, dass Du geschlagen hast.

- Sobald das Schwert den Gegenfechter trifft, wird es, damit es schneidet, gezogen oder geschoben. Ein Schwert schneidet nicht, indem in den Gegenfechter gehackt wird. Es schneidet erst, wenn Du mit ihn schneidest. Erst durch die ziehende oder drückende Bewegung entfaltet es die Wirkung, für die es gemacht ist.
- Allerdings sollte eben diese Schnittbewegung in einem freundschaftlichen Kampf vollständig vermieden werden. Auch ein stumpfes, nur mit einer Scharte versehenes Schwert, das über die Haut (oder Haut mit etwas Stoff bedeckt) gezogen wird, verursacht äußerst unangenehme und stark blutende Wunden. Ein Holzschwert treibt so die Splitter tief in den Körper Deines Trainingspartners und ein Larp-Schwert verursacht die schönsten Verbrennungen. Deswegen schlagen wir eigentlich alle falsch.

Im **Schaukampf** werden die Haue eher mit einer Konzentration Klingedes eigenen Schwertes geschlagen. Auch die gegenläufige Handbewegung kann aus Sicherheitsgründen unterlassen werden. Das reduziert die Geschwindigkeit der angreifenden Klinge erheblich und gibt dem Partner ein größeres Zeitfenster für seine Reaktion auf den Angriff.

Damit der Gegenfechter und der Zuschauer den Schlag besser erkennen können, ist eine kleine Ausholbewegung angebracht. Eine übertriebene Ausholbewegung wirkt hier aber schon wieder unglaubwürdig. Vorteilhaft ist es auch, wenn der Ort eher eine Kreisbahn beschreitet, als die gerade Bewegung bei der Schlagtechnik "im Ernst".

Der **Winkel**, mit dem Du den Schlag führst, ist extrem wichtig. Je steiler der Winkel ist, umso besser versetzt Dein Schlag die gegnerische Klinge zur Seite. So kannst Du seinen Vorschlag brechen. Betrachte noch einmal die oben stehende Abbildung 43 Die Haue.

Ich meine genau die Winkel, die dort eingezeichnet sind. Ein flacherer Winkel führt zwar dazu, dass Dein Schwert einen größeren Raum durchstreicht – aber gleichzeitig wird das Risiko, dass Dein Hieb Dich nicht mehr schützt, um ein Vielfaches größer. Je steiler der Winkel ist, um so sicherer ist Dein Schlag. Schlägst Du einen rechten Oberhau und kommt Dein Schwert

 © Bertram Koch

dann über Deinem linken Fuß zu stehen[93], dann ist der Schlag richtig. Landet Dein Ort weit links neben Deinem linken Fuß, dann war der Winkel falsch.

5.4.1.1 Die langsame Hand von George Silver und die drei Zeiten

Im Ernst und im Schaukampf kann eine Schlagtechnik von **George Silver** nützlich sein[94]. Nach George Silver sind die Hand und die Klinge schneller als der Fuß und der Rest des Körpers. Dadurch wird die Hand, wenn sie mit maximaler Geschwindigkeit bewegt wird, immer früher am Ziel sein, als der Körper. Die Waffe erreicht das Ziel und der Körper folgt dann dieser Bewegung nach.

Die Folge: Du erreichst erst dann Deine maximale Reichweite des Angriffs, nachdem Du mit Deiner Waffe bereits am Ziel vorbei bist.

Es gibt zwei Wege, um dieses Problem zu lösen.

1. Der Fuß bewegt sich, bevor die Hand sich bewegt.

Damit bewegst Du Dich auf den Gegenfechter zu – womit Du ein Ziel schaffst und anschließend führst Du einen Angriff, wodurch Du eine Bedrohung herstellst und ihn zwingst sich zu verteidigen.

Du schaffst also zuerst eine Blöße und dann eine Bedrohung.

Fazit: Ein guter Fechter tötet Dich, bevor Dein Angriff ihn erreicht.

2. Die Hand bewegt sich, bevor der Fuß sich bewegt. Aber sie bewegt sich viel langsamer als sie könnte.

Der langsame Fuß folgt der schnellen Hand nach und die schnelle Hand wartet auf den langsamen Fuß. Beide kommen so gemeinsam an.

D.h. der Fuß setzt auf, wenn das Schwert im Ziel landet.

---

[93] Also im Alber und nicht in der Schrankhut.
[94] Vgl.: Hand, St.: English Swordsmanship, The true fight of Georg Silver, S. 150 ff.

 © Bertram Koch

Durch die Bewegung der Hand schaffst Du eine Bedrohung. Der Widerfechter muss versetzen und kann darum Deine Blöße nicht angreifen.

Du schaffst eine Bedrohung, bevor Du eine Blöße kreierst.

Die hier dargestellten Überlegungen begegnen uns in dem Konzept der Deutschen Schule wieder:

- in dem Angriff, der den Gegenfechter dazu zwingt sich zu verteidigen und ih daran hindert selber anzugreifen
- und mit dem Schritt mit dem jeder Angriff zu erfolgen hat.

Das Timing des Angriffs, das George Silver darstellt ist, in den Fechtbüchern der Deutschen Schule nicht beschrieben.

Hinter diesem Konzept der "langsamen Hand" liegen einige Vorteile:

Der Widerpart nimmt den Angriff als solchen wahr und reagiert mit einer Verteidigung. Das reduziert das Risiko von Doppeltreffern erheblich.

Dadurch, dass die Hand sich langsamer bewegt, als sie kann, besteht die Möglichkeit auf den Gegner zu reagieren und

- schneller zu werden
- die Richtung zu wechseln
- den Gegenangriff zu versetzen.

Dieses Vorgehen hat Ähnlichkeiten mit einer **Finte** – oder wie Silver sagt – mit einem falschen Angriff, bzw. einem **Fehler**.[95] Es handelt sich aber um ein anderes Konzept – auch wenn in der Ausführung für den Betrachter kaum ein Unterschied zu erkennen ist.

- Ein **Angriff mit langsamer Hand** schafft eine echte Bedrohung und hält diese Bedrohung aufrecht, bis dieser Angriff trifft oder abgewehrt wird. Der Angreifer muss innerhalb der "gleichen Zeit" reagieren.

[95] Eine genauere Erklärung findet sich im Kapitel 7.8 Der Fehler.

 © Bertram Koch

- Ein **Fehler** ist im Gegensatz dazu ein Schein-Angriff, der aussieht als wäre er ein Angriff. Entweder wird aus einer weiten Mensur ein Angriff geführt, der überhaupt nicht treffen kann. Oder es wird ein Angriff zum Schein geführt, der Angriff wird abgebrochen und eine andere Blöße wird angegriffen.

Ein erfahrener Kämpfer erkennt einen Fehler häufig als solchen[96] und reagiert entweder überhaupt nicht – oder er nutzt den Scheinangriff[97] um selber anzugreifen und zu treffen.

Der Angriff mit der langsamen Hand steht in einem direkten Bezug zu drei Angriffen mit unterschiedlichen "**Zeiten**" nach John Silver.

- Der Angriff in der **falschen Zeit** ist ein Angriff, bei dem der Fuß der Hand voraus geht.
- Der Angriff in der **wahren Zeit** ist ein Angriff, bei dem mit langsamer Hand angegriffen wird und in der dieser begonnene Angriff auch in der Weise, in der er angefangen wurde, durchgeführt wird.
- Der Angriff in der **gebrochenen Zeit** ist ein Angriff mit langsamer Hand, der darauf setzt, dass der Angreifer auf den Angriff reagiert. Aufgrund dieser Reaktion erfolgt ein Angriff auf eine andere Blöße, die sich aus der Verteidigungsreaktion des Gegenfechters ergibt.

Damit Du das Schwert innerhalb einer Zeit bewegen kannst, also mit "gebrochener Zeit", darf der Ort nicht zu weit vor der Hand liegen, die das Schwert führt. Die Klinge bewegt sich also mehr oder weniger senkrecht über der Hand.

Du reagierst mit dem Ort erst, wenn Dein Widerpart auf Deinen Angriff reagiert, im dem Du mit dem Ort (bzw. der daran hängenden Klinge) eine andere Blöße angreifst, die sich erst durch die jeweilige Reaktion des Gegenfechters ergibt.

Hier liegt eine besondere Anforderung an die Koordination des Angreifers. In dieser **Konter-Zeit** muss die Hand am Anfang schnell genug sein, damit der Widerpart einen Grund sieht sich zu verteidigen. Andererseits muss die Bewegung verlangsamt werden, damit der Richtungswechsel durchgeführt werden kann, sobald der Gegner eine Blöße öffnet.[98]

---

[96] Natürlich immer in Abhängigkeit von dem schauspielerischen Talent des Angreifers.
[97] Wenn der Scheinangriff wie ein Verhauen wirkt.
[98] Vgl.: Hand, St.: John Silver ??, S. 154.

 © Bertram Koch

Das ganze Angriffsverfahren klingt kompliziert. Und es ist auch kompliziert. Aber es ist ein sehr wirkungsvolles Verfahren, mit dem selbst erfahrene Gegenfechter ausmanövriert werden können.

John Silver empfiehlt eine Kombination von Angriffen zunächst in wahrer und dann in gebrochener Zeit. Dabei wird bewusst akzeptiert, dass der erste Angriff abgewehrt wird, damit der Gegenfechter sich zunächst einmal in Sicherheit wiegt.[99]

Durch die Angriffe in **gebrochener Zeit** wird der Vorschlag zu einem Angriff, der das Versetzen des Gegenfechters genau so ins Leere laufen lassen kann, wie das Versetzen und Verletzen.

5.4.1.2 Wohin der Vorschlag zu führen ist

Es gibt eine Vielzahl an Stellen, an denen der Gegner mit dem Schwert angegriffen werden kann. Gerade bei Anfängern oder bei Menschen, die lediglich über Schaukampferfahrung verfügen, sind die unteren Blößen sehr beliebt. In der Deutschen Schule spielen die unteren Blößen als Angriffsziele kaum eine Rolle.

Dörbringer (16r):

> Auch sollst Du immer lieber die obere Blöße nehmen, als die Untere.
> Und ihm über dem Gehilz einfahren mit Hauen oder Stichen, künstlich und rasch.
>
> Denn einer erreicht einen viel besser und einfacher ober dem Gehilz, denn darunter und für ihn ist so alles Fechtens auch viel sicherer.
>
> Und das obere Rühren eines ist viel besser als der Unteren eines.

Dörbringer empfiehl einen Angriff auf die **oberen Blößen** – natürlich am liebsten den Kopf. Schulter und Oberarme tun es natürlich auch, wenn der Kopf einmal nicht zu erreichen sein sollte.

Die Regel lautet ja: Greife das an, was Du als nächstes erreichen kannst.

[99] Das klingt für mich allerdings nach einer sehr gefährlichen Strategie. Zumindest, wenn der Gegenfechter mit Riposten oder mit "versetzten und verletzen" reagiert.

 © Bertram Koch

Würdest Du die unteren Blößen angreifen, dann könnte der Gegner Dich mit einem Scheitelhau überlaufen. Außerdem hast Du oben eine größere Reichweite als unten. Auch das Winden geht oben besser als unten.

Würde der Vorschlag unterhalb des Gehilzes geführt, dann könnte der Gegner sein Schwert frei bewegen. Er kann Ausweichen und einen Gegenschlag führen (ein typischen Beispiel ist hier der Scheitelhau).

Der Vorschlag sollte so geführt werden, das der Widerpart ihn wahr nimmt und auf ihn reagieren – d.h. in versetzen kann. Damit ist er beschäftigt und kann selber nicht in die Initiative kommen.

Wie immer ist die Deutsche Schule nicht dogmatisch.

Die Regel ist: "Greife das an, was Du am leichtesten erreichen kannst." Entsprechend schreibt *Dörbringer* (16r):

> Es sei denn, das Du es näher hast zu den Untern, dann soll er diese nehmen, was öfters vorkommt.

5.4.1.3 Die Angriffsrichtung

Ach wenn die Schwertführung eher geradlinig ist, so soll ein Angriff doch eher von der rechten Seite als direkt von vorne geführt werden.

Dörbringer (16r):

> Auch wissen, das Du immer von der rechten Seite kommen sollst, in Deinem Gefecht,
>
> wenn er einen da in allen Sachen des Fechtens oder Ringens besser bekommen kann, als direkt von vorne zu.

Der Angriff soll auch mit dem Schwert nicht frontal in den Gegner herein geführt werden, sondern mehr oder weniger von Deiner rechten Seite auf die Linke. Jetzt stehst Du wenn Du den Anweisungen von Lichtenauer folgst, mit Deinem rechten Bein vorne. Tust Du einen weiteren Schritt, dann bist Du in der engen Mensur und schreitest auf Deiner linken (und seiner rechten) Seite neben ihm durch (**Durchlaufen**).

Schlägst Du von rechts nach links und gehst dabei etwas auf Deine rechte Seite, dann, wenn alles sehr gut läuft, landet der Vorschlag zwischen dem Schwert des Gegners und dem Geg-

 © Bertram Koch

ner selber. Der Kampf ist beendet.[100] Gelingt das nicht und willst Du ringen, dann gehe auf seine rechte Seite – also Deine Linke.

An einer anderen Stelle beschreibt *Dörbringer* noch einmal, wie der Vorschlag zu erfolgen hat (19v).

Auch meint er, das einer dem Hau nicht gleich nachgehen und treten soll, sondern beiseite und krummes Umgehen, damit er Ihm auf die Seite kommt, von der er mit Allerlei gehaben mag, als von Vorne.

Wenn der Schlag gerade auf den Gegner geführt wird, sollte gleichzeitig ein Schritt zur Seite auswärts gemacht werden. Das bringt einerseits den eigenen Körper aus der wahrscheinlichsten Richtung eines Gegenschlages und andererseits erhöht sich die Möglichkeit einen zweiten Angriff auf eine offene Blöße zu führen.[101]

Lichtenauer empfiehlt den Angriff immer von der eigenen stärkeren Seite zu führen (Dörbringer, 18v):

Höre was schlecht ist.
Fechte nicht oben links, wenn Du rechts bist. Und wenn Du Links bist vom rechten sehr hinkest.

Bei Ringeck (14r):

Höre was da schlecht ist.

Fechte nicht oben links, so Du rechts bist.
Und wenn Du links bist, hinkst Du rechts auch sehr.

Und im Goliath (1r):

Höre was da schlecht ist.
Fechte nicht oben links, so Du rechts bist.
Und wenn Du links bist, im Rechten auch sehr hinkest.

In der Erläuterung von *Ringeck* heißt es dazu (14r – 14v):

---

[100] Siehe hierzu das Kapitel 6.1 Der Zornhau.
[101] Siehe hierzu auch das Kapitel: 4.5 Fußarbeit.

 © Bertram Koch

Dieser Abschnitt ist an Links- und Rechtshänder adressiert.
Das vernimm also:
Wenn Du im Zufechten zu ihm kommst.
Bist Du dann Rechtshänder und möchtest den Mann schlagen, so haue den ersten Schlag nicht von der linken Seite. Denn der ist schwach und Du magst damit nicht widerhalten, wenn er Dir stark darauf anbindet.
Darum schlage von der rechten Seite: So magst Du stark am Schwert mit Kunst arbeiten was Du willst.
Desgleichen bist Du Linkshänder, so haue auch nicht von der rechten Seite.
Denn die Kunst ist gar wild einen Linkshänder dazu zu treiben von der rechten Seite zu schlagen. Das gleiche gilt auch einen Rechtshänder von der linken Seite.

Ähnlich äußert sich *Peter von Danzig* (10r-10v):

Glossar:

Merke das ist die erste Kunst des Langen Schwertes. Dass Du vor allen Dingen lernen sollst was richtige Haue sind. Das Du anders stark fechten willst.

Und das vernimm also:

Wenn Du mit Deinem Linken Fuß vorstehst und haust von Deiner rechten Seite und folgst dann dem Hau nicht nach mit Deinem zutritt Deines rechten Fußes, so ist der Hau falsch und unrecht.

Denn Deine rechte Seite, die bliebt dann hinter drann und der Hau wird zu kurz und hat seinen rechten Ganz zu der anderen Seite vor den linken Fuß nicht gehabt.

Oder stehst Du mit dem rechten Fuß vor und haust von der linken Seite, folgst dann mit dem linke Fuß dem Hau aber nicht nach, so ist der Hau auch falsch.

Darum so merke:

Wenn Du hast von der rechten Seite, das Du immer mit dem rechten Fuß dem Hau nachfolgst. Des Gleichen tue auch, wenn Du von der linken Seite hast.

So gibt sich Dein Leib mit Recht in die Waage.

So werden die Haue lang und gerecht gehauen.

Auch *Dörbringer* vertritt diese Auffassung (19v)

Auch merke und wisse:
Mit dem als er spricht: "willst Du Kunst schauen, etc." meint er, dass ein kunstvoller Fechter den linken Fuß vorsetzen soll. und von der rechten Seite hauen.
Direkt zum Mann mit treibenden Hauen so lange bis das er siehst wo er ihn wohl gehaben mag und wohl darreichen mit seinen Schritten.
Und (Lichtenauer) meint, wenn einer stark fechten möchte, dann soll er von der linken Seite auf fechten mit ganzem Leib und mit ganzer Kraft. Zum Kopf und zum Leib wo immer er nur treffen mag.

 © Bertram Koch

Diese Schlagtechnik - also mit dem Fuß vorgehen und gleichzeitig schlagen - hat eine ganze Reihe von Vorteilen:[102]

1. Du erreichst so die maximale Reichweite Deines Schlages.
2. Du befindest Dich bei dem Schlag hinter Deinem Schwert, das Dich vor den Gegenangriffen Deines Widerparts maximal schützt.[103]

5.4.1.4 Hängen oder nicht Hängen

Es gibt zwei Möglichkeiten einen Hau zu machen. Entweder Du schlägst ihn ins Hängen oder Du ziehst den Schlag durch.

Grundsätzlich gilt auch: Entweder Du willst treffen – dann gehen alle Haue durch den Langort – oder Du willst nicht treffen – machst also einen Fehler.[104] Dann geht Dein Schlag nicht durch den Langort – aber dann ist es auch kein Hau, sondern ein Fehler.[105]

Nehmen wir an Du willst treffen, dann führst Du Deinen Schlag durch den Langort. Schlägst Du mit ganzer Kraft zu, dann wird Dein Hieb durchlaufen.

- Ein **Oberhau** endet im **Alber** (eventuell auch in der Nebenhut)
- Ein **Unterhau** endet im **Ochsen** oder im **Vom Tag**.[106]

Zum Beispiel:

- Schlägst Du einen rechten Oberhau, dann endet der Schlag über Deinem linken Fuß und Du bist in der Hut Alber. Du stehst jetzt mit Deinem rechten Fuß vor, also bist Du im Alber rechts. Von hier kannst Du sofort mit einem Unterhau oder einem Krumphau weiter fechten oder Du kannst Streichen.

---

[102] Siehe hierzu auch Kapitel 4.4.1.1: Die langsame Hand von John Silver und die drei Zeiten.

[103] Damit Du das erreichst, muss Dein Schwert bei einem rechten Oberhau ganz bis zu Deiner linken Seite wandern und nicht in Deiner Körpermitte runter fallen, wie das bei vielen Fechtern zu sehen ist.

[104] Zum Langort und den Schlägen die durch den Langort gehen, siehe auch: Kapitel 4.3.5: Der Langort. Zum Fehler siehe Kapitel 7.8: Der Fehler.

[105] Siehe hierzu auch Kapitel 4.3.5 Der Langort

[106] Ich gehe hier von der dynamischen Auffassung der Huten aus, nach der das Einhorn eine Form des Ochsen ist. Verwenden wir das Huten-System von J. Meyer, dann endet der Unterhau im Einhorn. Wenn Du das nicht glaubst, dann mache einmal mit einem Unterhau einen Schnitttest. Wo kommt das Schwert zum Stillstand, wenn Du den Unterhau mit der Langen Schneide schlägst? Eben im Einhorn. Schlägst Du ihn mit der Kurzen Schneide, dann endet er in "Vom Tag".

 © Bertram Koch

Aber es besteht ein Risiko, dass der Gegenfechter die Zeit nutzt. Er weicht Deinem Schlag aus und trifft Dich während Du noch im Alber bist durch Nachreisen, weil Du Dich verhauen hast.

Schlägst Du mit ganzer Kraft und willst nicht, in den Alber, dann geht Dein Hieb auch zunächst durch den Langort aber er endet

- entweder in **Pflug** bei einem **Oberhau** (eventuell auch in "Vom Tag über der Schulter" wenn Du ihn mit der kurzen Schneide führst).
- oder im **Ochsen** bei einem **Unterhau**

Beispiel:

- Du schlägst einen rechten Oberhau. Der Schlag läuft durch den Langort. Von hier bewegen sich Deine Hände in einer weichen und abstoppenden Bewegung in den linken Pflug. Vom Gefühl her beschreibt Dein Schwert eine Art Kreisbewegung. Aus dem Pflug heraus kannst Du Absetzen oder einen Stich führen – also wieder in den Langort gehen.

Wichtig hierbei ist: Dein Schwert wird nicht mit Kraft abgestoppt. Durch das Zurückziehen der Hände an die Hüfte wird nur die Bewegungsrichtung der Klinge verändert. Nicht der Ort schlägt nach unten, sondern Dein Knauf nimmt die Energie auf und wandert zu Deiner Hüfte. Die Energie des Schlages wird nicht mit der Kraft Deiner Handgelenke aufgefangen, sondern genutzt, um den Knauf zur Hüfte zu bringen. Der Rest an Energie, der dann noch nicht verbraucht ist, wird durch das Auftreffen Deines (in dem Beispiel: rechten) Unterarmes auf Deinem Bauch aufgefangen.

Damit wird das "Ins Hängen schlagen" zu einer fließenden Bewegung, die harmonisch in die nachfolgende übergeht. Es ist kein: Oberhau - im Hängen stoppen - Pflug - Stich. Sondern ein Oberhau – Pflug – Stich.

Diese Technik erfordert viel Übung – aber diese Übungszeit lohnt sich.

Auf eine ähnliche Art kannst Du von einem rechten Oberhau in einen linken Ochsen mit hängendem Ort schlagen. Du führst dabei zunächst eine Ober und dann einen Unterhau in einer Bewegung. Du musst nur Deinen Körper richtig drehen.

 © Bertram Koch

Der Vorteil den Du dadurch gewinnst ins Hängen zu schlagen wird relativ gering, wenn Du Deine Hiebe so ausführst, dass jeder Hieb in einer Hut endet, aus der Du den nächsten Hieb führen kannst. Es wird eher zu einer philosophischen Frage, ob Du mit Hieb und Stich angreifen möchtest oder mit Hieb und Hieb. – Merke: **Es gibt keine Hut aus der er nicht bedroht ist.**

Da ich einige Male die Auffassung gehört habe, dass "grundsätzlich alle Schläge ins Hängen geschlagen werden", hier einige kurze Überlegungen dazu:

Wenn Du das nächste Mal einen Schnittest machst, dann schlage die Haue, die Du hier machst, "ins Hängen". Es wird Dir mehr oder weniger unmöglich sein einen sauberen Schnitt auszuführen.

Es ist also recht unwahrscheinlich, dass Du, wenn Du einen Gegner wirklich zerteilen möchtest, "ins Hängen" schlägst. Du wirst den Hau so hart schlagen, wie es Dir möglich ist und Du wirst versuchen, durch Deinen Gegenfechter hindurch zu schlagen und zu schneiden. Gelingt Dir das, dann befindest Du Dich im Alber oder in der Schrankhut oder in der Nebenhut – aber niemals im unteren Hängen, d.h. im Pflug.

Eine Möglichkeit besteht noch die **Hiebe "durchlaufen" zu lassen.** Du stopptst den Schlag also nicht im Alber, sondern verwendest die Energie dazu die Klinge weiter laufen zu lassen. Du bewegst die Klinge also hinter Deinem Rücken wieder nach oben in "von Tag" und kannst so sehr schnell einen weiteren Oberhau führen.

Mit einiger Übung geht das sehr schnell und Du kannst einen Gegner so mit vielen Hieben eindecken. Allerdings gibt es einen großen Nachteil in dieser Technik.

Dein Schwert ist einige Zeit – nämlich die Dauer von 180 Grad bei einer 360 Grad Drehung nicht zwischen Dir und Deinem Gegner. Ein Gegenfechter mit einem guten Timing-Gefühl und einen tieferen Verständnis des Fechtprinzips "Nachreisen" wird diese Zeit nutzen um Dich zu treffen.

5.4.1.5 Hau und lass den Ort schießen

Bei *Dörbringer* findet sich diese Anweisung an vielen Stellen. Hier wird ein Schlag direkt mit einem Stich kombiniert. Eine Art zu schlagen, die ein gewisses Maß an Übung verlangt und die bei zwei der Meisterhaue angewendet wird (Zornhau und Schildhau).

 © Bertram Koch

Aber Dörbringer formuliert z.B.(34v):

so haue einen Oberhau gleich zu ihm, so dass Du Deinem Ort schießt, ihm zu seiner Seite über dem Gehilz ein,
so dass Du dasselbe Löchlein oder Fensterlein, so gerade treffest, zwischen der Schneide und dem Gehilz

Oder (25v):

und soll seinen Ort werfen oder schießen ihm über sein Gehilz auf die Hände

oder (26v):

und schick es einem über dem Gehilz ein mit Ort schieße recht zusammen den Krumphau von oben nieder.

Oder (28v):

Und einer soll den Schilhau lang genug und den Ort feste schießen, anders er wird gehindert mit Durchwechseln

Dörbringer verwendet diese Kombination von Schlag und den Ort schießen lassen also nicht nur bei den beiden Meisterhauen, sondern bei vielen Schlägen.

Technisch geht das dann ungefähr so:

1. Du schlägst und Dein Gegenfechter führt einen Hau dagegen. Ihr habt angebunden und für Deinen Gegenfechter ist alles gut.
2. Aber in dem Moment, indem die Bindung erfolgt ist, schießt Du den Ort über das Gehilz des Gegenfechters. Du kannst dabei noch einmal einen halben Schritt machen, wenn Du bereits in den Langort geschlagen und damit Deine maximale Reichweite, die Dir zur Verfügung steht, ausgenutzt hast.
   Eventuell solltest Du Deine Position zum Gegenfechter oder die Ausrichtung Deiner Klinge für den Stich etwas ändern, wenn er sich aus dem Schlag heraus bewegt hat. Du kannst auch von der langen auf die kurze Schneide wechseln und so die Ausrichtung Deines Schwertes zum Gegner variieren.

 © Bertram Koch

In diesem Moment ändert sich die Situation für Deinen Gegenfechter eklatant. "Alles ist gut" wird zu "hier kommt ein echtes Problem auf ihn zu". Entweder es gelingt ihm sein Gehilz sehr schnell nach oben zu reißen um seine Blöße zu schützen – oder "so Du hast gesiegt".[107]

Machst Du das bei jedem Zusammenklitzen der Schwerter, dann wird jeder normale Kontakt zu einem Doppelangriff. Ab dem dritten Mal wird Dein Gegenfechter anfangen intensiv über Flucht nachzudenken – wenn ihm dazu noch die Zeit bleibt.

Den Ort schießen lassen geht nicht nur aus der Bindung, nachdem Du versetzt wurdest. Es ist auch eine sehr sinnvolle Technik, wenn er den Vorschlag gewonnen hat und Du ihn parieren konntest und eine Bindung erzielt hast, bei der seine Schwäche auf Deiner Stärke zum Liegen kommt.

Am besten verbindest Du das Schießen des Ortes mit einem **Ausfall**.

Dieser Ausfall wird von einigen historischen Fechtern erst ab dem Entstehen des Rappiers für wahrscheinlich gehalten, denn im Fechten mit dem Langen Schwert, wird der Begriff "**Ausfall**" nicht genutzt.[108]

Ich verstehe aber "den Ort schießen lassen" als einen Ausfall, bei dem ich möglichst weit in den Gegenfechter hinein gehe und versuche einen Stich führen. Weicht er weiter zurück, dann könnt Ihr ihm mit einem **Kreuzschritt** folgen.[109]

5.4.1.6 Der Hau und der Schnitt

Die meisten Menschen beenden ihren Angriff, wenn die Schwerter zusammen klitzen. Sie gehen davon aus, dass ihr Angriff gescheitert ist und führen den Angriff am Schwert nicht weiter.

Haue und führe nach der Bindung Dein Schwert mit einem Schnitt weiter.

---

[107] Die meisten Fechter reißen dann das Schwert in die Krohne. Das ermöglicht es Dir dann das Gefecht mit "Hendtrucken" abzuschließen.

[108] Es gibt auch einige Fechter, die behaupten ein solcher Ausfall wäre mit einem Langen Schwert nicht möglich, weil es zu schwer ist. Dieser Eindruck entsteht immer dann, wenn Ihr mit Schaukampfschwertern fechtet, die in ihrem Waffengewicht wesentlich schwerer sind als historische Schwerter. Leiht Euch einfach mal ein scharfes Replik einer historischen Waffe. Ihr werdet feststellen, dass ein solches Schwert nach einem Ausfall schreit.

[109] Was den Vorteil hat, dass Ihr sehr schnell in Richtung Gegner "laufen" könnt ohne dass Ihr die Auslage wechseln müsst.

 © Bertram Koch

Wenn Ihr angebunden habt und er sich nicht bewegt, dann heben Dein Schwert kurz über die Parierstange und schneide über die Hände. Haue und Schnitte, Stiche und Schnitte lassen sich gut miteinander kombinieren.

5.4.2 Der Stich

Der Stich gehört zu den grundlegenden Techniken der Deutschen Schule. Insbesondere aus den Huten Ochs und Pflug wird primär gestochen. Aber auch im Winden ist der Stich die erste Möglichkeiten. Der Stich endet in einer Form des Langort.

Je nach Rüstungssituation des Gegenfechters ist der Stich die einzige Möglichkeit, den Gegner zu verletzen. Ein guter Plattenharnisch kann von einem Schlag nicht durchdrungen werden und auch ein Schnitt ist wirkungslos. Mit dem Stich wird zu den Schwachpunkte der Rüstung hin gearbeitet.[110] Auch ein gutes Kettenhemd ist mit einem Schlag kaum zu durchdringen und mit einem Schnitt überhaupt nicht. Ein Stich hat eine Chance.

Im Ernstfechten wird ein Stich zunächst gestochen, dann beim heraus ziehen geschnitten um die Wunde weiter zu öffnen. Im freien Kampf sind Stiche nur nach Absprache erlaubt. Die Gegenfechter sollten die Stiche nur mit offener Hand machen, damit die Klinge beim Kontakt abgleiten, bzw. zur Seite abknicken kann so dass auf den Gegenfechter ein minimaler Druck ausgeübt wird.

Hüte Dich vor Schwertern, die stumpf, aber spitz sind. Hiergegen gibt es keine echte Sicherheit. Mit viel Wucht und am schlimmsten noch mit Druck des ganzen Körpers gestoßen, durchdringen sie mit der gleichen Selbstverständlichkeit eine Fechtmaske und ein normales Kettenhemd samt Gambeson. Hier schützt nur die Selbstkontrolle, die der Stechende hat.

Fechtfedern – als Waffen, die sich biegen, wenn mit ihnen gestochen wird – bieten hier auch nur einen relativen Schutz. Insbesondere gilt hier: "What you get is what you pay for."[111]

Stiche sind im **Schaukampf** gut und spektakulär einsetzbar, weil sie relative leicht zu versetzen sind, wenn der Gegenfechter sich bemüht sie deutlich zu führen. Da allerdings keine his-

[110] Gemächt, Schultern, Achselhöhlen, etc.

[111] Es gibt zumindest einen Hersteller im Billigpreissegment, dessen Federn gelegentlich brechen und dessen Fechtfedern bei der Auslieferung so scharfkantig sind, dass sie unbedingt abgeschliffen werden müssen. Diese Dinger in der Preisklasse unter 150,- € sind lediglich gefährlicher Schrott.

 © Bertram Koch

torische Rüstung einen echten Schutz für die Augen bietet, sollten Stiche ins Gesicht im Schaukampf vollständig vermieden werden.[112]

Es gibt Menschen, die behaupten, dass ein Stich nur dann wirkungsvoll ist, wenn er mit viel Wucht auf den menschlichen Körper geführt wird. Wenn Du diese Theorie vertrittst und über kein scharfes Schwert verfügst, dann nimm Dir einmal ein großes Fleischmesser aus dem Küchenbestand und ein gutes Steak. Lege dasselbe auf eine Styrodurplatte. Setze die Spitze des Fleischmessers an und drücke es durch das Steak. Damit dürfte diese Theorie dann gestorben sein.

Fechter, die, die weit ausholend und mit langen Bewegungen angreifen, kannst Du alleine mit Stichen besiegen. Wenn Du zu den Blößen stichst (den Ort schießt), dann muss er sich verteidigen, was ihm aber ausschließlich mit weiten Hauen nicht gelingen wird. Stiche sind besonders schwer zu versetzen, weil sie kaum wahrnehmbar sind, wenn sie auf das Gesicht gezielt werden. Also ziele auf die Augen des Gegenfechters, wenn er eine Fechtmaske trägt.

Stich und wenn er versetzt, dann stich zur nächsten Blöße. Je schneller Du die Stiche hintereinander setzt umso wahrscheinlicher ist es, dass Du das Gefecht gewinnst oder unbeschadet mit dem Ringen anfangen kannst.[113]

5.4.3 Der Schnitt

Der Schnitt findet, mit Ausnahme des Hendtruckens, im **Freikampf** und in **Schaukampf** nur eine begrenzte Anwendung. Lediglich ein Schnitt, der über ein Kettenhemd oder eine Plattenrüstung geführt wird, ist ungefährlich.

Im **Ernstfechten** ist der Schnitt immer dann eine sehr gefährliche Möglichkeit, wenn Du das Schwert auf den bloßen Körper des Gegenfechters ansetzen kannst. Muskeln und Sehnen können auch mit einem relativ stumpfen Schwert leicht vollständig durchtrennt werden.

---

[112] Ein Tiefschutz ist wenn Stiche verwendet werden auch angebracht. – Nein eigentlich ist ein Tiefschutz immer angebracht.

[113] Siehe hierzu auch: 7.6 Vom Zucken: "Zucke hin, Zuck her, zucke mehr"

 © Bertram Koch

5.5 Fußarbeit

Eine gute Fußarbeit ist eine zwingende Voraussetzung für einen erfolgreichen (und damit lange lebenden) Fechter.[114]

Im Dörbringer Manuskript steht dazu (15v):

> Auch wisse, wenn einer mit einem ficht, so soll er sein Schritte wohl wahrnehmen und sicher in dem sein, als ob er richtig zusammen auf einer Waage stehen würde, (und) hinter sich, oder vor sich treten, nach dem was er gespürt hat, gefügig und gelenkig, rasch und schnell.

Leider wird in den Quellen wenig darüber gesagt, wie die Füße zu stellen sind. Das war für die Autoren wohl so selbstverständlich, dass sie uns darüber nicht berichtet haben.

Ein wenig Aufschluss geben die Bilder, die uns überliefert wurden. Aber genau betrachtet machen sie die Entscheidung auch nicht leichter, denn sie sind nicht eindeutig. Sie zeigen alles von einem sehr hohen Stand, z.B. bei Paulus Karl, bis zu einem extrem tiefen und langen, wie bei Joachim Meyer. Wenn wir einmal annehmen, dass die historischen Zeichnungen korrekt sind, dann können wir uns wohl aussuchen wie wir stehen.

Oder es war so, dass jeder Fechtmeister seine eigene Vorstellung davon hatte was gut und richtig ist.

Deutlich zeigt sich aber eine Veränderung in den Huten. Hier gibt es wohl eine Entwicklung von einer etwas engen Fußstellung zu einer sehr tiefen und weiten Fußstellung. Vielleicht liegt der Grund hierfür darin, dass das Rappier sich bis zur Mitte es 16. Jahrhunderts als die gebräuchlichere Waffe durchsetzte und die Fechter die Körperhaltung bevorzugten, die sie von Rappier gewohnt waren. – Aber letztendlich bleibt das alles eine Vermutung.[115]

Aber lasst uns zunächst einmal betrachten, welche Informationen uns die Quelle geben.

Für den Fechter ist ein sicheres Gespür für die richtige Mensur notwendig. So sagt auch *Lichtenauer* (Ringeck, 11v):

> **Darauf Dich fasse:**
> **Alle Kunst hat Länge und Maß.**

[114] Das in diesem Buch beschriebene Konzept unterscheidet sich grundlegend von der Fußarbeit, wie sie in den Abbildungen bei Joachim Meyer (1550) dargestellt ist. Ich orientiere mich hier an den Fechtbüchern, die vor 1500 erschienen sind und die einen stärkeren Bezug zum Ernst-Fechten haben.

[115] Siehe hierzu auch das Kapitel 4.2 Die vier Blößen

© Bertram Koch

Im Dörbringer Manuskript (18r):

Darauf Dich stoße: Alle Dinge haben Länge und Maß.

Später schreibt Dörbringer noch einmal (22v):

und was Du treibst und beginnst, so habe immer Maß und Länge.
Alsbald Du ihm den Vorschlag gewinnst, so tue ihn nicht zu heftig und zu hart, so dass Du den Nachschlag nicht mehr machen kannst.
Darum spricht Lichtenauer:
"Darauf Dich (besinne?): Alle Dinge haben Länge und Maß"
und dasselbe vernimm auch von den Schritten und von allen anderen Stück und Gesetze des Fechtens.

„**Länge**“ bedeutet hier die richtige Entfernung zum Gegner, die ich mit den Schritten erreichen kann. Die richtige Länge bestimmt, ob Du ihn erreichen und damit treffen kannst oder ob Du ihn verfehlst. Diese Länge erreichst Du mit den Schritten.[116]

Maß ist die Härte des Schlages die Du führst. Schlägst Du ohne Maß, dann hast Du zwar die besten Chancen Deinen Gegenfechter zu zerteilen – aber wenn Dir das mit dem ersten Schlag nicht gelingt, dann verlierst Du die Kontrolle über Dein Schwert und damit auch den Kampf. Dein Gegner wird Dich im Nachreisen besiegen. Maß ist das maßvolle – also der Situation angemessene Schlagen und Stechen, so wie Dörbringer dieses Wort verwendet (Dörbringer, 15v)

Um die richtige Länge - also Mensur - zu erreichen gibt, es einen von Lichtenauer überlieferten Angriff. Die Kombination von Schritt und Schlag wird von allen Meistern hervorgehoben. So sagt *Lichtenauer* (Ringeck, 11v):

Willst Du Kunst schauen, sollst links gehen und rechts mit Hauen.
Und links mit rechten, ist das Du stark gehst fechten.

Im Dörbringer Manuskript steht der Text so (18v):

Willst Du die Kunst schauen, gehe links und rechts mit Hauen
und links mit rechts auf das Du stark wirst fechten.

[116] Zu „Länge und Maß“ siehe auch das Kapitel: 4.5.1 Länge und Maß

 © Bertram Koch

Bei Peter von Danzig lautet der Merkvers (Goliath, 1r und 7v):

Willst Du die Kunst schauen,
(sich?) links gehen und recht mit Hauen.
Und link mit Rechten.
Ist das Stark fechten gehest.

Da *Lichtenauer*s Verse die Lehre eher verdunkeln als erklären sollen, finden wir die deutlicheren Beschreibungen bei den anderen Fechtmeistern.

So erläutert *Peter von Danzig* diese Stelle in der folgenden Form (Goliath, 7v):

Glosse

Merke,
das ist die erste Kunst des Langen Schwertes, dass Du vor allen Dingen die Haue richtig schlagen lernst, wenn Du gegen Andere stark fechten willst.

Und das vernimm also:
Wenn Du mit dem linken Fuß vor stehst und von Deiner rechten Seite haust und Du folgst dann dem Hau nicht nach mit Deinem Zutritt Deines rechten Fußes, so ist der Hau falsch und unrichtig.
Denn Deine rechte Seite bleibt dahinter, darum wird der Hau zu kurz und kann seinen richtigen Gang zu der anderen Seite, vor den linken Fuß unter sich nicht haben.
Also soll das Widerspiel von der linken Seite durch, soll bei allen Hauen und Tritten mit einander zugleich geschehen.

Auch *Ringeck* erklärt ähnlich (11v – 13r):

Glosse:

Merk, das ist die erste Lehre des Langen Schwertes, dass Du die Haue von beiden Seiten richten hauen lernen sollst, wenn Du gegen den Anderen stark und richtig fechten willst.

Das vernimm also:
Wenn Du von der rechten Seite hauen willst, so siehe, dass Dein linker Fuß vorsteht.

Haust Du dann den Oberhau von der rechten Seite, so folge dem Hau nach mit dem rechten Fuß.

Tust Du das nicht, dann ist der Hau falsch und ungerecht, denn Deine rechte Seite bleibt dahinter.
Darum ist der Hau zu kurz und mag seinen rechten Gang, unter sich zu der richtigen anderen Seite, vor dem linken Fuß, nicht bekommen.

Desgleichen:
Wenn Du von der linken Seite haust und dem Hau nicht mit dem linken Fuß nachfolgst, so ist der Hau auch falsch.

 © Bertram Koch

Darum so merk, von welcher Seite Du auch haust, dass Du mit demselben Fuß dem Hau nachfolgest.
So magst Du alle Deine Stücke mit (…) Stärke richtig treiben.

Und genau so sollen alle anderen Haue auch gehauen werden.

Im Dörbringer Manuskript findet sich eine ähnliche Interpretation (19v):

Auch merke und wisse mit dem was er spricht: "wirst Du die Kunst schauen, etc."

meint er, das Du, wenn Du kunstvoll fechten willst, den linken Fuß vorsetzen sollst und von der rechten Seite hauen. Direkt zum Mann mit drei Hauen, so lange bis das er siehst das er einen wohl gehabt mag und ihn wohl erreichen mit seinen Schritten.

Und (Lichtenauer) meint, wenn einer stark fechten möchte, dann soll er von der linken Seite auf fechten mit seinem ganzen Leib und mit seiner ganzen Kraft. Zum Kopf und zum Leib wo immer er ihn auch treffen mag.

Fassen wir die Aussagen der Quellen zusammen, dann können wir sagen:

1. Schlag und Schritt werden zusammen ausgeführt.
2. Auf der Seite, von der geschlagen wird, ist der Fuß hinten und das Schwert in Schlagposition.
3. Wenn Du schlägst, dann machst Du gleichzeitig einen Schritt in Richtung des Gegners.

Diese **Schlagtechnik** ist ausgesprochen effektiv, weil Du:

1. Dich vor dem Angriff außerhalb der Reichweite Deines Gegners befindest und damit in Sicherheit.
2. wärend Du in den Gefahrenbereich seines Schwertes eindringst, gleichzeitig einen Angriff gegen ihn in Bewegung setzt, was ihn zwingt sich zu verteidigen, was Dich in das Vor bringt.
3. neben der Kraft Deiner Arme auch Dein Körpergewicht und die Drehung Deiner Hüfte die Energie für den Schlag liefert.

 © Bertram Koch

Ein Beispiel für einen Schlag, der mit einem Schritt kombiniert wird, wobei der Schritt nach rechts heraus geht - der eigene Angriff also von rechts nach links geführt wird[117] - findet sich im Solothurner Fechtbuch. Das Ergebnis entspricht dem, was passiert, wenn wir uns nach der Anweisung von *Dörbringer* richten, in dem es heißt (19v):

Auch meint er (also Lichtenauer), das einer dem Hau nicht gleich nachgehen und treten soll, sondern etwas beiseite und krummes Umgehen, damit er Ihm auf die Seite kommt, von der er ihn angreifen und mit Allerlei bedrängen mag, als von vorne zu.

Abbildung 45: Links und rechts schlagen (Solothurner Fechtbuch)

Der Hieb geht dann im Idealfall hinter die Klinge des Gegners und trifft ihn – bei einem rechten Oberhau an seiner rechten Schulter.

Beachte, dass hier wieder eine typische Zeichenweise des Mittelalters dazu führt, dass die Fechter nicht an der Stelle stehen, an der sie eigentlich stehen müssten, damit diese Technik durchführbar ist. Betrachten wir die Zeichnung aber genau, dann sehen wir, dass die Schwertspitze des linken Fechters, der gehauen hat etwas hinter dem Gesicht des rechten Fechters verschwindet.

Der Hau wurde also nicht auf die linke Schulter des Gegners gezielt, sondern auf die rechte. Das hat den Vorteil, dass die Klinge des Gegenfechters – auf der Schwäche des Schwertes getroffen wird und damit auf die linke Seite versetzt wird.

[117] Da diese Aussage etwas missverständlich sein könnte. Der Angriff wird von rechts nach links geführt, weil Dein Körper sich so bewegt. Das Schwert bewegt sich fast senkrecht nach unten. Mehr dazu findest Du im Kapitel 4.4.1 Der Hau.

 © Bertram Koch

- Die Klinge des linken Fechter befindet sich so zwischen dem Angreifer und der Angriffslinie des Verteidigers. Damit ist die Hauptangriffslinie des Verteidigers während des Angriffs geschlossen.
- Die angreifende Klinge schlägt etwas hinter das Schwert des Verteidigers. Selbst wenn dem Verteidiger ein Versetzen der Klinge gelingen sollte, wird durch die Wucht des Schlages immer noch seine linke Schulter getroffen. Würde der Angriff auf die linke Schulter gezielt sein, dann würde die Klinge bei einem leichten Versetzen nicht mehr treffen.[118]

Auf den ersten Blick erscheint es so, als würden alle Hiebe grundsätzlich von der rechten Seite zur linken Seite geführt und Hiebe von der linken Seite nach dieser Lehre verboten. Eine genaue Lektüre von *Ringeck* zeigt hier aber ein vielfältigeres Bild. Er sagt deutlich, dass der von ihm genannte rechte Oberhau nur ein Beispiel ist. (13r):

Und genau so sollen alle anderen Haue auch gehauen werden.

Natürlich können alle Schläge sowohl von rechten als auch von der linke Seite in der beschriebenen Weise ausgeführt werden (Ringeck 12v)[119]

Zur **Schrittgröße**, bzw. **Schrittweite** äußert sich *Dörbringer (15v)*

Auch sollst Du (ein) Maß haben in Deine Gefechte, nach dem was sich ergibt.
Und sollst Du nicht zu weit schreiten, dass Du desto sicherer eine Anderen Schrittes einholen magst, hinter Dich oder vor Dich zu tun, nach dem was sich ergibt.
Auch ergeben sich oft zwei kurze Schritte vor einem Langen.
Und oft ergibt es sich, dass einer einen Linksschritt tun muss, mit kurzen Schritten
und oft das einer einen guten Schritt oder Sprung machen muss.

[118] Das klingt etwas theoretisch. Es funktioniert aber genau so in der Praxis – und auch im freien Fechten – vorzüglich. Allerdings funktioniert es nur mit Schwertern und nicht mit Shinais oder wabbeligen Fechtfedern

[119] Aber in der gesamten Lehre werden die Techniken immer nur von der rechten Seite erklärt und die Autoren gehen davon aus, dass der Leser in der Lage ist diese auf die linke Seite zu übertragen. Dieser Tradition folgt auch Joachim Meyer in seinem Fechtbuch. Er sagt jedoch, dass jeder der Techniken ebenso von der linken Seite ausgeführt werden kann – er aber keine Lust hat, das Ganze noch einmal von der anderen Seite zu erklären. Wir können - unter Bezugnahme auf J. Meyer und Ringeck also davon ausgehen, dass das ebenso für alle Techniken gilt, die hier von den älteren Meistern dargestellt werden.

 © Bertram Koch

Eine **kleine Schrittposition** (also nicht mehr als schulterbreit) ermöglicht es dem Fechter schneller auf die Aktionen des Widerparts zu reagieren, d.h. schnell einen Schritt nach vorne oder nach hinten zu tun und damit den Gegner zu erreichen oder auch nach vorne zu springen. Dieser recht hohe Stand, bei dem die Beine recht eng zusammen stehen, findet sich im Solothurners Fechtbuch[120], bei Paulus Karl und auch in dem Fechtbuch des Peter von Danzig.

Mit **Springen** ist – soweit ich das verstehe – weniger ein "Springen" gemeint, bei dem beide Füße in der Luft sind, sondern eine schnelle Schrittfolge, bei dem der ganze Körper nach vorne (oder hinten) geschnellt wird, bei dem aber die beiden Füße nacheinander gesetzt werden.

Ich vermute, dass ein **Linksschritt** ein Schritt ist, bei dem mit dem rechten Fuß auf die eigene linke Seite gegangen wird und damit auf die rechte Hand des Gegenfechters zu. Das klingt zunächst so, als würdest Du in die Waffe des Gegners hinein laufen, was ja in dem Moment auch statt findet – aber genau das ist eine sehr effiziente Technik um die Angriffslinie des Gegners zu verkürzen, seine Waffe zu blockieren, bevor sie den vollen Schwung erhalten hat und die Kontrolle über sein Schwert zu übernehmen.[121]

Ich glaube, dass mit "einem **guten Schritt**" ein **Ausfallschritt**, bzw. ein Ausfall auf den Gegner gemeint ist. Ein solcher Ausfallschritt kann z.B. genutzt werden, um einen schnellen weiten Stich in den Langort zu führen.

Ein "**guter Sprung**" ist eher ein schneller Schritt aus dem Schlag des Gegners heraus oder um diesem auszuweichen oder auf den Gegner zu, um z.B. einen Zwerghau zum Gegner zu schlagen oder in den Gegner herein, zum Durchzulaufen.

Die umfassendste Erklärung stammt wie immer von *Joachim Meyer*:

Eine Ermahnung von den Tritten

[120] Siehe z.B. die oben stehende Abbildung.

[121] Diese Technik nennt sich in der Italienischen Schule „über die Straße“. Diese Schrittfolge wird im Schilhau verwendet (siehe dazu Kapitel 6.4 Der Schilhau.

 © Bertram Koch

Es möchte hier einen Wunder nehmen und sonderlich den des Fechtens unerfahrenen, das ich von den Tritten berichten tue und vermeiden, dass daran nicht viel gelegen wie einer trete und schon was daran gelegen, das solches einen der Markt wie man fragt, wohl wurde lehren.

Aber hieran ist doch viel gelegen, das wie es denn die Erfahrung gibt, alles Fechten vergebens, wie künstlich es geschähe, wo nicht Tritte dazu recht gebraucht werden.

Daher die alten Fechter so die alles wohl erwogen und erfahren in ihre zwölf Regeln setzen.

Wer tritt erst nach den Hauen, darf sich seiner Kunst wenig freuen.

Deswegen jeder Streich einen eigenen Tritt muss haben, welcher zugleich mit dem Streich soll geschehen.

Willst aber etwas mit Deinen Stücken, welche Du Dir gebrauchest ausrichten, dann trittst Du zu früh oder zu spät, so ist es um Dein Stück geschehen. Und bringest Dich also selbst um Deinen Sieg.

Darum lerne die Tritte recht zu machen, damit Dein Gegenfechter sein Stück nicht wie er gern wollt könnte von statt bringen, sondern dass Du ihm das Erdnich oder Platz gleichsam abstellest.

Im **Angreifen** nun lass Dich also merken und stelle Dich als wolltest Du große und weite Tritte tun, so Du doch in der Wahrheit mit den Füßen nahe bleibest.

Hingegen aber, wenn er meint Du wolltest gemach zu ihm treten, so sei Du geschwind an ihm mit weiten Tritten und greif ihn an, denn es ist hieran viel gelegen, das auch alle die so fechten gelernt haben und dasselbige gebrauchen, solches müssen kennen.

Der Tritt aber sind der vornehme Unterschied.

Erstlich hinter sich und vor sich. Was dieses sein darf, dafür nicht viel erklären, wenn nämlich einer zum oder vom Mann tritt.

Zum anderen sind es aber Tritte auf die Seite, welche werden durch die Triangel aufgeteilt, nämlich so:

Stehe in gerader Linie vor dem Gegenmann und tritt mit dem Linken hinter den Rechten gegen seine Linke – und dieses ist der Einfache.

Der Andere so doppelt gemacht (werden), also: Tritt wie zuvor mit dem rechten Fuß gegen seinen Linken. Folge denn mit dem Rechten gegen seinen Linken etwas zur Seite und dann zum Dritten wieder seinem Linken zu.

Zum dritten sind die gebrochenen oder verstohlenen Tritte, die werden also vollbracht:

Stell Dich als wolltest Du mit dem einen Fuß vortreten. Eh und den Du ihn aber nieder setzt, so tritt wieder mit dem hinderlichen zurück hinter den anderen Fuß. Diese, desweilen Sie zu dem Rapier gehören, so will ich daselbest hin sparen.

 © Bertram Koch

Joachim Meyer sagt, dass die Art, in der Du Deine Füße setzt, über Sieg und Niederlage entscheiden. Auch ist es wichtig, dass Du Deinen Gegenfechter über Deine Absichten täuschst, d.h. dass Du den Eindruck zu erwecken versuchst, als wolltet Du einen großen Schritt machen, wenn Du einen kleinen Schritt machst oder dass Du einen kleinen zögerlichen Schritt machst, wenn Du doch weit vorpreschen möchtest.

Er scheint auch keinen Grund dafür zu sehen die „normalen Schritte“ nach vorne und hinten zu erläutern. Lediglich über die Tritte zur Seite lässt er sich zu einer Erklärung herab.

Die Form der Bewegung, wie die Schritte gemacht werden, wie die Füße gesetzt werden, all das ist in den alten Texten nicht genauer beschrieben worden. Wir können nur vermuten und raten, wie unsere Vorväter sich bewegt haben.

Einiges lässt sich aber aus den Hieben ableiten. Insbesondere die Meisterhaue funktionieren nur, wenn Du Dich in Relation zu Deinem Gegner richtig bewegst. Die Fiore de Liberi, der Vater der Italienischen Schule hat uns hier einige Anregungen gegeben,[122] was ich hier aber nicht weiter erläutern möchte.

Liest Du die Fechtbücher genau und probierst verschiedene Möglichkeiten durch, dann entdeckst Du das Prinzip der **Zentrallinie**, dass sich sowohl bei der Schrittarbeit, als auch bei der Art das Schwert zu bewegen und bei dem Winden wieder findet.

Das Konzept ist schwer zu beschreiben, aber praktisch leicht zu erfahren. Hier verbirgt sich eine der Bedeutungen des "Fühlens".

5.5.1 Länge und Maß

Bevor wir uns weiter mit den Schritten beschäftigen, wollen wir zunächst einmal einen Blick auf die Mensur werfen, oder anders formuliert: Die Strecke zwischen den beiden Fechtern.

Lichtenauer sagt, „alles im Fechten hat Länge und Maß“. Im Fachglossar historisches Fechten steht dazu:

[122] Ich empfehle hierzu ein Seminar bei Colin Richards von www.artsofmars.com

 © Bertram Koch

Zwei Grundprinzipen im *fechten* allgemein, im Speziellen im *zufechten*, ganz besonders aber im *band* bzw. im *krieg*: immer die optimale Distanz zum Gegner einnehmen/einhalten, das eigene Schwert im richtigen Abstand zum eigenen Körper halten, im Gleichgewicht stehen, ….
leng: ‚hinter' dem eigenen Schwert stehen und richtig ‚gebeugt' sein – der Situation angepass-te Oberkörperhaltung. [123]

Die Länge ist die **Distanz**, die Du zu Deinem Widerpart hast. Durch diese Distanz oder Mensur wird letztendlich bestimmt, was Du tun kannst und was Dein Gegenfechter tun kann.

Leider hat sich der alte Begriff "Länge" auch bei den historischen Fechtern nicht gegen die neue Bezeichnung "Mensur" durchsetzen können

Bedauerlicherweise sagen die alten Fechtbücher nicht viel über die Entfernung zum Gegner eingehalten. Auf den Abbildungen erscheint die Entfernung zwischen den Kämpfern, häufig sehr gering. Wir können wohl davon ausgehen, das hier weniger die fechterische Realität als vielmehr die grafische Notwendigkeit den Ausschlag gegeben hat.

Aber die **Mensur** ist sowieso eine sehr variable Größe. Sie hängt von vielen Faktoren ab.

1. Von Deiner eigenen Maximalen Reichweite und der Deines Gegenfechters.[124]
2. Von der Länge Deines Schwertes und der Länge des Schwertes des Gegenfechters.
3. Von Deiner Größe und der Größe Deines Gegenfechters.
4. Von der Schrittweite, die Du und die Dein Gegenfechter verwendet.

Bei den Aktiven der europäischen Kampfkünste haben sich unterschiedliche Bezeichnungen durchgesetzt. Eine Möglichkeit, die Entfernung zwischen zwei Fechtern zu beschreiben,S ist nachfolgend dargestellt.[125]

---

[123] Marcel Dorfer, M.: Fachglossar historisches Fechten, Klagenfurt 2007, S. 11
[124] Zur maximalen Reichweite siehe auch Kapitel 3.2.4: „Wenn Du das Maß zu ihm hast" und Deine maximale Reichweite
[125] Ein anderes, gebräuchliches Verfahren ist die Unterscheidung in: Weit, Nah, Eng. Nachdem es im Training ständig zu Missverständnissen kam, weil Nah und Eng von der Wortbedeutung sehr ähnlich sind, verwenden wir diese Bezeichnungen nicht mehr.

 © Bertram Koch

5.5.1.1 Die weite Mensur

Die **Weite Mensur** (Weite Länge) bezeichnet alle großen Distanzen. Aus dieser Distanz ist ein Angriff mit dem Schwert sinnlos, denn jeder der beiden Gegner **muss mehr als 1 1/2 Schritte** machen, um den Anderen zu erreichen.

Keiner von Beiden wird also mit dem ersten Schlag (vor) etwas ausrichten - es sei denn, dass der Gegner gerade eingeschlafen ist.

Es ist die Distanz, in der Ihr jederzeit beginnen könnt mit dem Schwert zu fuchteln, es als Tambourstock zu gebrauchen und auf andere Art eine nette Schau abziehen könnt.

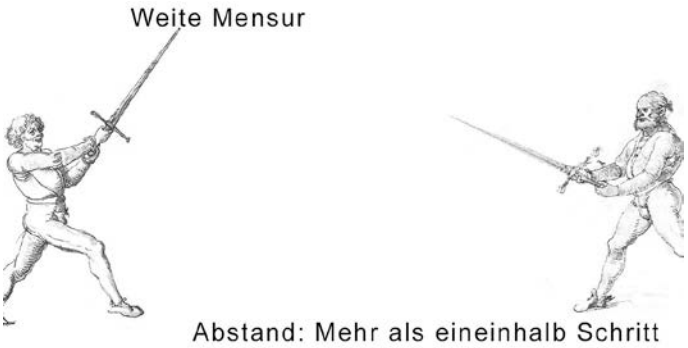


Abbildung 46: Die weite Mensur

Aber wenn Ihr wirklich kämpfen wollt, dann geht ihr besser näher an den Gegner. Aus meiner Sicht ist es ein Fehler aus dieser Distanz anzugreifen. Ein Angriff lässt dem Gegner zu viel Reaktionszeit.

Angriffe aus dieser Distanz sind im **Schaukampf** sehr beliebt, weil sie dem Partner eine recht lange Zeit geben zu reagieren. Auch einige unerfahrene Fechter probieren Angriffe aus dieser Distanz, indem sie einfach vorstürzen.

Solltest Du trotzdem das Gefühl haben, dass Du aus dieser Entfernung angreifen möchtest, dann sieh zu, dass Du das „falsche Bein“ vorne hast. Also dass Du das Bein vorne hast, auf dem sich Deine Waffe befindet. Sonst kommst Du auf dem falschen Fuß in die Nahe Mensur. Führst Du dann einen Schlag, dann wird der Schlag zu kurz. Du verhaust Dich und Dein Gegner trifft.

Andererseits: Solange Dein Gegner sich in dieser Distanz bewegt und das Bein hinten hat, auf dem seine Waffe ist, kannst Du beruhigt sein. Wenn er jetzt angreift, wird er Dich nicht treffen.

 © Bertram Koch

5.5.1.2 Die Mittlere Mensur

Die **Mittlere Mensur (Mittlere Länge)** ist eine Entfernung, bei der Du ca. **1 1/2 Schritte** machen musst, um den Gegner mit dem Ort zu treffen.

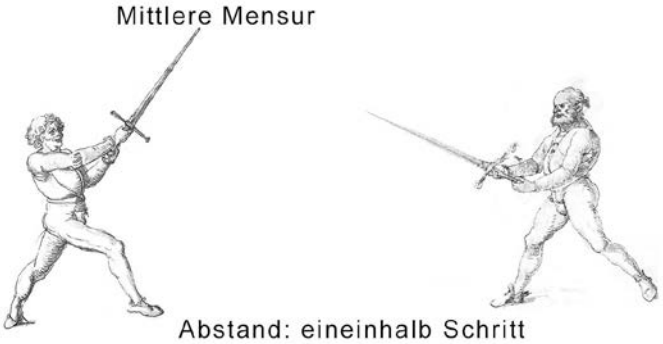


Abbildung 47 Mittlere Mensur

Diese Entfernung ist die, in der es gefährlich wird. Es ist auch die Entfernung, in der viele erfahrene Kämpfer angreifen. Es ist aber auch die Entfernung, in der es recht wahrscheinlich ist, dass Du Dich verhaust, wenn Du aus dieser Entfernung angreifst.

Es ist die ideale Entfernung, in der Du Dich in Relation zu Deinem Gegenfechter bewegst, wenn Du den Vorschlag noch nicht führen möchtest. Du kannst einerseits noch schnell genug zurück, um einem Angriff auszuweichen. Andererseits kannst Du schnell genug nach vorne, wenn Du eine Blöße erkennst. Dein Gegenfechter ist etwas unter Druck – wenn er erfahren ist, oder fühlt sich vollkommen sicher – wenn er unerfahren ist. Im zweiten Fall lohnt es sich die Mensur ständig zu verkürzen und wieder zu erweitern. In dieser Entfernung „umkreisen“ sich die Gegner und versuchen eine Blöße beim Gegner zu finden. Hier findet das durch die Huten gehen und auf eine falsche Reaktion des Gegners warten statt.[126]

Es ist nicht ganz einfach, diese Entfernung richtig einzuschätzen. Besonders unerfahrene Fechter unterschätzen diese Entfernung und neigen dazu, an den Gegner zu nahe heran zu gehen. Diese Entfernung liegt bei ca. 2,5 Metern (Schwertlänge + Armlänge + 1 Meter für 1,5 Schritt = 2,40 Meter um einmal einen Anhaltspunkt zu geben).[127] Sobald Du diese Entfer-

[126] Soweit Du glaubst, dann Du damit bei Deinem Gegenfechter etwas gewinnen kannst. Ein "Hutenlauf" sieht zwar recht gut aus und kann die Zuschauer faszinieren – einen erfahreneren Fechter wirst Du damit nicht aus der Reserve locken. Er wird genau dann angreifen, wenn Du Dich gerade zwischen zwei Huten befindest und Dir so keine Chance zu einer Reaktion geben.

[127] Diese Rechnung ist natürlich nicht ganz ernst zu nehmen. Stellt Euch vor eine Wand, sucht Euch Euren Abstand und versucht die Wand gerade mit dem Ort zu erreichen. Mit etwas Übung und ein paar Löchern in der Wand werdet Ihr Eure ideale mittlere Mensur gefunden haben. Jetzt müsst Ihr Euch diese Entfernung nur noch merken ☺

 © Bertram Koch

nung unterschreitet, werden die meisten Fechter unweigerlich angreifen um den Vorschlag zu gewinnen.

Wenn Du und wenn sich Dein Gegner in diese Entfernung bewegt, dann solltest Du „den richten Fuß“ vorne haben, d.h. der Fuß auf der Seite, auf der Deine Waffe nicht ist, sollte vorne sein. Wenn Du angreifen willst, dann mache einen Halbschritt und einen Schritt.

Wenn Dein Gegner einen Halbschritt machen sollte, dann greife ihn sofort an, bevor er Dich angreift.

Wenn Dein Gegner einen ganzen Schritt macht, dann muss er wärend des Schlages einen Halbschritt machen. – Er verhaut sich bestimmt. – Also warte bis das geschehen ist. Oder binde direkt im Sprechfenster an, indem Du einen halben Schritt auf ihn zumachst.

5.5.1.3 Die Nahe Mensur

In der **Nahen Mensur** (**Nahe Länge**) kannst Du den Gegner treffen, wenn Du einen Schritt auf ihn zugehst.

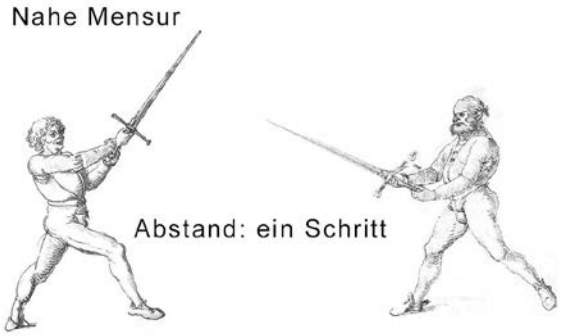


Abbildung 48: Nahe Mensur

Das ist die Entfernung, in der ein Angriff spätestens erfolgen muss. Sie unterscheidet sich von der Mittleren Mensur durch ca. 40 cm – also die Entfernung, die Du mit einem Halbschritt überbrückst. In etwa also 2 Meter, wenn Du stechen willst. Vielleicht auch 1,90, wenn Du nicht mit dem Ort, sondern mit dem oberen Drittel Deines Schwertes treffen möchtest und wenn Du darauf bedacht bist das Risiko zu minimieren, dass Du Dich verhaust.[128]

[128] Ich bitte den Leser auch hier einmal das Kapitel 3.2.4: „Wenn Du das Maß zu ihm hast“ und Deine maximale Reichweite zu lesen und diese Angaben in cm zu relativieren. Bei mir kommen diese Ma-

 © Bertram Koch

Wenn Du hier nicht angreifst, dann hast Du etwas falsch gemacht, verlierst den Vorschlag und befindest Dich sofort im Nach.[129]

Lässt Du den Gegenfechter näher heran kommen, dann bist Du ernsthaft in Gefahr. Ein halber Schritt näher und Deine Reaktionszeit sinkt annähernd auf Null. Alle Fechtmeister empfehlen mit einem Schritt anzugreifen. Genau diese Entfernung ist dafür ideal.

5.5.1.4 Die enge Mensur / Sprechfenster Mensur

Sprechfenster Mensur ist die Entfernung, in der beide Fechter einen halben Schritt oder weniger von einander entfernt stehen.[130]

Ich wähle hier die Bezeichnung Sprechfenster Mensur, denn in dieser Mensur findet der Krieg statt. Die Orte beider Schwerter, sind etwa eine Elle von dem Gesicht des Gegenfechters entfernt. Wenn er seine Hände auszustrecken und sich ein wenig vorzubeugen, dann trifft sein Ort mitten in unser Gesicht.[131]

Im Dörbringer Manuskript wird die Entfernung in der der Krieg stattfindet recht gut beschrieben (24r)

> Und der Ort soll, sobald einer an das Schwert kommt, (…) kaum eine halbe Elle (30-40 cm) von der Brust oder dem Gesicht des Anderen entfernt sein und das geradewohl nehmen, was da kommen mag.

ße ganz gut hin. Bei einem größeren Fechter können sie erheblich davon abweichen. Und – ja: im Fechten hat ein großer Mensch erhebliche Vorteile, wie Ihr auch bei Georg Silver (Paradoxes of Defend) nachlesen könnt.

[129] Es sei denn Dein Gegner kann auch nicht fechten.

[130] Einige Fechtschulen sprechen hier von der Engen Mensur. Einige bezeichnen diese Entfernung auch als Nahe Mensur und nennen die, hier als Ringdistanz bezeichnete Länge, als Enge Mensur.

[131] Da einige Fechter jetzt anfangen zu zweifeln, ob man aus dem Sprechfenster das Gesicht des Gegenfechters treffen kann, hier noch einmal die genau Position für das Sprechfenster: Beide Klingen sind genau in der Mitte zwischen Stärke und Schwäche angebunden.
Wäre das nicht so, dann würde der, auf dessen Stärke angebunden wurde, den Vorteil nutzen und einfach gerade in das Gesicht des Gegners stechen.
Wenn Ihr die Schwäche der Klinge Eures Gegners mit Eurer Schwäche versetzt, dann hättet Ihre Euch das Versetzen besser gespart. Er hätte Euch aus dieser Entfernung sowieso nicht getroffen. Überprüft einfach mal Eure Mensur. Nehmt mal eine Klinge weg und Ihr werdet feststellen, dass Ihr bisher ein Luftfechten betrieben habt. Euer Mitfechter hätte nämlich nur die Luft durchteilt, aber niemals Euch.

 © Bertram Koch

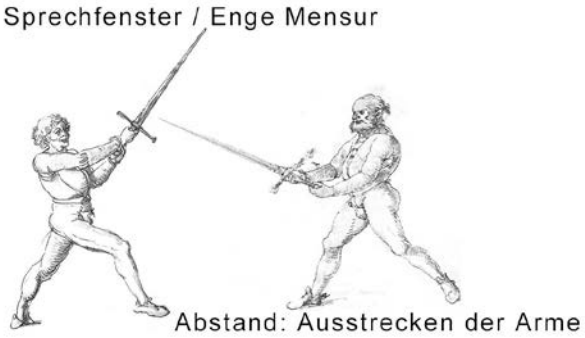


Abbildung 49 Sprechfenster Mensur

Wenn Du jetzt noch nicht angebunden hast, dann haben beide Fechter etwas falsch gemacht. In dieser Entfernung findet der Krieg statt. Die Reaktionszeit auf einen Schlag wäre, wenn nicht angebunden wurde, für beide Fechter annähernd Null. Ein Double Kill das natürliche Ergebnis. Ein Rückzug aus dieser Entfernung ist nur noch mit viel Glück möglich und wenn der Gegenfechter das auch möchte.[132]

5.5.1.5 Die Ring-Mensur

Die **Ring-Mensur** (**Ring-Länge**) ist die Entfernung, in der Du zumindest die Hände Deines Gegenfechters fassen kannst. In dem Sprechfenster kannst Du höchstens den Ort Deine Gegenfechters erreichen.[133] Seit Ihr Euch noch 40 cm näher gekommen – was im Krieg leicht passiert. Dann kannst Du seine Hände fassen oder die Stärke seines Schwertes, was häufig die bessere Wahl ist. In jeder Entfernung, die so groß oder kleiner ist, macht ein Fechten keinen Sinn mehr.

[132] Leider sieht man immer wieder Schaukämpfe in denen die Kontrahenten in dieser Entfernung Schläge austauschen. Offensichtlich wird hierbei vollkommen ignoriert, dass ein Stich den Kampf unmittelbar beenden würde.

[133] Was durchaus eine sehr gute Wahl ist, wenn er im Sprechfenster zu lange still steht. Viele Gegner rechnen überhaupt nicht mit dieser Möglichkeit, was Dir den Sieg garantiert.

 © Bertram Koch

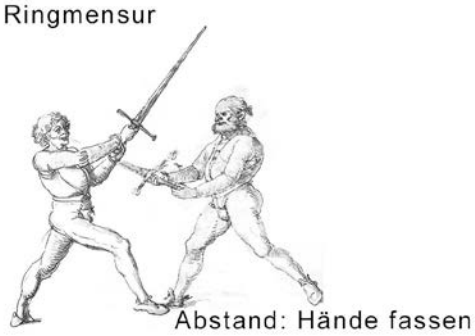


Abbildung 50 Ring-Mensur

Hier beginnt das "**Ringen am Schwert"**, das Schwernehmen und viele andere interessante Techniken. Der Ort des Gegenfechters ist hier nur noch gefährlich, wenn er im **Halbschwert** kämpfst. Dafür wird die Klinge zum Hebel. Knauf und Gehilz werden zu gefährlichen Waffen. Wenn Du nicht winden kannst und gut bist im Ringen, dann bist Du hier bestens aufgehoben.

Ringen am Schwert gehörte nach Meinung der alten Fechtmeister zu einer üblichen Technik. Es gibt kein Fechtbuch, das nicht auch einen Teil „Ringen am Schwert“ enthält.

Auch wenn einer der beiden Fechter keine Übung im Winden hat und nicht beide darauf bedacht sind in der richtigen Entfernung für das Winden zu bleiben, kommt Ihr sehr schnell in das Ringen am Schwert. Zumeist gewinnt hier der, der als erster erkennt, dass Ringen jetzt die bessere Wahl ist. Wenn es gelingt das Schwert oder die Hände des Gegenfechters für einen Augenblick zu kontrollieren, ergibt sich immer die Möglichkeit für einen Schnitt, einen Stich oder einen Schlag mit dem Knauf oder einen Stich mit der Parierstange.

5.5.1.6 Die Fechtmensuren im Überblick

Zwischen der Mittleren Mensur und der Nahen Mensur liegt also ein halber Schritt, also eine Entfernung von ca. 40 cm. Die Weite und die Mittlere Mensur unterscheiden sich wiederum um ca. 40 cm.

- Macht Du also aus der Weiten Mensur einen ganzen Schritt auf den Gegner zu, dann bist Du in der Nahen Mensur.
- Machst Du aus der Weiten Mensur einen halben Schritt, dann bist Du in der Mittleren Mensur.
- Machst Du einen weiteren Schritt, dann triffst Du ihn.

 © Bertram Koch

Das ganze Fechten findet also auf einer Entfernung von zwei Schritten oder vier Halbschritten statt.

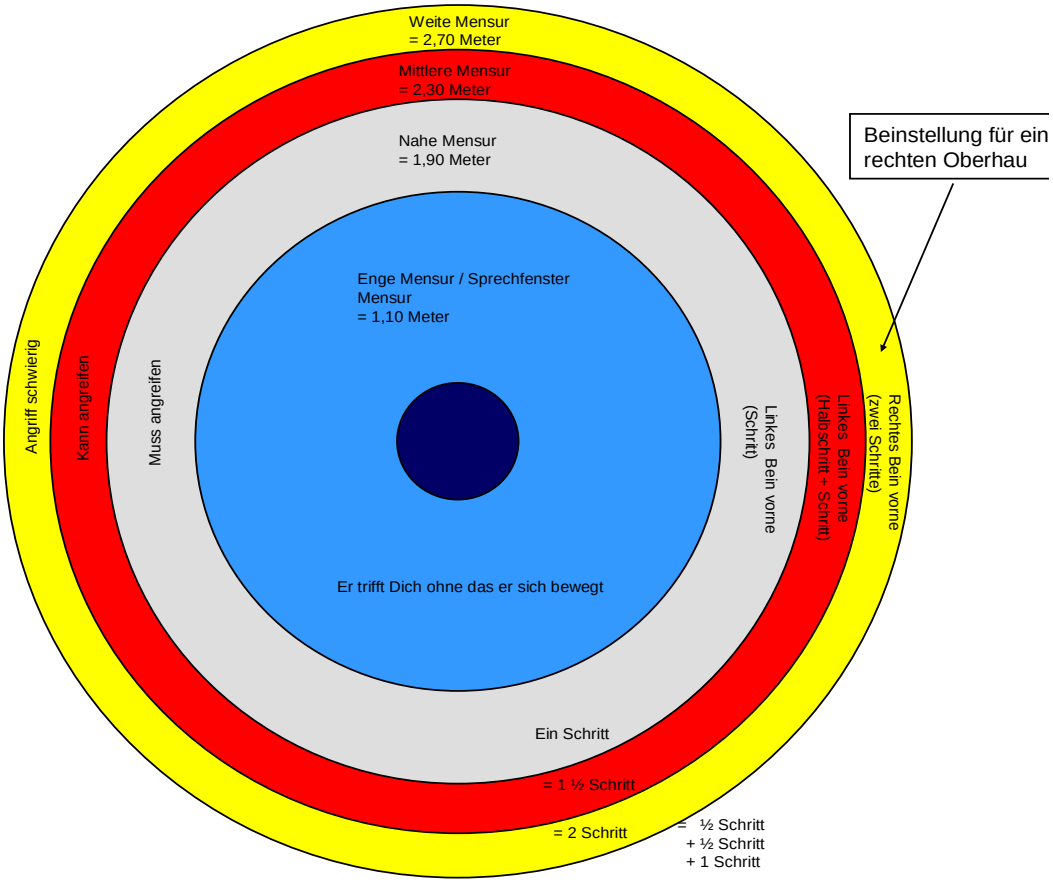


Abbildung 51: Schematische Darstellung der Mensur

Alles was in einer weiteren Entfernung stattfindet, ist lediglich hübsches Gehabe.

Die Erkenntnis, dass zwischen dem „sicher sein vor den Angriffen des Gegners“ und dem „von dem Gegner mit Sicherheit erreicht werden“ nur 1,20 Meter liegen ist schon recht hart. Einmal nicht aufpassen und den Gegner einen halben Schritt näher kommen lassen und nicht darauf reagieren und dann bekommst Du „einen Vorschlag gemacht“.

 © Bertram Koch

5.5.1.7 Mensur im Kampf

In einem Gefecht kommt es darauf an, den Gegner zu treffen und selber nicht getroffen zu werden.

Bis zu dem Zeitpunkt, zu dem Du selber den Vorschlag führen möchtest, bleibst Du besser in der weiten Mensur.

Das zwingt Deinen Gegenfechter dazu, auf Dich zuzukommen, wenn er Dich angreifen möchte. Das gibt Dir die Zeit, die Du brauchst, um auf seinen Angriff zu reagieren.

Andererseits können Du und Dein Gegenfechter tagelang in dieser Entfernung verharren, denn keiner bedroht den Anderen. Also musst Du etwas tun, damit Du den Vorschlag zu dem Gegenfechter führen kannst. Verringerst Du die Entfernung, dann gibst Du ihm die Möglichkeit anzugreifen und verkürzt die Reaktionszeit, die Dir zur Verfügung steht, erheblich.

Verringerst Du die Entfernung und bewegst dabei Dein Schwert und Deine Schultern, dann wird er sich angegriffen fühlen und reagieren. Er wird eine Blöße schließen, die er angegriffen glaubt und eine andere öffnen, die Du dann angreifen kannst.

Bewege Dich dabei ständig am äußersten Rand seiner mittleren Mensur und wieder 10 cm zurück, genau bis zu dem Zeitpunkt, an dem Du den Vorschlag führen möchtest.

5.5.1.8 Die Mensur im Schaukampf

Schaukampf bedeutet: Du willst den Gegenfechter nicht treffen – aber es soll aussehen „als ob“. Leider sehen die meisten Schaukämpfe so aus „als ob nicht“.

Einerseits verwenden viele Schaukampfgruppen vier Grundschläge – den so genannten Deppenvierer und scheinen keine anderen Schläge zu kennen.[134] Andererseits wird eine Mensur gewählt, die so weit ist, dass ein Treffer unmöglich ist, oder so eng, dass ein Schlag sinnlos geworden ist.

---

[134] Der Deppenvierer geht so:
- Oberhau von rechts-oben nach links-unten
- Oberhau von links-oben nach rechts-unten
- Jeweils gezielt auf:
    - Oberarm
    - Oberschenkel
- Unterhau von rechts unten nach links oben
- Unterhau von links unten nach rechts oben.

 © Bertram Koch

Der Angreifer trifft dann im schlechtesten Fall das Schwert des Angreifers mit der Schwäche und auch der Verteidiger pariert mit der Schwäche, weil er anders keine Chance hat das Schwert des Gegenfechters zu treffen.[135]

Das Ganze wird dann noch besonders unrealistisch, wenn der Gegenfechter die typischen vier Paraden verwendet, mit denen er das angreifende Schwert – nach Möglichkeit im 90° Winkel, Schneide auf Schneide – stoppt. Diese vier Paraden sind:

- Die „totale Dachparade“ – die zumeist für einen vollständigen Dachschaden des Nutzers spricht.
- Die Parade mit stehender Spitze (eine Art Pflug – auch Idiotenparade genannt).
- Die Parade mit hängender Spitze nach rechts und links (eine Art Alber).[136]

Das ganze gibt eine langweiliges - von den immer gleichen Bewegungen geprägtes Aufeinanderschlagen von Metallteilen. Ein Schaukampf ist nur dann glaubhaft, wenn zumindest ein Treffer vermutet werden könnte.

Das bedeutet, dass aus Sicherheitsgründen eine Mensurerweiterung akzeptabel ist – soweit sie nicht mehr als 10 cm weiter ist, als die „richtige Mensur“ bei der auch getroffen werden könnte. Alles andere hat nichts mit Schaukampf zu tun, sondern mit „zwei Metallteilen aufeinander hauen, damit es Lärm macht“.

5.5.2 Bewegungsformen

Wie wir im Fechten die Füße setzten, gehen, springen und uns überhaupt bewegen können, das wird in den nächsten Kapiteln dargestellt. Einschränkend muss hier gesagt werden: Wir wissen nicht, wie sich die Fechter in 13. – 15. Jahrhundert bewegt haben. Das alle sind also Vermutungen.

---

[135] Fechterisch besteht auch keine Notwendigkeit den Schlag zu parieren, weil sich der Gegenfechter sowieso verhauen hätte.

[136] Für die Leser, die bisher gedacht haben, dass diese Techniken zum Fechten gehören: Lest bitte einmal das Kapitel: Vorm Versetzen hüt Dich.

 © Bertram Koch

5.5.2.1 Der Ganze Schritt

Einen **Ganzen Schritt** machst Du, wenn Du Dich einen Schritt auf den Gegenfechter zu bewegst oder von ihm weg. Dabei bewegst Du Dich so, wie Du in Deinem normalen Leben gehst. Der Schritt sollte, wenn wir den Anweisungen des Dörbringer Manuskripts folgen, nicht sehr weit sein, damit Du jederzeit wieder zurück gehen kannst. Er sollte auch nicht besonders klein sein, denn Du willst ja eine Entfernung überwinden.

Also mache den Ganzen Schritt, wie Du auch in Deinem täglichen Leben „einen Schritt nach vorne“ machst. Dann ist das richtig.

Versuche also nicht etwas Besonderes zu tun. Gehe einfach - und Du machst einen ganzen Schritt.

Natürlich machst Du im Alltag mal kleine und mal große Schritte. Und genau das sollst Du auch beim Fechten tun. Lies noch einmal, was oben von Dörbringer zu den Schritten steht.

Eine häufig diskutierte Frage ist, wie weit die Füße angehoben werden sollen. Es gibt hier zwei Standpunkte:

1. Da Schwertkämpfe häufig auf der Straße und auf unebenem Untergrund stattfinden, müssen die Füße hoch gehoben werden, damit der Fechter nicht an einem Hindernis hängen bleibt, sondern es überschreiten kann.
2. Der Fechter soll mit den Füßen mehr oder weniger über den Boden gleiten oder schlurfen, damit er früh genug erkennt, ob ein Hindernis in seinem Weg ist und er erkennen kann, wenn Löcher im Boden sind, in die er hinein treten könnte.

Beide Standpunkte stehen mehr oder weniger unvereinbar nebeneinander – was sie für Diskussionen besonders geeignet macht. Sicher sind sich alle, die an dieser Diskussion teilnehmen, dass der Fechter auf keinen Fall seine Augen auf den Boden ausrichten soll, weil er sonst erschlagen wird.

Ich persönlich neige, nachdem ich einmal während eines Kampfes auf der grünen Wiese auf einen spitzen Stein getreten und umgeknickt bin, zu dem zweiten Standpunkt. Ich riskiere es lieber „mit dem Fuß hängen zu bleiben“ und meinen Schlag nicht richtig führen zu können, als ein Hindernis auf meinem Weg nicht zu erkennen und entweder über einen Stein zu stolpern oder in einem Kaninchenloch umzuknicken. Denn in beiden Fällen habe ich den Kampf verloren, weil ich falle oder zumindest mit meinem Gleichgewicht kämpfe und nicht mit dem Gegner. Aber die Vertreter des ersten Standpunktes sind mit ihrer Meinung auch nicht im Unrecht. Allerdings neigen einige Fechtschüler, die dem ersten Standpunkt folgen dazu, sich wie ein Storch im Salat zu bewegen. Das sieht unterhaltsam aus, ist aber für das Fechten nicht nützlich.

 © Bertram Koch

5.5.2.2 Der halbe Schritt oder Gleitschritt

Der **Halbe Schritt** ist etwas komplizierter. Du setzt Dein vorderes Bein vor und ziehst dann Dein hinteres Bein nach. Zumeist bewegst Du nur die Unterschenkel aus dem Kniegelenk. Das gibt Dir die Möglichkeit die Entfernung zum Gegenfechter sehr schnell und unauffällig zu verändern.

Das geht natürlich auch umgekehrt. Du zieht zunächst das hintere Bein bis maximal zur Ferse des vorderen Beines heran und setzt dann den vorderen Fuß wieder bis auf Schulterbreite vor.

Wenn sich diese Bewegung wie ein Gleiten anfühlt, dann ist sie richtig.

Dieser Gleitschritt ist der Schritt, der im Fechten am häufigsten genutzt wird. Er ermöglicht Dir, Dich durch die Mensuren zu bewegen und zwar mit mehreren Vorteilen:

1. Während Du die Mensur veränderst oder hältst, veränderst Du Deine Bein- und Waffenseiten nicht. Du kannst also in der gleichen Hut bleiben und trotzdem die Mensur verändern.
2. Deine Bewegung wird von dem Gegenfechter nicht so gut wahrgenommen. Ein Gegner, der es nicht versteht den Menschen als Ganzes wahrzunehmen, der wird häufig überhaupt nicht merken, dass Du die Mensur verändert hast. So kannst Du Dich in die Nahe Mensur heranschleichen und ihn treffen bevor er sich bedroht fühlt.

Die meisten Menschen machen diesen Gleitschritt intuitiv. Allerdings lohnt es sich trotzdem, ihn häufig mit einem Partner zu üben.[137] Mit etwas Übung kannst Du Dich mit Gleitschritten genau so schnell bewegen, wie mit einem ganzen Schritt und das ist im Fechten ein großer Vorteil.

[137] Übungsbeispiel: Beide Partner begeben sich ins Sprechfenster. Ein Partner führt. Der andere muss diese Mensur halten, egal wie der Führende sich bewegt.

 © Bertram Koch

5.5.2.3 Der Wechselschritt

Der Wechselschritt ist eine eher unnatürliche Bewegung, die aber für das Fechten immer dann notwendig ist, wenn Du mit Deiner Waffe von der rechten auf die linke Seite wechseln möchtest (oder umgekehrt), ohne die Mensur zu verändern.

Wenn Du die Seite wechselst, auf der sich Deine Waffe befindet und damit auch die Fußstellung änderst, machst Du automatisch einen Schritt auf den Gegner zu oder von ihm weg. Damit veränderst Du auch die Mensur. Aber genau das ist häufig nicht gewünscht.

Lerne also den vordern Fuß nach hinten zu setzen und dann den hinteren Fuß nach vorn, ohne dass sich die Entfernung zum Gegner verändert. Dabei stehen Deine Füße für einen kurzen Augenblick nebeneinander und Du stehst recht instabil.

Das kann ein Problem sein, wenn Du Dich in der Ringdistanz befindest, weil Dein Gegner Dich jederzeit umwerfen kann. Allerdings macht ein solcher Wechselschritt in dieser Mensur auch überhaupt keinen Sinn.

Bist Du mindestens in der nahen Mensur, ist der Wechselschritt kein Problem, denn solange wie Deine Füße genau nebeneinander stehen, hast Du jederzeit die Wahl zwischen einem kleinen Schritt nach vorne oder nach hinten. Wenn beide Füße nebeneinander stehen, dann ist diese Position vollkommen neutral und ich nehme sie auch manchmal gerne in Kombination mit der Hut „vom Tag über dem Kopf“ ein, weil der Gegner an dieser Position überhaupt nicht erkennen kann, was ich als nächstes machen werde. Auch in Kombination mit dem Alber ist diese Fußstellung besonders geeignet, wenn Du einen Angriff provozieren willst. Du darfst nur nie in dieser Position angetroffen werden, wenn Du einen Angriff abwehren musst. Bleibe hier also wirklich nur einen kurzen Augenblick.

Dieser Wechselschritt kommt im Wesentlichen aus der Drehung der Hüfte. Die Bewegung erscheint zunächst unnatürlich. Deswegen ist eine Übung notwendig.[138]

5.5.2.4 Hüpfen

Ein Mensch macht einen Schritt. Während er diesen Schritt macht, bewegt sich, weil er die Beine streckt, sein Kopf nach oben. Setzt er den Fuß wieder auf, senkt sich auch sein Kopf.

 © Bertram Koch

Bei jedem Schritt hüpft der Kopf nach oben und senkt sich wieder. Das Gleiche gilt für die Horizontlinie seiner Schulter.

Das ist für den Gegner ein unzweifelhaftes Signal, dass Du Dich bewegst. Das wird ihn automatisch aufmerksam machen. Übe Deine Schritte so zu setzen, dass Du Dich etwas mit angewinkelten Beinen bewegst. So vermeidest Du das Hüpfen.

Viele Menschen nehmen die Bewegung eines Anderen nicht mehr wahr, wenn der Andere nicht „hüpft“.

Übe Dich zu bewegen, ohne zu hüpfen und Du wirst viele treffen, ohne das Sie Deinen Angriff überhaupt gesehen haben.

Das Geheimnis vieler sehr schneller Gegne,r liegt weniger darin, dass sie sehr schnell sind, sondern darin, dass sie angreifen können, ohne dass sie diesen Angriff vorher „anzeigen“. Das Vermeiden von „Hüpfen“ ist hier ein guter Anfang.

5.5.2.5 Die Füße

Die Fußspitze des vorderen führenden Fußes sollte auf den Gegner zeigen.

„Sollte“, denn das ist kein Muss. Manchmal ist es besser die Fußspitze schon mal richtig für die Richtung zu stellen, in die Du mit dem nächsten Schritt gehen willst. Und manchmal kannst Du, wenn Du die Fußspitze in eine andere Richtung stellt, vortäuschen, dass Du woanders hingehen willst. Hier gibt es mal wieder keine Regel.

Ebenso variabel ist die Frage zu beantworten, ob wir mit den Zehenspitzen oder mit der Ferse zuerst auftreten sollen und ob ständig die ganze Fußfläche auf dem Boden sein soll. Die Antwort lautet: Mache es so, dass Du einen guten Stand hast und das Du Dich sicher bewegen kannst.

Ein Laufen auf den Fußballen macht auf jeden Fall keinen Sinn. Denn hier ist der Stand einfach zu unsicher – was aber nicht bedeutet, dass es Situationen gibt, in denen „auf die Zehenspitzen stellen“ oder darauf laufen, sinnvoll sein kann.

Versuche nur immer einen festen Stand und einen guten Bodenkontakt zu haben. Insbesondere, wenn Du Dich in der Sprechfenster-Mensur befindest.

---

[138] Übung: Kleben einen Streifen Isolierband auf den Boden. Begib Dich in Vom Tag über dem Kopf und wechsle die Füße, ohne das Du nach dem Wechsel Deine Position verändert hast. Orientiere Dich

 © Bertram Koch

5.5.3 Die Bewegungsrichtung

Wenn der Gegner nach Dir schlägt, dann ist der beste Platz immer der, an dem sein Schwert Dich nicht treffen kann.

Das hat zwei Vorteile:

1. Du wirst nicht verletzt.
2. Du kannst Dein Schwert benutzen, um den Kampf zu beenden, weil Du es nicht brauchst um Dich zu schützen.

Fast ebenso gut ist es, wenn Dein Gegenfechter sich Dir nähert, um Dich anzugreifen und während er versucht Dich zu schlagen, genau in Deinen Ort läuft. Das passiert häufiger als man erwartet und immer dann, wenn Du Dich in eine Art Langort oder einen Ochsen begibst, während Dein Gegenfechter auf Dich schlägt.

5.5.3.1 Wenn Du angreifst

Wenn Du mit einem Hau angreifst, dann richte Dich nach den Anweisungen der alten Meister und umgehe den Langort Deines Gegners. Seine einfachste Antwort auf einen Hau ist immer ein Stich in Dein Gesicht. Damit trifft er Dich, bevor Du ihn mit Deinem Hau erreicht hast.

Vermeide den Langort bedeutet: Greife so an, dass Du die Zentrallinie des Gegners verlässt und eine neue Linie aufmachst. [139] Und führe Dein Schwert mit dem Hieb so an Deinem Körper vorbei, dass die Angriffslinie des Gegenfechters geschlossen wird.

Laufe niemals in einer geraden Linie in den Gegner hinein, denn dann tötet Dich gewiss der Stich.[140]

---

an dem Isolierband.

[139] Eine Beschreibung, wie Du Dich bei den Schlägen in Relation zu dem Gegenfechter bewegen sollst, findest Du in der Beschreibung der Meisterhaue in Kapitel: 6 Die Meisterhaue und ihr Stücke

[140] Eine gute Übung dafür: Ein Partner steht im Langort. Der andere Partner greift mit Oberhauen den Kopf des Partners an. Er soll den Kopf (nicht die Hände, nicht die Arme) treffen ohne sich dabei sel-

 © Bertram Koch

Bedenke: Dein Gegner befindet sich, egal in welcher Hut er sich gerade befindet, immer durch eine kurze Bewegung im Langort.[141] Dein Gegner muss nur seine Arme auf Schulterhöhe ausstrecken um Dich aufzuspießen.

5.5.3.2 Wenn Du angegriffen wirst

Wenn Du angegriffen wirst, gibt es drei grundsätzliche Möglichkeiten:

1. Bleib stehen und halte Dein Schwert zwischen Dich und das angreifende Schwert – das ist immer die schlechtere Wahl – auch wenn es manchmal die einzige Möglichkeit ist, die wir noch ergreifen können.
2. Weiche dem Schlag nach Hinten oder zur Seite aus, so dass er Dich nicht trifft.
3. Gehe dem Schlag entgegen.

5.5.3.2.1 Angriffe aus der Sprechfenster-Mensur ausweichen

Leider sind Schwerter eine sehr schnelle und leichte Waffe. Dein Körper ist wesentlich schwerer und darum auch langsamer zu bewegen. Vielleicht ist es einigen Shaolin-Mönchen möglich, einem Schwertschlag auszuweichen. Wir haben diese Möglichkeit nicht. Hand und Schwert des Angreifers sind viel schneller und die Massenträgheit unseres Körpers ist um ein Vielfaches größer.

Aber ich bin auf vielen Seminaren gewesen, bei denen die Fechtlehrer die eine oder andere Technik vorführten, die genau auf der Illusion beruht, dass es möglich ist, seinen Körper schneller zu bewegen, als der Angreifer seinen Arm und damit sein Schwert.[142]

---

ber an der Schwertspitze des Langorts aufzuspießen. Diese Übung sollte nur durchgeführt werden, wenn bei Partner Fechtmasken tragen ☺

[141] Siehe hierzu auch Kapitel: 4.3.5 Der Langort.

[142] Interessant sind solche Techniken nicht. Zumal keiner in der Lage ist diese Techniken im Freikampf anzuwenden. Es ist nur bedauerlich, dass selbst gute Trainer mit jahrzehntelanger Erfahrung selber von diesen Techniken überzeugt zu sein scheinen.
Interessant ist es aber zu hinterfragen, wie es dazu kommt, dass die Techniken funktionieren.
Hier wird regelmäßig ein Fehler im Timing gemacht: Der Angreifer, der ja möchte, das der Trainer Erfolg hat, bewegt sich etwas langsamer. Der Trainer, der die Technik vorführt und den Angriff ja kennt, beginnt mit der Abwehrtechnik, bevor der Angriff überhaupt begonnen hat und er bewegt sich

 © Bertram Koch

Da ein Ausweichen unmöglich und auch eine Versetzen in dieser Entfernung mehr oder weniger unmöglich ist, werden beide Fechter in Interesse daran haben, die Bindung aufrecht zu erhalten und durch Winden zu siegen.

5.5.3.2.2 Angriffen aus der Nahen Mensur ausweichen

Einem **Angriff aus der Nahen Mensur** kannst Du ausweichen, wenn Du ihn früh genug bemerkst.

Du musst nur 40 cm (also genau so weit, wie das oberst Drittel seines Schwertes lang ist oder einen Halben Schritt weit) **nach hinten gehen**, dann trifft Sein Angriff Dich nicht. Wenn er also einen Schritt auf Dich zumacht und Du gleichzeitig einen Schritt von ihm weg, dann verhaut er sich mit Sicherheit. Noch besser ist nach hinten und zur Seite zu gehen.

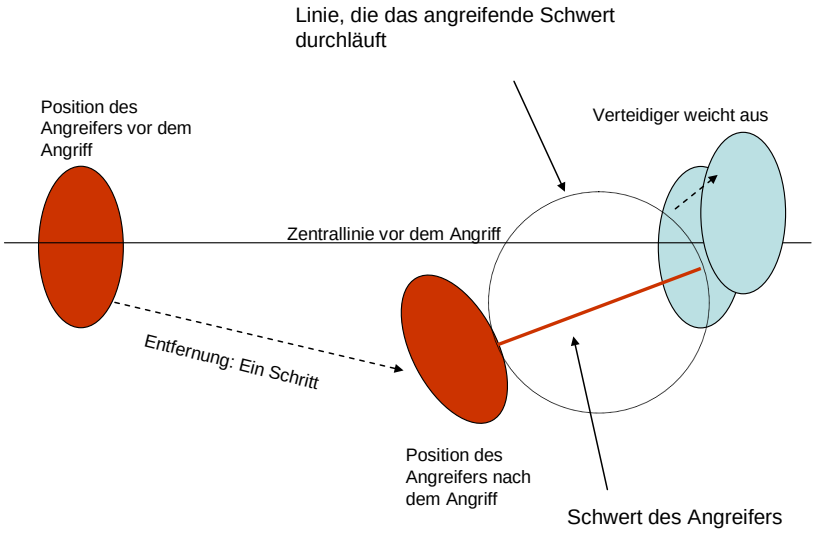


Abbildung 52: Einem Mittelhau ausweichen

---

etwas schneller als der angreifende Partner. Und schon haben wir gezeigt, dass etwas funktioniert, was in der Realität nicht funktionieren kann.
Richtig ist aber: Der Angreifer bewegt sich. Der Verteidiger nimmt die Bewegung wahr. Der Verteidiger erkennt um welchen Angriff es sich handelt. Der Verteidiger wählt die richtige Gegenmaßnahme aus. (Alles was vor dieser Klammer passiert ist, nennen wir Reaktionszeit). Der Verteidiger führt die Abwehr aus.
Daraus können wir folgern: Eine Abwehr kann nur dann erfolgreich sein, wenn die Bewegung zum Abwehren eine wesentlich kürzere Zeit erfordert (also einen kürzeren Weg zurück legt und weniger Masse bewegen muss), als der Angriff. Ist das nicht der Fall, dann ist die Verteidigung wirkungslos.

 © Bertram Koch

Die oben stehende Zeichnung beschreibt die Situation schematisch. Hierbei wird von dem sehr theoretischen Fall ausgegangen, dass der Angreifer mit einem Mittelhau oder einem Zwerhau angreift. Nur dann durchläuft das Schwert eine Kreisbahn. Bei einem Oberhau wird die Form einer Ellipse ähnlicher, d.h. die Reichweite bleibt gleich, aber der Wirkungsbereich nach rechts und links wird wesentlich schmäler.

Der Angreifer kann seinen Körper ca. 80 cm bewegen, gleichzeitig bewegt er sein Schwert und überbrückt so sie Entfernung zum Gegner. Dabei bewegt er sich bei einem rechten Oberhau etwas nach rechts, um den Langort des Gegenfechters zu umgehen. Der Verteidiger muss sich in der Zeit nur eine wesentlich kleinere Strecke nach hinten und links[143] bewegen und er wird nicht getroffen.

Einem Angriff aus der nahen Mensur zu entgehen ist, keine Hexerei. Es reicht vollkommen mit dem vorderen Fuß einen Schritt oder einen Gleitschritt nach hinten zu machen, sobald der Angreifer sich nach vorne bewegt.

Für einen **Angriff aus der Mittleren Mensur** und **Angriffe aus der Weiten Mensur** gilt natürlich genau das Gleiche.[144]

Haut er keinen Mittelhau, dann besteht noch eine weiter Möglichkeit dem Angriff auszuweichen.[145] Du gehst nach rechts und nur ein wenig nach hinten. Warum, das zeigt die schematische Zeichnung:

[143] Vom Angreifer aus gesehen links, vom Verteidiger aus gesehen nach rechts.
[144] Was danach zu tun ist findet Ihr im Kapitel: 7.2.2 Das Nachreisen wenn er sich verhaut.
[145] Warum es sehr unwahrscheinlich ist, dass Dein Gegner einen Mittelhau schlägt wird in Kapitel: 4.4.1 Der Hau erklärt.

 © Bertram Koch

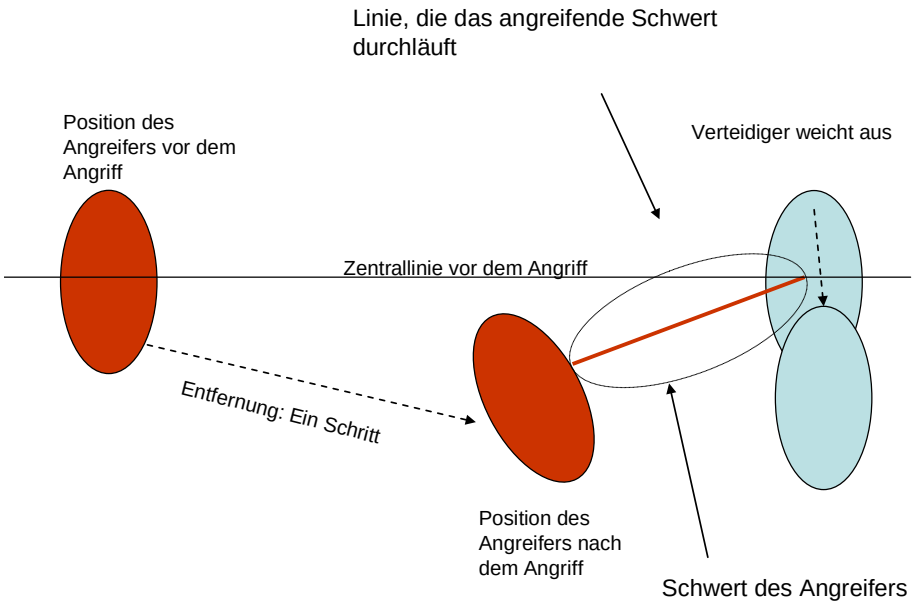


Abbildung 53 Einem Oberhau ausweichen

Ein solcher Oberhau beschreibt, wie oben bereits gesagt, eine Ellipse. Das bedeutet, dass der Verteidiger auch auf die Seite ausweichen kann, aus der der Angriff erfolgt, ohne dass er von dem angreifenden Schwert getroffen wird. Aus dieser Position befindet er sich dann in der Möglichkeit direkt einen Gegenangriff führen zu können, da der Angreifer in der Reichweite seines Schwertes ist.

Diese Richtung des Auschweichens funktioniert sehr gut. Aber sie erfordert ein beträchtliches Maß an Übung und setzt voraus, dass der Angreifer nicht in der Lage ist seine Schlagrichtung während seines Angriffs zu ändern.[146]

Hier ist es immer von Vorteil, wenn der Verteidiger sicherheitshalber sein Schwert als zusätzliche Deckung einsetzt und sich nicht auf das Ausweichen selber verlässt.

5.5.3.2.3 In den Angriff hinein gehen

Es klingt zunächst absurd – aber die Wirkung eines Angriffs kann erheblich verringert werden, wenn Du dem angreifenden Schwert entgegen gehst. Natürlich wirst Du in diesem Fall

[146] Wie eine Richtungsänderung bei einem Schlag möglich ist, findet Ihr in Kapitel 4.4.1.1 Die langsame Hand von John Silver

 © Bertram Koch

von dem Schwert getroffen – aber die Wucht, die hinter dem Schlag steckt ist wesentlich geringer. Der gefährlichste, weil der schnellste Teil, des Schwertes, ist immer der Ort. Gelingt es Dir, von ihm nicht getroffen zu werden, dann hast Du schon einmal einen bedeutenden Vorteil gewonnen. Natürlich immer unter der Voraussetzung, dass Du gleichzeitig von Deinem Schwert geschützt wirst.

Dein Gegner rechnet zumeist nicht damit, dass Du in den Angriff hinein gehest. Das gibt Dir die Möglichkeit ihn zu übertölpeln.

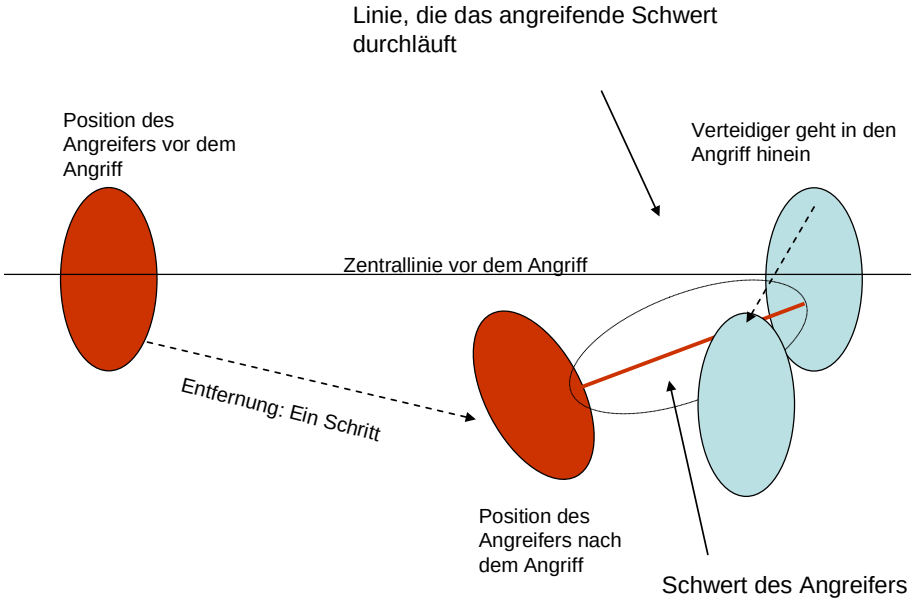


Abbildung 54 In den Angriff hinein gehen

Einige der schönsten Techniken der Deutschen Schule beruhen darauf, dass hier die Angriffslinie des Gegners verkürzt wird und dann die Kontrolle über den angreifenden Arm übernommen wird.

Natürlich wirst Du in diesem Fall immer ´Dein eigenes Schwert nutzen um das Schwert des Angreifers davon abzuhalten Dich zu treffen. Der einfachste – wenn auch nicht der schönste – Weg dafür besteht darin, es schützend über Deinen Kopf zu halten. Eine gute Alternative besteht darin, einen Zornhau oder noch besser einem Zwerhau zu der unteren Blöße zu schlagen.

Auch diese Form auf einen Angriff zu reagieren setzt also zunächst einmal keine großen fechterischen Fähigkeiten voraus, sondern nur etwas Mut. Mit den entsprechenden Fähigkeiten in „der Kunst“ entstehen aus dieser Handlungsweise die schönsten Stücke.

 © Bertram Koch

5.6 Fechtzeiten, Vor, Nach, Indes und Fühlen

Wir haben uns bereits mit der Mensur beschäftigt aus der Du angreifen solltest.[147] Eine kurze Erklärung für Vor, Nach und Indes wurde bereits in Kapitel 3.2.4 „Vor, Nach, Indes“ gegeben.

Der Begriff der „**Fechtzeit**“ wird in den Quellentexten nicht verwendet. Er erleichtert aber das Verstehen des Timings das beim Fechten genutzt wird.

Eine Fechtzeit ist keine mit einer Stoppuhr messbare Größe. Eine Fechtzeit ist die Zeit, die ein Fechter braucht, um eine Bewegung auszuführen.

„Bewegung“ meint hier die ganze Bewegung, von der Idee die Bewegung auszuführen bis zum Ende dieser Bewegung.

Eine Fechtzeit kann also sein:

- ein Schritt nach vorne.
- Ein halber Schritt nach hinten, zusammen mit einem Hau.
- Ein Schlag, der mit dem Zusammenklitzen der Schwerter endet.

Eine Fechtzeit bezieht sich aber nicht nur auf Deine Bewegung, sondern auch auf die Reaktion (oder Aktion) Deines Gegenfechter.

Also ist eine Fechtzeit:

- Du machst einen Schritt nach vorne und er einen nach hinten.
- Er macht einen Schritt nach vorne und schlägt zu Dir und Du machst einen halben Schritt nach hinten und haust gegen seinen Angriffsschlag.
- Du haust einen Oberhau und er auch.

Die Fechtzeit ist, wenn Du alleine trainierst, nur von Deiner Bewegung abhängig. Wenn Du mit einem Partner trainierst, dann ist eine Fechtzeit immer von Deiner Bewegung abhängig und der Reaktion Deines Partners.

- Eine Fechtzeit kann sehr lang sein.
    - Beispiel: Du greifst ihn mit einem Schlag aus der Nebenhut an, indem Du eineinhalb Schritte auf ihn zugehst und einen Oberhau führst und er weicht zwei Schritte zurück, um Deinem Angriff zu entgehen.

[147] Zur Mensur siehe Kapitel 4.5.1 Länge und Maß

 © Bertram Koch

- Eine Fechtzeit kann auch sehr kurz sein:
    - Beispiel: Du greifst mit einem Schlag aus der Nebenhut an, indem Du eineinhalb Schritte auf ihn zugehst und einen Oberhau führst, er geht Deinem Angriff entgegen und trifft Dich mit einem Scheitelhau.

In dem zweiten Beispiel wird der Begriff Fechtzeit vielleicht am deutlichsten:

- Deine Aktion dauert, gemessen in hundertstel Sekunden, länger, als seine Aktion. Aber diese Aktion dauert genau eine Fechtzeit.
- Seine Aktion ist eine hundertstel Sekunden schneller als Deine, darum trifft er Dich, bevor Du ihn triffst. – Aber diese Aktion dauert auch genau eine Fechtzeit.

Eine Fechtzeit kannst Du verkürzen:

- Indem Du den kürzeren Weg mit Deinem Schwert zum Gegner nimmst.[148]
- Indem Du einen geraden Weg wählst, während er einen hübschen Bogen schlägt.
- Indem Du einen kleinen schnellen Schritt machst, während er einen großen langen Schritt macht.
- Indem Du auf ihn zugehst, während er auf Dich zugeht und ihn dabei angreifst.

Fechten hat sehr viel mit Tanzen gemeinsam. Du bewegst Dich und der Partner bewegt sich, als Reaktion auf Deine Bewegung.

- Du gehst einen Schritt vor und er geht einen Schritt zurück.
- Er macht einen Schritt nach links und Du gehst, ihm folgend, einen Schritt nach Rechts.

Beide Partner bewegen sich in einem gemeinsamen Rhythmus. Verändert der eine Partner seinen Rhythmus, dann passt sich der andere Partner automatisch an. Das macht es schwie-

[148] Siehe hierzu auch Kapitel: 0:

Einfachheit und Gradlinigkeit.

 © Bertram Koch

rig, „doppelt so schnell zu schlagen“ wie der Andere oder „doppelt so schnell zu laufen“, wie der Andere und dem Gegenfechter damit zuvor zu kommen.

Ein guter Fechter ist schneller als ein schlechter Fechter. Er ist nicht schneller, weil er sich schneller bewegt, sondern weil er die kürzeren Wege zum Gegner nimmt. Ein guter Fechter trifft „Indes“, weil er den Gegner trifft, während dieser noch mit seiner Aktion beschäftigt ist und zwar in der gleichen Fechtzeit.

5.6.1 Vor und Nach

Vor und Nach – das sind die Situationen, in denen sich ein Fechter befinden kann.

- Ein Fechter ist entweder im **Vor**, dann greift er den Gegenfechter an und dieser muss sich verteidigen werden.
- Oder er ist im **Nach**, dann muss er den Angriff des Gegenparts versetzen, damit er nicht getroffen wird.

Lichtenauer sagt dazu (Ringeck, 14v):

"Vor" und "Nach",
die zwei Dinge sind aller Kunst ein Ursprung.

Und im Goliath (9r):

Vor und Nach,
die zwei Dinge sind aller Kunst ein Ursprung.

Im Dörbringer Manuskript ebenso (18v):

Vor und Nach die zwei Dinge sind aller Kunst ein Ursprung.

Wo liegt jetzt die genaue Bedeutung dieser Worte. *Ringeck* schreibt dazu (15r-15v):

Merke:
(Das ist), dass Du vor allen Sachen das "Vor und das "Nach verstehen sollst.

Denn die zwei Dinge sind (aus) einem Ursprung, von dem alle Kunst des Fechtens ausgeht.

 © Bertram Koch

Das vernimm also:
Das "**Vor**" das ist, dass Du auf allen Wegen mit einem Hau (zu)vorkommen sollst oder mit einem Stich ihm zu den Blöße, eher als er Dir zu der Deinen.
So muss er Dir versetzen!
So arbeite in der Versatzung behändlich vor Dir, mit dem Schwert von einer Blöße zu der Anderen.
So mag er durch Deine Arbeit nicht zu seinem Stück kommen.

Aber läuft er Dir ein, so komme (ihm zu)vor mit dem Ringen.

Hier merke, dass das "**Nach**" heißt.

Merke:
Magst Du zu dem "Vor" nicht kommen, so warte auf das "Nach".
Das sind die Brüche auf alle Stücke, die er auf Dich treibt.

Genauer und verständlicher in seiner Erläuterung ist *Peter von Danzig* (Goliath, 9r-9v):

Du sollst vor allen Sachen zwei Dinge recht vernehmen und verstehen,
das ist das **Vor** und das **Nach** (…)
Und danach das Wort Indes.
Denn daraus kommt die ganze Grundlage aller Kunst des Fechtens.

Was das Vor ist

Das bedeutet, dass Du immer „Vor kommen sollst", egal ob mit Hauen oder Stichen, früher als er.
Und wenn Du eher kommst mit den Hauen oder sonstigen (Stücken), dann muss er Dich versetzen.

Dann arbeite indes behändig in der Versatzung für Dich mit dem Schwert oder sonst mit anderen Stücken, so kann er zu keiner Arbeit kommen.

Was das Nach ist

(Das) ist der Bruch gegen alle Stücke und Haue, die man auf Dich treibt.

Und das vernimm also:

Wenn er früher mit dem Hau kommt als Du, so dass Du ihn versetzen musst, so arbeite indes behändig zur nächsten Blöße.
So brichst Du ihm sein Vor mit Deinem Nach.

Hans Lecküchner schreibt zum Vor und zum Nach des Messerfechtens (47r) :

Das Vor

Also das Vor ist, wenn Du erkennst mit den Hauen denn, dass er Dir versetzen muss, so arbeitet Indes behenden mit dem Messer vor Dir und lasse ihn danach zu keiner Arbeit kommen. So hast Du ihm abgewunden das Vor.

 © Bertram Koch

Das Nach

Also wenn er kommt mit dem Hau, den Du versetzen musst, so arbeite behenden mit dem Messer oder sonst mit Stücken. So nimmst Du ihm das Vor mit dem Nach: Und das heißt das Vor und das Nach.

Dörbringer erläutert dann sehr umfassend das Konzept, das hinter der Idee des „Vor“ steht (20r – 20v):

Auch merke und wisse, wenn er (Lichtenauer) spricht: "Vor und Nach diese zwei Dinge tue, etc."

Er nennt die fünf Wörter:
Vor, Nach, Schwäche, Stärke, Indes.

An denselben Wörtern leitet (sich) alle Kunst Meister Lichtenauer (ab).

Und das sind die Grundfesten und der Kern allen Fechtens zu Fuß und zu Ross, blos oder im Harnisch.

"Er treffe oder fehle", wie Lichtenauer spricht: "Hau drein, hurtig dar, rasche hin, triff oder lass fahren"

Mit dem Wort "Vor" meint er, dass ein jeglicher guter Fechter jedes Mal den Vorschlag hat und gewinnt, er treffe oder fehle. Wie Lichtenauer spricht: "hau drein und hart dran. Rasch hin, triff oder lass fahren."

Wer er zum einem geht oder läuft, sobald bald der nun sieht, das er ihn mit einen Schritte oder einen Sprung erreichen mag, wo er ihn denn bloß sieht, so soll er hin fahren mit Freude, zum Kopf oder zum Leib.

Künstlich (und) ohne alle Furch, (je nach dem) wo er ihn am gewissesten treffen wird, auf dass er so den Vorschlag gewinnt.
Es tut ihm wohl oder weh.
(…)
Wenn er nun den Vorschlag tut, trifft er, so folge der den Treffen feste nach.

Wehrt er aber den Vorschlag, so dass er ihm dem Vorschlag mit seinem Hau oder Stich mit seinem Schwert abweist und leitet, (dann) während er dem immer noch an seinem Schwert ist, mit dem er abgewiesen wird von der Blöße die er angegriffen hat, so soll er gar eben fühlen und merken …
werte weich oder hart, schwach oder stark sei.

Indem, (…) er nun wohl fühlt, ist das einer stark und hart ist,

Indes er das nun gänzlich merkt und fühlt, so soll er indes – oder unter des, während sich jener schützt, weich und schwach da wieder sein und ihm denselben enden, das jener zu keinem Schlag komme.

So soll er denn den Nachschlag tun.
Das bedeutet, dass er zu haut, dieweil sich einer schützt und des Vorschlages wehret.
Mit seinen Hauen oder Stichen, so soll er andere Gefechte und Stücke hervorsuchen, mit denen er auch zu seinen Blößen haut und raschet. So dass er unbemerkt in Bewegung und in Berührung sei.

Das er ihn also irre und verwirrt macht.

 © Bertram Koch

Das jener mit seinem Schützen und Wehren, also viel zu schaffen hat.

Das er, der Schützer zu keinem seinem Schlägen kommen mag.

Hier kommt noch einmal das taktische Konzept in der Deutschen Schule zum Ausdruck. Durch den Vorschlag wird der Gegner "erschreckt" und damit aus seinem Konzept gebracht. Das schafft zumindest einen kurzen Moment der Verwirrung. Dieser Moment der Verwirrung wird genutzt.

Und nach dem Nachschlag – im Vor bleibend - einen weiteren Nachschlag, usw.

So ist dann der Angriff die beste Verteidigung. Denn es gilt: Wer angegriffen wird und sich verteidigen muss, kann nicht selber angreifen.

Das „Nach“ wird von Dörbringer jedoch etwas anders verstanden (21v)

Und das meint Lichtenauer mit dem Wort: Nach

Wenn einer den Vorschlag getan hat, so soll er zur Hand und unverzüglich, auf derselben Fahrt den Nachschlag tun.

Und (er) soll immer in Bewegung und in Rührung sein, und immer Eines nach dem Anderen treiben.

Wenn ihm das Erste fehl (geht), dann das Andere, das Dritte, oder das Vierte treffe.

Und so (soll er) einen nicht kommen lassen zum Schlag.

Das „Nach“ ist hier also nicht das Handeln, wenn der Vorschlag nicht gewonnen wurde, sondern das weiter kontinuierliche Angreifen nach dem gewonnen Vorschlag.

Zwischen dem frühen Dörbringer Manuskript und dem späteren Manuskripten der anderen Autoren, scheint es eine Veränderung der Interpretation des „Nach“ gegeben zu haben und damit auch eine Veränderung der Taktik in einem Gefecht.

Während im Dörbringer Manuskript klar gesagt wird, dass alleine der Vorschlag der beste Weg ist um ein Gefecht zu gewinnen, sind die anderen Autoren der Auffassung, dass auch im Nach eine sehr gute Möglichkeit besteht.

 © Bertram Koch

Im Freikampf zeigt sich, dass beide Konzepte erfolgreich sein können – immer unter der Voraussetzung, dass Du einen Plan hast.

Wenn Du kein Konzept für ein Fechten aus dem Vor hast, wirst Du ebenso verlieren, wie wenn Du keinen Plan für das Fechten aus dem Nach hast.[149] Du solltest immer die nächsten drei Schritte im Kopf haben, die Du machen möchtest. Genau wie ein Schachspieler einige Züge im Voraus denkt.

Bei den später beschriebenen Stücken, gibt es viele, die aus dem Nach gefochten werden und die nur dazu dienen, einen im Vor geführten Angriff abzuwehren.

Eine Fixierung auf den Angriff ist eher nachteilig, zumal – wie wir in dem Kapitel 5.5.1 Länge und Maß gesehen haben, beide Fechter in einer bestimmten Mensur gleichzeitig angreifen müssen. Greifen beide gleichzeitig mit unterschiedlichen Stücken an, dann ist die Wahrscheinlichkeit eines Doppeltreffers extrem hoch.

5.6.2 Indes und das Fühlen am Schwert

Indes wurde bereits mehrmals bei den Erläuterungen zur Stärke und Schwäche und zum Vor und Nach erwähnt. Indes ist das, wie ein Fechter in der Tradition Lichtenauers handeln sollte. Indes ist mehr ein Konzept oder eine Strategie, als eine Fechtzeit.

Indes ist auch das, was Dein Fechten ungeheuer schnell erscheinen lässt.

Indes ist aber auch – genau wie das Vor und das Nach – ein Timing im Schwertkampf.

So schreibt *Hans Lecküchner* (46v):

Indes, Vor und Nach – die Worte
Sind aller Kunst ein Hort
Schwäche und Stärke prüfe wissend
Wenn Du künstlich fechten willst.

Hier sagt der Meister und meldet die Grundlagen des Messerfechtens und spricht:
Indes, Vor und Nach sollst Du verstanden haben,

[149] Siehe hierzu das Kapitel 2.2.7: Ein Plan.

 © Bertram Koch

so dass Du vor allen Dingen recht vernehmen sollst, die zwei Dinge, dass ist Vor und Nach und die Schwäche und die Stärke und das Wort Indes, denn daraus kommt die Grundlage der Kunst des Messerfechtens.

(47 r)
Und wenn Du die Dinge rechte vernimmst und verstehst und zuvor auch das Wort Indes nicht vergisst, in allen Stücken die Du treiben willst.
So magst Du wohl ein guter Meister des Messers sein und magst Fürsten und Herren lehren, dass sie mit rechter Kunst wohl bestens in Schimpf und im Ernst fechten.

Interessant ist hier ein Vergleich mit dem Text von *Ringeck*, der in einem ähnlichen Zusammenhang schreibt (16v):

Und wenn Du die Dinge recht verstehst, so magst Du mit Kunst wohl arbeiten und Dich damit wehren.

Und dafür lernen Fürsten und Herren, damit sie mit der selbigen Kunst wohl bestehen mögen, im Schimpf und im Ernst.

Und bei *Peter von Danzig* (Goliath, 9r):

Wenn Du die Dinge recht vernimmst und verstehst und dazu das Wort „Indes“ nicht vergisst in allen Stücken, die Du treibst, so bist Du wohl ein guter Meister des Schwerts und kannst Fürsten und Herren lehren, so dass sie mit der richtigen Kunst des Schwertes gut kämpfen können (im Spiel) und im Ernst.

Alle drei Autoren sind an dieser und an vielen anderen Stellen so ähnlich, dass sie entweder die Manuskripte des jeweils anderen kannten und als Vorlage gebraucht haben, oder es gab einen gemeinsamen Urtext, aus dem alle drei Ihre Fechtbücher entwickelt haben.

Indes ist genau das Timing-Konzept des Fechtsystems von Lichtenauer.

- Indes sollst Du handeln, damit Du im Vor bleibst.
- Indes sollst Du handeln, damit Du ins Vor kommst.

Ringecker (38v, 39r):

Das bedeutet,
dass Du sobald Du es empfindest, behendlich, nach dem Weich und nach dem Hart, mit dem Schwert arbeiten sollst, zu den nächsten Blößen.

So wird er geschlagen, eher er es gewahr wird.
Also sollst Du an das Wort "Indes" in allen Anbinden des Schwertes gedenken, denn:

 © Bertram Koch

"indes" dupliere und
"indes" mutieren,
"indes" lauf durch und
"indes" nimm den Schnitt,
"indes" ring mit
"indes" nimm ihm das Schwert
"indes" tue in der Kunst was Dein Herz begehrt.

"Indes" ist ein scharfes Wort, mit dem alle Fechter verschnitten werden, die von dem Wort nichts wissen.

Und das Wort "Indes" ist auch der Schlüssel, mit dem alle Kunst des Fechtens aufgeschlossen wird.

Im Goliath steht ähnlich (46r):

Und wenn Du das gefühlt hast, so musst Du indes arbeiten nach dem Weich und dem Hart am Schwert.

Also sind sie beide nichts als ein Ding und das Wort Indes, das ist immer an allen Stücken.

Und das vernimm also:
Indes dupliert,
Indes mutiert,
Indes wechselt durch,
Indes läuft durch,
Indes nimmt den Schnitt,
Indes ringt,
Indes nimmt das Schwert,
Indes tut was Dein Herz begehrt.

Indes ist ein scharfes Wort, mit dem alle Meister des Schwertes verschnitten werden, die das Wort nicht kennen oder vernehmen.
Das ist der Schlüssel der Kunst.

Indes und Fühlen sind unmittelbar mit einander verbunden. Erst das Fühlen ermöglicht es Dir indes zu handeln, ohne dabei nur unkontrolliert mit dem Schwert zu fuchteln.

Lichtenauer zählt das Fühlen in einer Reihe mit vielen anderen Grundtechniken des Fechtens auf (Dörbringer, 17r).

Haue, Schlage, Schneide, Drücke, Lage, Schützen, Stoßen, Fühlen, Zucken, Winden und Hängen, Rücken, Streiche, Springe, Greifen, Ringen.

Lichtenauer (Goliath, 4v – 5r):

 © Bertram Koch

Das Fühlen lerne.
Indes das Wort schneidet sehr.

Der Zusammenhang von Indes und Fühlen findet sich bei *Ringeck* der Lichtenauer zitiert und schreibt (38r-38v):

Von dem **Fühlen** und von dem Wort "**Indes**".
Das Fühlen lerne.
"Indes",
das Wort schneidet sehr.
Das bedeutet,
dass Du das Fühlen und das Wort "Indes" wohl lernen und verstehen sollst. Denn die zwei Dinge gehören zusammen und sind die große Kunst zu dem Fechten.
Und das vernimm wenn Einer dem Anderen an das Schwert bindet, so sollst Du (...), wenn die Schwerter zusammen klitzen, (...) sofort fühlen, ob (er) weich oder hart angebunden hat.

Und sobald Du das empfunden hast, so denke an das Wort "Indes".

Das bedeutet,
dass Du sobald Du es empfindest, behendlich, nach dem Weich und nach dem Hart, mit dem Schwert arbeiten sollst, zu den nächsten Blößen.

So wird er geschlagen, eher er es gewahr wird.

Bei *Peter von Danzig* steht dazu: (Goliath, 45v)

Hier merke die Lehre von dem **Fühlen** und von dem Wort, das heißt **Indes**

Text

Das Fühlen lerne,
„Indes“, das Wort schneidet sehr.
Wenn Du mit dem Zufechten zu ihm kommst und einer dem Anderen an das Schwert bindet, so sollst Du, wenn die Schwerter zusammen glitzen, sofort fühlen, ob er weich oder hart angebunden hat und sobald Du das empfunden hast, so erinnere Dich an das Wort „Indes“, damit Du im gleichen Augenblick, in dem Du das empfindest, geschickt am Schwert arbeitest.
So ist er geschlagen, bevor er es merkt.

Merke:
Dass das Fühlen und das Wort Indes ein Ding sind und eins ohne das Andere nicht sein mag.

Und das vernimm also, wenn Du ihm an sein Schwert bindest, so nimmst Du zur Hand mit dem Wort Indes (das) Fühlen, ob er am Schwert weich oder hart ist.

Und wenn Du das gefühlt hast, so musst Du indes arbeiten nach dem Weich und dem Hart am Schwert

 © Bertram Koch

So auch *Dörbringer* (22v)

Darum Fechter lerne wohl fühlen, denn Lichtenauer spricht.

"Das Fühlen lerne,
Indes – das Wort schneidet sehr".

Wenn Du einem am Schwert bist und fühlst nun wohl ob einer schwach oder stark ist am Schwert.

Indes, oder dieweil so magst Du denn wohl trachten und wissen, was Du gegen ihn tun sollst.
Nach dieser vorher gesprochenen Lehre und Kunst, kann er sich nicht abziehen vom Schwert ohne Schaden, denn Lichtenauer spricht:
"Schlage so, dass er schnaube, wer sich von Dir abzieht."
(…)
Kommst Du denn mit ihm an das Schwert, so sei sicher in dem Fühlen und tue was vorher geschrieben steht.

Denn das ist die Grundlage des Fechtens, das ein Mann immer in Bewegung ist und nicht verweilt, wenn er an das Fühlen kommt.

Wie Du Dich – je nachdem was Du fühlst – verhalten sollst beschreibt *Dörbringer* so (20v):

(dann) währen er dem immer noch an seinem Schwert ist, mit dem er abgewiesen wird von der Blöße die er angegriffen hat, so soll er gar eben fühlen und merken ob einer in seinem Ableiten und Schützen der Haue oder Stiche, an seinem Schwerte weich oder hart, schwach oder stark sei.

Indem, (…) er nun wohl fühlt, ist das einer stark und hart ist,
Indes er das nun gänzlich merkt und fühlt, so soll er indes – oder unter des, während sich jener schützt, weich und schwach dawieder sein und ihm denselben enden, das jener zu keinem Schlag komme.

So soll er denn den Nachschlag tun.
Das bedeutet, dass er zu haut, dieweil sich einer schützt und des Vorschlages wehret.
Mit seinen Hauen oder Stichen, so soll er andere Gefechte und Stücke hervorsuchen, mit denen er auch zu seinen Blößen haut und raschet. So dass er unbemerkt in Bewegung und in Berührung sei.

Das er ihn also irre und verwirrt macht.

Das Fühlen, wie der Gegner sich verhält, gehört zu den wichtigsten Fähigkeiten eines Fechters.

5.6.3 Hart und Weich am Schwert

Stärke und Schwäche sind Stellen an der Klinge des Schwertes. Je nachdem, wo Du an dem Schwert angebunden hast, bist Du entweder an der Stärke oder an der Schwäche.

Hart und Weich sind Verhaltensweisen Deines Gegners.

 © Bertram Koch

Ein Widerpart kann hart oder weich am Schwert sein.

Ist er **hart am Schwert**, dann hält er gegen Deine Aktionen dagegen. Er drückt also gegen Dein Schwert und versucht es so zu kontrollieren. Im günstigsten Fall versucht er Dein Schwert vollständig zur Seite zu drücken.

Ist er **weich am Schwert**, dann gibt er Deinem Druck nach. Er versetzt dabei Deinen Ort so, dass Du ihn nicht treffen kannst. Das tut er mit Geschick und nicht mit Kraft. Er nutzt dafür die Stärke und die Schwäche des Schwertes und ein geschicktes Bewegungsmuster.[150]

Bei *Dörbringer* finden sich klare Anweisungen, wie man handeln soll, wenn der Gegner hart oder weich am Schwert ist. (21v – 22v)

Wenn aber einer an dem Schwerte bleibt, wenn er mit seinem Wehren und Schützen, diesem an sein Schwert gekommen ist, und so es also vorgezogen hat, (…) ihm an dem Schwert zu bleiben
und den Nachschlag noch nicht getan hat,
so soll dieser winden und mit ihm also an dem Schwert stehen
und soll gar eben merken und fühlen, ob einer schwach oder stark ist an dem Schwerte.

In dem er dieses merkt und fühlt, dass einer stark, hart und fest an dem Schwert ist, und diese nun meint sein Schwert (zu ihm) hin (zu) drängen,
so soll dieser denn schwach und weich dagegen sein.

und soll seiner Stärke weichen (…) geben und soll ihm sein Schwert (dahin fahren) lassen (…) mit seinem (Ein)Dringen, dass er tut
und diese soll denn sein Schwert schnell abgleiten lassen und überziehen, bald und rasch und soll schnell, gegen seine Blößen dahin fahren, zum Kopf oder zum Leib mit Hauen, Stichen und Schnitten, wo er nur am Nächsten und Besten mag zukommen.

Wenn er härter und stärker hinein dringt und drückt mit seinem Schwert und dieser denn schwach und weich dawider ist und sein Schwert abgleiten lässt und ihm also weicht. Je fester und je weiter jener sein Schwert weg prellt, dass er dann gar bloß wird, so dass denn dieser nach Wünschen mag treffen und rühren, so dass er sich selbst keinen Hau oder Stich einholen mag.

Ist aber einer an dem Schwert schwach und weich, und das dies dieser nun wohl merkt und fühlt, so soll dieser stark und hart dagegen sein, am dem Schwert.
Und soll denn mit seinem Ort stark an dem Schwert hinfahren und raschen hinein in die Blößen gleich vorne zu, wo er am nächsten mag.

Gleich so, (als währe) an eine Schnur oder (ein) Faden vorne an sein Ort festgebunden, der ihm seinen Ort auf das Näheste weist zu einer Blöße. Und zu derselben steche.

Wird er es wohl gewahr, das einer so schwach ist in seinem Schwert, dann lasse also eindringen und lasse treffen.

[150] Ein gutes Beispiel für Hart und Weich findest Du in dem Kapitel 7.10.3: Mutieren und Duplieren. Du duplierst, wenn er hart ist und mutierst wenn er weich ist.

 © Bertram Koch

Ist er aber stark und wehrt den Stich und leitet ihn ab. Das heißt, dass er wieder stark wird, an dem Schwert und deshalb sein Schwert abweist und den Stich wehrt. (Das bedeutet, das er) also (…) sein Schwert fest hin dringt, so soll dieser wieder schwach und weich dagegen werden. Und soll sein Schwert abgleiten lassen und ihm weichen. Und seine Blößen reichlich suchen, mit Hauen, Stichen oder mit Schnitten, wie er nur mag.

Und das meint Lichtenauer mit den Worten: Weich und Hart.
Und das kommt von der Autorität.

Also Aristoteles spricht in Buch "peryarmenias opposita iuxat se posita magis elucesunt vel exposita oppositorum cui autem /

Schwach werde stark /
hart werde weich
und umgekehrt.

Wenn Stark gegen Stark gesetzt wird, dann siegt allemal der Stärkere.

Darum stellt Lichtenauers Fechten eine rechte und wahrhaftige Kunst dar,
das ein schwacher mit seiner Kunst und List sicherer siegt, als ein Starker mit seiner Stärke,
das kann keine andere Kunst.
Darum Fechter lerne wohl fühlen, denn Lichtenauer spricht.

"Das Fühlen lerne,
Indes – das Wort schneidet sehr".

Wenn Du einem am Schwert bist und fühlst nun wohl ob einer schwach oder stark ist am Schwert.

Indes, oder dieweil so magst Du denn wohl trachten und wissen, was Du gegen ihn tun sollst.

Nach dieser vorher gesprochenen Lehre und Kunst, kann er sich nicht abziehen vom Schwert ohne Schaden, denn Lichtenauer spricht:

"Schlage so, dass er schnaube, wer sich von Dir abzieht."

Was sollst Du also tun, wenn er Hart am Schwert ist (*Dörbringer,* 20r – 20v)

Wehrt er aber den Vorschlag, so dass er ihm dem Vorschlag mit seinem Hau oder Stich mit seinem Schwert abweist und leitet, (dann) wären er dem immer noch an seinem Schwert ist, mit dem er abgewiesen wird von der Blöße die er angegriffen hat, so soll er gar eben fühlen und merken … ob einer in seinem Ableiten und Schützen der Haue oder Stiche, an seinem Schwerte weich oder hart, schwach oder stark sei.

Indem, (…) er nun wohl fühlt, (…) das einer stark und hart ist,

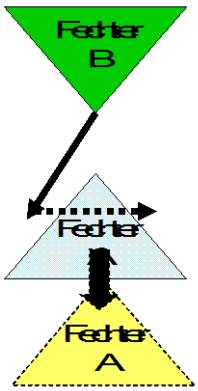
Indes er das nun gänzlich merkt und fühlt, so soll er indes – oder unter des, wärend sich jener schützt, weich und schwach dawieder sein und ihm denselben enden, das jener zu keinem Schlag komme.

So soll er denn den Nachschlag tun.
Das bedeutet, dass er zu haut, dieweil sich einer schützt und des Vorschlages wehret.

 © Bertram Koch

Was eigentlich mit diesem "Fühlen" gemeint ist, kann wahrscheinlich nur von einem Menschen verstanden werden, der einmal Push Hands Techniken erfahren hat, wie sie beim Tai Qui geübt werden,.

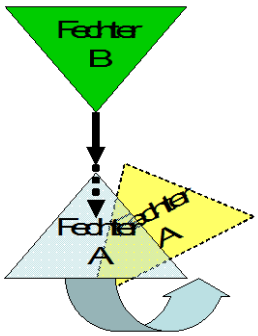
Gucken wir uns ein paar Situationen an:



Fechter B drückt direkt auf das Zentrum von Fechter A.

Fechter A gibt der Stärke nach, wird schwach und tritt zur Seite.[151]

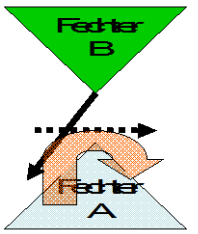
Die Stärke von Fechter B verpufft, bzw. läuft in ihre ursprüngliche Bewegungsrichtung weiter, an Fechter A vorbei.



Fechter B drückt von seiner rechten Seite auf die linke Seite von Fechter B:

Fechter A weicht aus und lässt so den Druck vor sich zur Seite laufen.

Das ist allerdings beim Fechten eine recht schwierige Strategie, weil der Gegenfechter, wärend sich sein Schwert vor Fechter A befindet, den Ort schießen und vortreten kann.



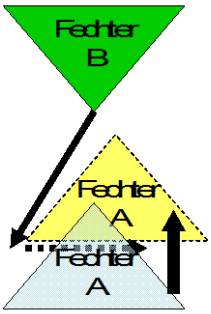
Fechter B drückt, wie vorher beschrieben.

Fechter A bleibt stehen, hebt aber sein Schwert mit der Klinge des Gegenfechters über sich und leitet die Kraft so nach rechts ab. Hier wird eine Form des Unterbindens verwendet.

Oder Fechter A bleibt stehen und drückt die Klinge des Gegenfechters nach unten und leitet die Kraft unten an sich vorbei.

[151] Hier ist angenommen, dass er auf seine rechte Seite tritt. Er kann aber ebenso gut – und wenn der Gegenfechter seine linke Hand nutzen kann, auf seine linke Seite treten.

© Bertram Koch

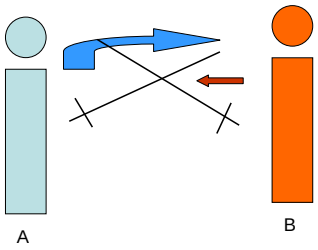


Fechter B drückt, wie vorher beschrieben.

Fechter A gibt den Druck etwas zur Seite nach und bewegt sich auf Fechter B zu. Die Hauptdruckrichtung der Klinge befindet sich dann hinter ihm und er steht unmittelbar vor Fechter B in der Engen Mensur.

Natürlich geht das zu beiden Seiten.

Neben den eben dargestellten Möglichkeiten der Bewegung in der Horizontalen als Bewegung des Körper gibt es, noch die Möglichkeit in der Vertikalen mit dem Schwert zu reagieren.



Beide Fechter stehen im Sprechfenster.

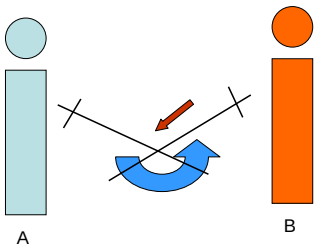
Fechter B drückt unten am Schwert auf Fechter A zu.

Fechter A hebt sein Schwert am Knopf an und lässt den Ort auf Fechter B schießen.

Fechter B wird mit dem Ort getroffen, während seine Schwäche auf das Gehilz von Fechter A rutscht und dort hängen bleibt.

Ich könnte auch sagen: Lass Dein Schwert oben über die Klinge des Gegenfechters rutschen.

Diese Technik klappt immer, wenn er Dich unterbindet.



Überbindet er, dann bewege Dein Schwert genau umgekehrt.

Fechter B drückt jetzt von oben und in Richtung von Fechter A.

Fechter A bewegt seinen Knauf nach unten, während er gleichzeitig seinen Ort nach oben bewegt.

Fechter B wird von dem Ort, getroffen, während seine Schwäche auf das Gehilz von Fechter A rutscht.

Ich könnte hier auch formulieren: Lass Dein Schwert unten an der Klinge des Gegenfechters vorbei rutschen.

Natürlich empfiehlt es sich hier – genau wie oben zur Sicherheit einen halben Schritt nach vorne und zu einer Seite zu machen – aber das empfiehlt sich sowieso bei jeder Fechttechnik.

 © Bertram Koch

Auch hier liegt das Prinzip: Schwäche gegen Stärke zugrunde. Du lässt dem Starken seinen Willen und gibst ihm die Möglichkeit dahin zu gehen wo er will – soweit sein Willen an Deiner Parierstange, bzw. auf Deiner Stärke endet.

Aber dieses Prinzip gilt auch immer, wenn er Deinen Ort zur Seite drückt und Dich nicht angreift (dann Durchwechseln) oder wenn er mit der Stärke gegen Deine Stärke drückt (Schnappen und Durchlaufen) oder wenn er mit dem Schwert Deine Schwäche zur Seite versetzt (Zucken) …

Wenn ich die Lehre zum Fühlen, zum Indes und zu Hart gegen Weich, Weich gegen Hart in einem Satz zusammen fassen müsste, dann würde ich das so formulieren:

Lass ihn gehen wohin er will und sorge dafür, dass er mit seinem Willen nichts erreicht außer zu seinem eigenen Schaden.

5.7 Was Du nicht tun solltest

Es gibt einige Verhaltensweisen, die ein Fechter besser nicht anwendet. Von dem, was ein Fechter besser nicht tut handelt dieses Kapitel.

5.7.1 Ihn abziehen lassen

Dörbringer (21v – 21r):

> Zieht sich einer ab, als sie nun vorher miteinander an die Schwerter gekommen sind, und die Orte gegen einander richten, zu den Blößen, ehe denn dieser erneut schlagen oder stechen kann, (und sich) … erholen kann mit seinem Abziehen, so haut ihm dieser zur Hand mit seinem Ort nach gefolgt mit einem guten Stich zu der Brust oder sonst vorne zu, wo er am schnellsten und nächsten treffen kann.
>
> So dass ihm einer nicht ohne Schaden von dem Schwert kommen mag.
>
> Wenn dieser haut so zur Hand mit seinem Nachfolgen, (dann) ist er näher zu ihm mit seinem Ort als er.
>
> An dem Schwert hat nichts Gestalt, als das Nächste und Kürzeste.

Wenn Du Dich von seinem Schwert abziehst, nachdem die Schwerter angebunden haben, dann gibst Du ihm die Möglichkeit sich zu erholen. Wenn er abzieht, so

 © Bertram Koch

1. schlage zu seiner Hand. Mache also eine Zecke und dann
2. folge ihm mit einem Stich zur Brust, wo Du ihn am leichtesten treffen kannst, damit er Dein Schwert ohne getroffen zu werden nicht verlassen kann.

Das geht problemlos, weil Du, wenn Du ihm nachfolgst (nachreist), mit Deinem Ort näher bist, als er mit seinem, den er, weil er abzieht, nicht mehr auf Dich gerichtet hat.[152]

"Folge ihm mit einem Stich zur Brust" kann natürlich auch durch ein Nachfolgen mit zwei oder drei Schritten gemacht werden. Schneller und direkter ist hier allerdings ein Angriff durch einen Ausfallschritt und einem Stich – also einem **Ausfall**.

5.7.2 Selber abziehen

Weiter unten zeigt *Dörbringer* dann noch einmal, was passiert wenn Du nach dem Vorschlag vom Schwert des Widerparts abziehst:

Wenn Du Dich von ihm abziehst zu einen neuen Hauen oder Stechen und ausholst, dann kann jener allemal zu dem Nachschlag oder Stich komme – es sein denn einer zieht den ersten.

5.7.3 Den Hieben nachgehen

Lichtenauer formuliert hier wie immer sehr knapp und auf den Punkt (Ringeck, 13r):

Wer nach geht Hauen, der darf sich der Kunst wenig freuen.

Den Hieben nachgehen führt zu einem "schlechten" **Versetzen**. Was dadurch passiert und wie dagegen vorgegangen werden kann, ist in den Hauptstücken genauer beschrieben.[153] Diese Regel gilt gleichermaßen für das Messerfechten. So schreibt *Hans Lecküchner* (46v):

Wer mich versetzt
Mit aller Kunst wird er geletzt.

So hat nun der Meister die Vorrede geendet. Nun gibt er Dir eine gute Lehre, die Du verstehen sollst, also:

[152] Siehe hierzu auch das Kapitel 7.2.3: Das Nachreisen an der Wehr:
[153] Siehe hierzu Kapitel 7.1 Das Versetzen.

 © Bertram Koch

Wenn Du mit dem Zufechten zu dem Mann kommst, so sollst Du nicht still stehen mit Deinem Messer und auf seine Haue warten. Denn die Fechter, die nur versetzen wollen, die werden sehr geschlagen, denn während Sie versetzten, können Sie keine rechte Kunst treiben.
Und wenn sie nichts andere tun wollen, als versetzten und auf andere Leute Schläge und Arbeit sehen wollen.
So werden Sie geschlagen und geschmäht bei allen ihren Künsten.

Auch *Peter von Danzig* ist der Meinung, dass ein "auf den Schlag des Gegners warten" eher zum sicheren eigenen Tod führt.

Wenn du dich dem Gegner im Zufechten näherst, darfst du weder stillstehen und auf seine Hiebe sehen noch darauf warten, was er gegen dich ficht. Alle Fechter, die nur zusehen und auf die Hiebe des anderen warten und nichts anderes tun wollen, als zu versetzen, dürfen sich der Kunst des Schwertes nur wenig erfreuen, denn sie wird dadurch verachtet. Außerdem werden sie dabei geschlagen.

Ebenso *Ringeck*:

Denn alle Fechter, die nur auf die Schläge des Gegners warten und nichts anderes tun, als zu versetzen, sind selten erfolgreich. Sie werden sehr häufig besiegt.

© Bertram Koch

6 Die Techniken der Deutschen Schule im Überblick

Alle Fechtmeister stellen die Techniken, die nachfolgend erklärt werden, einmal im Überblick dar. Es handelt sich um eine Aufzählung der Techniken, die in den nachfolgenden Abschnitten der Fechtbücher erläutert werden.

6.1 Jede Technik ist ein in sich vollständiges Verteidigungssystem

Hinter vielen der Haupttechniken, die von *Lichtenauer* und seinen Nachfolgern beschrieben werden, verbirgt sich ein in sich geschlossenes Konzept, das gegen jeglichen möglichen Angriff hilft.

So kann der Zornhau natürlich am besten gegen einen Oberhau angewendet werden. Aber er wirkt auch gegen einen Unterhau. Und gegen einen Zwerhau kann er – die richtige Distanz voraus gesetzt - ebenfalls wirkungsvoll sein.

Die Fülle, die *Lichtenauer* und damit die Deutsche Schule bietet, ist für einen Sieg nicht notwendig. Sie verwirrt eher. Aber natürlich macht diese Fülle der Techniken auch den Reitz aus, der in dem Fechtsystem steckt.

6.2 Wie die Stücke hier verstanden werden

Es gibt viele Wege, die einzelnen Stücke zu interpretieren.

- Es gibt den ganz strengen Weg: "Was nicht wortwörtlich in den Stücken steht, das gehört hier auch nicht dazu und wird auch nicht gemacht". Diese Auffassung ist meines Erachtens ein Irrweg (auch wenn er wissenschaftlich korrekt ist).
- Es gibt den ganz freien Weg: "Wir kloppen uns malt mit ein paar Schinais oder machen was Schaukampf und dann schauen wir gelegentlich mal in die Quelle, ob das so ähnlich klingt, wie das was wir gerade machen". Auch diese Weg muss zwangs-

 © Bertram Koch

weise in die Irre führen (oder im günstigsten Fall zu einem funktionierenden neuen – aber nicht zu einem historischen Fechtsystem).

Der Weg, der hier bei der Interpretation der Stücke gegangen wird, orientiert sich streng an den Quellen. Dabei werden die älteren Quellen in ihrer Bedeutung höher bewertet, als die jüngeren.

Außerdem wird von folgenden Annahmen ausgegangen:

- Die Techniken, die beschrieben werden, bauen aufeinander auf und die Autoren haben das Papier sparsam genutzt. Deswegen haben sie wesentliche Teile der Techniken nicht noch einmal extra erwähnt, wenn sie bereits in einem vorherigen Stück als "wichtig" genannt wurden. Die Autoren der historischen Fechtbücher gehen mit Selbstverständlichkeit davon aus, dass der Leser schon versteht, dass die Prinzipien im Zornhau auch in dem nachfolgend beschriebenen Hauen gelten. Das führt dazu, dass einige der modernen Interpreten der Stücke scheitern. Die Interpreten lernen eine Technik auswendig. Aber sie suchen nicht nach den fechterischen Prinzipien, die sich in den Techniken verbergen. Würden sie nach den Prinzipien suchen und nicht glauben, dass jedes Stück ein neues Geheimnis enthält, dann wäre ihr Lernen einfacher. So erinnern viele Fechtlehrer an den Buchhalter, der alle Buchungssätze auswendig gelernt hat – und das auch musste, weil er niemals die Idee verstanden hat, die hinter der Doppelten Buchhaltung steckt.
- Die Techniken werden fast immer nur von Rechts erklärt. Aber selbstverständlich funktionieren sie auch, wenn sie von der linken Seite gemacht werden. Wenn ich alles mit der Hand schreiben muss, dann überlege ich mir sehr gut, ob ich das gleiche noch mal von der anderen Seite beschreibe – oder ob ich es dem klugen Schüler überlassen kann, selber darauf zu kommen.
- Lichtenauer hat es uns nicht leicht gemacht, denn er wollte, dass seine Fechtkunst nicht von jemandem verstanden werden kann, dem die Zusammenhänge nicht erläutert wurden. Er hat also manches nicht an den Anfang geschrieben. Das Winden wird z.B. erst sehr spät erklärt und das Sprechfenster erst ganz zum Schluss. Aber beides ist fundamental für das Gesamtverständnis. Seine Nachfolger halten sich an die von ihm gewählte Reihenfolge. Das ist nur verwirrend, wenn wir das System nicht als ganzes Verstehen. Versuchen wir es in seiner Gesamtheit zu verstehen, und vergraben wir uns nicht in einem Auswendiglernen der einzelnen Stücke, dann wird das Ganze zu einem sehr klaren System.

 © Bertram Koch

- Jeder einzelne Abschnitt und Vers Lichtenauers erläutert ein fechterisches Prinzip und wird an den jeweiligen Stücken nur exemplarisch erklärt. Es hat also keinen Sinn das Stück auswendig zu lernen. Wir müssen das Prinzip hinter dem Stück verstehen.

6.3 Die Übersicht über die Haupttechniken

Die Haupttechniken – zu denen die Meisterhaue gehören – werden dann von allen Autoren aufgezählt.

Lichtenauer nach Ringeck (17v):

Zornhau, Krump, Zwerch, hat Schieler mit Scheitler, Alber, Versetzen, Nachreisen, Überlaufen, (Hau setzet), Durchwechseln, Zucken, Durchlaufen, Abschneiden, Händedrücken, Hängen und mit Blößen. Fechte Streiche und Stiche mit Stößen.

Lichtenauer nach Peter von Danzig (Goliath 10v):

Zorn, Krump, Zwer, Hat Schiler, mit Scheitler, Alber, Versetzen, Nachreisen, Überlaufen, Hau setzen, Durchwechsel, Zuck, Durchlauf, Abschneiden, Hängen, Hendtrucken, Winden, mit (Plossen?) schlag, nachstreich, Stich mit Stößen.

Im Dörbringer Manuskript (23r):

Zornhau, Krump, Zwerg, Schieler und Scheitler. Alber, Versetzen, Nachreisen, Überlaufen, Durchwechseln, Zucken, Durchlaufen, Abschneiden, Hände druckt, Hängen,

Winde mit Blößen,
Schlag nach Streich.
Stich mit Stößen.

Joachim Meyer schreibt in seiner Übersicht:

Das sind die Namen der Haupttechniken bei der Kunst des Langen Schwertes, deren Namen so gewählt wurden, dass Du sie besser verstehen kannst.

Es gibt 17 Techniken und sie beginnen mit den fünf Schlägen.

Der erste Schlag ist der Zornhau

Der zweite Schlag ist der Krumphau

Der dritte Schlag ist der Zwerghau

 © Bertram Koch

Der vierte Schlag ist der Schielhau

Und der fünfte ist der Scheitelhau

Sechstens sind da die vier grundlegenden Huten

siebtens gibt es die vier Versetzen

Achtens das Nachreisen

Neuntens das Überlaufen

Zehntes das Absetzen

Nummer elf ist das Durchwechseln

Das Zucken

Das Durchlaufen

Das Abschneiden

Das Hände drücken

Die acht Hänger

Und zum Schluss das Winden

Auch *Peter von Danzig* zählt und unterteilt die fünf Haue und die Hauptstück. Er macht das, wie folgend dargestellt:

Das Erste sind die fünf Haue, wie sie besonders genannt werden.

Der Erste heißt der Zornhau,
der Andere der Krumphau
der Dritte der Zwerhau
der Vierte der Schilhau,
der Fünfte der Scheitelhau.

Nun merke (Dir) die Stücke:

Das Erste sind die vier Huten,
das Andere die vier Versetzen,
das Dritte die Nachreisen,
das Vierte die Überlaufen,
das Fünfte die Absetzen,
das Sechste ist das Durchwechseln
das Siebte ist das Zucken,
das Achte das Durchlaufen,
das Neunte das Abschneiden,
das Zehnte das Händdrucken,
das Elfte sind die Hängen,
das Zwölfte sind die Winden.

Und wie Du aus den Stücken fechten sollst, und wie du Dich mit den Hängen und Winden verteidigen sollst, dass wirst Du anschließend hiernach beschrieben finden.

 © Bertram Koch

Ringeck ähnlich (18r-18v):

Merke:

Hier werden die rechten Hauptstücke der Kunst des Langen Schwertes, wie jegliches besonders heißt, mit ihrem Namen genannt, damit Du diese umso besser verstehen kannst.

Das sind siebzehn an der Zahl und es beginnt mit den fünf Hauen:

Also nun merke:

Der erste Hau heißt der Zornhau,
der Andere der Krumphau
der Dritte der Zwerhau,
der Vierte der Schillhau,
der Fünfte der Scheitelhau,
der Sechste: Das sind die vier Huten
das Siebente die vier Versetzen,
das Achte die Nachreisen,
das Neunte die Überlaufen
das Zehnte die Absetzen
das Elfte das Durchwechseln,
das Zwölfte das Zucken,
das Dreizehnte die Durchlaufen,
das Vierzehnte die Abschneiden,
das Fünfzehnte die Hände trucken,
das Sechzehnte die Hängen
das Siebzehnte das sind die Winden
und wie Du Dich mit den Hängen und Winden entblößen sollst,
und wie Du alle vorgenannten Stücke treiben sollst,
das findest Du alles hernach geschrieben

 © Bertram Koch

7 Die Meisterhaue und ihr Stücke

7.1 Die fünf Meisterhaue

Die fünf Meisterhaue scheinen von einigen Menschen als "das Wichtigste der Deutschen Schule" verstanden zu werden. So in der Art: "Wenn ich diese Haue kann, dann bin ich ein Fechtmeister und dann kann mich sowieso keiner mehr besiegen".

Leider handelt es sich hier um eine Fehlannahme. Sonst wäre das Fechten um ein vielfaches leichter. Die Bezeichnung "Meisterhau" wurde erst recht spät gewählt. Dörbringer, Ringeck, Peter von Danzig, etc. sprechen nur von "den fünf Hieben".

Ich verstehe den Begriff "Meisterhau" so, dass Du zunächst einmal ein "guter Geselle" werden musst, damit Du überhaupt in der Lage bist zu verstehen, wie diese Haue in ihrer gesamten Komplexität funktionieren. Oder anders gesagt: Du musst im Fechten zunächst einmal einem Meister sehr nahe gekommen sein, wenn Du sinnvoll mit diesen Hauen fechten willst.

Und auch dann wirst Du viele Monate des Übens benötigen, bis Du sie in einem Kampf sinnvoll einsetzen kannst, ohne Dich selber mehr zu gefährden als den Gegenfechter.

Bis Du verstehst, wie sie zusammen hängen und wie sie ineinander übergehen – denn das tun sie – brauchst Du wahrscheinlich noch einmal eine recht lange Zeit.

Ignoriere die Meisterhaue, bevor Du nicht fechten kannst. Habe immer in Erinnerung: Die historischen Fechtbücher wenden sich an einen "der fechten kann". Bevor Du fechten kannst, verwirren die Meisterhaue mehr, als sie nützen.

Lichtenauer sagt kurz (Ringeck 16v-17r):

Fünf Haue lerne von der rechten Hand.
Wer das wehret, den wir geloben in Kunst gerne zu lohnen.

Und im Goliath (1v):

Fünf Haue lerne von der rechten Hand.
Wer die wehrt, dem wir geloben,
die Künste gerne zu lohnen.

Im Dörbringer Manuskript (23r):

Fünf Haue lerne von der rechten Hand …

 © Bertram Koch

Wie immer ist eine Interpretation hier unsicher. "Von der rechten Hand" kann bedeuten:

- Dass Du die Haue nur von der rechten Seite schlagen sollst. Das halte ich aber für sehr unwahrscheinlich, weil ein Linkshänder ja den Vorschlag nach Möglichkeit von der linken Seite ausführen soll.
- Dass Du diese Haue immer von Deiner starken Seite aus führen sollst, so dass ein Linkshänder von links und ein Rechtshänder von rechts, schlagen soll.
- Dass Du diese Haue immer von der richtigen Seite führen sollst, wobei "richtig" nichts anderes bedeutet, als "je nach Situation so, dass sie wirkungsvoll sind".
- Da die Meisterhaue, unabhängig davon, ob Du Links- oder Rechtshänder bist, von beiden Seiten funktionieren, neige ich dazu, diese Interpretation für richtig zu halten.[154]

Ringeck beschreibt kurz, wozu die fünf geheimen Hiebe genutzt werden (17r-17v):

Glosse:

Merke, die Zettel nennen fünf verborgene Haue, von denen viele Meister des Schwertes nichts zu sagen wissen.

Die sollst Du anders nicht hauen lernen, als von der rechten Seite gegen den, der sich gegen Dich zu der Wehr stellt.

Und versuche ob Du mit einen Hau aus den Fünfen, den Mann mit dem ersten Schlag mögest treffen.

Wer Dir die brechen kann ohne seinen (eigenen) Schaden, wird (...) gelobt von dem Meister der Zettel, das ihm seine Kunst besser belohnter werden soll, als (die) eins anderen Fechter, der gegen die fünf Haue nicht fechten kann.

Und wie die fünf Haue hauen sollst, dass findest Du in den selbigen fünf Hauen hiernach geschrieben.

Im Goliath steht dazu (10v):

[154] In den nachfolgenden Übersetzungen von Ringeck und Peter von Danzig (Goliath) wird "rechten" einmal mit "rechts" und einmal mit "richtig" übersetzt. Hier wird, wie an so vielen Stellen Übersetzung zur Interpretation. Aus der Übersetzung kann also nicht geschlossen werden, was wirklich unter "rechten" zu verstehen ist.

 © Bertram Koch

Es gibt **fünf verborgene Haue**, von denen viele Meister des Schwertes nichts zu sagen wissen.

Die sollst Du von der richtigen Seite richtig schlagen lernen.

Welcher Fechter Dir die Haue mit rechter Kunst ohne Schaden brechen kann, der wird gelobt von anderen Meistern, so dass ihm seine Kunst belohnt werden soll besser als einem anderen Fechter.

Und wie man die Haue mit ihren Stücken hauen soll, das wird Dir hernach erklärt werden.

Diese Hiebe sind, wie wir in den nachfolgenden Stücken sehen werden, auch zur Verteidigung gegen einen Angriff bestens geeignet. Diese Hiebe haben die Funktion Dich vom Nach wieder ins Vor zu bringen, denn diese Hiebe **versetzen und verletzen** gleichzeitig, wie *Joachim Meyer* sagt.

Im **Messerfechten** gibt es sechs Meisterhaue Hans *Lecküchner* (47v).[155]

Sechs Hau Lehre

Aus einer Hand wider die Wehr

Item zu den Anderen:
So werden im Text sechs verborgene Haue gemeldet und berühret, aus den kommen viele gute Stücke.

Wer sie recht treiben kann und wer weis, wie er kunstvoll in sie kommt und wie Du sie treiben sollst, mit diesen Stücken, das wirst Du hernach erfahren.

Diese sechs verborgenen Haue sind nach Hans Lecküchner **(47v)**.

Zornhau, Weckerhau, Entrüsthau, Zwinger, Geferhau und Winker

Hier nennt der Meister die sechs verborgenen Haue. Wie sie heißen mit Namen auf das Du die Stücke allerbestens vernehmen magst und spricht
Das er erste heist der Zornhau
Der andere der Wecker
Dert dritte Entrüsthau
Der vierte der Zwinger
Der fünfte der Geferehau

[155] Die als Basis dienende Transkription findest Du hier:
http://www.ubs.sbg.ac.at/sosa/webseite/fechtbuchandreas.htm

© Bertram Koch

Und der sechste der Winker, wie Du hernach hören wirst.

In der **Handschrift M I 29** (Fechtbuch) hat auf Seite 5r-7r **Magister Andreas** eine Zuordnung der Haue zu den Techniken des Langen Schwertes veröffentlicht.

Im Schwert	Im Messer
Zornhau	Zornhau
Zwerchhau	Entrüsthau
Krumphau	Zwinger / Winkerhau, Weckerhau
Scheitelhau	Scheitler oder Gefehrhau
	Winker oder Wecker(hau)

Der sechste Meisterhau, als Weckerhau oder Wecker bezeichnet, ist ein Schlag, der nur im Messerfechten Verwendung findet.

Meisterhaue sind Schläge, die gleichzeitig **Versetzen und Verletzen**. Lichtenauer rät nur diese fünf Haue zu benutzen.

Jeder dieser Meisterhaue kann:

1. Als Vorschlag oder Angriffschlag und
2. als Verteidigung gegen einen Angriff genutzt werden.

Das macht sie in der Anwendung äußerst vielseitig. Gleichzeitig haben sie den Vorteil, dass sie Dich, wenn Du sie als Angriffschläge verwendest, gleichzeitig schützen, wenn Deine Fußarbeit bei ihrer Anwendung richtig ist. Dann dient Dein Schwert gleichzeitig als Dein Schild und schließt die Linie der Hautangriffsrichtung Deines Gegenfechters.

Wenn es Dir nicht gelungen ist, den Vorschlag zu gewinnen und Du verteidigst Dich mit einem Meisterhau gegen den Angriff, dann bringt dieser Dich wieder in das Vor - oder Du beendest den Kampf, weil Du den Vorschlag brichst und Dein Gegenfechter verletzt zu Boden sinkt.

Bist Du im Vor und greifst mit einem Meisterhau an, dann bleibst Du im Vor und wirst die meisten Kämpfe mit dem Vorschlag bereits entscheiden. Denn es braucht einen sehr guten Gegner, wenn er noch in der Lage ist, einen Meisterhau zu brechen.

© Bertram Koch

Soweit das Positive. Negativ ist, dass diese Haue so gefährlich sind, dass Du sie niemals anwenden darfst, wenn Du Deinen Partner nicht verletzen möchtest. **Jegliches Training dieser Haue ohne Fechtmaske ist lebensgefährlich.** Schwerste Verletzungen im Gesicht sind ausgesprochen wahrscheinlich. Anders ausgedrückt: Es ist wesentlich einfacher den Partner ins Gesicht zu stechen oder gegen den Kopf zu schlagen als das zu vermeiden und das Schlimme bei diesen Hauen ist: sie funktionieren wirklich.[156]

Führe diese Techniken nie – auch nicht mal so zu Spaß, um zu zeigen wie es geht – gegen einen Menschen aus, wenn Du nicht absolut davon überzeugt bist, die vollkommene Kontrolle über Deine Klinge zu haben. – Wobei Du davon ausgehen kannst, dass Du diese absolute Kontrolle niemals haben wirst.

7.2 Der Zornhau

Lichtenauer sieht den Zornhau in seinen Versen zunächst einmal als einen Verteidigungsschlag. Der Zornhau ist damit eine Technik, um aus dem Nach ins Vor zu kommen. Lichtenauer sagt zum Zornhau (Dörbringer, 23r):

Das ist von dem Zornhau.

Wenn er Dich oben haut Zornhau Ort dem drohet.

Wird er es gewahr, nimm oben ab ohne Furcht

Und sollst Du auch so schreiten, immer zu der rechten Seiten.

Bist Du stärker, dann winde dagegen und stich.

Sieht er das, dann nimm es nieder.

Im Ringeck lautet der Text (19r-19v):

Das ist der Zornhau mit seinen Stücken

Wer Dir oben haut, Zornhau Ort ihn drohet.
Wird er es gewahr, so nimm oben ab ohne Gefahr.

Bist Du stärker, dagegen und stich!
Sieht er es, so nimm es dagegen.

[156] Und gehe bitte nicht von folgenden aus: "Ich kann sowieso nicht fechten, also probiere ich mal einen Zornhau, denn bei mir wird der sowieso nicht funitionieren" – das ist genau der Moment, in dem er dann ein einzigen Mal funktioniert – auch wenn Du vielleicht nicht versteht, warum das der Fall war.

 © Bertram Koch

Und bei Peter von Danzig (Goliath, 2r):

Wer Dir oberhaut,
Zornhau Ort dem droht.

Wird er es gewahr,
nimm oben ab ohne Gefahr.

Bist Du stark dawieder,
winde, stich
sieht er es, nimm es wieder.

Peter von Danzig erläutert etwas genauer, wie der Zornhau gegen den Vorschlag genutzt werden kann (Goliath, 11r).

Merke
Hier beginnt der Text und die Glossen. Zuerst vom **Zornhau** mit seinen Stücken.

Text

Wer Dir oberhaut, Zornhau Ort dem droht

Glosse

Der Zornhau bricht mit dem Ort alle Oberhaue und ist doch nichts anderes als ein schlechter Bauernschlag.

Und den mache so:

Wenn Du in dem Zufechten zu ihm kommst (und) er haut Dir denn von seiner rechten Seite oben ein zu Deinem Kopf, so haue auch von Deiner rechten Seite von oben [*Randnotiz: in die Schwäche am Schwert*] in die Versatzung gemeinsam mit ihm zornig ein, auf sein Schwert.

Eigentlich ist der Zornhau nur ein "schlichter Bauernschlag". Wenn Du keine Ahnung vom Fechten hast, dann wird der erste Schlag, der Dir einfällt, ein Hau von rechts oben, nach links unten sein.

Allerdings hat der Zornhau ziemlich wenig mit einem schlichten rechten Oberhau zu tun. Ein wichtiger Unterschied findet sich hier in der Randnotiz, die uns ein späterer Leser hinterlassen hat. Er schreibt "in die Schwäche am Schwert".

Was das bedeutet, kannst Du recht einfach ausprobieren, wenn Du mit einem Partner am Zornhau arbeitest. Schlagt ihr beide einen Oberhau und triffst Du sein Schwert so, dass ihr genau im Sprechfenster anbindet, dann hat regelmäßig derjenige, der härter haut:

 © Bertram Koch

- Entweder, wenn die Mensur richtig war, den Gegenfechter mit seiner Schwäche am Kopf getroffen,
- Oder, wenn die Mensur zu lang war oder der Gegenfechter zurück gewichen ist, seinen Ort für einen Stich auf den Kopf des Gegenfechters ausgerichtet.

Fechterisch ist dieses Ergebnis unbefriedigend. Es kommt nicht auf eine Technik an, sondern nur auf Kraft.

Haust Du aber so, dass Du sein Schwert an der Schwäche triffst, dann trifft Dein Oberhau ihn und sein Oberhau wird versetzt.

Jetzt ist das Ergebnis nicht mehr zufällig. Es gewinnt Derjenige, der (seine) Stärke gegen (die) Schwäche (des Gegenfechters) nutzt.

Wie Du das machst?

Das ist mehr oder weniger nicht zu erklären, weil es sehr viel mit Winkeln, Entfernungen, etc. zu tun hat. Probiere es und irgendwann wirst Du merken, dass es regelmäßig klappt. Bedenke: Wir reden hier von einem Meisterhau und Du solltest recht gut fechten können, bevor Du mit ihm beginnst.

Aber so in etwas können wir sagen: Ziele etwas höher und arbeite so, dass Dein Gehilz sich nahe an Deinem Körper bewegt, wenn die beiden Schwerter zusammen klitzen. Also verkürze die Arme etwas und strecke sie erst, wenn die Schwerter zusammen geklitzt sind und setze bei der Bewegung die Füße richtig.[157]

Ringeck schreibt dazu (19r):

Glosse:

Das vernimm also:

Wenn Dir einer von seiner rechten Seite oben einhaut, so hau auch einen Zornhau mit der Langen Schneide von Deiner rechten Achsel mit Stärke ein.

[157] Sollte diese Erklärung Dein Verständnis nicht erhöht haben, gilt wieder: Probiere es aus. Irgendwann wird es klappen. Du musst erst die Mensur richtig erfühlen können und ein Empfinden für Stärke und Schwäche entwickeln. Vorher klappt das manchmal zufällig, aber Du kannst es nicht reproduzieren. Die gelegentliche persönliche Verzweiflung gehört zu dem notwendigen Lernprozess ☺

© Bertram Koch

Lesen wir den Text von Ringeck genau, dann sagt er dass Du mit Deiner Stärke zuhauen sollst. Du sollst mit Deiner Stärke an seiner Schwäche anbinden und seine Angriff so versetzen.

Die Glosse von *Dörbringer* ist hier weniger aufschlussreich (23r-23v):

Hier merke und wisse, das Lichtenauer einen Oberhau von der Achsel schlägt.

Dieser heißt **Zornhau**.

Wenn einer ernstlich in seinem Grimm und Zorne … so ist kein Schlag so bereit als derselbe Oberhau geschlagen von der Achsel zum Manne.

Darum meint Lichtenauer:
Wenn Dir einer zuhaut mit einem Oberhau, dann sollst Du den Zornhau dagegen schlagen, so dass Du mit Deinem Ort schnell gegen ihn schießt.

Der Zornhau funktioniert nur dann, wenn Du Dich etwas außerhalb der Zentrallinie des Gegenfechters befindest. Bedenke: "Zu jedem Hau gehört ein Schritt" und damit der Zornhau als Verteidigungsschlag gelingt, gehst Du am besten etwas zu Deiner rechten Seite – aber höchstens ein wenig nach vorne. Besser Du veränderst die Mensur nicht. Dein Gegenfechter kommt ja auf Dich zu und bringt sich selber in die richtige Mensur um getroffen zu werden.

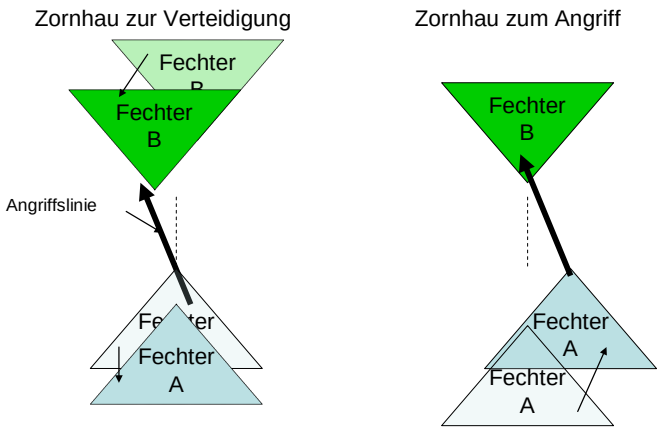


Abbildung 55 Bewegung beim Zornhau: Verteidigung und Angriff

Wenn er einen Oberhau gegen Dich schlägt, dann trifft er Dich mit der Schwäche.

- Bewegst Du Dich nicht und haust einen Zornhau, dann kommst Du mit Deinem Schwert zwischen Stärke und Schwäche oder auch Stärke gegen Stärke.
- Gehst Du einen halben Schritt zurück, dann triffst Du mit Deiner Stärke seine Schwäche. Das ist genau die Kombination, die Du haben möchtest. Das bedeutet also, dass

 © Bertram Koch

Du seinem Hau nach hinten ausweichst, so dass er Dich nicht trifft. Aus dieser Position schlägst Du einen Zornhau und versetzt damit sein Schwert. Du wirst ihn, wenn Du zurück gehst aber kaum direkt treffen. Du hast auf diese Art Platz geschaffen um ihn mit dem Zornhau-Ort zu treffen.

Wenn Du mit einem rechten Zornhau gegen ihn schlägst, dann gehst Du, genau wie bei einem Oberhau, einen Schritt nach vorne und nach rechts. Damit schlägst Du mehr oder weniger hinter sein Schwert und in die Schwäche seines Schwertes. Gelingt Dir dass, dann versetzt Du sein Schwert mit Deiner Stärke zur Seite, während Deine Schwäche ihn trifft.

Es hat sich als hilfreich erwiesen, mit einem rechten Zornhau auf seine rechte Kopfseite zu zielen, denn wenn Du an sein Schwert kommst, dann wird auch Dein Schwert nach rechts versetzt. Zielst Du auf seine rechte Kopfseite oder seine rechte Schulter, dann wird es nur soweit versetzt, dass Du ihn immer noch an seiner linken Kopfseite oder der linken Schulter triffst. Zielst Du auf seine linke Schulter, dann trifft Dein Zornhau nicht mehr.

Achte auch darauf, dass Dein Gehilz und damit Deine Stärke bei einem rechten Zornhau vollständig auf Deine linke Seite wandert – so, als wolltest Du durch den Langort in den linken Pflug. Nur dann schließt Deine Klinge sauber seine Angriffslinie und Du bist hinter Deinem Zornhau sicher. Bleiben Deine Hände vor Deinem Bauch, dann versetzt Du seinen Angriff zwar etwas, wirst aber trotzdem an der rechten Schulter getroffen.

7.2.1 Der Zornhau-Ort

Wenn alles stimmt und der Gegenfechter den Zornhau nicht als solchen erkennt und nicht zurück weicht und Du nicht zurück weichst, dann triffst Du ihn während Du ihn versetzt. Weicht er zurück, so dass Du ihn nicht triffst, dann triffst Du ihn mit dem Zornhau-Ort.[158]

Peter von Danzig schreibt dazu (Goliath, 11r)

> Ist er dann weich am Schwert, so schieße ihm den Ort vor Dich gerichtet lang ein und stich ihn zu dem Gesicht oder der Brust und setz ihm an.

Und bei Ringeck und im Dörbringer-Manuskript finden sich sehr ähnliche Aussagen.[159]

---

[158] Siehe hierzu auch das Kapitel 4.4.1.5 Hau und lass den Ort schießen.

 © Bertram Koch

Im Goliath findet sich ein Bild dazu:

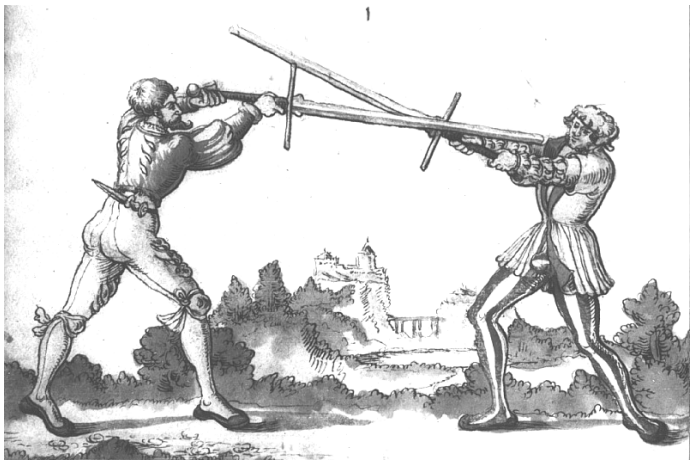


Abbildung 56: Schieße den Ort (Goliath 11r)

Hier schießt der linke Fechter den Ort und der rechte Fechter versucht erfolglos etwas gegen die Technik zu unternehmen, indem er sein Gehilz anhebt und versucht nach hinten zu entkommen.

Beachte die Fußstellung des linken Fechters. Der hintere Fuß berührt nur mit den Zehenspitzen den Boden. Auch der vordere Fuß scheint angehoben zu sein. Der Körperschwerpunkt liegt weit vorne.

Auf dieser Abbildung wird recht deutlich, was mit der Bezeichnung "den Ort gegen ihn schießen" gemeint ist. Wenn Du den Ort schießt, machst Du eine Art Ausfall. Aus dem Sprechfenster reißt Du Dein Gehilz hoch und streckst die Arme und gehst gleichzeitig mit einem Gleitschritt auf ihn zu. Damit "schießt" der Ort in sein Gesicht.

Beachte auch: Der, der den Ort schießt, hat die linke Hand hochgrissen. Das Schwert, dass geschossen wird, schnappt also mit dem Ort nach unten und bedroht den Gegner obwohl der die Hände mit dem Gehilz nach oben reißt. Er kann sich nur schützen, indem er sein Gehilz oberhalb seines Kopfes anhebt oder indem er Dein Schwert stark zur Seite versetzt.

Die Situation des "zur Seite Versetzens" zeigt Paulus Karl. Auch hier trifft der Ort.

---

[159] Siehe die Quellentexte im vorherigen Kapitel.

 © Bertram Koch

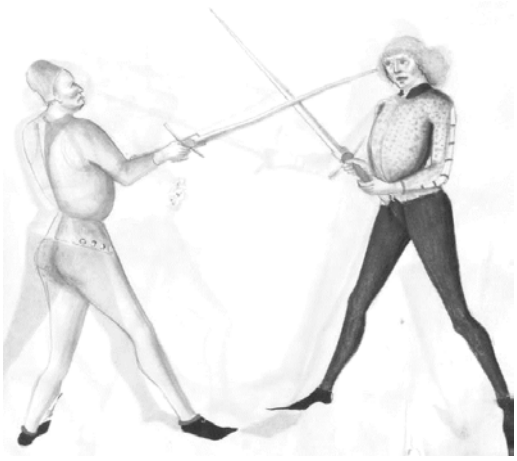


Abbildung 57: Paulus Karl: Zornhau-Ort bedroht ihn (59r)

Paulus Karl stellt eine Situation dar, die ziemlich am Anfang der Bewegung steht, die wir als "den Ort schießen lassen" bezeichnen. Hier reicht ein Ausstrecken der Hände um den Gegenfechter zu treffen.

Achte auch hier noch einmal auf die Fußstellung und Gewichtsverteilung des linken Fechters. Er hat das Gewicht ganz auf dem hinteren Bein liegen und die Arme sind eng am Körper. Er befindet sich in der hinteren Waage. Es sieht so aus, als wäre er dem Angriff nicht mit einem Gleitschritt ausgewichen, sondern hätte sein Gewicht nur nach hinten verlagert.

Wie auf der Abbildung zu sehen, reicht ein Ausstrecken der Hände. Versetzt der Gegner Dein Schwert etwas zu seiner linken Seite, dann kannst Du, indem Du in der Bindung nach rechts windest, immer noch mit dem Ort treffen.[160]

Versucht er nach hinten zu entkommen, dann führst Du die Bewegung weiter, bis Du in der Position, die im Goliath dargestellt ist, angekommen bist.

Auch wenn das hier in den Quellen nicht weiter beschrieben ist: Versucht er weiterhin nach hinten zu entkommen, dann kannst Du ihm im **Langort** mit 1-2 **Kreuzschritten** nachfolgen und dabei ein wenig winden. So hat er keine Chance zu entkommen, wenn Du gleichzeitig geschickt windest, denn von Deiner Klinge kann er sich nicht mehr lösen.

Den "Ort zu schießen", wird in den nachfolgenden Stücken nicht mehr erwähnt. Den Ort zu schießen ist aber bei allen Meisterhauen möglich und sinnvoll. Schieße den Ort, immer dann, wenn Dein Schlag – aus welchen Gründen auch immer – zu kurz war, um ihn zu treffen.

[160] Zum Duplieren siehe Kapitel 7.10.3.1 Das Duplieren.

 © Bertram Koch

Es sieht so aus, als wären der Zornhau und das Schießen des Ortes zwei Bewegungen und sind sie das auch. Aber in der richtigen Ausführung erscheint es wie eine einzige Technik.[161]

Du schlägst also einen Zornhau-Ort. Denn der Zornhau und das schießen des Ortes passiert in einer Fechtzeit und mit einem Schritt. Zornhau und "Ort schießen" sind eines und nicht zwei.

Für diejenigen von Euch, die mit Shinais trainieren oder mit Holzschwertern oder mit Plastikschwertern (LARP-Schwertern) oder mit labberigen Fechtfedern:

Das ist eine Technik für Stahlschwerter. Nur mit Stahl entsteht genau die Dynamik, die diesen Meisterhau erfahrbar macht. Außerdem: Das Schießen des Orts ist, wenn Ihr Parierstangen besitzt und diese richtig einsetzt, für Eure Hände gefahrlos. Mit Shinais und ohne Parierstangen landet der Gegenfechter häufig einen Treffer auf Eurer Hand. Das liegt aber nicht an der hier beschriebenen Technik, sondern an dem von Euch verwendeten Material.

Wabbel-Fechtfedern führen im Sprechfenster schon mal zu einem Doppeltreffer auf der Maske. Merke: Nicht alles was über Spanien aus China importiert ist, ist zum Fechten geeignet.

7.2.2 Wird der Zornhau Ort versetzt

Wird er es gewahr – also bemerkt er, dass er mit dem Zornhau-Ort angegriffen wird und versetzt, dann gibt es eine Vielzahl an Möglichkeiten, wie Du weiter vorgehen kannst.

"Wird er es gewahr" setzt einen Gegenfechter voraus, der extrem reaktionsschnell ist, oder damit gerechnet hat, dass Du einen Zornhau schlagen wirst. Die meisten Kämpfe werden mit dem Zornhau enden, weil er es erst dann gewahr wird, wenn er von dem Ort getroffen wird. Hier ist also bereits von einer sehr unwahrscheinlichen Situation die Rede.

Bemerkt er, dass Du ihn mit einem Zornhau bedrohst oder der Ort auf ihn schießt, dann wird er Dein Schwert zu Deiner rechten Seite drücken, während er den Ort nach oben reißt. Er

[161] Wichtig ist, dass Zornhau und Zornhau-Ort zunächst als zwei aufeinander folgende Techniken geübt werden. Werden sie zu schnell zu einer Technik zusammen gezogen, dann wird der Zornhau unsauber gemacht. Übe dann weiter mit dem Krumphau-Ort, Zwer-Ort, Schiller-Ort, usw. Lehre zuerst das Absetzen, dann erklärt sich der – Ort von selber.

 © Bertram Koch

wird also in eine Hut "vom Tag" auf seiner linken Schulter wechseln, denn das ist der einzige Schutz den er hat.[162]

7.2.2.1 Nach oben Abnehmen

"Nach oben Abnehmen" ist immer dann der beste Weg, wenn Du an der Schwäche des Gegenfechters angebunden hast und je weiter Du am Ort des Gegenfechters angebunden hast, um so sinnvoller ist diese Technik.

Das Abnehmen gehört zu den Techniken, die dann zur Anwendung kommen, wenn der Gegenfechter Deine Waffe mit dem "schlechten Versetzen" zur Seite drückt. Abnehmen geht nur dann, wenn der Gegenfechter sich nicht nach den Fechtregeln von Lichtenauer hält.

Die nachfolgende Abbildung von *Paulus Karl* zeigt eine Situation, in der ein "Nach oben Abnehmen abgeschlossen ist und der Gegenfechter getroffen wird.[163] Beachte hierbei, dass diese Abbildung der vorherigen von Paulus Karl sehr ähnlich ist, aber das Schwert des linken Fechters befindet sich auf der anderen Klingenseite des linken Fechters.

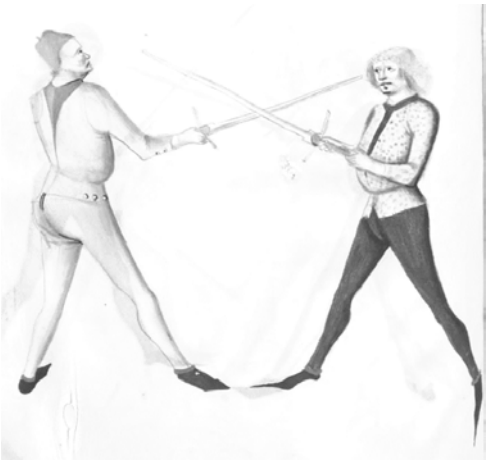


Abbildung 58: Paulus Karl: Nimm oben ohne Gefahr ab

[162] Es sei denn, er versucht nach hinten zu entkommen, aber dann trifft ihn der Zornort trotzdem oder wenn er wirklich schnell ist, dann triffst Du ihn, indem Du ihm mit Langort und Kreuzschritten folgst, wie oben dargestellt.

 © Bertram Koch

In diese Position kommst Du, indem Du an seiner Klinge nach oben hochfährst und direkt wieder herunter. – Das ist "nach oben Abnehmen". Du kannst diese Position aber ebenso schnell erreichen, wenn Du zuckst. Je nachdem, wie Du an seinem Schwert angebunden hast, ist das nach oben Abnehmen oder das Zucken günstiger.

Wichtig für das Gelingen dieser Technik ist, dass er Dein Schwert stark nach außen versetzt – und Dich so nicht direkt bedroht. Sonst ist nach oben Abnehmen Dein eigenes Todesurteil.

In den Quellen heißt es entsprechend (Goliath, 12r):

> Wird er den Ort gewahr und versetzt stark und drückt Dir Dein Schwert auf die Seite, so reise [*Randnotiz: Oben abgenommen*] mit Deinem Schwert an seiner Schwertklinge über Dich auf (und) oben ab von seinem Schwert und haue ihn zu der anderen Seite, aber an seiner Schwertklinge erneut zu dem Kopf.
> Das heißt oben abgenommen.

Ringeck schreibt dazu (19v):

> Glosse:
>
> Wenn Du ihm mit dem Zornhau den Ort einstößt (und) er wird den Ort gewar und versetzt den Stich mit Stärke, so rucke Dein Schwert über Dich oben von dem Seinen ab.
> Und haue ihm zu der anderen Seite an seinem Schwert (entlang) wieder oben ein zu dem Kopf.

Dörbringer sagt ebenso (23v):

> Wehrt er Dir den Ort so zwerch bald oben ab, und fahr zu der anderen Seite daran (an) sein Schwert.

Beim Abnehmen nach oben ist auch wichtig, dass Du eine möglichst kurze Bewegung machst. Wenn Du merkst, dass er stark zur Seite versetzt, dann – die rechte Hand zieht, die linke Hand drückt – bewege Dein Schwert und rutschte mit einer kurzen Bewegung über seinen Ort nach oben. Sobald Du über seinen Ort weg bist – die rechte Hand drückt, die linke

[163] Zu "nach oben Abnehmen" und zum "Zucken" siehe auch Kapitel 7.6 Vom Zucken und Kapitel: 7.7 Vom Abnehmen.

© Bertram Koch

Hand zieht – schlage sofort wieder auf Deinen Gegenfechter herunter und stich gleichzeitig zum Gesicht.[164]

7.2.2.2 "Wehrt er Dir das …"

Dörbringer nennt als Einziger eine Weiterführung der Technik, wenn Du ihn mit dem Abnehmen nicht treffen solltest (23v):

> Wert er Dir das aber, so bleibe hart und stark am Schwert und winde. Stich schnell kunstvoll.
>
> Wehrt er Dir den Stich (ab), so schmeiß und hau bald unten zu, wo Du die Beinen triffst.

Wehrt er das Absetzen ab, indem er Dich wieder versetzt, so winde (nach rechts) gegen dieses Versetzen und stich indes zu seinem Gesicht. Das zwingt ihn entweder getroffen zu werden, oder noch kraftvoller und weiter nach außen zu versetzen.

Jetzt bist Du von seinem Schwert nicht mehr bedroht, kannst die Bindung lösen und seine untere linke Blöße mit einem Schlag angreifen.

7.2.3 Der Bruch des Abnehmens

Wenn Dein Gegner nach oben abnehmen möchte, dann empfiehlt *Ringeck* (20v)

> Ein Bruch gegen das Abnehmen.
>
> Merke:
> Wenn Du mit einem stark am Schwert bindest (und) er dann sein Schwert über sich ruckt, oben ab von Deinem Schwert und Dir zu der anderen Seite an Deinem Schwert wieder zu dem Kopf einhaut, so binde stark mit der langen Schneide ihm oben ein, zu dem Kopf.

Von Danzig in ähnlicher Form (Goliath, 12r):

> Bruch gegen das **Abnehmen**

[164] Bitte beachte auch hier: Diese Technik funktioniert wirklich ausgezeichnet. Es wird Dir mit Leichtigkeit gelingen Deinen Partner am Kopf zu treffen. Das ist viel einfacher, als desgleichen zu vermeiden. Fazit: Fechtmaske.

© Bertram Koch

Wenn er oben abnimmt, so binde an sein Schwert stark oben ein zu seinem Kopf mit der Langen Schneide.

Dieser Bruch des Abnehmens nutzt den kurzen Moment, in dem die beiden Klingen nicht in der Bindung sind. Dein Widerpart will über Deine Klinge. Du gehst mit Deiner Klinge ebenfalls nach oben – indem Du die Bindung gegen sein Schwert weiterhin aufrecht erhältst, nutzt Du seinen Druck auf Dein zu. einem Stich in sein Gesicht.

Oder Du streckst Deine Arme und machst eine Bewegung wie bei dem Scheitelhau. Nimm dabei die Hände sehr hoch, dann schützt Du so Deinen Kopf. Dabei unterbindest Du seine Klinge, die er nach oben zieht. Dein Schlag kommt hier nur aus der gegenläufigen Bewegung Deiner Hände.

Wenn Du versuchst, für den Schlag auszuholen, dann funktioniert dieser Bruch nicht. Zu der Energie Deines eigenen Schlages kommt noch die Energie des Druckes des Gegenfechters, der ja versucht, sich von Deinem Schwert zu lösen und Dich zu schlagen.

7.2.4 Wenn Du ihm den Zornhau einhaust

In den drei vorherigen Kapiteln wurde beschrieben, wie Du Dich mit dem Zornhau gegen einen Oberhau verteidigen kannst. In diesem Kapitel wird beschrieben, wie Du vorgehen sollst, wenn Du den Vorschlag mit einem Zornhau gewinnst.

Lichtenauer sagt dazu (Dörbringer, 23v):

Sei stark gegen ihn. Winde und stich.
Sieht er es, so nimm es nach unten.

Bei Ringeck lautet der Satz (19v)

Bist Du stärker, dagegen und stich
Sieht er es, so nimm es dagegen.

Und bei Peter von Danzig (Goliath, 12r)

Bist Du stärker, dagegen winde, stich.
Sieht er es, so nimm es wieder.

Diese Verse nutzen erneut eher der Verwirrung des Lesers, denn der Erkenntnis. Aber *Ringeck* bringt uns hier weiter (19v-20r):

Glosse:

 © Bertram Koch

Wenn Du ihm mit dem Zornhau einhaust (und) versetzt er Dir das, und bleibt dabei stark am Schwert, so sei gegen ihn (auch) stark am Schwert und fahre auf mit der Stärke Deines Schwertes, in die Schwäche seines Schwertes.
(…) winde am Schwert Dein Gehilz vorne vor Dein Haupt
(…) stich ihn oben zu dem Gesicht.

Peter von Danzig schreibt dazu (Goliath, 12v):

Glosse

Das gilt, wenn Du ihm mit dem Zornhau einhaust:

Versetzt er und bleibt mit der Versatzung stark am Schwert, so bleibe auch da wider mit Deinem Schwert stark an seinem Schwert und fahre hoch auf mit den Armen und winde an seinem Schwert, Dein Gehilz vorn vor Dein Haupt und stich ihm oben ein zum Gesicht.

Kurz gesagt: Mache einen hohen Ochs, bzw. das obere Hängen und stich. Oder ich könnte auch sagen: Halte die Klingenbindung aufrecht und dupliere hinter sein Schwert.[165]

Das klingt komplizierter als es ist. Es ist ein Spiel mit Winkeln und Druck. Das Fühlen zeigt Dir wie es geht. Haust Du einen Zornhau, in der in Abbildung 55 dargestellten Bewegung, dann bindest Du etwas hinter seiner Klinge an.

Drückt er jetzt gegen Deine Klinge, dann winde nach Deinem rechten Zornhau in den Rechten Ochsen. Er kann zwar theoretisch treffen. Praktisch aber nur dann, wenn er die Bindung aufgibt und das würde zwangsweise zu einem Doppeltreffer führen.

Durch Dein Winden bleibt Dein Ort auf sein Gesicht gerichtet. Stichst Du jetzt, triffst Du ihn.

Dieser Angriff geht mit etwas Übung sehr schnell. Er hat kaum eine Chance diesem Angriff bei dem Du quasi hinter sein Schwert windest noch zu kontern.

Wenn er das Winden bemerkt, dann bleibe am Schwert und winde weiter – so die Anweisung. Hier wird dann beschrieben, wie von dem ersten Winden in das zweite Winden gewechselt wird.

Ringeck schreibt dazu (20r-20v):

Wenn Du ihm mit dem Winden oben einstichst – wie es vorher geschrieben steht – (wenn) er dann auffährt, mit den Händen und mit dem Gehülz versetzt den oberen Stich, so bleibe in dem Winden und setze ihm den Ort nieder zwischen seine Arme und der Brust.

[165] Zum Duplieren siehe Kapitel 7.10.3: Mutieren und Duplieren.

 © Bertram Koch

Hebe also die Arme weiter an und lass den Ort gegen seine Brust fallen. Anders formuliert: Mutiere.

Im Goliath steht dazu (12v):

> Wird er den Stich gewahr und [*Randnotiz: mit der Kurzen Schneide*] fährt hoch auf mit den Armen und versetzt mit dem Gehilz, so bleibe also stehen mit Deinem Gehilz vor Deinem Haupt und setz ihm den Ort unten an den Hals oder an die Brust zwischen seine beiden Arm, *wie hiernach gemalt.*

Abbildung 59: Goliath (13r)

Diese Abbildung zeigt uns, dass der Fechter, der den Zornhau geschlagen hat, von dem rechten Ochsen, in dem er das Duplieren versucht hat, jetzt in einen hohen linken Ochsen gewechselt ist. Dabei hat er seine Fußstellung verändert aber nicht die Mensur. Seine Arme sind sehr weit über seinen Kopf gehoben, so dass er nach unten stechen kann.

Weiter unten beschreibt *Peter von Danzig* dieses Vorgehen noch einmal genauer (Goliath, 13v-14r)[166] und zeigt uns auch, wie wir, sollte er auch diesen Angriff abwehren können, weiter vorgehen können. Wir erhalten hier eine kurze Darstellung der acht **Winden** und davon, wie Du im **Krieg** vorgehen sollst.

[166] Siehe hierzu auch das Kapitel: 3.4: Vom Krieg in der Mitte und 4.6.2: Indes und das Fühlen am Schwert, sowie 7.10.1.3: Das Sprechfenster beim Messer.

 © Bertram Koch

Text des **Kriegs**

Was der Krieg oben nimmt, unten wird er beschämt
Und den treibe also:

Wenn Du mit dem Zornhau einhaust, sobald er dann versetzt, so fahre voll auf mit Deinen Armen und winde ihm den Ort am Schwert oben ein zur oberen Blöße (auf) seiner linken Seite.

Setzt er den oberen Stich ab, so bleibe also stehen in dem Winden, mit dem Gehilz vor Deinem Haupt und lass den Ort nieder sinken zu seiner linken Seite.

Folgt er dann mit der Versatzung Deinem Schwert nach, so suche mit Deinem Ort die unteren Blößen seiner rechten Seite.

Folgt er dann weiterhin mit der Versatzung Deinem Schwert nach, so fahre auf mit dem Schwert auf Deine linke Seite und hänge ihm den Ort oben ein zur oberen Blöße seiner rechten Seite.

So wird er mit dem Krieg oben und unten beschämt, wenn Du ihn so richtig treibst.

Eine ähnliche Beschreibung findet sich bei *Ringeck* (21v):

So treibe also den Krieg:

Wenn Du ihn mit dem Zornhau einhaust (und) wenn er dann versetzt, (dann) fahre mit Deinen Armen auf und winde mit dem Ort an seinem Schwert ein, zu den oberen Blößen.

Versetzt er den Stich, so bleiben stehen in dem winden und stich mit dem Ort die unteren Blößen.

Folgt er dann in der Versatzung, weiter dem Schwert nach, so fahre mit dem Ort unter seinem Schwert durch und hänge ihm den Ort oben ein, zu der anderen Blöße auf seiner rechten Seite.

So wird er in dem Krieg oben und unten beschämt.

© Bertram Koch

Abbildung 60 Paulus Karl: Wenn er es sieht, nimm es nach unten (60v)

Beachte, wie dicht die Fechter die Arme am Körper halten, so dass sie ihre Stärke jederzeit zur Verteidigung nutzten können und gleichzeitig den Ort für den Angriff.

7.2.5 Der Zornhau mit dem Messer

Der Zornhau wird genau so ausgeführt, wie mit dem Langen Schwert. Hier der Text von *Lecküchner* (3r-3v):

Was auf Dich wird gerichtet
Zornhau Ort das gar bricht.
Willst du ihn beschämen,
am Messer lern abnehmen.
So der Meister das Fechten des Messers in die Stücke geteilt hat und ein jegliches mit Namen genannt hat, nun hebt er an zu sagen von dem Ersten Gliede der Teilung, als von dem Zornhau und ist zu wissen, dass der Zornhau mit dem Ort bricht alle Oberhaue und ist doch ein schlechter Bauernschlag.

So treibe den also:
Wenn er von der rechten Seite oben zu dem Kopf schlägt, so Hau von Deiner rechten Seite auch von oben mit ihm zugleich an all Versatzung oben ein.
Indes lasse den Ort vorschießen, ihm zu dem Gesicht oder Brust und wende indes Dein Messer gegen das seine, dass die lange Schneide oben steht und die kurze unten.
Wird er das gewahr, so winde wieder auf seine linke Seite, den Ort zu dem Gesicht, dass die Lange Schneide oben steht.[167]

[167] Siehe Abbildung. Quelle: Bayerische Staatsbibliothek: Lecküchner, Hans: Kunst des Messerfechtens - BSB Cgm 582, [S.l.] Nordbayern 1482, Image 10

© Bertram Koch

Wird er des Orts gewahr, so reiß am Messer nach oben auf, ihm zu der anderen Seite zu dem Kopf. Das heißt abgenommen am Messer.

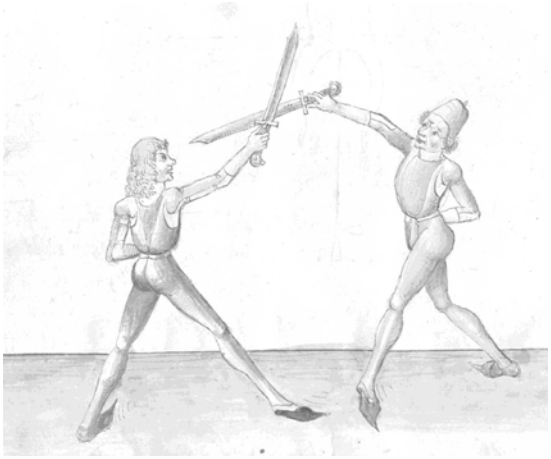


Abbildung 61: Lecküchner: "Winde wieder auf seine linke Seite"

Im Unterschied zum Langen Schwert, wird das einschneidige Messer wärend der Ort auf das Gesicht geschossen wird, gleichzeitig gedreht wird. Wenn Du von rechts nach links windest, dann drehst Du dabei wieder das Messer. Würdest Du das nicht machen, dann würdest Du Dir das Handgelenk verdrehen.

Nach "wird er es gewahr..." folgt eine Beschreibung des Abnehmens am Messer.

7.2.5.1 Der Bruch des Zornhaues

4r
Zornhau Ort auf Dich gericht,
das das Rezept:
Senk Lang Ort Brüst Stich

Hier lehrt der Meister den Bruch gegen den Langort und spricht:
Den Text Zornhau Ort, etc. den sollst Du also verstanden haben.
Macht er den Zornhau auf Dich mit dem Ort so hau ihm nach seiner Hand, in das Gelenk, auf seine bewaffnete Hand., etc.[168]

[168] Siehe Abbildung. Quelle: Bayerische Staatsbibliothek: Lecküchner, Hans: Kunst des Messerfechtens - BSB Cgm 582, [S.l.] Nordbayern 1482, Image 11.

© Bertram Koch

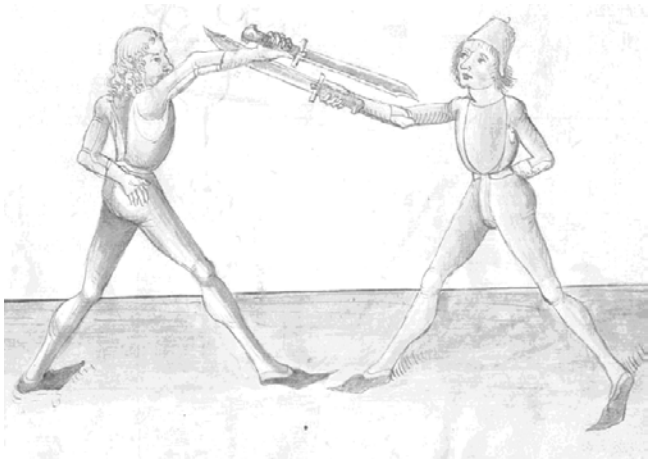


Abbildung 62: Lecküchner: "so hau ihn nach seiner Hand"

Diese Technik funktioniert nur, wenn Du seinem Ort nach hinten ausweichst und es schaffst Deine Klinge von seiner zu trennen. Das wird er aber nicht zulassen.

4v
Also macht er auf Dich den Zornhau mit dem Ort und will Dir zu dem Gesicht stehen, so senke Dein Messer nieder mit gestrecktem Arm.
Und Senk ihm den Ort auf seine Brust und schiebe ihn wohl zurück und setz das linken Bein wohl zurück, etc.[169]

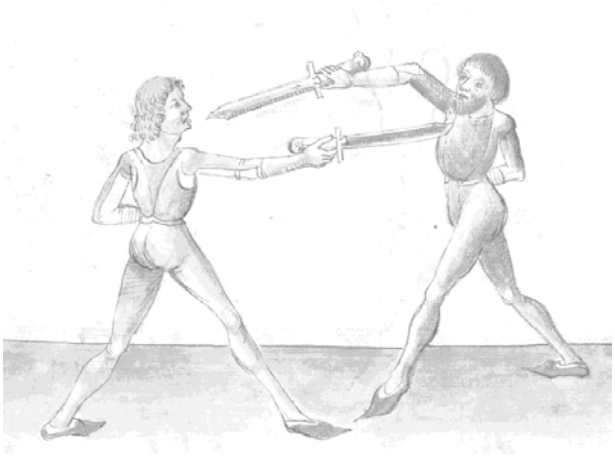


Abbildung 63: Lecküchner: "Schieb ihn wohl zurück"

Die Voraussetzung für das "zurück schieben": Du musst die Angriffslinie wechseln und seinem Angriff zu Deiner rechten Seite und nach hinten ausweichen. Sonst rennst Du genau in seinen Ort. Auch hier musst Du es erst einmal schaffen Deine Klinge von seiner zu trennen, was nur dann gelingen wird, wenn er etwas schläft.

 © Bertram Koch

7.2.5.2 Wenn Du den Zornhau-Ort gemacht hast

5r
Den Ort sollst Du durchsenken
Das Haupt lang mit Zwerch krenken

Hier lehrt der Meister ein Stück so Du den Zornhau gemacht hast mit dem Ort, so lass den Ort nieder senken.
Und zwar zwischen den Dich und Ihn vor Deinen Leib
Und schlag ihn mit dem Zwerch
Und mit der langen Schneide zu seinem rechten Ohr, etc.[170]

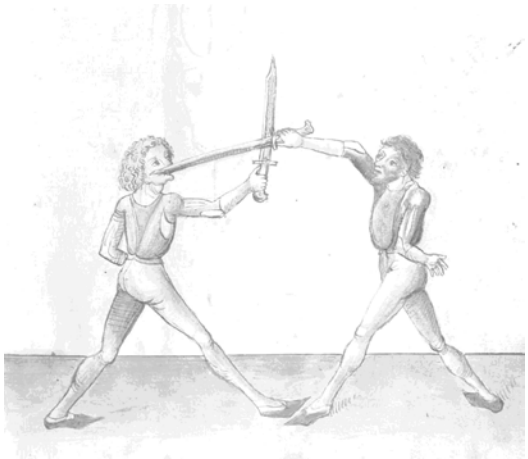


Abbildung 64: Lecküchner: mit der langen Schneide zu seinem rechten Ohr

Diese Technik gelingt ebenfalls nur, wenn er ein Trennen der Klinge nachdem er den Zornhau versetzt hat, zulässt. Kann Dein Gegner winden und versteht er die Bedeutung des Nachreisens, dann wird es Dir kaum gelingen unter seiner Klinge durchzuwechseln. Bestenfalls bekommst Du nur einen Schnitt in den Arm, schlechtestenfalls einen Schlag auf den Kopf.

7.2.5.3 Der Bruch gegen den Zwerg

5v

[169] Siehe Abbildung. Quelle: Bayerische Staatsbibliothek: Lecküchner, Hans: Kunst des Messerfechtens - BSB Cgm 582, [S.l.] Nordbayern 1482, Image 12
[170] Siehe Abbildung. Quelle: Bayerische Staatsbibliothek: Lecküchner, Hans: Kunst des Messerfechtens - BSB Cgm 582, [S.l.] Nordbayern 1482, Image 13

© Bertram Koch

Will er Zwerch schlagen zu den Ohren,
senk den Ort zur Brust willst du ihn betören.

Hier lehrt der Meister einen Bruch wieder das eben gemeldete Stück.
Und spricht:
Will er zwergen, etc., das sollst Du also verstehen.
So er den Zwerg zu Deinem Ohr schlägt
Und mit dem Arm hoch ist,
so senke ihm den hängen Ort in seine Brust[171]
und schiebe ihn mit dem Messer also von Dir.

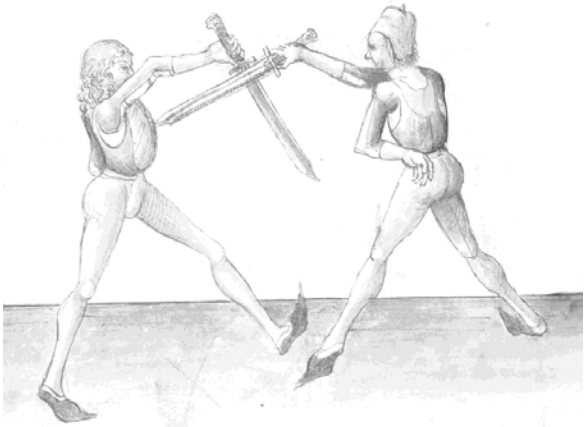


Abbildung 65 Lecküchner: senke ihm den hängen Ort in seine Brust

7.2.5.4 Ein anderes Stück aus dem Zornhau

Das nachfolgende Stück ist dem Stück das zur Abbildung 64: Lecküchner: mit der langen Schneide zu seinem rechten Ohr, geschrieben wurden. Es ist aber etwas anders zu verstehen. Dieses Stück ist sehr weich. Du nutzt die Energie, die Du aus dem Versetzen Deines Gegenfechtes gewonnen hast für das Durchwechseln.

6r
Aus Zornhau lehr gesenkt aufrecht treiben,
schlage kurz oder lehren durch das Maul schneiden

Hier lehrt der Meister aber ein Stück, das Du aus dem Zornhau treiben sollst und spricht: aus Zornhau lerne, etc.:

[171] Siehe Abbildung. Quelle: Bayerische Staatsbibliothek: Lecküchner, Hans: Kunst des Messerfechtens - BSB Cgm 582, [S.l.] Nordbayern 1482, Image 14

© Bertram Koch

Das sollst Du also verstehen:

So Du den Zornhau auf ihn gemacht hast,
so sollst Du den Ort absenken
und sollst mit gesenkten Messer hoch mit dem Arm zwischen Dich und ihn fahren, das Gehilz über Dir
Steh indes verdrehe Deine Hand und
Schlag mit der kurzen Schneide in sein Gesicht [172]
Oder schneide durch sein Antlitz mit der kurzen Schneide.

Nach dem Zornhau verdrehst Du die Hand so, dass die kurze Schneide unten ist, hebst Deinen Arm und wechselst nach unten durch. Du vollführst eine Kreisbewegung mit Deiner Waffe, so dass Du auf der anderen Seite seiner Klinge ankommst und schlägst ihm entlang seiner Klinge auf den Kopf.

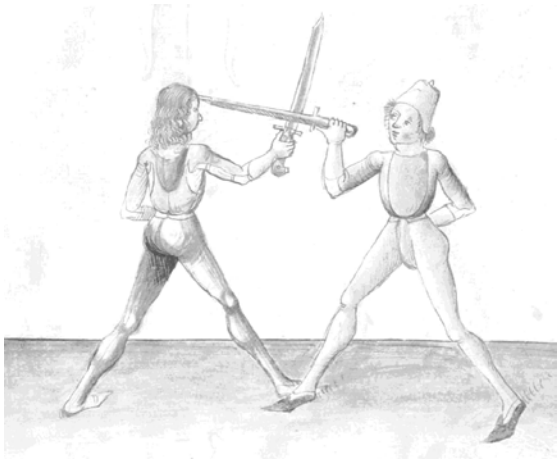


Abbildung 66 Lecküchner: Schlag mit der kurzen Schneide in sein Gesicht

Beachte hierbei:

1. Die Handhaltung beider Fechter, die den Daumen auf dem Rücken des Griffes der Waffe haben.
2. Dass rechte Fechter, mit seinem rechten Fuß, hinter dem Rechten des Gegenfechters steht. Diese Position kann nur dann erreicht werden, wenn nach dem Zornhau – während Du Dein Schwert drehst, ein Schritt nach rechts, mit dem vorderen Fuß, gemacht wird.

[172] Siehe Abbildung. Quelle: Bayerische Staatsbibliothek: Lecküchner, Hans: Kunst des Messerfechtens - BSB Cgm 582, [S.l.] Nordbayern 1482, Image 15

© Bertram Koch

7.2.5.5 Ein Bruch gegen die kurze Schneide

Hier wird wieder ein Stück dargestellt, das gegen das vorher beschriebene hilft:

6v
Kurz mit Scheiden ist er Binden
Wind Ort rechts so wirst ihn finden

Hier lehrt der Meister einen Bruch wider das eben gemeldete Stück und spricht: Kurz will mit schneiden, etc.

Das sollst Du also verstehen:
Will er Dich mit der kurzen Schneide Dich in Dein Antlitz schneiden oder schlagen, wie vorher gesagt wurde,
so winde indes den Ort auf, gegen sein Messer
und stich ihm zum Gesicht auf seiner rechten Seite, etc.[173]

Abbildung 67 Lecküchner: stich ihm zum Gesicht auf seiner rechten Seite

Beachte die geniale Einfachheit der Technik: Der Fechter LINKS macht einen Schritt zurück und dreht indes sein Messer in der Hand nach außen. Damit weicht er nach links aus und schließt mit seinem Schwert die Linie des angreifenden Schwertes.

[173] Siehe Abbildung. Quelle: Bayerische Staatsbibliothek: Lecküchner, Hans: Kunst des Messerfechtens - BSB Cgm 582, [S.l.] Nordbayern 1482, Image 16.

 © Bertram Koch

7.3 Der Krumphau

Der Krumphau ist der zweite der fünf Meisterhaue. Er ist sehr vielseitig, so dass der Eindruck entsteht, dass wir es nicht mit einem speziellen Schlag zu tun haben, sondern mit einer Reihe von Hauen, die alle dadurch gekennzeichnet sind, dass sie von links nach rechts oder umgekehrt geschlagen werden.

"Krump" bedeutet: krumm, gekrümmt, verdreht.[174] Der Krumphau ist also ein schlag, der gekrümmt, bzw. verdreht geschlagen wird.

Der Krumphau gehört als Meisterhau zu den Hauen, die gleichzeitig versetzen und verletzen. Allerdings werden in den Stücken auch Haue dargestellt, die lediglich der Abwehr von Schlägen dienen. Hier liegt die Vermutung nahe, dass wir zwischen "dem Meisterhau Krumphau" und einem Krumphau differenzieren sollten, der eben nicht versetzt und verletzt.

Lichtenauer zum Krumphau (Dörbringer, 25v):

Das ist von dem Krumphau
Krump auf behänden, wirf den Ort auf die Hände.

Krump wenn er wohl setzt mit Schreiten viel Haue verletzt.

Hau den Krump zu der Fläche, den Meister, wirst Du sie schwächen.

Wenn es blitzt oben, tritt über, das will ich loben.

Krump keine kurzen Schläge, wechsle damit es schadet.

Krump wenn er Dich irritiert. Der edle Krieg den verwirrt, dass er nicht fürwahr weiß , ob er in Gefahr ist.

Ringeck rezitiert so (24r-26v):

Krump auf bebend, wirf den Ort auf die Hände

Krump wer wohl setzt mit Schreiten, er viel Haue verletzt.

Hau den Krump zu den Flächen der Meister willst Du sie schwächen.

Wenn es klitzt oben, so stehe ab, das will ich loben.

Krump mit kurzem Hau, durchwechsle damit (?schow)

Krump wird Dich irret.

---

[174] vgl.: http://www.koeblergerhard.de/germanistischewoerterbuecher/mittelhochdeutscheswoerterbuch/mhd-k.doc

© Bertram Koch

Der edle Krieg ihn verwirret,
das er fürwahr nicht weis, wo er sicher ist ohne Gefahr.

Im Goliath steht (2v-3r):

Krumphau
Krump auf behänden, wirf den Ort auf die Hände.
Krump, wer wohl setzt mit Schritten viel.
Krump den Meistern zur Fläche, willst Du sie schwächen.

Wenn es glitzt oben, so (stand / ab?) das will ich loben.

Krump mit kurz Hauen.
Durchwechsel, damit schau.

Krump wer Dich irret,
der edle Krieg ihn verwirret.

Dass er nicht weiß, führwahr, wo er ohne Gefahr ist.

Dörbringer äußert sich nur sehr kurz zu dem Krumphau (25v):

Glossar:

Hier merke und wisse, dass der **Krumphau** ein Oberhau ist, der mit einem guten Ausschritt krump daher geht, zusammen nach einer Seite.

Darum meint Lichtenauer,
das der, der den Hau wohl führen will,
der sollst zur Seite ausschreiten zu der rechten Hand, wenn er den Hau bringt.
Und er soll gut krump Hauen und behändlich,
und soll seinen Ort werfen oder schießen ihm über sein Gehilz auf die Hände und soll mit seiner Fläche hauen.

Wenn er den trifft, so soll er stark darauf bleiben und fest drücken
und soll sehen, was er den, endlichst und geradest, darbringen mag mit Hauen, Stichen oder Schnitten.
Und (er) soll nicht zu kurz hauen
Und (er) soll das Durchwechseln nicht vergessen wie er es gespürt.

Der Krumphau wird – wenn Du nur die vier Huten gebrauchst, häufig aus dem Alber gemacht. Dabei sollte sich Dein Schwert aber nicht zentral zwischen Deinen Füßen befinden, sondern genau auf dem Endpunkt eines Oberhaus – als etwas neben Deinem rechten oder linken Fuß.

Folgen wir der Anweisung von Dörbringer, dann wird der Krumphau zusammen mit einem Schritt zu Deiner rechten (oder linken) Seite durchgeführt. Die Bewegungsrichtung ist dabei mehr nach außen, aus der Angriffslinie des Gegners heraus, während der Hau selber diese Angriffslinie schließt.

 © Bertram Koch

Krumphau

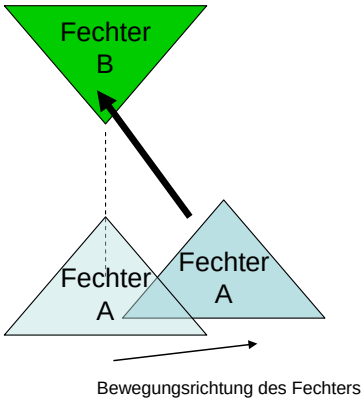


Abbildung 68: Krumphau

Der Krumphau gelingt nur, wenn Du Dich etwas seitlich von dem Gegenfechter befindest. Im Idealfall bist Du neben dem Gegenfechter – aber da wird er Dich nicht hinlassen. Er wird sich einfach um seine eigene Achse drehen. Du bist also gezwungen, selber einen Schritt aus dem Angriff des Gegenfechters heraus zu machen.

Am besten ist es natürlich, wenn der Gegenfechter selber zur Seite geht (vielleicht weil er Dich angreifen möchte – oder weil er gerne in eine Richtung um Dich herum läuft). Dann brauchst Du Dich noch nicht einmal selber zu bewegen.

Es gibt mehrer Arten den Krumphau durchzuführen.

1. Wenn Du mit dem Krum einen gegnerischen Hieb versetzt, dann wird der Krump mit der kurzen Schneide gegen die Klinge des Gegenfechters geschlagen. Du triffst dann die Fläche des angreifenden Schwertes.

Damit dieser Krumphau Dich schützt, musst Du nicht nur Dein Schwert, wie einen Scheibenwischer vor Dir bewegen. Es ist wichtig, dass Du gleichzeitig Deine Hände vor Deinem Körper her, auf die andere Seite bewegst. Erst dadurch schließt Du die Angriffslinie des Gegenfechters. Dieser Krum ist vom Timing sehr kritisch.

Bist Du zu früh mit Deinem Schwert, versetzt Dein Krumphau nicht und Du landest, wenn Du ohne Maß schlägst in einer Nebenhut. Deine oberen Blößen sind ungeschützt. Schlägst Du mit Maß, dann kommst Du in einen Pflug und kannst Dich schützen.

Es gibt unterschiedlichen Auffassungen darüber, welchen Weg Deine Klinge bei einem Krumphau nimmt.

 © Bertram Koch

Nehmen wir an, dass Du den Krumphau von rechts nach links schlägst.

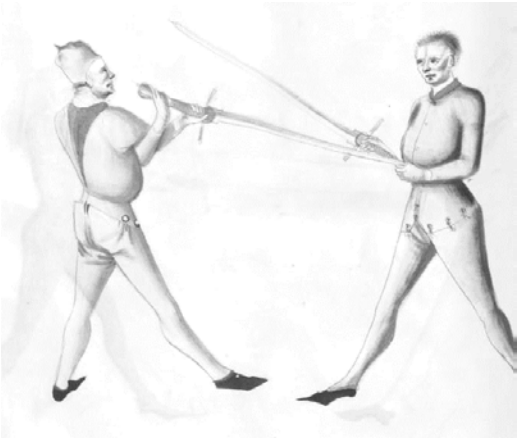
- Bewegst Du Dein Schwert wie einen Scheibenwischer nach links, dann versetzt er das Schwert des Gegenfechters nach links. Damit verhinderst Du, dass Du getroffen wirst, aber es besteht keine Möglchkeit den Gegenfechter zu verletzen.
- Schlägst Du ihn eher in einem Halbkreis nach vorne und links, dann wandert Dein Ort an seinem Gesicht vorbei. Die Klinge wird versetzt und mit etwas Glück triffst Du gleichzeitig sein Gesicht. Seine Hände triffst Du dann, wenn Du die Hände stärker überkreuzt und Dein Ort so nach unten hängt. Der Krumphau versetzt und verletzt.

Du solltest den Krump also immer mit dem Ort am Gesicht des Gegenfechters vorbei schlagen und nicht senkrecht wie einen Scheibenwischer, einfach nur von recht nach links.

2. Wenn Du mit dem Krump den Vorschlag, z.B. gegen den Ochsen führst, dann wird der Krump auch mit der kurzen Schneide geschlagen. Dabei trifft er von oben auf die Schwäche der gegnerischen Klinge und mit dem Ort seinen Kopf.
3. Oder, Du schlägst den Krump – wenn es Dir gelingt weit neben Deinen Gegenfechter zu kommen – auf die Hände und den hinter den Händen befindlichen Kopf des Gegenfechter, wenn er im Ochsen steht.

7.3.1 Der Krumphau auf die Hände

Der Krumphau kann viele Blößen des Gegners treffen. Die erste von Lichtenauer beschriebene Variante ist der Krumphau auf die Hände. Einen solchen Krumphau auf die Hände zeigt *Paulus Karl*.



© Bertram Koch

Abbildung 69: Paulus Karl: Krump auf Behende werf den Ort auf die hennde (66v)

Dieser Krumphau hat nur sehr wenig mit dem Krumphau gemeinsam, der auf die Fläche des Gegners geschlagen wird. Es ist ein Krumphau, der als Vorschlag verwendet wird. Er kommt dann zur Anwendung, wenn Dein Gegenfechter im Pflug oder einer ähnlichen Hut steht. Du kannst diesen Krump aus "vom Tag" oder aus dem Pflug schlagen. Das geht immer dann, wenn Du etwas etwas neben Deinem Gegner stehst und in der nahen Mensur.

Auch Dörbringer schreibt ja: " und soll seinen Ort werfen oder schießen ihm über sein Gehilz auf die Hände". Hier ist die Technik gemeint, die in der oben stehenden Abbildung gezeigt ist. Auch bei anderen Autoren wird diese Technik beschrieben.

Ringeck beschreibt den Krumphau auf die Hände so (24v-25r)::

Glosse:

Das ist, wie Du den Krump zu den Händen hauen sollst.
Und das Stück treibe so:

Wenn er Dir von Deiner rechten Seite mit einem Ober- oder Unterhau zu den Blößen haut, so springe aus dem Hau mit Deinem rechten Fuß gegen ihn (...) auf seine linke Seite
und schlage mit gekreuzten Armen, mit dem Ort auf seine linke Seite.
Und schlage mit gekreuzten Armen mit dem Ort auf die Hände.

Und das Stück treibe auch gegen ihn, wenn er in der Hut des Ochsen gegen Dich steht.

Nach dem, was Ringeck schreibt, kann ein Krumphau also gegen einen beliebigen Ober- oder Unterhau angewendet werden. Du schlägst das angreifende Schwert einfach mit dem Krumphau zur Seite und triffst bei diesem Schlag seine Hände.

Gelingt das gut, dann triffst Du das angreifende Schwert mit Deiner Stärke an der Fläche und schleuderst es zur Seite, während Du ihn gleichzeitig mit dem Ort an seiner linken Seite triffst. So gelingt Dir das Versetzen und Verletzen.

Paulus Karl macht den Krumphau gegen einen Pflug auf die Hände des Gegenfechters. Die Stellung der Arme, die auf Abbildung 69 zu sehen ist, macht es möglich, von oben hinter sein Gehilz zu schlagen.

Die Abbildung im Solothurner Fechtbuch erinnert stark an die Darstellung von Paulus Karl.

 © Bertram Koch

Abbildung 70 Krump auf die Hände gegen Pflug (Solothurner Fechtbuch)

Auch hier wird der Krumphau nicht wie ein Scheibenwischer zur Seite geschlagen, sondern mehr oder weniger schräg nach vorne – so etwa in einem Winkel von 120 – 130 Grad.

Peter von Danzig schlägt den Krumphau aus der Schrankhut auf die Hände (Goliath, 18r-19r). Die Schrankhut als Ausgangssituation ist nicht zwingend. Du kannst den Hieb genau so gut aus dem Alber machen oder aus dem Pflug oder "vom Tag"

Ein Anderes

Den Krumphau magst Du auch aus der Schrankhut von beiden Seiten treiben.

Und in diese Hut begib Dich also, wenn Du im Zufechten zu ihm kommst, so stehe mit dem linken Fuß vor und halte Dein Schwert mit dem Ort neben Deine rechte Seite auf der Erde, so dass die Lange Schneide oben ist und gib Dich auf der linken Seite bloß.
Haut er Dir dann zu der Blöße, so springe aus dem Hau gegen ihn mit dem rechten Fuß, wohl auf Deine rechte Seite. Schlage (gleichzeitig) mit gekreuzten Händen aus der Langen Schneide mit dem Ort auf seine Hände.

Von der **Schrankhut**

Also begib Dich in die Schrankhut zu Deiner linken Seite, wenn Du mit dem Zufechten zu ihm kommst und stehe mit dem rechten Fuß vor und halte Dein Schwert neben Deiner linken Seite auf der Erde mit gekreuzten Händen, so dass die Kurze Schneide oben ist und gib Dich bloß auf der rechten Seite.
Haut er Dir dann zu der Blöße, so springe aus dem Hau gegen ihn mit dem linken Fuß gut auf seine rechte Seite und schlage ihn im Sprung mit der kurzen Schneide über die Hände.

© Bertram Koch

Nach *von Danzig* wird der Krumphau von der rechten Seite mit der langen Schneide geschlagen, während der Krumphau von der linken Seite mit der kurzen Schneide geschlagen wird. Das zeigt uns, dass der Krumphau nicht grundsätzlich mit der kurzen Schneide ausgeführt werden muss.

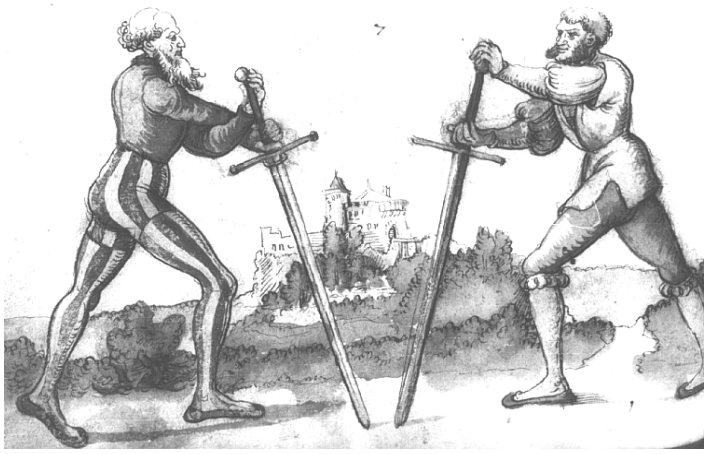


Abbildung 71 Die Schrankhut nach Goliath (19v)

7.3.2 Krumphau gegen den Oberhau und Krump zu der Fläche

Zur Abwehr gegen einen Oberhau wird der Krumphau folgendermaßen ausgeführt:

Ringeck (25r):

Ein weiteres Stück aus dem Krumphau

Krump wer wohl setzt mit Schreiten, er viel Haue verletzt.

Glosse:

Das ist,
wie Du mit dem Krumphau die oberen Haue absetzen sollst.

Das Stück treibe also:

Wenn er Dir von seiner rechten Seite oben zu den Blößen einhaut, so schreite mit dem rechten Fuß auf seine linke Seit (und schlage) über sein Schwert mit dem Ort auf die Erde in die Schrankhut.

Das treibe zu beiden Seiten.

Auch kannst Du ihm aus dem Absetzen auf das Haupt schlagen.

 © Bertram Koch

Das wird so nicht ganz klar, denn *Ringeck* verrät nicht, von welcher Position aus der Ort in die Schrankhut (auf der linken Seite) bewegt wird. Eine gute Ausgangsbasis sind auch: Alber, vom Tag und der Pflug.

Hier wird der Krumphau wie ein Scheibenwischer vor dem eigenen Körper bewegt, der den angreifenden Schlag einfach wegfegt. Das kann so interpretiert werden, dass der Angreifer nicht direkt versetzt und verletzt wird. Für diese Sichtweise spricht auch der Satz "… kannst Du ihn nach dem Absetzen …". Das deutet darauf hin, dass nach dem Krumphau ein zweiter Schlag geführt werden muss um den Gegenfechter erst in dieser zweiten Aktion zu treffen.

Führst Du diesen Krumphau aber nicht senkrecht, sondern etwas waagerechter, so dass Dein Ort auf der Höhe seines Gesichtes vorbei wandert, dann ist ein Versetzen und Verletzen durchaus möglich.

Schlägt Du denn Kurmp wie von Ringeck beschreiben als "Schweibenwischer" und versetzt so schein Schwert, dann "… kannst Du ihm aus dem Absetzen auf das Haupt schlagen".

Denn rifft Dein Schwert auf sein Schwert, dann erhält Dein Schwert einen Impuls von dem Schwert des Gegners. Wenn Du weich am Schwert bist und diesen geschickt ausnutzt, wirst Du, mit Zuverlässigkeit, auf seinem Kopf einschlägt, während er noch damit beschäftigt ist, sein, ihm gerade außer Kontrolle geratenes, Schwert einzufangen.

Peter von Danzig verwendet den Krumphau ebenso (Goliath, 20r-20v):

Text einen guten Stücks aus dem Krumphau

Hau krump zu den Flächen, den Meistern, willst Du sie schwächen.

Wenn es glitzt oben,
d (prall?) ab,
das will ich loben.

Das Stück sollst Du treiben gegen die Meister aus dem Band des Schwertes.

Und das treibe also:

Wenn Du mit dem Zufechten zu ihm kommst, so lege Dein Schwert zu Deiner rechten Seite in die Schrankhut und stehe mit dem linken Fuß vor oder halte es an Deiner rechten Achsel.

Haut er Dir dann oben zur Blöße, so haue stark mit der Langen Schneide gegen seinen Hau und wenn die Schwerter zusammen glitzen, so winde indes gegen Deine linke Seite die Kurze Schneide an sein Schwert und stich ihn zu dem Gesicht.

 © Bertram Koch

Oder willst Du
… ihn nicht stechen, so haue indes mit der Kurzen Schneide zum Kopf oder zum Leib.

Hier steht also auch: Nutzt Du die "Rückschlagenergie" auf Dein Schwert richtig, dann entsteht genau die Situation, die auf der nachfolgenden Tafel von *Talhoffer* beschrieben wird.

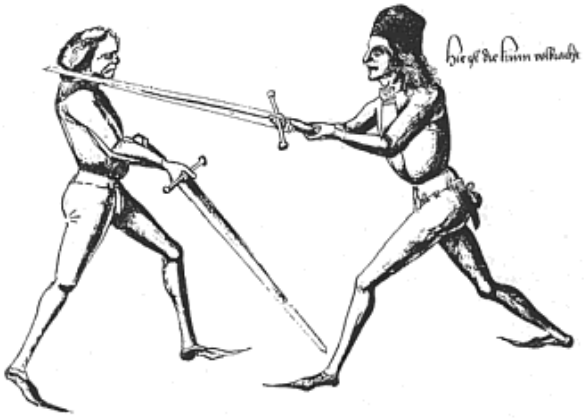


Abbildung 72: Hier ist der krumm hieb vollbracht (Talhoffer)

Ringeck beschreibt das ähnlich wie Peter von Danzig (25r-26r)

Hau den Krump zu den Flächen der Meister
willst Du sie schwächen.

Glosse:

(…) wenn Du einen Meister schwächen willst, so treibe das Stück so:

Wenn er Dir von oben einhaut, von seiner rechten Seite, so haue den Krumphau, mit gekreuzten Händen, gegen seinen Hau, auf sein Schwert.

Ein weiteres Stück aus dem Krumphau:

Wenn es klitzt oben, so stehe ab, das will ich loben.

Glosse:

(…) wenn Du ihm mit dem Krumphau auf sein Schwert haust, so schlage (unmittelbar) von (seinem) Schwert (weg) oben mit der kurzen Schneide …
… (…) wieder (von) oben auf ihn ein zu seinem Kopf.

Oder winde ihm mit dem Krumphau die kurze Schneide an sein Schwert und stich ihm zu der Brust.

 © Bertram Koch

Ringeck und Peter von Danzig beschreiben zwei Aktionen in zwei Fechtzeiten:

1. Zur Seite schlagen des gegnerischen Schwertes
2. Schlag mit der kurzen Klinge zum Kopf oder Stich in die Brust.

Mit etwas Übung wirken die beiden Schläge wie eine einzige.. Das geschieht in einer ähnlichen Form, wie bei dem Zornhau das Versetzen und der Stich.

Solltest Du ihn damit nicht getroffen haben, weil er Dir nach hinten entkommen ist, hast Du eine sehr gute Chance ihn doch noch zu treffen, indem Du den Ort schießen lässt, also einen Ausfall machst.[175]

7.3.3 Der Krumphau gegen den Ochs

Ringeck sagt, dass der Krumphau auch gegen einen Widerpart eingesetzt werden kann, der in der Hut Ochs steht (25r):

> Und das Stück treibe auch gegen ihn, wenn er in der Hut des Ochsen gegen Dich steht.

Eine solche Situation soll in der nachfolgen Abbildung aus *Goliath* dargestellt sein. Diese Abbildung ist etwas schwierig, weil die Positionen der Fechter zueinander nur schlecht zu erkennen sind. Deutlich wird hier, dass der linke Fechter – der den Krumphau macht – sich auf der Außenseite des Fechtes befindet, der im Ochsen steht Hier zeigt sich auch, dass ein Krumphau mehr eine Schlagrichtung, als ein bestimmter Schlag ist. Der Krumphau wird in dieser Abbildung mit der langen Schneide – ähnlich es normalen Oberhau – ausgeführt.

[175] Das wird an dieser Stelle nicht noch einmal extra erwähnt, weil die Technik ja bei dem Zornhau bereits beschrieben wurde, funktioniert aber sehr gut.

© Bertram Koch

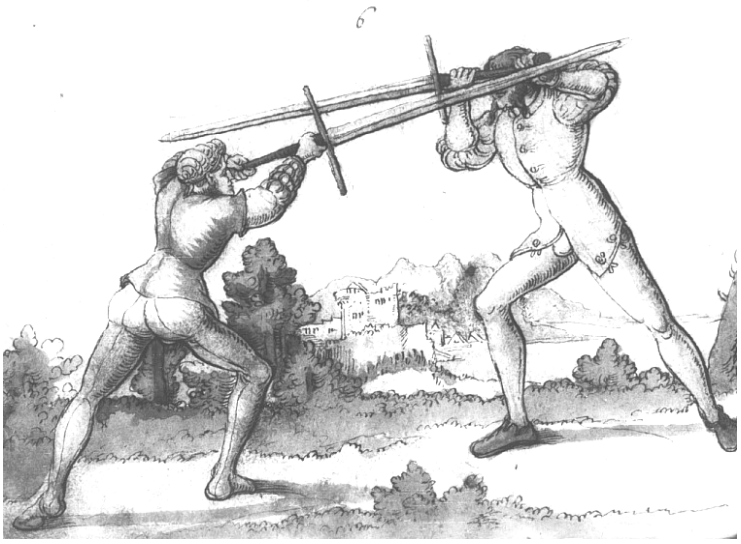


Abbildung 73 Goliath (18v)

Die entsprechende Erläuterung von *Peter von Danzig* klingt so (Goliath, 18r). Diese Erläuterung weicht von der Abbildung ab.

Den treibe also:
Wenn Du im Zufechten zu ihm kommst (und) er steht dann gegen Dich und hält sein Schwert vor sein Haupt in der Hut des Ochsen, auf seiner linken Seite, so setzte den linken Fuß vor und halte Dein Schwert an Deiner rechten Achsel in der Hut und springe mit dem rechten Fuß wohl auf Deine rechte Seite gegen ihn und schlage ihm mit der Langen Schneide aus gekreuzten Armen über die Hände.

Der hier beschriebene Krumphau wird also aus Vom Tag geschlagen.

Du bewegst Dich durch den mit dem Krumphau verbundenen Seitwärtsschritt aus der Angriffrichtung des Ochsen heraus und schließt durch den Krumphau die Angriffslinie, so dass er seinen Ort nicht auf Dich richten kann. Der Schlag selber erfolgt während Deines Sprungs auf Deine rechte Seite nach links vorne, auf seine Hände. Dein Ort schlägt, wenn Du Deine Hände hoch nimmst, über seine Hände auf seinen Kopf, auch wenn das in der Glosse nicht beschrieben wird.

Folgt der Gegenfechter Dir mit dem Ort und dreht sich in die Richtung, in die Du Dich bewegt hast, dann wirst Du seine Hände nicht erreichen – aber Du schließt trotzdem die Linie, die für einen Stichangriff ideal ist und schlägst auf seine Schwäche, die sein Schwert nach unten versetzt. Hältst Du Deine Hände hoch genug, dann triffst Du ihn am Kopf. Gelingt Dir das nicht, dann hast Du zumindest mit Deiner Stärke an seiner Schwäche angebunden und kannst damit seinen Angriff kontrollieren.

Aber dieser Bruch des Ochsen gelingt nur, wenn Du den Krumphau mit dem Ort in Richtung des gegnerischen Kopfes schlägst. Versuchst Du den Schlag als Scheibenwischer aus der

 © Bertram Koch

Schrankhut quer zu schlagen, dann wird Dein Schlag zu kurz und sein Ochs gefährdet Dich mit dem Stich mehr, als Dir Dein eigener Angriff nützt.[176]

Die Technik bei dem Schlag auf die Hände, wenn Du sie mit der Langen Schneide ausführen würdest, ist hier sehr ähnlich.

7.3.4 Kein Krumphau – ein Fehler mit dem Krumphau

Ein **Fehler** ist ein angetäuschter Angriff, der aber nicht zu Ende geführt wird. Du tust so, als ob Du einen Angriff führen würdest und führst dann einen anderen. Ein Fehler kann auch als **Finte** bezeichnet werden. Damit Dein Widerpart darauf reagiert, musst Du einiges an schauspielerischem Talent aufbringen. Der Einsatz lohnt sich aber.[177]

Ein Fehler wird immer mit der Absicht gemacht, den Gegenfechter zu einer Reaktion zu veranlassen, die eine Blöße öffnet, die bisher noch nicht da war. Der beste Weg ist es, zum Schein eine andere Blöße anzugreifen, die der Gegenfechter dann zu decken versucht.

Natürlich kann nicht nur der Krumphau verwendet werden, um einen Fehler zu machen. Jeglicher andere Schlag kann ebenso als Fehler genutzt werden. In diesem Sinne ist das Kapitel zu dem Fehler, das hier im Krumphau versteckt ist, analog auf alle anderen Haue und Meisterhaue, sowie auf alle weiteren Techniken übertragbar.

Der Fehler mit dem Krumphau nach *Ringeck* gegen einen Oberhau (26r):

Noch ein Stück aus dem Krumphau

Krump mit kurzem Hau,
durchwechsle damit (?schow)

Glosse:

Das ist, wenn er Dir von seiner rechten Achsel von oben einhauen will.
tue so, als ob Du mit dem Krumphau an sein Schwert binden wollest.

[176] Diese Form der Interpretation findet sich in vielen Fechtschulen. Nach meiner Ansicht, ist der Krump um einen Angriff abzuwehren ein anderer Krump, als der Krump um den Ochs zu brechen. Es sind einfach zwei ganz unterschiedliche Linien, die von Deinem Schwert durchlaufen werden. Eine dritte Variante des Krum kannst Du sehr gut gegen eine Pflug führen und diesen dann versetzen und gleichzeitig verletzen. Auch hier wird wieder eine ganz andere Linie durchlaufen. Unter dem Begriff Krumphau verbergen sich also mindestens drei verschiedene Schläge, die alle "Krump" verlaufen.

[177] Siehe auch das Kapitel 7.8: Der Fehler.

 © Bertram Koch

Verkürze und fahre mit dem Ort unter seinem Schwert durch und winde auf seine rechte Seite.
(Halte dabei) Dein Gehilz über Dein Haupt und stich ihm zu dem Gesicht.

Das gleiche Stück bei *Peter von Danzig* (Goliath, 20v-21r) und nachfolgend die dazu gehörige Abbildung:

Text eines Stücks aus dem Krumphau

Krump nicht Kurzhau.
Durchwechsel, damit schau.

Glosse

Das mache, wenn Dir einer von seiner rechten Seite oben einhauen will.
Dann fahre hoch mit den Händen und tue so, als ob Du mit dem Krumphau an sein Schwert anbinden wolltest und fahre mit dem Ort unter seinem Schwert durch und stich ihn zur anderen Seite, zu dem Gesicht oder der Brust und achte darauf, dass Du oben vor dem Haupt mit dem Gehilz wohl gedeckt bist.

Auch brichst Du mit dem Stück die Hut des Ochsen.
Den treibe also, wenn Du [*Randnotiz: gegen den Ochsen*] mit dem Zufechten zu ihm gehst.
Steht er dann gegen Dich und hält sein Schwert mit dem Gehilz auf seiner linken Seite vor dem Haupt, so wirf Dein Schwert an Deine rechte Achsel und tue so, also ob Du ihm mit dem Krumphau an sein Schwert binden wolltest und haue kurz und wechsle damit unter seinem Schwert durch und schieße mit dem Ort zu der anderen Seite, lang unter seinem Schwert ein, zu dem Hals.
So muss er versetzen. Damit kommst Du zum Schlagen und anderer Arbeit mit dem Schwert.

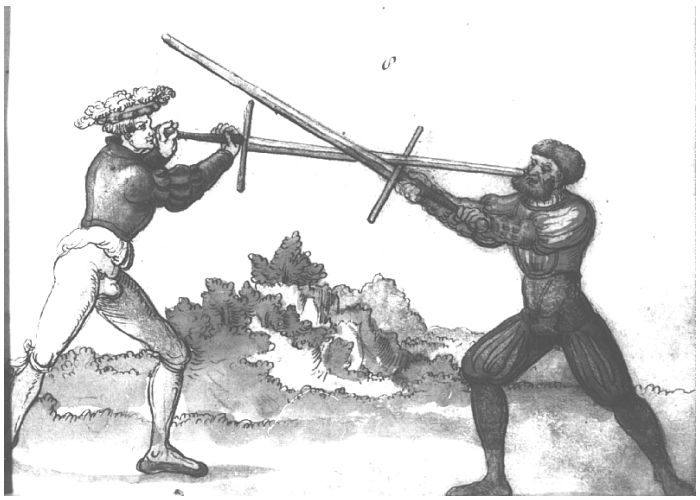


Abbildung 74 Goliath (21r)

 © Bertram Koch

Ich nehme an, dass auf der Abbildung, der rechte Fechter die Endposition nach dem Durchwechseln zeigt. Beachte hier den geschickten Einsatz des Gehilz, das den Fechter vor den Folgen des Stiches schützt.

7.3.5 Der Krumphau im Krieg

Im Grunde bietet dieses Kapitel wenig neues, denn alles was hier gesagt wird, ist im Kapitel zum Winden gesagt worden.

Peter von Danzig (18v)

Schlag den Krumphau zu dem, der dich stört.

Der edle Krieg wird ihn verwirren, so dass er wahrhaftig nicht weiß, wohin er sich ohne Gefahr wenden kann.

Wenn du den Krumphau ausführen möchtest, musst du dir stets mit ihm eine Blöße geben.

Das ist so zu verstehen: Wenn du von deiner Rechten einen Krumphau zu deinem Gegner schlägst oder an sein Schwert bindest, öffnest du währenddessen die Blößen auf der linken Seite.

Wenn dein Gegner verständig ist, dir vom Schwert zu der Blöße schlagen und dich mit Geschicklichkeit stören will, so bleib mit deinem Schwert an dem seinen.

Folge seinem Schwert nach und winde ihm den Ort zum Gesicht. Arbeite so immer weiter mit dem Krieg, was nichts anders bedeutet als das Winden zu den Blößen.

Auf diese Weise verwirrst du deinen Gegner, so dass er wahrhaftig nicht wissen wird, welche Stellen er vor deinen Hieben oder Stichen schützen soll.

7.3.6 Wie man den Krumphau bricht – mit Stärke

Ringeck interpretiert diesen Vers von Lichtenauer anders. Er glaubt, dass Lichtenauer hier eine Verteidigung gegen den Krumphau beschreibt (26v).

Krump wird Dich irret.
Der edle Krieg ihn verwirret,
das er fürwahr nicht weis, wo er sicher ist ohne Gefahr.

Glosse:

(…) wenn Du ihm von Deiner rechten Seite oder von unten zuhaust.

© Bertram Koch

Haut er dann (…) von seiner rechten Seite mit gekreuzten Armen, krump auf Dein Schwert und verirrt Dich damit Deinen Hau, so bleibe mit Deinem Schwert stark an seinem.
Und stoße ihm, unter dem Schwert, den Ort lang ein zu der Brust.

Diese Technik setzt voraus, dass es Dir gelingt, Dein Schwert so fest zu halten, dass es von dem Krumphau nicht zur Seite versetzt wird. Ich würde nicht wirklich daran glauben, dass das gelingt. Der Krumphau ist ein Schlag, der richtig ausgeführt sehr viel Schnellkraft bekommt, die sich vollständig auf dem Schwert des Widerparts entlädt.

Ein Dagegenhalten im engeren Sinne ist hier kaum möglich. Eher ist es wahrscheinlich, dass Du den Krumphau kommen siehst, ihn unterläufst – so dass der Krumphau das Schwert nicht richtig trifft und Du dann stechen kannst.

7.3.7 Wie man den Krumphau bricht – mit Winden

Ringeck bietet aber noch eine weitere Möglichkeit an (26r-27v):

Ein anderer Bruch auf den Krumphau

Merke,
wenn Du ihm von Deiner rechten Seite oben einhaust (und) er haut von seiner rechten Seite mit gekreuzten Armen krump auf Dein Schwert und drückt Dir dieses damit unter sich gegen die Erde,
so winde gegen Deine rechte Seite und fahre mit dem Arm wohl auf über Dein Haupt und setze ihm Deinen Ort an die Brust.

Glosse:

Versetzt er Dir das, so bleibe als mit dem Gehilz vor dem Haupt stehen und arbeite behändlich mit dem Ort von einer Blöße zu der Anderen: Das heißt der edle Krieg.

Damit verwirrst Du ihn so, dass er nicht weiß, wo er vor bleiben soll führ wahr.

Hier wird dem Krumphau nachgegeben. Du bist weich am Schwert und damit fehlt dem Krumphau der Impuls, den er benötigt, um auf Dich zurück zu schlagen. Du gibst der Bewegungsrichtung nach (bist also weich am Schwert), wechselst dann in den Ochs und stichst.

Wenn Du Deine Hände beim Schlag tief hältst, kannst Du den Stich auch aus dem Pflug ausführen.

 © Bertram Koch

7.3.8 Der Krumphau bei J. Meyer

Krumphau

Dieser Hau wird also vollbracht:

Steh in der Zornhut mit dem linken Fuß vor.

Haut Dein Gegner Man auf Dich, so tritt mit Deinem rechten Fuß wohl aus seinem Streich, gegen seine linke Seite.

Hau mit langer Schneide und gestreckten Händen seinem Hau entgegen oder zwischen seinen Kopf und Klinge.

Oberzwerch auf seine Hände, und lass die Klinge wohl über seinen Arm überschießen, wie solches in den Figuren mit dem D am oberen bossen zur rechten Hand zu sehen ist.

Abbildung 75 Krumphau bei J. Meyer

7.3.9 Der Weckerhau im Messerfechten

Der **Weckerhau** wird nur im Messerfechten genannt. Mit dem Langen Schwert entspricht dieser Hau dem Krumphau.

Lecküchner beschreibt ihn so (14v):

Weck auf behendt,
Ort zum Gesicht wendt

 © Bertram Koch

Wer mit Schritten wohl wecket
Viel Häue er sehr strecket

...
Nun merk, dass der Wecker ist der vier Versetzen einer ‚wieder (gegen) die vier Lager

Denn damit gewinnt man den Stier und den Eber und die Unterhäue, etc.

Also den Wecker mach also, wenn Du mit dem Zufechten zu dem Mann kommst,
steht er denn gegen Dich und hält sein Messer vor den Kopf, in der Hut der Stier auf seiner linken Seite,
so setz den linke Fuß vor und hab Dein Messer auf Deiner rechten Achsel
oder in der Schrank bei dem rechten Bein und spring mit dem rechten Fuß wohl auf Deine Rechte Seite
und schlage mit der rechten Schneide wohl auf sein Messer
Indes wind ihm den Ort in das Gesicht, etc.[178]

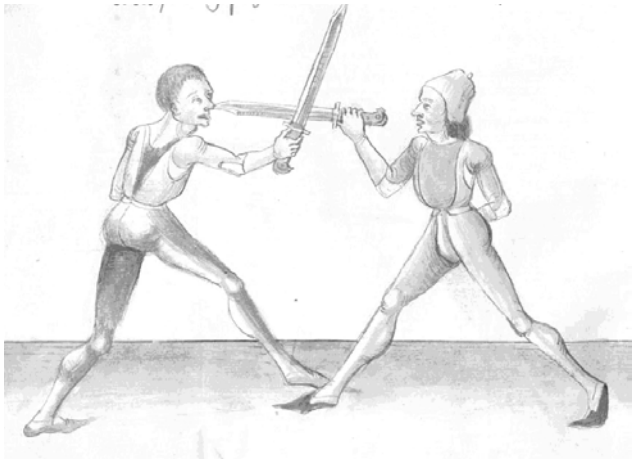


Abbildung 76 Lecküchner: Weckerhau: wind ihm den Ort in das Gesicht,

Der Weckerhau bricht die Hut "Stier" – also nach der Terminologie des Langen Schwertes den Ochsen und die Hut "Eber" gleichbedeutend mit dem Pflug, sowie alle Unterhaue.

Der Wecker wird entweder aus der Hut "vom Tag auf der Schulter" gemacht oder aus der rechten Schrankhut. Aus dem Alber geht er auch.

Zu dem Weckerhau gehört immer ein Schritt in die richtige Richtung. Wird er zum Bruch gegen einen Hut eingesetzt, dann wird die Hauptangriffsrichtung geschlossen und gleichzeitig erfolgt ein Angriff auf eine Blöße – in diesem Fall auf das Gesicht. Dann ist der Krumphau aber schon vorbei. Der Hau selber dient dazu, die Blöße zunächst zu schaffen, die dann mit

[178] Quelle: Bayerische Staatsbibliothek: Lecküchner, Hans: Kunst des Messerfechtens - BSB Cgm 582, [S.l.] Nordbayern 1482, Image 32.

 © Bertram Koch

dem Stich geschlossen wird. Wir haben also wieder die zwei Aktionen: Krumphau und Stich, bzw. Hieb.

Die oben stehende Abbildung passt nicht zu dem beschriebenen Text, weil der Gegenfechter LINKS nicht im Ochsen steht.

Beachte hier auch die Bewegungsrichtung der Klinge, die wenig mit einem "Scheibenwischer" zu tun hat. Der Hieb geht mehr oder weniger nach vorne, wie bereits in den Langschwert-techniken in dem Kapitel 7.3.3 Der Krumphau gegen den Ochs beschreiben.

Ein weiteres Stück

15r
Ort zum Gesicht wecker ist wenden
Überwindt Ort ist das Enden

Hier lehrt der Meister einen Bruch wider den Zorn Ort ...

Macht er Dir den Wecker und will zu dem Antlitz stechen auf Deine linke Seite
Indes winde gegen sein Messer auf seine rechte Seite
und stich ihn zum Gesicht auf seiner rechten Seite.[179]

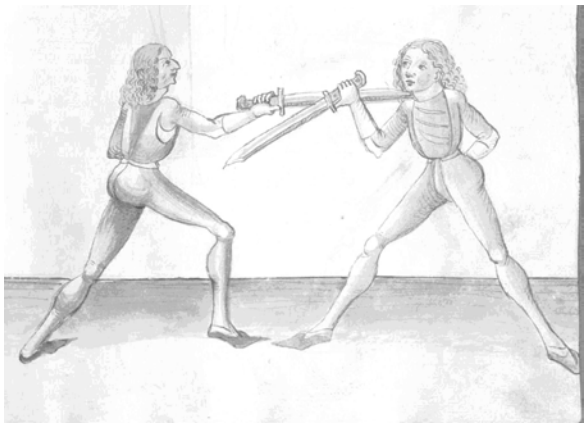


Abbildung 77 Lecküchner: stich ihn zum Gesicht auf seiner rechten Seite

[179] Quelle: Bayerische Staatsbibliothek: Lecküchner, Hans: Kunst des Messerfechtens - BSB Cgm 582, [S.l.] Nordbayern 1482, Image 33.

© Bertram Koch

7.4 Der Zwerhau

Der Zwerhau wird in der heutigen Zeit gelegentlich als Zwerghau bezeichnet. Diese Übersetzung ist jedoch falsch. Zwer hat wenig mit Zwergen zu tun. Der Zwerhau oder Twerhau ist ein Querhau.[180] Er wird also mehr oder weniger wagerecht geschlagen.

Das unterscheidet ihn grundsätzlich von den bisher beschriebenen Hauen. Auch wenn es nicht viele Fechter gibt, die ihn verwenden, so finden die alten Meister diesen Hau sehr nützlich. Joachim Meyer sagt, dass ohne diesen Hau das ganze Fechten nur die Hälfte wert wäre und *Dörbringer* meint zu ihm (27v):

Glossar:

Hier merke und wisse, dass auf dem ganzen Schwerte kein Hau, so redlich, so heftig, so fertig und so gut ist wie der Twerhau.

Der Zwerhau gehört auch zu den Schlägen, die Versetzen und Verletzen. Er ist also zunächst einmal ein gutes Mittel, um vom Nach wieder in das Vor zu kommen. Aber genau wie alle anderen Meisterhaue kann er auch als Vorschlag genutzt werden.

Lichtenauer schreibt einen langen Text zum Twerhau und nennt darin eine Vielzahl an Techniken (Dörbringer, 27r):

Das ist von dem Twerhau.

Der Twerhau nimmt was vom Tag kommt.

Zwerge mit der Stärke. Deine Arbeit damit mache.

Zwerg zu dem Pflug. Zu dem Ochsen hart geführt.

Wie sich wohl der twert, mit Sprüngen und dem Hauen geführt.

Fehler wer führt von unten nach. wünsche er rührt.

Verkehrer (er)zwingt, durchlaufen auch mit Ringen.
Den Ellenbogen gewiss nimm.
Spring in die Waage.

Fehler zweifach ihn trifft.
Mann den Schnitt mit mache.

[180] Vgl.: http://www.koeblergerhard.de/germanistischewoerterbuecher/mittelhochdeutscheswoerterbuch/mhd-t.doc

© Bertram Koch

Zweifach verpass schreite ihn links
und auf diese Weise nicht (ab)lassen.

Denn alles Fechten will Raschheit haben von Rechte.
Durchaus auch Kühnheit, Vorsicht, List und Klugheit..

Im Goliath lautet der Text (3r-3v):

Zwerhau

Zwer nimmt, was vom Tag her kommt.

Zwer mit der Stärke, Deine Arbeit damit merke.

Zwer zu dem Pflug, zu dem Ochs hart geführt.

Was sich wohl zwert, mit Sprüngen, dem Haupt (geuert?)

Fehler
Wer führt von unten, nach Wunsch er rührt.

Verkehrer zwingt,
Durchläufer auch mit ringt.
Den Ellenbogen gewiss nimm,
spring in die Waage.

Fehler zweifach,
triff (den) Mann
den Schnitt mit mach zwei
falls (Du) es verpasst, schreite herein links und (pis?) nicht lass

Bei *Ringeck* ist der Text über alle Stücke verteilt. Wenn wir sie wieder zusammen tragen, dann steht hier (27r-30v):

Zwerch nimmt,
was vom Tag her kommt.

Zwerch mit Stärk,
Deine Arbeit damit Merk

Zwer zu dem Pflug,
zu dem Ochsen hart geführt.

Wer wohl zwercht mit Sprüngen,
das Haupt gefährdet.

Der Vollständigkeit halber habe ich hier die Stücke zum Fehler und zum Verkehrer mit aufgeführt, weil Peter von Danzig und Ringeck diese Techniken bei den Stücken des Zwer erläutern.

 © Bertram Koch

Der **Fehler** ist eine eigenständige Technik, die mit jedem der Haue ausgeführt werden kann. Der **Verkehrer** kann auch mit jeder beliebigen Technik kombiniert werden. Nach der hier verwendeten Aufteilung gehörte er zum "Ringen am Schwert". Du findest diese Stücke in den Kapiteln: 8.8.

7.4.1 Zwer nimmt, was vom Tag kommt

Dörbringer schreibt zum Zwerhau (27r):

> Und der geht quer, zu beiden Seiten, mit beiden Schneiden, der Hinteren und der Vorderen, zu allen Blößen, den unteren und den Oberen.
>
> Und alles was vom Tag daher kommt, das sind die oberen Haue, oder was sonst von oben nieder geht, das brichst und wehrst einer mit dem Twerhau, (wenn) er die wohl darbringt.
>
> Also wirf das Schwert gut vor, Dir quer vor das Haupt, zu welcher Seite Du willst. Er wird recht zusammen in die oberen Hänger und Winden (…) komme.
>
> Nur das eine in dem Twerhau die Flächen des Schwertes, die Eine oben auf, die Andere unten nieder kehrst und die Schneiden zu den Seiten.
>
> Die Zwerge einer zu der rechten und einer zu der linken Seite und haue mit demselben quer.
>
> Ist es gar gut einem an das Schwert zu kommen.
> Und denn einer einem an das Schwert kommt, wie das nur so gekommen ist, so mag einer mühlich von ihm kommen.
> Er wird von diesem geschlagen, zu beiden Seiten mit den Twerhauen.

Der Zwerhau ist ein Schlag, bei dem Du Dich neben das Zentrum des Gegenfechters begeben musst. Die Endposition eines Zwer sieht so aus wie ein Ochse, bei dem Du die Arme ausstreckst. Du triffst dabei mit dem Ort, während Dein Gehilz Deinen Kopf schützt.

© Bertram Koch

Zwerhau

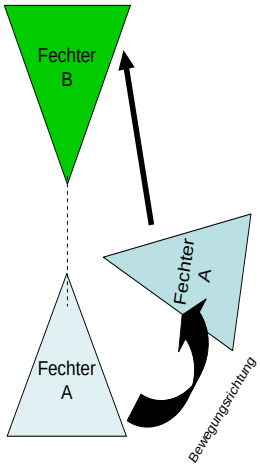


Abbildung 78 Zwerhau

Fechter A, der den Zwerhau schlägt, steht also in der Endposition neben dem Fechter B. Seine (in diesem Fall) rechte Seite ist dem Gegenfechter zugewandt. Er trifft Fechter B mit dem Schwert an dessen linker Seite.

Fechter A muss jedoch nicht zwangsweise auf den Kopf des Gegenfechters zielen. Er kann ebenso die Hüfte des Gegenfechters angreifen. Allerdings bleibt – auch wenn Du auf die unteren Blößen zielst – Dein Gehilz immer vor Deinem Kopf.

Typisch für den Twerhau ist, dass die Fläche des Schwertes auf Deinem Daumen liegt und Du Dein Schwert über Deinem Kopf bewegst.

Im Ernstfechten ist er aber eine gute Verteidigung gegen eine Vielzahl an Angriffen. So sagt *Peter von Danzig* (18v-19r):

Zwer nimmt, was vom Tag her kommt.

Der Twerhau bricht die Hut vom Tag sowie alle Hiebe, die von oben herab geschlagen werden.

Führ den Twerhau auf diese Weise aus:

"Schlage ihn dann" könnten verstanden werden als:

Wenn Du mit dem zu ihm kommst, dann steh mit dem linken Fuß vor und halt dein Schwert an deiner rechten Schulter.

Wenn er mit dem Schwert mit hoch über dem Kopf aufgereckten Armen vor dir steht und droht, einen Oberhau zu schlagen, dann komm ihm mit deinem Hieb zuvor.

 © Bertram Koch

Spring mit deinem rechten Fuß entschieden auf deine rechte Seite, deinem Gegner entgegen. Winde im Sprung dein Schwert mit dem Gehültz vor deinen Kopf, so dass der Daumen unten liegt, und schlag ihm mit der kurzen Schneide zu seiner Linken zum Kopf.

Wenn hingegen dein Gegner seinen Hieb von oben herab vor deinem eigenen schlägt, spring mit dem rechten Fuß entschieden auf deine rechte Seite, so dass sein Hieb nicht trifft, und versetz dabei auf die eben beschriebene Weise.

So fängst du seinen Hieb mit deinem Gehültz ab.

Schlag ihm zugleich mit dem Twerhau zur linken Seite seines Kopfes.

Lesen wir hier genau, dann unterscheidet Peter von Danzig zwei Situationen:

1. "Wenn Du zu ihm kommst", ihn also mit dem Vorschlag angreifst, während er in Vom Tag ist, dann sollst Du ihm entgegen springen.
2. Wenn er seinen Hieb von oben herab schlägt, dann sollst Du auf Deine rechte Seite aus dem Hieb heraus springen. Hier ist also nicht die Rede davon, dass Du zurückweichen oder im entgegen springen sollst. Du kannst beruhigt in der Mensur bleiben. Deine Stärke schützt Dich vor seinem Angriff, wärend Du ihn mit Deiner Schwäche triffst.
3.

Ringeck beschreibt sehr ähnlich (27r-27v)

Zwerch nimmt,
was vom Tag her kommt.

Glosse:

Merk:
Der Zwerhau bricht alle Haue, die von oben nieder gehauen werden.

Und den haust Du also:

Wenn er Dir von oben einhaut zu dem Kopf, so springe mit dem rechten Fuß gegen ihn, aus dem Hau, auf seine linke Seite.

Und im Springen wende Dein Schwert – mit dem Gehilz hoch vor Deinem Haupt, so dass Dein Daumen (nach) unten kommt - und schlag ihn mit der kurzen Schneide zu seiner linken Seite.

So fängst Du seinen Hau in Deinem Gehilz und triffst ihn an dem Kopf.

Hier steckt noch einmal das Prinzip dieses Meisterhaues:

1. Fange den Hieb mit dem Gehülz.

 © Bertram Koch

2. und triff ihn gleichzeitig am Kopf.

Dörbringer beschreibt das auf seine eigene Art (27v-28r):

Denn wenn er einen Twerhau (…) dar bringt, egal zu welcher Seite, unten oder oben so geht das Schwert oben mit dem Gehilz, mit vorgeworfener Hand vor dem Haupte, dass er so wohl bewahrt und bedeckt ist.

Und einer soll die Twerhaue etwas mit der Stärke darbringen.

Und wenn einer um seinen Hals sollte fechten, so sollte er (das) schaffen, mit der vorgegebenen Lehre, dass er mit einem guten Twerhau den Vorschlag gewinnt.

Wenn er mit einem Zugehen, sobald er erkennt, der er ihn erreichen kann, mit einem Schritt oder Sprung,
dass er denn da einhaut, mit einem Twerhau, oben von der rechten Seite, mit der hinteren Schneide einem gleich oben zum Haupte zu.

Und (er) soll den Ort schießen lassen,
und (er) soll gar wohl tweren, das sich der Ort wohl lenkt und winde (…), gerade um (des Gegners) Haupt, wie ein Riemen.

Denn wenn einer gut twert, mit einem guten Ausschreiten oder Sprung, so mag sich (der Gegner) mühlich schützen, oder abwehren.

Und wenn Du den Vorschlag so gewinnst mit dem Zwerhau, zu der einen Seite, er treffe oder fehle, so soll er dann als bald, in einem rasche und unverzüglich (...), den Nachschlag gewinnen mit dem Twerhau zu der anderen Seite, mit der vorderen Schneide, so das er sich keinen Schlag oder Stich einholt nach der vorgeschriebenen Lehre.

Besonders interessant ist der Abschnitt der mit "und er soll den Ort schießen lassen" beginnt. Hier sehen wir, das es neben dem Zornhau-Ort auch einen **Twerhau-Ort** gibt.

Auch bei dem Twerhau stehen wir vor dem Problem, dass er vielleicht zurück weichen könnte und wir ihn mit diesem Schlag nicht direkt erreichen können. Hier steht, dass Du auch aus dem Twerhau einen **Ausfall** machen kannst.

7.4.1.1 Zwer mit Stärk …

Ringeck erläutert den Text von Lichtenauer, so (27v-28r)

Zwerch mit Stärk,
Deine Arbeit damit merk

Glosse:

Das ist, wie Du mit der Stärke aus dem Zwerch arbeiten sollst.

 © Bertram Koch

Und das tut Du also:

Wenn Du ihm den Zwer zuhaust, so gedenke, dass Du ihm den Zwer mit der Stärke Deines Schwertes stark in das Seine haust.

Hält er denn stark wieder,
so schlage ihm Dein Schwert, mit gekreuzten Armen, hinter seine Schwertklinge auf den Kopf,
oder schneide ihm mit dem Stück durch das Maul.

Peter von Danzig erläutert diesen Satz so (Goliath, 25v):

Zwer mit der Stärke, Deine Arbeit damit merke.

Glosse

Das ist, wenn Du ihm den Zwer schlagen willst, so sollst Du sie schlagen mit ganzer Stärke Deines Leibes und dass Du mit der Stärke Deines Schwertes immer an sein Schwert bindest.
Damit gewinnst Du ihm die Blöße ab.

Das vernimm also:

Wenn Du ihm mit der Zwer von Deiner rechten Seite zuhaust, versetzt er, so treibe das Duplieren.
Oder stoß ihm, aus dem Zwer mit Deinem Gehilz sein Schwert auf die Seite ab und schlage ihn damit zu der anderen Seite.

Peter von Danzig sagt direkt, dass Du aus der Bindung heraus Duplieren sollst, während Ringeck das **Duplieren** beschreibt. Letztendlich empfehlen hier aber beide die gleiche Technik, sobald er gegen Dein Schwert drückt oder zu weit versetzt.[181]

Hier zeigt sich, dass Duplieren und Mutieren Techniken sind, die zwar nur in den Stücken zum Zornhau erklärt werden, aber immer dann zur Anwendung kommen, wenn Dein Gegenfechter in der Bindung entsprechend reagiert.

[181] Zu Duplieren siehe auch: 7.10.3.1 Das Duplieren. Peter von Danzig beschreibt die Technik des Duplierens und Mutierens in 16v. In Goliath werden Duplieren und Mutieren in 15v ff. erklärt. Auch bei Ringeck werden beide Techniken bereits in 23v ff. erläutert. Dem Leser sind diese Techniken hier also bereits geläufig.

© Bertram Koch

Eine Variante des Stückes findet sich bei Peter von Danzig nur in dem Satz: " Oder stoß ihm, aus dem Zwer…" Ringeck ist hier etwas genauer (28r):

Aber ein Stück aus dem Zwerhau

Merke:
Wenn Du ihm aus dem Zwer mit der Stärke Deines Schwertes an sein Schwert bindest (und) er hält dann stark dagegen, so stoße, mit Deinem Gehülz, sein Schwert von Dir unter Dich auf Deine rechte Seite
und schlage (…) mit dem Zwer wieder herum, gegen seine rechte Seite, ihm zum Kopf.

Hier findest Du eine Erläuterung zu Hart und Weich.

Versetzt er mit ausgestreckten Armen und drückt gegen Dich, ist also Hart, dann kannst Du gefahrlos duplieren. Versetzt er aber mit stark angewinkelten Armen und drückt Dein Schwert aus Deiner Linie und hat an Deiner Stärke angebunden (er ist also Hart und versetzt weit), dann kannst Du **schnappen**. Du reagierst auf seine Stärke weich.

Schnappen kannst Du nur, wenn er gegen Dein Schwert drückt und es Dir gelingt dem Druck auszuweichen – in diesem Fall den Druck nach rechts unten abzuleiten, indem Du seinem Druck in diese Richtung nachgibst und dann (wie bei einer Waage) Dein Gehilz nach vorne drückst und aus dieser Bewegung, bei der Du seine Klinge kontrollierst, auf die andere Seite schlägst.

7.4.1.2 Wenn er weich am Schwert ist

Nehmen wir an, Du hast mit einem Zwerhau angebunden. Er hält nicht stark dagegen, sondern ist weich am Schwert, nachdem er Deinen Zwerhau versetzt hat. Wenn er weich am Schwert ist, dann wird er Deinem Druck nachgeben und ihn in eine Richtung ableiten, die für ihn ungefährlich ist. *Ringeck* beschreibt uns für den Fall zwei Stücke (28r) :

Ein weiteres Stück aus dem Zwerhau

Also,
wenn Du ihm mit dem Zwer an sein Schwert bindest (und) er ist weich am Schwert,
so lege ihm die Kurze Schneide zu seiner rechten Seite an den Hals
und springe mit dem rechten Fuß hinter seinen Linken
und rucke ihm mit Deinem Schwert darüber.

 © Bertram Koch

Soll heißen: Gehe mit dem Ort genau auf die andere Seite des Kopfes Deines Gegenfechters – also die Seite, auf die Du nicht geschlagen hast und setze ihm den Ort auf dieser Seite an den Hals. Das geht nur, wenn Du hinter seine Klinge duplierst. Tritt hinter/neben ihn und reiße ihn mit Deinem Schwert nach hinten. Dieses Stück ist ein **Ringen am Schwert**, weil der Gegenfechter mit dem Schwert zu Boden gerungen wird.

Das gleiche Stück beschreibt auch *Peter von Danzig* (20v):

Ein weiteres Stück

Wenn du von deiner rechten Seite einen kräftigen Twerhau zu deinem Gegner schlägst, den er dir versetzt aber weich am Schwert ist, so fahr ihm mit der kurzen Schneide deines Schwertes an den Hals auf seiner rechten Seite. Spring mit deinem rechten hinter seinen linken Fuß und wirf ihn mit der Schwertklinge darüber. Du kannst auch zu seiner unteren Blöße mutieren.

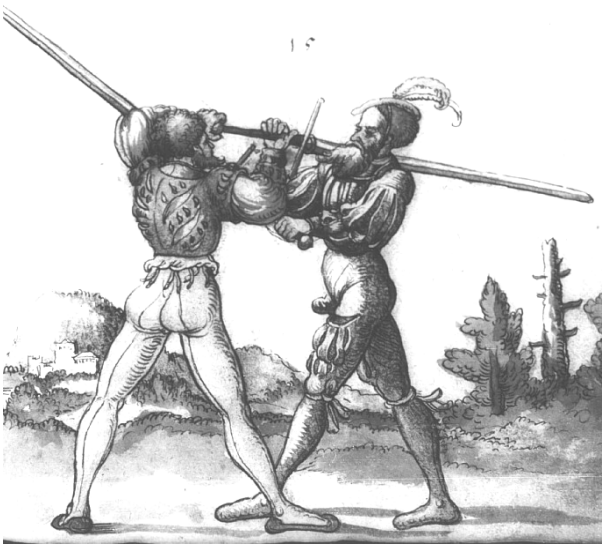


Abbildung 79 Goliath, 26r

Peter von Danzig schreibt dazu weiter (20v):

Dies kann wie folgt gebrochen werden:

Wenn dir dein Gegner mit dem Schwert an den Hals fährt, so drück auf der Innenseite seines Schwerts den Knauf nach oben und lasse die Klinge hängen. Stoß gleichzeitig sein Schwert von deinem Hals weg und schlag ihm mit dem Schnappen zum Kopf.

Oder schlag ihm mit dem Duplieren mit der rechten Hand oben über sein Schwert unter das Gesicht, während er noch sein Schwert an deinem Hals hat.

 © Bertram Koch

Wir könnten auch sagen: Wenn er sich zu Deinem Hals hin bewegt, dann begib Dich in den Ochsen mit hängendem Ort… Damit kann er Deinen Hals nicht erreichen.

Wenn Dein Ort nicht neben seinem Kopf ist, sondern eher vor seinem Kopf, dann bietet *Ringeck* Dir folgende Möglichkeit an (28v):

Ein anderes Stück

Also,
wenn Du ihm mit dem Zwer an sein Schwert bindest.
Ist er dann weich am Schwert, so drücke mit dem Zwer sein Schwert nieder und lege ihm die Kurze Schneide hinter seine Arme, vorne an den Hals.

Du kommst sehr leicht in diese Position, wenn Du etwas auf ihn zugehst und von dem rechten Ochsen – in dem Du Dich nach Beendigung Deines Zwer befindest, in den linken Pflug wechselst.

Beide Techniken solltest Du mit einem Partner nur mit äußerster Vorsicht üben. Selbst eine Fechtmaske schützt den Hals nicht ausreichend und Verletzungen in diesem Teil des Körpers sind irgendwo zwischen langwierig und tödlich einzustufen. Ein Eisenkragen kann hier den notwendigen Schutz bieten – aber auch mit einem Eisenkragen ist äußerste Vorsicht geboten.

7.4.2 Mit dem Zwerch die Blößen angreifen

Der Zwerhau ist auch für den Vorschlag gut zu nutzen. *Dörbringer* schreibt dazu (18r):

Und soll den Twerhauen zu beiden Seiten zum Ochsen oder zum Pflug,
das ist zu den oberen Blößen und zu den unteren (Blößen),
von einer Seite auf die Andere,
unten und oben,
erbarmungslos, unterbrechungslos, auf das er immer in Bewegung sei und ihn nicht zum Schlagen kommen lässt.

Und jedes Mal, wenn er einen Zwerg haust, oben oder unten, so sollst er gut tweren und das Schwert wohl vor sein Haupt werfen, damit er gut gedeckt ist.

Das gleiche Vorgehen von *Ringeck* beschrieben (28v-29r):

Wie man zu den vier Blößen mit dem Zwer schlagen soll.

 © Bertram Koch

Zwer zu dem Pflug,
zu dem Ochsen hart geführt.

Glosse:

Das ist,
wie Du in einem Zugang mit dem Zwer zu den vier Blößen schlagen sollst.

Das vernimm also:

Wenn Du mit dem Zufechten zu ihm kommst, so merke:

Wenn er Dir danach ist, so spring zu ihm und schlage mit dem Zwer zu der unteren Blöße seiner linken Seite.

Dann hast Du zu dem Pflug geschlagen.

Wenn Du ihm mit dem Zwer zu der unteren Blöße geschlagen hast,
so schlage bald auf, mit dem Zwer zu der anderen Seite oben, ihm zu dem Kopf.

Das heißt zu dem Ochsen geschlagen.

Und schlage dann immer weiter einen Zwerschlag zu dem Ochsen und den anderen zu dem Pflug, kreuzweise von einer Seite zu der Anderen.

Und haue damit einen oberen Hau oben ein zu dem Kopf und zieh Dich damit ab.

.

Eben die gleiche Angriffsform findet sich auch bei *Peter von Danzig* (Goliath 26v-27v):

Text der Zwer-Schlage zu den vier Blößen
Glosse:

Du hast vorher vernommen, wie der Ochs und der Pflug genannt werden. Zwei Lager oder Huten, so werden sie hier genannt, die vier Blößen.

Ochs, das sind die oberen zwei Blößen, die rechte und die linke Seite des Hauptes. So ist der Pflug die unteren zwei Blößen, auch die Rechte und die Linke unterhalb des Gürtels des Mannes (…)

Vier Blößen sollst Du mit dem Zwer schlagen. In einem Zufechten alle vier besuchen.

So schlage die Zwer zu den vier Blößen.

Wenn Du im Zufechten zu dem Mann kommst, so stehe mit dem den linken Fuß vor. Wenn es Dir danach ist, so springe mit dem rechten Fuß gegen ihn, gut auf

 © Bertram Koch

seine linke Seite und schlage ihn aus der Zwer mit Kraft gegen seine linke Seite zur unteren Blöße. Das heißt „zum Pflug geschlagen“.

Versetzt er, so schlage ihn bald zu der oberen Blöße seiner rechten Seite. Das heißt „zu dem Ochsen“ und treibe dann die Zwer schläge behändlich immer einen zu dem Ochsen und den Anderen zu dem Pflug, kreuzweise von der einen Seite zu der Anderen. Das bedeutet zum Kopf und zum Leib.

Auch sollst Du (daran) denken, dass Du mit einem jeden Zwerschlag immer weit gegen ihn ausspringen sollst, auf eine Seite.

So kannst Du ihn wohl zu dem Haupt treffen. Und achte darauf, dass Du während dessen oben vor dem Haupt mit dem Gehilz wohl gedeckt bist.

Ringeck und *Peter von Danzig* empfehlen also zunächst unten anzugreifen (zum Pflug) und dann auf der anderen Seite, oben (zum Ochsen) und so weiter. Damit die Zwerge hier richtig auf den Gegenfechter einprasseln, musst Du Dich vor ihm bewegen und jeweils von einer auf die andere Seite springen.

Abbildung 80 Goliath: Der Zwerg zum Pflug schlagen (28r)

Eine Überlegung sollten wir dem Weg widmen, den Dein Schwert nimmt, während Du die Seiten des Zwer wechselst.

- Einerseits besteht die Möglichkeit Deinen Ort hinter Deinem Kopf einen Halbkreis beschreiben zu lassen, damit er dann auf der anderen Seite einen weiteren Zwer schlagen kann. Dann bewegt sich Dein Schwert wie ein Hubschrauber und kreist über Deinem Kopf. Das erscheint zunächst auch sehr sinnvoll, weil Du auf diesem Wege die

 © Bertram Koch

größte Kraft in Deinen Schlag bekommst. Dagegen spricht aber, dass Du, wärend Dein Schwert diesen schönen Halbkreis beschreitet ziemlich ungeschützt bist, denn Dein Ort befindet sich hinter Dir, Dein Hände sind am Gehilz und vor Deinem Kopf und bieten genau das Ziel, das sich Dein Gegenfechter immer gewünscht hat.

- Andererseits besteht auch die Möglichkeit, aus der Position, die oben stehende Abbildung zeigt, das Schwert in einem Halbkreis über den Kopf wandern zu lassen, quasi auf dem Weg: Ochs rechts, Vom Tag rechts, Vom Tag über dem Kopf, Vom Tag links und dann aus dieser Position einen weitern Zwer zu schlagen. In diesem Fall ist Dein Kopf recht gut von Deinem Gehilz geschützt und Dein Gegner wird weniger motiviert anzugreifen, weil er sich von einem Oberhau bedroht sieht. Wenn wir zusätzlich bedenken, dass Peter von Danzig den Ochsen von der Achsel schlägt, dann erscheint mir dieser Weg richtiger.

Außerdem sollten wir einmal überlegen, wann wir mit dem Zwer zu den untern Blößen angreifen sollten.

- Tun wir es in der Situation, die in der oben stehenden Abbildung dargestellt ist, dann halte ich das Risiko, dass er unserem recht kurzen Angriff einfach nach hinten ausweichen und indes einen Zornhau oder einen Scheitler schlagen wird, für sehr groß. Hier halte ich einen Angriff auf die obern Blößen mit dem Zwer für wesentlich sicherer, weil "Der Zwer (zum Kopf) bricht alles was vom Tag kommt…"
- Befindet sich der Gegenfechter aber im Pflug oder im Alber, kann ein Angriff zu den unteren Blößen durchaus seine Berechtigung haben. Auch wenn er in einem Ochsen steht, schützt mich mein Gehilz recht gut, während ich die unteren Blößen angreife.

Ich halte diese Angriffstechnik für den Schaukampf für bestens geeignet, weil sie sehr eindrucksvoll und dynamisch ist. Außerdem wird der Zwer sehr leicht mit Vom Tag versetzt, wenn Du beim Angriff nicht weit genug zur Seite schreitest und die Mensur etwas zu weit wählst.

7.4.3 Die Brüche gegen den Zwer

Auch gegen den Zwerhau gibt es eine ganze Reihe von Gegentechniken. Diese werden nachfolgend beschrieben.

 © Bertram Koch

7.4.3.1 Eine Verteidigung gegen den oberen Zwer

Den einfachsten Weg um den Zwer zu brechen beschreibt Peter von Danzig (Goliath, 22v)

> Hier merke die Brüche gegen den **Zwerhau**
>
> Wenn Du gegen ihn stehst in der Hut „vom Tag“, so haue ihm (…) oben ein zum Kopf.
> Springt er dann aus dem Hau und meint, er wolle vorkommen mit dem Zwerhau und schlägt Dir damit zu Deiner linken Seite zu dem Kopf, so falle mit der Langen Schneide auf das Schwert.

Das klingt zunächst recht einfach, aber dieses Stück setzt voraus, dass Du es schaffst, während Du Deinen Vorschlag führst:

1. Zu erkennen, dass er einen Zwer gegen Dich schlägt und
2. Deinen Angriff auf ihn abzubrechen und
3. in Vom Tag auf Deiner linken Seite zu wechseln.

Wie gesagt, während Du zu ihm schlägst, also während Dein Schwert schon auf dem Weg ist um ihn zu treffen. Das Zeitfenster, das Dir zur Verfügung steht, ist extrem klein. Diese Aktion kann Dir nur gelingen, wenn Du

1. Die Technik der "langsamen Hand" für den Vorschlag verwendest und
2. wenn Du Dir genau dieses Stück bereits vorgenommen hast.

Sonst ist es recht unwahrscheinlich, dass Du das schaffst.

Es reicht auch nicht aus, Deinen Angriff einfach nach links vom Gegner weg zu bewegen, denn dann bindest Du im Sprechfenster an oder auf seiner Stärke und aufgrund der Eigenschaften des Zwer zu versetzen und zu verletzen, trifft Dich sein Ort trotzdem.

Du musst schon mit Deiner Langen Schneide auf seiner Schwäche landen und das gelingt Dir nur, wenn Du Dein Schwert recht nahe an Deinem Körper hältst – also in Vom Tag auf der Schulter links.

Peter von Danzig zeigt einen Weg, wie Du reagieren sollst, wenn der dann den Zwer zur anderen Seite schlägt (Goliath, 22v):

> Schlägt er dann mit dem Zwerhau aber um Dich zu der anderen Seite, so kannst Du indes vorher mit dem Zwer vorn von unter seinem Schwert ihn am Hals (erreichen). So schlägt er sich selber mit Deinem Schwert.

© Bertram Koch

Die nachfolgende Abbildung zweigt was passiert, wenn Du an seinen Hals gebunden hast und er den Zwer schlägt:

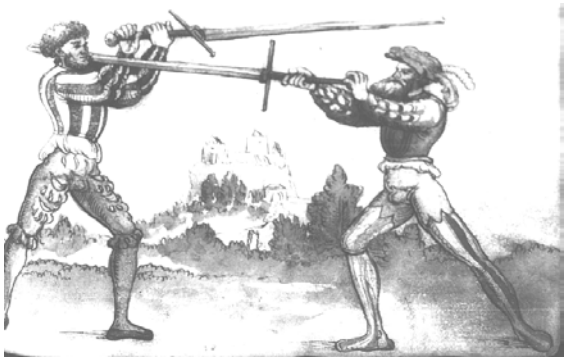


Abbildung 81 Goliath 23r

Diese Technik ist sehr cool, wenn sie Dir gelingt.

Allerdings bleibt unverständlich, warum Du ihn nicht einfach ins Gesicht stichst oder ihn durch den Hals schneidest oder ihm eine Zecke auf die Hände gibst, bevor er mit seinem Zwer zu einem Ende gekommen ist.

Ich denke also dieses Stück gehört eher zum Spaßfechten.

Außerdem ist es nicht ganz einfach, denn auch hier ist das Zeitfenster ziemlich klein und es gelingt Dir eigentlich nur, wenn er seinen Ort für den zweiten Zwer hinter seinem Kopf herum führt. Geht er durch die Huten "vom Tag", wie auf Seite 253 beschrieben, dann wird das Dir zur Verfügung stehende Zeitfenster fast zu klein um dieses Stück noch erfolgreich zu fechten.

Gelingt es Dir Dein Schwert genau so an Seinen Hals zu bringen, wie in Abbildung 81 dargestellt, dann wirst Du von seinem zweiten Zwer unweigerlich getroffen.

Wesentlich einfacher auszuführen ist das nächste Stück das uns ebenfalls *Peter von Danzig* überlassen hat (Goliath, 23v):

Merke:
Wenn Du einem Fechter an sein Schwert gebunden hast.
Schlägt er denn vom Schwert ab und mit dem Zwer Dir zu der anderen Seite, so falle ihm mit der Langen Schneide in seine Hand oder auf die Arme und drücke mit dem Schnitt sein Schwert mit den Armen (…) von Dir und schlage ihn aus dem Schnitt von seinem Arm mit dem Schwert auf den Kopf.

Hier verwendest Du **Hendtrucken** um ihn zu kontrollieren und sein Stück damit unmöglich zu machen. Auch hierzu findet sich in dem Goliath Manuskript eine Abbildung.

 © Bertram Koch

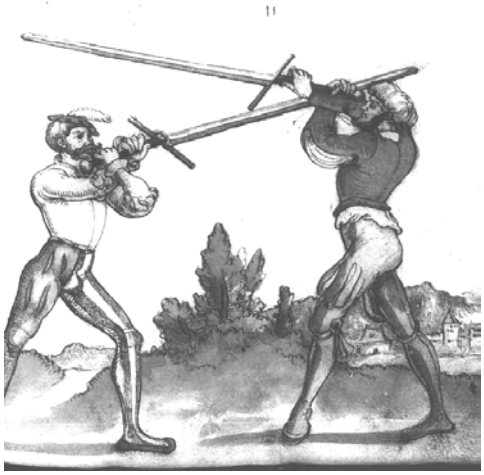


Abbildung 82 Hendtrucken gegen Zwer (Goliath, 24r)

Auffällig ist hier, dass der linke Fechter die Kontrolle über die Hände seines Gegenfechters mit der Schwäche übernommen hat.

Das zeigt uns zwei Sachen:

1. Die Schwäche war nicht so scharf, dass damit Kleidung und Muskelgewebe durchschnitten wurden, wenn mit der Waffe gegen die ungeschützten Hände gedrückt wird.[182]
2. Die Schwäche war so weit geschärft, dass der Gegenfechter seine Bewegung gegen den Druck nicht fortführen kann, weil er sonst eine starke Verletzung der Hände in Kauf nimmt.
3. Der von einigen historischen Fechtern als notwendig angesehene Schritt auf den Gegenfechter zu, wenn Hendtrucken betrieben werden soll, damit Du ihn mit der Stärke kontrollieren kannst, ist offensichtlich nicht notwendig.

Dieses Stück geht dann weiter mit einer Anweisung an den Fechter, gegen den Hendtrucken eingesetzt wird. *Peter von Danzig* rät (Goliath, 24v):

Bruch gegen den oberen **Schnitt in die Arme**

[182] Beachte bitte: Hier geht es um Drücken, nicht um Schneiden. Mit einem Schnitt würden die Hände wahrscheinlich stark verletzt. Aber mit einem Schnitt kannst Du den Gegenfechter nicht kontrollieren. Er kann also in seiner Bewegung fortfahren, während Du ihn schneidest und dann hat er die Hände zerschnitten und Du den Hals.

 © Bertram Koch

Wenn Du ihn mit dem Zwer zu seiner rechten Seite schlägt (und er) fällt Dir mit dem Schnitt in die Arme, so schlage ihm mit dem Duplieren mit der Kurzen Schneide hinter (seine) Schwertklinge in das Maul.

Oder schlägst Du ihn mit dem Zwer zu seiner linken Seite (und) er fällt Dir dann mit dem Schnitt in die Arme, so schlage mit dem Duplieren hinter seine Schwertklinge, mit der Langen Schneide in das Maul.

Dazu findet sich im Goliath wieder ein Bild:

Abbildung 83 Duplieren gegen Hendtrucken (Goliath, 25r)

Dieses Duplieren, wärend des Hendtruckens, nach dem Zwer von Deiner rechten Seite, kann nur dann gelingen, wenn Deine Klinge sich in einer Art "Vom Tag" befindet. Entscheidest Du Dich dafür, von dem rechten Zwer zum linken Zwer, hinter Deinem Kopf zu wechseln, wie sich ein Hubschrauberpropeller bewegt, befindet sich Dein Schwert hinter Deinem Kopf, wenn er das Hendtrucken beginnt. Damit fehlt Dir die Möglichkeit die Position auf dem Bild zu erreichen.[183] Damit die hier beschriebene Technik möglich ist, musst Du Deine Klinge also genau auf dem Weg führen, den ich oben beschrieben haben – mehr oder weniger senkrecht über Deinen Kopf.

Ich würde die hier beschriebene Technik nicht als Duplieren bezeichnen, denn Du schlägst nicht hinter seine Klinge. Es ist eher ein **Kipphau** mit der kurzen Schneide zu seinem Kopf, sobald er an Deine Hände angebunden hat.

[183] Gut, ich gebe zu: Theoretisch ist das möglich. Aber nach meiner Ansicht hat er viel zu viel Zeit Dich zu kontrollieren und Du wirst es nur dann schaffen, Dein Schwert in einem Halbkreis über Deinem Kopf nach vorne zu bringen, wenn Du sehr schmerzfrei bist ☺

 © Bertram Koch

Peter von Danzig führt dieses Stück noch etwas weiter, indem er uns zeigt, wie wir uns gegen diese Technik schützen können. Er schreibt (Goliath, 24v):

> Merk also:
> Brich ihm das Duplieren, wenn Du ihm den Schnitt oben in seine Arme tust.
> Schlägt der Dir denn mit dem Duplieren oben zu dem Kopf, so fahre auf und winde gegen den Schlag Dein Schwert unter das Seine und fahre ihm mit dem Schwert an den Hals mit der Kurzen Schneide.

Auch hier finden wir im Goliath ein erklärendes Bild, denn sonst ist dieses Stück nur sehr schwer zu verstehen

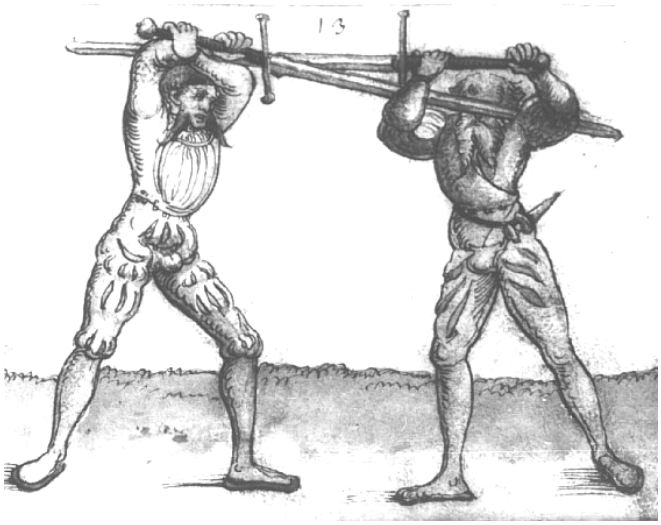


Abbildung 84 Der Bruch des Duplieren (Goliath, 25r)

Betrachte einmal aufmerksam diese Abbildung. Der Fechter, der sich gegen das Duplieren wehrt, die Hände in einer Ochsposition sehr hoch über seinem Kopf hebt.

Wenn Du dieses Stück ausprobierst, dann wirst Du feststellen, dass dieses Stück nur dann funktioniert, wenn Du die Hände über Deinen Kopf hebst und damit die Linie zu Deinem Kopf und Deiner linken Schulter schließt.

Ich möchte diese Position als einen hohen Ochsen bezeichnen. Bei historischen Fechtern sieht man diese Position der Arme sehr selten, denn für sie endet der Ochs mit dem Gehilz neben dem Kopf. Hier zeigt sich, dass der Ochs durchaus auch dann einen Sinn macht, wenn Du das Gehilz hoch über Deinem Kopf führst.

Ein anderes Stück gegen den Zwerhau zeigt uns *Ringeck* (28v):

 © Bertram Koch

Ein Bruch gegen den oberen Zwerhau

Also,
wenn Du ihm von Deiner rechten Seite mit einem Oberen Hau oder sonst an sein Schwert bindest,
und er schlägt dann mit dem Zwer um, zu Deiner anderen Seite, so komme auch mit einem Zwer unter sein Schwert, ihm an den Hals.

Paulus Karl, als der rechte Fechter, zeigt uns wie diese Gegentechnik in der Endposition aussieht.

Abbildung 85 Paulus Karl (62v): So schlägst du gewiss ohne Gefahr

Dieses Vorgehen ist auf den ersten Blick nicht plausibel. Wenn Du aber einen Zwerg unter einen Zwerg schlägst, dann schließt das die Linie des oben liegenden Zwerges. Er bleibt schlimmstenfalls an Deinem Gehilz hängen. Du hast gleichzeitig die besten Chancen, einen Arm Deines Widerparts zu treffen. Beachte auch hier die sehr hohe Handhaltung der beiden Akteure.

7.4.3.2 Der Bruch gegen den Zwer zu den unteren Blößen

Von Danzig empfahl für den Vorschlag einen Zwerg zu den unteren Blößen, der von einem Zwerg zu den oben Blößen zur anderen Seite gefolgt wurde. Hier zeigt er jetzt, wie gegen diese Technik vorgegangen werden kann (Goliath, 28v):

Bruch gegen die unteren Zwerschläge

 © Bertram Koch

Wenn er Dich mit der Zwer von seiner rechten Seite zu Deiner linken schlägt, oben zu dem Kopf, so versetze mit der Langen Schneide und bleibe mit dem Ort vor der Brust.
Schlägt er dann vom Schwert um, mit der Zwer zu der unteren Blöße Deiner rechten Seite, so schlage auch mit der Zwer unten durch, zwischen Dich und ihm, auch gegen seine rechte Seite und binde damit an sein Schwert und bleibe am Band und stich indes zu der unteren Blöße.

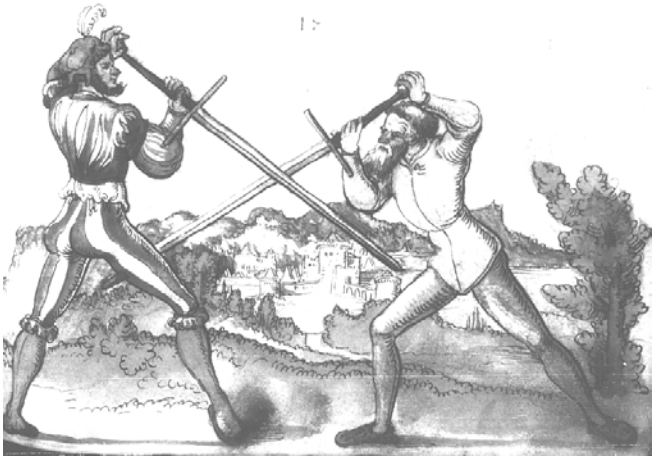


Abbildung 86 Der Bruch gegen den Zwer zu den unteren Blößen, Goliath, 29r

Hier wird wieder ein Zwerhau mit einem Zwerhau bekämpft. Dieses Stück ist dem vorher beschriebenen sehr ähnlich.

In der oben stehenden Abbildung hat der linke Fechter den ersten Zwer gegen die oberen Blößen der rechten Seite des rechten Fechters geschlagen und ist von dem rechten Fechter mit der Langen Schneide versetzt worden.[184]

Daraufhin hat der rechte Fechter den zweiten Zwer zu den untern Blößen, auf der anderen Seite, geschlagen und wird hier mit dem Zwer als Gegenschlag versetzt und indes mit einem Stich zu den unteren Blößen außer Gefecht gesetzt.

Achte einmal genau auf die Positionen der beiden Fechter. Der rechte Fechter steht mit seinem Oberkörper weit nach vorne gebeugt, im Stich, zu den unteren Blößen. Sein hinteres Bein ist durchgestreckt und die hintere Fußspitze zeigt nach hinten. Das alles deutet auf einen Ausfallschritt hin, der zu dieser Position geführt hat. Der linke Fechter kann das Schwert – da er an der Stärke angebunden hat – nicht mehr versetzen und wird getroffen.

[184] In dem Test steht es genau umgekehrt. Aber die Abbildung macht nur dann einen Sinn, wenn der erste Schlag zur rechten oberen Blöße geführt wurde und dann der zweite Zwer zur linken unteren Blöße.

 © Bertram Koch

7.4.4 Varianten des Zwerhaus bei J. Meyer

Joachim Meyer hat einige interessante Varianten des Zwerhaus – wobei hier der Verdacht besteht, dass z.B. die Technik des Abprallens, wie sie im **Prellhau** beschrieben ist, durchaus, mit den Stücken die in Kapitel 7.4.2 Mit dem Zwerch die Blößen angreifen, identisch sein kann und hier nur eine neuer Name für eine bereits bekannte Technik entwickelt wurde.

7.4.4.1 Prellhau

Der **Prellhau** nutzt die Energie des Zusammenpralls der Klingen um zur anderen Seite umzuschlagen.

Der Prellhau hat große Ähnlichkeit, mit der weichen Technik des **Schnappens**. Wärend beim Schnappen im Idealfall eine Bindung der Klingen aufrecht erhalten wird, ist diese Bindung bei dem Prellhau nicht notwendig. Der Prellhau nutzt einen ähnlichen Effekt wie der Krumphau. Die Klinge des Gegenfechters wird nach außen geprellt, so dass er für einen kurzen Moment die Kontrolle über diese Klinge verliert. Diese Zeit wird genutzt um ihn anzugreifen.

Für den Prellhau gilt: Je härter der Gegenfechter gegen Deine Klinge haut, um zu versetzen, umso härter triffst Du ihn auf der anderen Seite.

Dieser ist zweierlei:

Einer der einfache, der Andere doppel genannt.

Der einfache wird also gemacht:

Hauet Dein Gegenteil auf Dich von oben her, so begegne seinem Streich mit einem Zwerg.

Alsbald er da glitzt, so zucke das Schwert um Deinen Kopf und schlage von Deiner Linken mit aufwendiger Fläche zu seinem Ohr. Allerdings, wie das große Bild zur rechten Hand in der Figur K aufweist, dass das Schwert wiederum zurück abprellt.

Zuckt es also im abprellenden Schwung wieder um Deinen Kopf, hau mit dem Zwerch zur Linken. So ist es vollbracht.

© Bertram Koch

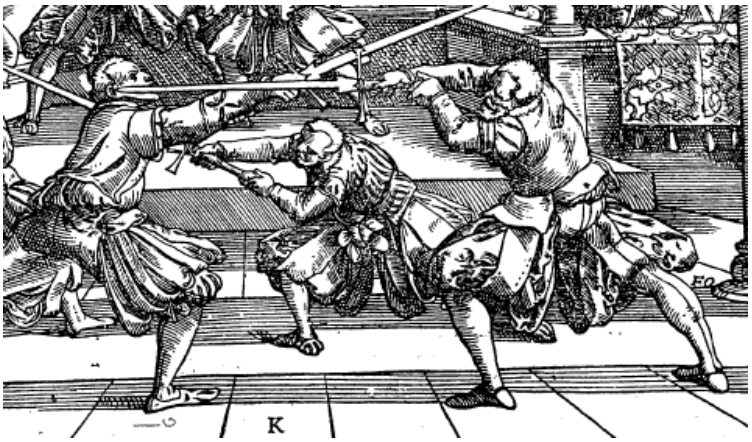


Abbildung 87 J. Meyer Prellhau[185]

Der Prellhau setzt voraus, dass Du selber sehr locker und unverkrampft schlägst und dann weich am Schwert, die erhaltene Energie nutzt, um umzuschlagen. Die meisten Menschen können das nicht beim ersten Mal. Es ist also etwas Übung erforderlich.

Den Doppelten mach also, alsbald Dein Widerpart sein Schwert in die Luft bringt zur Arbeit.

So stell Dich in den rechten Ochsen (davon im nächsten Kapitel) zucke das Schwert um Dein Haupt.

Und hau inwendig flach von Deiner Rechten stark wieder seine Klinge, dass Dir Dein Knopf im Schlag unten an die ??del rühre, wie solches an dem großen Bild in der Figur I verzeichnet, gegen die linke Hand zu ?? im Streiche aber tritt mit Deinem rechten Fuß wohl an seinen linken Und sobald es glück, oder ?? so ?? ?? oberlich

Reiß indes gegen den linken ??? gleich mir aus und schlage behend aufwendit mit ebicher Hand widerum zu den selben Blößen hinein,

nemlich mit letzter aber ebichter Fleche, als wann es sich in eine widerprell also herum purzelt, so hast in recht gemacht.

[185] Beachte auch hier, dass hier wieder das Schwert so gezeichnet ist, dass Du es gut erkennen kannst. Aber die Klinge des rechten Fechters muss natürlich – der Beschreibung entsprechend, mit der Schneide treffen.

© Bertram Koch

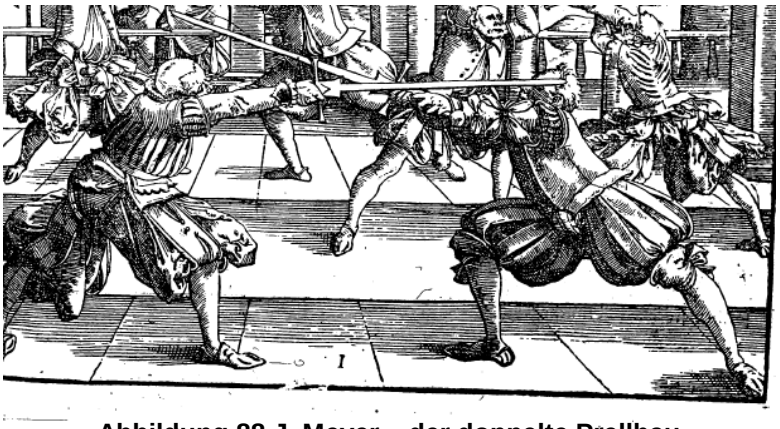


Abbildung 88 J. Meyer – der doppelte Prellhau

7.4.4.2 Knichelhau

Der **Knichelhau** richtet sich auf den Ellenbogen. J. Meyer beschreibt ihn so:

> Kniechelhau
>
> Dieser hat den Namen von dem Glied nach welchem er gerichtet wird.
>
> Den vollende also, wenn Du mit Deinen Händen hoch über dem Kopf nach dem ersten Angriff Deinen Gegner unter sein Schwert gekommen bist und sein Knopf also zwischen beiden Armen hält.
>
> So hau mit dem Zwerchhau unter seines Schwertes Knopf, über Dich nach seinem Knöchel oder zu den Gelenken zwischen seinen Hand und Arm.
>
> Hält er die Hand gar zu hoch, so hau mit oben genannten Zwerchhauen von oben auf nach dem Knöpflein bei dem Ellenbogen, so ist er gemacht.

7.5 Der Schilhau

Der **Schilhau** bzw. **Schiler**) ist wohl der schwierigste Schlag der fünf Meisterhaue. Entsprechend gibt es unter den Fechtern der heutigen Zeit sehr unterschiedliche Interpretationen des Schlages.

Lass uns zunächst einmal fragen: Was bedeutet schilern?

© Bertram Koch

1. Eine Möglichkeit: Es bedeutet "Schielen". Jedoch schielst Du bei diesem Schlag nicht und ser Schlag selber schielt auch nicht. Aber: wer schielt, der schaut in eine schiefe Richtung. Er schaut krumm oder gebogen. [186] Die Bedeutung könnten also "der gebogene Hau" sein, oder der "schiefe Hau".
2. Eine andere Möglichkeit: Der Begriff kommt von "Schild" dann handelt es sich um den "Schild-Schlag", der Dich wie ein Schild beschützt. Diese Interpretation passt allerdings aus meiner Perspektive nicht zu dem Hau.
3. Eine dritte Möglichkeit: Schiller kommt von "Schille" d.h. von Schelte, Schullen, geschollen. Dann bedeutet es brechen, durchdringen. Als "zeschille" auch "zerspringen, zerreißen[187]
4. Es kommt von "schillern" im Sinne von "etwas schillert", es irisiert.

Ich glaube, dass Schilhau von (1) "schief, gebogen" oder von "zerspringen, zerreißen, durchdringen" kommt. Der Schilhau ist damit der "gebogene, durchdringenden Hau". Das entspricht dann auch der Art, wie der Schlag wirkt. Einerseits versetzt er den gegnerischen Angriff, indem er schräg geschlagen wird und andererseits durchdringt der die gegnerische Deckung.

Im Dörbringer-Manuskript findet sich folgender Text von *Lichtenauer* zum Schiler (28v):

Das ist von dem Schilhau

Schiler bricht, was ein nun schlägt oder sticht.

Wer einen Wechsel haut, der Schildhau daraus ihn beraubt.

Schil, kürzt er die an. Durchwechsel, das siegt ihn an.

Der Schil zu dem Ort, und nimm den Hals ohne Furcht.

Schil in das obere Haupt, wenn Du die Hände bedrohen willst.

Schil gegen den rechten, ist das was Du wohl gerecht fechten.

Den Schilhau ich preise, kommt er daher nicht zu leise.

In Goliath steht folgender Text (3v)

Schilhau

[186] Vgl.: http://www.koeblergerhard.de/germanistischewoerterbuecher/mittelhochdeutscheswoerterbuch/mhd-t.doc

[187] Vgl.: Georg Friedrich Benecke,Wilhelm Müller,Friedrich Zarncke: Mittelhochdeutsches Wörterbuch: mit Benutzung des Nachlasses, Band 2,Teil 2

© Bertram Koch

Schiler alles bricht, was (ein) Büffel schlägt oder sticht.

Wer durchwechselt, Schilhau ihn daraus beraubt.

Schil kurzt er Dich an.
Durchwechseln besiegt ihn dann.

Schiel zu dem Ort und nimm den Hals ohne Furcht.

Schil zu dem oberen Haut, (wenn Du die) Hände verderben willst.

Bei Ringeck sind die Verse so rezitiert (31r-32v):

Schiller einbricht,
was Büffel schlägt oder sticht.
Wer Wechsel trauet,
Schiller ihn daraus beraubt.

Schill kurzt er Dich an,
durchwechsel,
er siegt ihm dann.

Schiel zu dem Ort,
und nimmt den Hals ohne Furcht.

Schiel zu dem oberen Haupt,
wenn Du die Hände verderben willst.

Und wie wird der Schillhau jetzt ausgeführt? Im *Dörbringer-Manuskript* finden wir folgende Antwort (28v):

Glosse:

Hier merke und wissen, dass ein Schilhau ist ein Oberhau von der rechten Seite ist, der mit der hinteren Schneide des Schwertes, die die linke Seite genannt wird.

Und geht rechts zum Schilenden
oder
schick dar zu einer Seite ausgeschritten, zu der rechten mit vorgewandtem Schwert und vorgeworfener Hand.

Der Schillhau wird also mit der kurzen Schneide aus "vom Tag" geschlagen.

Peter von Danzig schreibt (Goliath, 32v-33r):

Hier beginnt der **Schilhau** mit seinen Stücken.

Text

Schilhau einbricht, was ein Büffel schlägt oder sticht.

Wer Wechsel droht, Schiler daraus ihn beraubt.

 © Bertram Koch

Glosse

Der Schiler bricht die Hut da heißt „der Pflug“ und ist ein seltsam guter und ernsthafter Hau, denn er bricht mit Gewalt ein in Haue und Stiche und geht zum mit verkehrtem Schwert. Darum gibt es viele Meister des Schwertes, die von diesem Hau nichts zu sagen wissen.

Wie man den Schiler hauen soll.

Merke:
Wenn Du mit dem Zufechten zu ihm kommst, so stehe mit dem linken Fuß vor und halte Dein Schwert an Deiner rechten Achsel.
Haut er Dir denn von oben ein zum Kopf, so wende Dein Schwert und haue gegen seinen Hau mit der Kurzen Schneide, lang, aus geraden Armen, oben über sein Schwert zu seinem Kopf.

Ist er dann geschickt und wechselt mit dem Hau Deines Schwertes und will unten durchwechseln, so lasse den Ort mit dem Hau vor Dich lang einschießen. So mag er unten nicht durchwechseln.

Der Schiler bricht also die Hut Pflug. Aber er bricht auch alle anderen Haue und Stiche mit der kurzen Schneide.

Analog zu Dörbringer beginnt auch Peter von Danzig den Hau aus "Vom Tag" und schlägt dann mit der kurzen Schneide, aus dem geraden Arm, über das Schwert des Angreifers zu seinem Kopf. "Oben über sein Schwert" bedeutet, dass Du auf die Schwäche seines Schwertes zielst. Triffst Du dort, dann splitterst Du sein Schwert nach außen.

Ringeck erklärt den Schlag so (31r-31v):

Der **Schilhau** mit seinen Stücken:

Schiller einbricht,
was Büffel schlägt oder sticht.
Wer Wechsel trauet,
Schiller ihn daraus beraubt.

Glosse:

Hier merke:

Der Schiller ist ein Hau, der den Büffel, die sich von sich Meisterschaft annehmen mit Gewalt, einbricht in Haue und Stiche.

Und diesen Hau treibe also:

 © Bertram Koch

Wenn er auf Dich einhaut von seiner rechten Seite, so haue auch von Deiner rechten Seite, mit der kurzen Schneide, mit aufgerichteten Armen, gegen seinen Hau, in die Schwäche seines Schwertes und schlage ihm auf seine rechte Achsel.

Wechselt er durch, so schieße ihm den Hau lang ein zu der Brust.

Und genau so haue auch, wenn er gegen Dich steht in der Hut Pflug, oder wenn er unten zustechen will.

Ringeck ergänzt die Ausführungen von Peter von Danzig dahingehend, dass der Schiller gegen jene Fechter hilft, die mit bloßer Kraft fechten und lediglich durch die Härte ihrer Schläge, durch die Deckung des Gegners dringen wollen.

Ringeck ergänzt Peter von Danzig dahingehend, dass er uns anweist die Arme aufgerichtet zu lassen und in die Schwäche seines Schwertes zu schlagen und dabei auf seine rechte Schulter zu zielen. Das alles, zusammen genommen, führt dazu, dass wir sein Schwert an der Schwäche zur Seite versetzen und gleichzeitig seinen Kopf treffen können. Der Schiller splittert den Angriff zur Seite ab.

Beachte auch, dass keiner der Autoren gesagt hat, dass Du einen Schritt machen musst, wenn Du den Schilhau schlägst. Der Schilhau wird hier zunächst als Reaktion auf einen Angriff beschrieben, der von dem Gegenfechter erfolgt. Da der Gegenfechter die Entfernung zu Dir überbrückt, ist es nicht mehr notwendig, dass Du ihm entgegen gehst um ihn zu treffen. In der Verteidigung wird der Schilhau, wie alle Meisterhaue, ohne eine Verkürzung der Mensur zum Gegenfechter gemacht. Und würdest Du dem Angriff nach hinten ausweichen, dann würdest Du den Gegenfechter mit dem Schieler nicht mehr erreichen.

Der Schillhau beginnt also aus von Tag rechts und endet auf Deiner linke Seite.

© Bertram Koch

Schillhau

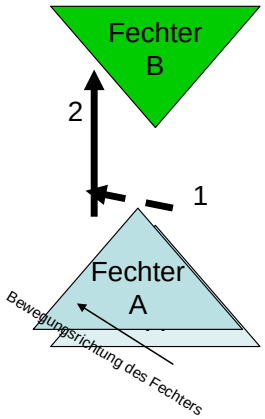


Abbildung 89 Schiller

Der Schiller wechselt von Deiner rechten Seite zunächst auf die linke Seite und schließt so die Angriffslinie des Widerparts (1). Du bewegst Dich dabei in den Schlag – bzw, in die Richtung, aus der Schlag des Gegenfechters kommt, hinein. Dabei fängst Du das angreifende Schwert am besten an seiner Schwäche und schießt dann den Ort auf die rechte Gesichtsseite oder die rechte Schulter des Gegenfechters (2).

Diese Bewegung ist schon recht komplex und vom Timing her schwierig. Während Du den Ort auf den Gegenfechter schießt, drehst Du Deine Hände und somit die kurze Schneide, nach unten. Du triffst ihn dann mit der kurzen Schneide und schlägst so über sein Schwert.

In der nachfolgenden Abbildung aus dem *Goliath* (33v) sehen wir, wie der rechte Fechter einen Schiller gegen den linken Fechter schlägt.

 © Bertram Koch

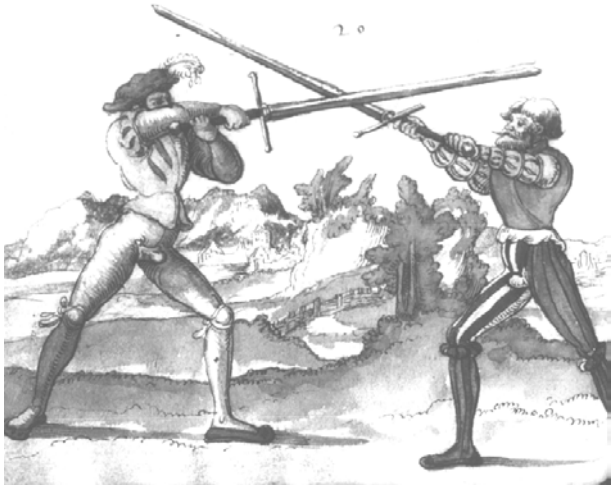


Abbildung 90 Schiller Goliath, 33v

Wir sehen hier deutlich, dass die Schneide seines Schwertes gegen die Fläche des Angreifers gekehrt ist. Es erscheint zunächst so, als ob der rechte Fechter mit der Langen Schneide schlagen würde – aber dieser Anschein trügt. Die Klinge wird während des Schlages in der Hand auf die kurze Schneide gedreht, was einen zusätzlichen Druck zur Seite gibt.[188]

Der rechte Fechter hat die angreifende Klinge klar auf seiner Stärke liegen und kontrolliert sie. Beachtet die Füße der Fechter. Hier ist deutlich erkennbar, dass der rechte Fechter, mit einen Schritt, in die Angriffslinie des Gegenfechters herein gegangen ist – also auf dessen rechte Seite und so dem Angriff einen Teil seiner Wucht nimmt.

7.5.1 Schiller gegen das Durchwechseln

Sowohl bei Peter von Danzig, als auch bei Ringeck finden wir die Aussage, dass der Schiller gegen das **Durchwechseln** des Gegners schützt.[189]

Der Schiller erweckt, weil er sehr hoch herein kommt, den Eindruck, dass es leicht ist ihm auszuweichen. Der Gegenfechter fühlt sich nicht direkt angegriffen und versucht darum die Bindung zu vermeiden und unter dem Hau durchzuwechseln.

Richtig ist, dass der Gegenfechter, mit dem Durchwechseln, die Bindung vermeiden kann. Aber wenn der Durchwechselt, dann bedroht er Dich in diesem Moment nicht.

---

[188] Das lässt sich nicht wirklich erklären. Probiert es aus und es wird klarer.
[189] Zum Durchwechseln siehe Kapitel 7.5 Vom Durchwechseln.

 © Bertram Koch

Dieser Moment reicht aus, um ihn zu treffen, wenn Du den Ort schießen lässt. Du triffst ihn, bevor er sein Durchwechseln beendet hat.

Mit diesem Stich, schiebst Du ihn quasi von Dir weg, so dass er Dich nach dem Durchwechseln nicht mehr erreichen kann. Denn der Schiller und der Scheitelhau haben die größte Reichweite aller Haue und Stiche. Da er nach dem Durchwechseln von unten nach oben stechen muss, sind seine oberen Blößen ungeschützt und werden von dem Schiller indes angegriffen.

Der Schiller funktioniert hier wie der Zornhau-Ort – nur auf einer anderen Angriffslinie.

7.5.2 Schildhau gegen Pflug

Peter von Danzig empfiehlt den Schiller gegen den Pflug zu nutzen (Goliath, 34r):

> Ein Anderes
>
> Wenn Du gegen ihn stehst und behältst Dein Schwert an Deiner rechten Achsel und er steht gegen Dich in der Hut Pflug und will unten zustechen,
> so haue mit dem Schiler lang oben ein und schieße ihm den Ort lang ein zu der Brust.
> So kann er Dich unten mit dem Stich nicht erreichen.

Was wir genau tun sollen wird leider von Peter von Danzig nicht genauer beschrieben. Ringeck rät uns (31v):

> Und genau so haue auch, wenn er gegen Dich steht in der Hut Pflug,
> oder wenn er unten zustechen will.

Wobei er uns vorher in seinen Glossen sagt, dass wir in die Schwäche des Schwertes schlagen und dann den Ort schießen lassen sollen.

Wir binden also, gegen den Pflug, an der Schwäche des Pfluges an, und schillern diese zur Seite, wärend wir indes mit dem Ort treffen.

Neben dem Pflug werden durch den Schillhau auch viele anderen Huten gebrochen. Weiter unten wird gezeigt, wie der Schiller gegen den Langort genutzt wird. Aber Du kannst auch einen Ochsen brechen, wenn es Dir gelingt an der Schwäche Deines Gegenfechters zu schillern. Gegen von Tag rechts und links schützt Dich zwar nicht das Anbinden und Schiller, aber

 © Bertram Koch

da der Schiller auch die Angriffslinie auf Deine oberen Blößen sehr gut schützt, kann Du auch gegen diese Huten etwas ausrichten, ohne Dich in eine direkte Gefahr zu geben.

Abbildung 91 Paulus Karl: Die Äußeren nehme. Deine Arbeit damit beginne (69r)

Paulus Karl zeigt hier einen Schillhau von links, gegen einen Gegner, der im linken Pflug steht. Das Schwert wurde aus der Angriffslinie geschlagen. Der Gegner versucht den Schildhau noch zu versetzen und reißt dafür seine Klinge hoch. Aber die Zeit reicht für diese Abwehr nicht mehr aus.

7.5.3 Schilhau wider den verkürzten Schlag

Überhaupt ist der Schilhau durch seine große Reichweite gegen alle verkürzten Schläge, Huten mit geringer Reichweite und die Winden nützlich. So schreibt *Ringeck* (32v-32r)

Auch ein Stück aus dem Schiller

Schill kurzt er Dich an,
durchwechsel,
er siegt ihm dann.

Glosse:

Merk,
das ist eine Lehre:

Das schillern sollst mit dem Gesicht
und gar eben sehen, ob er kurz gegen Dich fechtet.

 © Bertram Koch

Das sollst du erkennen.
Wenn er Dir zuhaut und sich bei dem Hau nicht lang streckt, so haue auch.
Und fahre mit dem Hau mit dem Ort unter seinem Schwert durch und stich ihm zu dem Gesicht

Was Ringeck in seiner Glosse genau meint, wird nicht ganz klar.

- Eine Möglichkeit könnte darin bestehen, dass Ringeck von **Durchwechseln** spricht. Durchwechseln ist aber nur dann ungefährlich, wenn klar ist dass er Dich nicht trifft, also den Hau verkürzt oder nur zu Deinem Schwert schlägt.[190] Sonst erreichst Du im günstigsten Fall einen Doppeltreffer. –Aber wenn er mit verkürzten Hauen auf Dich schlägt, dann bedeutet das nicht, dass er Dich nicht treffen wird. Ein verkürzter Hau macht immer dann Sinn, wenn die Mensur klein ist.

Auch *Peter von Danzig* hilft uns hier nicht wirklich weiter, aber er beschreibt das Vorgehen etwas genauer (Goliath 34r-34v):

Text einer Lehre aus dem Schilhau

Schil, kurzt er Dich an,
Durchwechseln besiegt ihn dann.

Glosse

Diese Lehre merke Dir,
wenn Du im Zufechten zu ihm kommst, so sollst Du schillen mit dem Angesicht und sehen, ob er kurz gegen Dich fechtet.

Das sollst Du daran erkennen, wie er auf Dich haut.
Reckt er denn die Arme mit dem Hau nicht lange vor sich, so ist sein Schwert verkürzt.

Oder liegst Du vor ihm in der Hut Alber (und) er will Dir mit dem Schwert krump darauf fallen, so ist sein Schwert auch verkürzt.

Oder legt er sich gegen Dich in die Hut des Ochsen oder des Pfluges, so ist sein Schwert auch verkürzt.

Auch wisse, dass alles Winden mit dem Schwert vor dem Mann kurz ist und das Schwert verkürzt.

[190] Siehe hierzu einmal die Voraussetzungen dafür, das Durchwechseln eine gute Strategie ist im Kapitel 7.5: Vom Durchwechseln.

 © Bertram Koch

Und die Fechter, die die Winden treiben, denen wechsle fröhlich durch aus Hauen und aus Stichen und schieße ihnen den Langen Ort damit ein zu der nächsten Blöße.

Damit zwingst Du sie zum Versetzen (und) so kommst Du zu Deiner rechten Arbeit.

Ich denke, dass wir diese Glosse von Peter von Danzig unterteilen müssen.

1. Im ersten Abschnitt sagt er, dass Du den Schiller schlagen sollst, wenn er mit verkürzten Hauen gegen Dich fechtet.
2. Im zweiten Abschnitt erklärt er was er mit "verkürzt" meint.[191]
3. Im dritten Abschnitt sagt er uns, dass der Schiller nicht nur den Pflug bricht, sondern auch den Ochsen. Eine solche Situation ist im Goliath dargestellt und in der nachfolgenden Abbildung zu sehen.
4. Im dritten Abschnitt sagt er uns, dass Fechter, die die Winden ohne Bindung treiben – also ständig zwischen Ochs und Pflug wechseln - die sollst Du mit Hauen oder Stichen (aber nicht zwangsläufig mit dem Schiller) zum Schein angreifen, dann sollst Du **durchwechseln** (bevor Sie an Dein Schwert angebunden haben) und dann den **Ort schießen** lassen, bzw. ihnen ein **Langort einschießen**. Aber Durchwechseln und den Ort schießen lassen, bezieht sich nicht auf den Schiller. Es handelt sich einfach um eine Technik gegen Fechter, die gerne versetzen.[192]

7.5.4 Schiller gegen Langort

Der Schiller ist auch gegen den **Langort** ein sehr effizienter Schlag. Die Hut Langort hat den Vorteil, dass Du in ihr stehen kannst. Dein Gegner muss Dein Schwert aus dem Weg räumen, damit er Dich treffen kann.

Der Schillhau macht beide Aktionen gleichzeitig:

1. Er räumt das Schwert des Widerparts aus dem Weg.
2. Er trifft ihn.

---

[191] Peter von Danzig meint bestimmt nicht, dass Du einen Schiller aus dem Alber gegen ihn hauen sollst, wenn er einen Krumphau auf Deinen Alber schlägt um zu überbinden.

[192] Sie hierzu Kapitel 7.5 Vom Durchwechseln.

© Bertram Koch

Ringeck empfiehlt folgendes Vorgehen (32r):

Auch ein Stück aus dem Schillhau

Schill zu dem Ort,
und nimmt den Hals ohne Furcht.

Glosse:

Merke:
Der Schiller bricht den Langen Ort
und den treibe also:

Wenn er Gegen Dich steht und hält Dir den Ort aus geradem Arm gegen Dein Gesicht, oder die Brust,

so stehe mit dem linken Fuß vor und schiele mit dem Gesicht zu dem Ort und tue, als ob Du ihm zu dem Ort hauen wolltest.

(..) haue stark mit der kurzen Schneide auf sein Schwert, und schieße den Ort dann lang ein zu dem Hals mit einem Zutritt des rechten Fußes.

Peter von Danzig beschreibt ähnlich (Goliath, 35v):

Text, wie man mit dem Schiller den Langort bricht

Schil zu dem Ort, nimmt den Hals ohne Furcht.

Wenn Du in dem Zufechten zu ihm kommst und er steht dann gegen Dich und hält Dir den Langort zum Gesicht oder der Brust,

so halte Dein Schwert an der rechten Achsel und schil mit dem Gesicht zum Ort und tu so, als wenn Du ihm dorthin hauen wolltest und haue stark mit dem Schiller, mit der kurzen Schneide an sein Schwert und schieße ihm den Ort damit lang ein zu dem Hals mit einem Tritt des rechten Fußes.

Das Geheimnis liegt in zwei Punkten:

1. Du fixierst den Ort um Deinen Gegner über Deine Absicht zu täuschen und schlägst mit Deiner Stärke gegen seinen Ort. Damit schiebst Du den Ort von Deinem Körper weg.
2. Dann schlägst Du einen Schillhau, mehr oder weniger mit stehender Spitze, an dem Schwert des Gegenfechters vorbei. Dieser Schlag drückt das Schwert des Gegenfechters zur Seite und macht so den Weg für Deine Klinge frei, die ihm in den Hals sticht.

 © Bertram Koch

Die nachfolgende Abbildung im Goliath zeigt den rechten Fechter, der den Schilhau beendet. Er trifft den Gegenfechter mit dem Ort, während er das Schwert des Gegenfechters mit der kurzen Schneide versetzt.

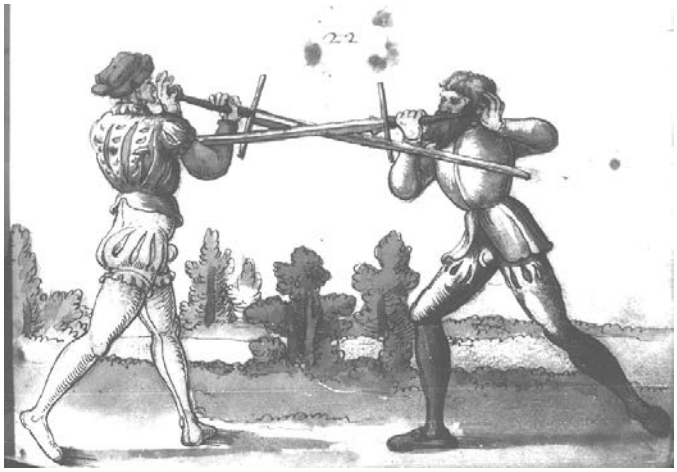


Abbildung 92 Goliath, Schiller gegen Ochs(36r)

Der linke Fechter steht nicht mehr im Langort. Er hat auf den Angriff des rechten Fechters reagiert und sein Schwert für den eigenen Schutz, in den Ochsen zurück gezogen.

Der rechte Fechter hat den Schillhau beendet und dabei. über das Schwert des linken Fechters, mit der kurzen Schneide geschlagen.

Der Weg, den dabei Dein Klinge nimmt, hat eine gewissen Ähnlichkeit mit dem **Sturzhau**.[193] – zumindest in der Endphase der Bewegung.

7.5.5 Schild zu den Händen gegen den Oberhau

In den Versen von Lichtenauer wird uns noch ein weiteres Stück zum Schiller beschrieben. *Ringeck* beschreibt es so (32v):

Ein weiteres Stück aus dem Schillhau

Schill zu dem oberen Haupt,
wenn Du die Hände verderben willst.

[193] zum Sturzhau siehe Kapitel 6.7.1 Sturzhau

 © Bertram Koch

Glosse:

Merke;
wenn er Dir von oben einhaue will,
so schiele mit dem Gesicht, als ob Du ihm auf das Haupt schlagen willst.

Und haue mit der kurzen Schneide gegen seinen Hau
und schlage ihm, an seiner Schwertklinge (entlang) mit dem Ort auf die Hände.

Peter von Danzig beschreibt uns das gleiche Stück so (36v):

Text, ein weiteres Stück aus dem Schilhau

Schil zu dem oberen Haupt, Hände willst Du bedrohen.

Glosse

Merke,
das ist ein anderer Bruch wenn er gegen Dich im Langen Ort steht. Dann Schil mit dem Gesicht zum Haupt und tue so, als wenn Du ihn darauf schlagen wolltest und schlage ihn aus dem Schilhau mit dem Ort auf die Hände.

Im Goliath finden wir zu diesem Stück auch eine Abbildung.

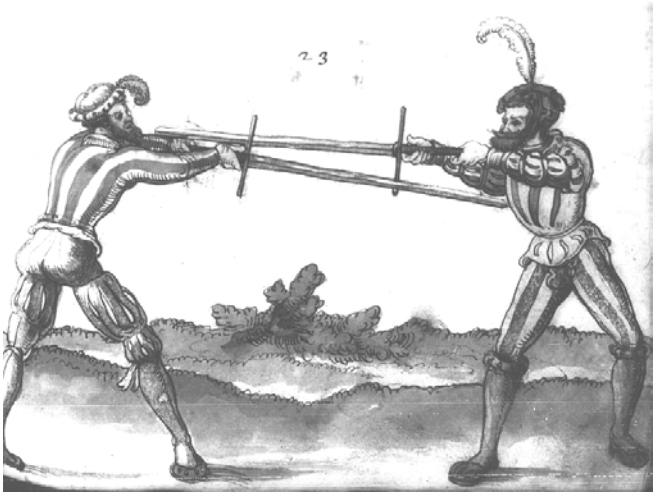


Abbildung 93: Schil zu dem oberen Haupt (Goliath, 37r)

Nehmen wir die Informationen in den Texten zusammen, dann ist die Technik einfach. Wenn wer im Langort steht, dann schaue ihm tief in die Augen, mache einen Schiller und treffe dabei die Hände.

 © Bertram Koch

Der Schiller fegt den Hieb des linken Fechters zur Seite und damit kannst Du mit dem Schiller seine Hände erreichen.

Die Abbildung hilft uns die Technik des Schillers im Detail zu erkennen. Betrachte einmal wie der rechte Fechter, der den Schiller geschlagen hat, steht. Er steht schon fast schräg zum Gegenfechter. Er hat den Schiller also so geschlagen, dass er mit seinem rechten Fuß auf die rechte Seite des Gegners getreten ist. Ich glaube in der italienischen Schule nennt man das "über die Straße gehen".[194] Dieser Schritt in Kombination mit dem ersten Teil des Schillers – dem Schlag von rechts nach links, mit der kurzen Schneide, versetzt den Langort des Gegenfechters und macht den Weg frei zu dessen Händen. Beachte auch, wie hoch der linke Fechter die Hände hat. Der Schiller endet leicht erkennbar im Langort.[195]

Fassen wir einmal zusammen, wogegen der Schiller alles hilft:

- Oberhaue, Unterhaue, Stiche
- Ochs und Pflug
- Verkürzte Haue
- Langort
- Durchwechseln
- Winden

Das macht den Schiller zu einen der nützlichsten Haue, die das "System Lichtenauer" hat.

Interessant ist auch, dass hier kein einziger Bruch gegen den Schiller genannt wird. Das bedeutet natürlich nicht, dass es keine Möglichkeit gibt sich gegen den Schiller zu verteidigen – aber es ist sehr schwer, insbesondere, wenn der Schiller im Nach verwendet wird.

Gegen den Schiller spricht eigentlich nur, dass er so komplex in der Bewegung ist, dass es extrem viel Übung braucht um diesen Hau zu beherrschen.

---

[194] Collin Richard von www.arts-of-mars.com wie alle anderen Historischen Fechter der Italienischen Schule mögen mir bitte verzeihen, sollte ich dieses "über die Straße" jetzt in einem falschen Zusammenhang genutzt haben.

[195] Und damit nicht, wie das in einigen Fechtschulen gezeigt wird, im Pflug.

 © Bertram Koch

7.6 Der Scheitelhau

Der Scheitelhau ist der letzte der fünf Meisterhaue. Da er extrem schnell ist, ist es sehr schwierig überhaupt noch auf ihn zu reagieren. *Lichtenauer* sagt zu ihm (Dörbringer Manuskript, 30r)

Das ist von dem Scheitelhau

Der Scheitelhauf ist für Dein Antlitz gefährlich
mit seinem Drehen die Brust fest gewahr.

Was von ihm kommt, die Krone das ab nimmt.
Schneid durch die Krone so brichst Du sie hart schon.

Die Streiche drücke,
mit Schnitten die ab rücke.

Den Scheitelhau ich preise, kommt er daher nicht zu leise.

Im Goliath steht dazu (3r-4v):

Der Scheitler dem Antlitz ist gefährlich,
in seiner Verkehrung die Brust ist in Gefahr.

Was von ihm kommt,
die Krone das abnimmt.

Schneide durch die Krone, so brichst Du sie hart
schon der Streiche drück, mit Schnitten sie abzucke.

Bei Ringeck lautet der Text (32v-33v):

Der Scheitler ist dem Antlitz gefährlich.
In seiner Kehrung
die Brust schnell gefährdet.

Was von ihm kommt,
die Krone das abnimmt.

Schneide durch die Krone,
so brichst Du sie schon hart.

Die Stücke drücke,
mit Schnitten sie abzucke.

Lesen wir die Stücke zum Scheitelhau, dann wird hier zunächst ein Schlag auf den Kopf gemacht. Den Scheitler aber mit jedem Schlag auf den Kopf gleichzusetzen, wird der Idee, die hinter ihm steht, nicht gerecht.

Der Scheitler trifft den Gegner häufig, bevor er ihn überhaupt bemerkt. Dabei schlägst Du ihn am besten aus "vom Tag über dem Kopf". Aus dieser Hut kippst Du den Ort einfach zum

 © Bertram Koch

Gegner, indem Du Deine Arme senkrecht nach vorne fallen lässt. Das Schwert führt dabei eine schnappende Bewegung aus, bei der der Ort nach unten – also tiefer wagerecht – schlägt. Von der Bewegung her fühlt sich dieser Schlag eher wie ein Schleudern der Klinge oder wie ein Schlag mit einer Peitsche an. [196]

Wichtig ist dabei, dass Deine Hände über Deinem Kopf bleiben. Hältst Du die Hände hoch, so gelingt es Dir häufigm über die Deckung des Gegenfechters, auf seinen Kopf zu treffen. Das macht diese Technik, auch wenn eine Fechtmaske getragen wird, gefährlich. Die Klinge trifft häufig den Hinterkopf des Partners, wenn er etwas zu nahe an Dir steht oder seinen Kopf nach vorne beugt.

Den Scheitler kannst Du aber aus dem Pflug schlagen. Dabei reißt Du die Hände nach oben und lässt gleichzeitig die Klinge nach vorne schnellen. Die Bewegung ist so, als wolltest Du über seinen Scheitel stechen, gefolgt von einem Schnappen der langen Schneide nach unten, auf seinen Scheitel. Da Du bei dieser Bewegung die Hände zunächst anhebst, bevor Dein Schwert nach unten schnellt, bewegst Du Dich zunächst in "vom Tag" und schlägst den Scheitler so nur scheinbar aus dem Pflug.

Wird der Scheitler etwas anders ausgeführt, nämlich mit der kurzen Schneide, dann bekommt er ein zusätzliches interessantes Potential. Verstehen wir Lichtenauer so: "Der Scheitelhau ist für den Antlitz" gefährlich, wenn Du ihn mit der langen Schneide machst und wenn Du ihn während des Schlages drehst, dann ist die Brust in Gefahr". Durch dieses Drehen der Klinge auf die Kurze Schneide wird der Scheitler zu einem **Sturzhau**. Diesen Namen erhält der Hau allerdings erst bei Talhoffer.[197]

- Jetzt wird er zu einem Schlag, der über die zu niedrig gehaltene Deckung des Gegenfechters schlägt und ihn verletzt.[198]
- Jetzt schlägt er auch über den Ochsen, wenn Du es schaffst neben ihn zu kommen und er sein Gehilz nicht ein gutes Stück über seinen Scheitel hält. Aber wenn Du seinen Kopf nicht erreichst, dann wenigstens die Hände.

---

[196] Eine Darstellung des Scheitelhaus findet sich im Goliath, 43r (siehe hierzu auch Abbildung 102: Nachreisen, wenn er sich verhaut (Goliath, 43r) auf Seite 328)

[197] Siehe hierzu Kapitel 6.7.1 Sturzhau.

[198] Vorsicht beim Üben – auch mit einer Fechtmaske ist hier nur ein relativer Schutz gegeben. Der Scheitelhau landet jetzt – wenn Du es richtig machst - nicht immer oben auf der Maske. Er hat eine Tendenz auch mal auf dem Hinterkopf zu landen..

 © Bertram Koch

- Verfehlst Du jetzt mit dem Scheitelhau, dann landest Du in einer Art Ochse mit hängender Spitze und das schützt zumindest weitgehend gegen Angriffe auf die oberen Blößen (und die unteren Blößen sind nicht angreifbar, weil Du den Gegner mit dem Scheitelhau überläufst).

7.6.1 Scheitelhau gegen Alber

Ringeck beschreibt den Scheitler so (32v-33r):

Der Scheitler ist dem Antlitz gefährlich.

Hier merke:

Der Scheitler ist dem Antlitz und der Brust gefährlich.

Den treibe also:

Wenn er gegen Dich steht in der Hut Alber, so haue mit der langen Schneide von der (?Langeschayttlen) oben nieder und bleibe mit den Hau hoch mit den Armen und hänge ihm den Ort zu dem Gesicht.

Peter von Danzig beschreibt das Stück wie folgt (Goliath, 38v)

Der Scheitler bricht die Hut, die da heißt „Alber“ und ist schlecht zu dem Antlitz und der Brust gefährlich in seiner Kehrung.

Den Treibe als:
wenn Du mit dem Zufechten zu ihm kommst und er legt sich gegen Dich in die Hut Alber, so setze den linken Fuß vor und halte Dein Schwert an Deiner rechten Achsel in der Hut.
Und springe zu ihm und haue von oben nieder stark zu seinem Kopf.

Versetzt der den Hau so, dass sein Ort und das Gehilz beide über ihm stehen, dann heißt das die **Krone**.

Dann bleibe hoch mit den Armen und hebe mit der linken Hand Deinen Schwertknopf über Dich und senke ihm den Ort über sein Gehilz und der Brust.

Nehmen wir die Beschreibung beider Autoren zusammen, dann wird der Scheitelhau am besten aus der Huten "Vom Tag" ausgeführt.

Dein Ort fällt also quasi auf Deinen Widerpart herunter, wobei die rechte Hand drückt und die linke Hand schiebt.

 © Bertram Koch

Wichtig ist: Du hältst Deine Hände hoch und senkst den Ort zu seinem Gesicht. Tust Du das, dann entsteht eine peitschenartiger Schlag, bei dem Dein Ort, um ca.20 Grad unterhalb Deiner Hände, zum Stillstand kommt. Deine Hände befinden sich dabei über dem Kopf Deines Gegenfechters.

Übst Du diese Schlagtechnik ein wenig. Dier Hieb wird so schnell, dass Dein Gegenfechter ihn fühlt, bevor er ihn überhaupt bemerkt. Denn Dein Schwert ist schneller als das Auge. Deine Hände – die sind nicht so schnell, dass sie unsichtbar werden - bleiben über Deinem Kopf. Die kurze Bewegung, die sie nach vorne machen, sehen für Deinen Widerpart noch nicht so aus, als ob er bedroht würde. Wenn er gerade anfangen möchte zu reagieren, ist er bereits getroffen.

Die Richtung des Scheitelhaues ist vollkommen vertikal von oben nach unten.

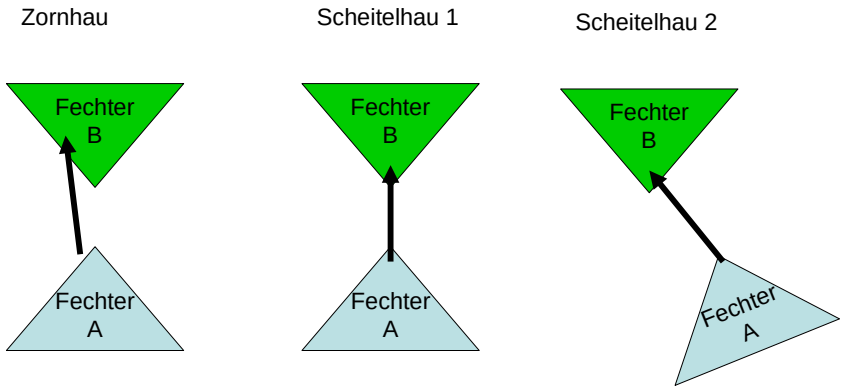


Abbildung 94 Zornhau und Scheitelhau

Du schlägst den Scheitelhau mitten aus Deinem Zentrum und auf das Zentrum des Gegenfechters (Abb. Scheitelhau 1). Das bedeutet aber nicht, dass Du Dich zwangsweise direkt vor Deinem Gegenfechter befinden musst, um einen Scheitelhau zu schlagen. Du kannst ich – ihm zugewandt, neben seiner Zentralrichtung stehen. Diese Position sogar günstiger, weil Du besser vor möglichen Gegenangriffen geschützt bist.

Ringeck sagt: "… bleibe mit den Hau hoch mit den Armen und hänge ihm den Ort zu dem Gesicht." Peter von Danzig beschreibt: " Dann bleibe hoch mit den Armen und hebe mit der linken Hand Deinen Schwertknopf über Dich und senke ihm den Ort über sein Gehilz und der Brust."

In beiden Fällen ist genau das Durchfedern mit der Klinge gemeint, bei dem der Ort nach unten, unter die Horizontlinie fällt.

 © Bertram Koch

Bei den vorhergehenden vier Meisterhauen hast Du einen Kontakt zu dem Schwert des Gegenfechters. Du behältst dessen Klinge unter Kontrolle und triffst ihn gleichzeitig.

Bei dieser Form des Scheitelhaues ist das Schwert des Gegenfechters irgendwo – und wir wollen nicht hoffen, dass es sich gerade auf dem Weg in Deinen Körper befindet.

Für den Gegenfechter ist die Situation schon sehr einladend, weil Du, während Du den Scheitelhau ausführst, über keinerlei Deckung für Deinen Körper verfügst. Der Scheitler ist ein Hau, der nur dann angeraten ist, wenn Du ihn aus dem Vor überraschst. Gelingt Dir das nicht und greift er selber im Vor an, dann kommt es häufig zu einem Doppeltreffer. Das macht diese Form des Scheitlers zu einer schlechten Strategie, wenn Dein Gegenfechter eher offensiv veranlagt ist.

Der Dir im Alber gegenüber stehende Widerpart kann sich beispielsweise dafür entscheiden, mit einem Unterhau zu reagieren, weil er sein Schwert schnell hochreißen möchte. Du wirst ihn vielleicht am Kopf treffen, aber er wird Dich vollständig von unten nach oben aufschlitzen. – Und sein Schwert beschreibt dabei nur den normalen Weg, den es zurück legt, um vom Alber in die Krone zu kommen.

Es ist auf jeden Fall gut, einen Scheitelhau nur dann zu schlagen, wenn Du Dich mehr in der Position befindest, die mit Scheitelhau 2 beschrieben ist.

Der Scheitelhau verlässt sich auf das Überlaufen. Der Scheitelhau hat eine größere Reichweite als jeder andere Schlag. Es ist ein sicherer Hieb, wenn der Gegenfechter nicht in dem Moment auf Dich zustürzt und schlägt, in dem Du auch schlägst – oder wenn er größer ist als Du oder wenn er ein längeres Schwert hat oder … dann triffst Du zwar an seinem Scheitel, aber es kann sein, dass er Dich auch trifft.

7.6.2 Gegen die Krone: Der Stich

Die **Krone** ist die typische Parade gegen den Scheitelhau. *Peter von Danzig* beschreibt, was er unter einer Krone versteht (Goliath, 38r):

> Versetzt der den Hau so, dass sein Ort und das Gehilz beide über ihm stehen, dann heißt das die Krone.

 © Bertram Koch

Ringeck schreibt ähnlich (33r)

Wie die Krone den Scheitler bricht:

Was von ihm kommt,
die Krone das abnimmt.

Glosse:

Merke,
wenn Du ihm mit dem Scheitler von oben einhaust, versetzt er mit dem Gehilz hoch… über seinem Haupt.
Diese Versatzung heißt Krone.

Und lauf Dich damit ein.

Diese Parade wird also gemacht, indem das Schwert nach oben gerissen wird. Und zwar soweit, dass das Gehilz über dem Kopf ist und diesen vor dem Schlag schützt. Dabei wird das Schwert etwas schräg gehalten. Diese Schrägstellung des Schwertes hat den Vorteil, dass der Scheitelhau nicht mit dem Gehilz selber, sondern – wenn es gut läuft – mit der Schneide aufgefangen wird, an der das Schwert des Angreifers herunter rutscht und schon einmal Energie verliert.

Der Satz von Ringeck "und lauf Dich damit ein" gibt Dir einen guten Ratschlag, was Du tun solltest, wenn Du Dich in der Krone befindest: Bleibe auf keinen Fall stehen und versuche auch nicht Dich zurück zu ziehen. Probiere es mit **Einlaufen** und **Ringen**, denn das ist der einzige sinnvolle Weg, der Dir noch bleibt, wenn Du Dich einmal in dieser unkomfortablen Situation befindest.

Wenn Du Dich im Alber befindest, ist die Krone zwar eine mögliche Lösung gegen den Scheitler – allerdings ist diese Lösung nicht wirklich erfolgversprechend. Aus dem Alber hast Du einen langen Weg in die Krone. Der Weg, den Dein Schwert zurücklegen muss, ist wesentlich länger aus der Weg des Angreifers, bis er Dich trifft.

Ein bessere Methode als die Krone, besteht darin, Dein Schwert einfach nach oben zu Deiner Schulter hin zu reißen und seinen Schlag so zur Seite zu versetzen. Du landest dann in "Vom Tag" und kannst anschließend mit einer Riposte antworten. Auch ein Krumphau kann eine alternative Lösung sein. Keine dieser Paraden ist sicher. Der beste Weg ist, auszuweichen

 © Bertram Koch

und mit Nachreisen zu gewinnen. Am günstigsten ist es nicht im Alber zu sein, wenn er einen Scheitelhau schlägt.

Der häufigste Fehler, wenn Du die Krone machst, besteht darin, dass das Gehilz nicht hoch genug über dem Kopf gehalten wird oder zu weit vor den Kopf. In beiden Fällen trifft der Scheitelhau sehr präzise. Er schlägt einfach über die Krone. Dieser Effekt wird noch verstärkt, wenn die Hände gedreht werden und mit der kurzen Schneide geschlagen wird.[199] Hier kommt dann wieder der **Sturzhau** zur Anwendung oder eine Variante dieses Sturzhaues der **Kronhau**. [200]

Wenn der Scheitelhau mit der Krone pariert wurde, dann empfiehlt *Peter von Danzig* (Goliath, 38r):

> Versetzt der den Hau so, dass sein Ort und das Gehilz beide über ihm stehen, dann heißt das die **Krone**.
>
> Dann bleibe hoch mit den Armen und hebe mit der linken Hand Deinen Schwertknopf über Dich und senke ihm den Ort über sein Gehilz und der Brust.

Auch *Ringeck* empfiehlt dieses Vorgehen (33r):

> Wenn Du Deine Schwertspitze mit dem Scheitelhau auf sein Gesicht schlägst und er versetzt Deinen Ort indem er sein Gehilz hebt, dann drehe Dein Schwert, hebe Dein Gehilz über Deinen Kopf und stich ihm in die Brust.

Der Ort senkt sich über der Krone des Widerparts. Das ist aber nur dann möglich, wenn der Gegenfechter die Krone weit vor seinem Kopf macht. Sonst senkt sich Dein Ort hinter seinem Kopf, was lediglich zu einem schönen Luftloch führt.

Ein guter Fechter wird die Hände nie so weit vor seinem Körper halten, dass diese Technik funktioniert.

---

[199] Das reduziert aber die Reichweite etwas. Siehe hierzu auch den weiter unten von J. Meier beschriebenen **Kronhau**.

[200] Siehe Kapitel 6.7.2 Kronhau

© Bertram Koch

7.6.3 Gegen die Krone der Unter- und Oberschnitt

Die Krone hilft, wie *Ringeck* nachfolgend sagt, nicht nur gegen den Scheitelhau, sondern auch gegen alle anderen Oberhaue. Du musst sie dann nur, je nach Schlagrichtung, etwas weiter nach links oder rechts versetzen, wenn der Schlag auf Deine Schultern gezielt sein sollte.[201]

Steht der Gegenfechter also mit hoch erhobenen Händen vor Dir in der Krohne, dann kannst Du diese Situation mit **Hendtrucken** auszunutzen (Ringeck, 33v):

Wie der Schnitt die Krone bricht.

Schneide durch die Krone,
so brichst Du sie schon hart.

Die Stücke drücke,
mit Schnitten sie abzucke.

Glosse:

Merke,
wenn er Dir den Scheitler, oder sonst einen Hau mit der Krone versetzt, und Dir damit einläuft,
so nimm den Schnitt unter seine Hände, in seinen Arm und drücke fest über Dich.
So ist die Krone unten gebrochen.

Und wende Dein Schwert aus dem unteren Schnitt in den oberen (Schnitt) und zucke Dich damit ab.

Auch *Peter von Danzig* findet diese Situation verführerisch (Goliath, 38r):

Fährt er dann mit dem Schwert auf und stößt Dir Deinen Ort mit (seinem) Gehilz über sich, so winde Dein Schwert unter seiner Krone durch mit dem Schnitt in seinen Arm und drücke.
So ist die Krone wieder gebrochen und mit dem Druck schneide fest in die Arme und ziehe Dich mit dem Schnitt ab.

[201] Beachte, dass die Krone nur eine Form des Versetzens ist, vor der Du Dich hüten sollst. Ein guter Fechter verwendet sie nicht. Schlage wenn er schlägt ….

© Bertram Koch

Im Goliath findet sich dazu das folgende Bild:

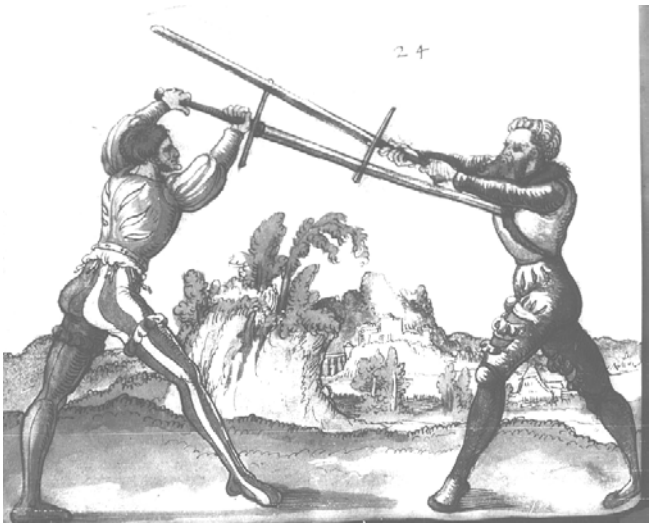


Abbildung 95: Goliath 38v

Der linke Fechter, der den Unterschnitt ausführt, hält die Arme wärend des Schneidens hoch und schützt so seinen Kopf vor dem zu erwarteten fallen lassen der Klinge des Gegenfechters. Der linke Fechter bewegt sich beim Schneiden auf die rechte Seite des Gegners. Er schneidet nur mit der Schwäche seines Schwertes. Der Schritt nach rechts und vorne wird hier mit dem vorderen Fuß ausgeführt. Wenn Du den Unterschnitt nicht machen möchtest, kannst Du in seine Brust stechen.

Ebenso ist ein Schneiden ausführbar, bei dem der hintere Fuß auf die rechte Seite des Gegenfechters tritt. Dabei wird die Mensur stark verkürzt und Dir eröffnet sich die Möglichkeit des Durchlaufens.

7.6.4 Der Scheitler als Meisterhau

Der Scheitler, der in den Quellen dargestellt ist, erfüllt nicht die Eigenschaften, die für die anderen Meisterhaue gelten – nämlich zu versetzen und zu verletzen.

Wenn Du akzeptiert hast, dass ein Scheitler auch aus dem Ochsen geschlagen werden kann, dann bist Du sehr nahe an der Lösung und an dem Erkennen, dass die Quellen Dir nicht jedes Geheimnis verraten ☺

Da die Quellen das nicht verraten, verzichte ich an dieser Stelle auch darauf diese Aussage weiter zu erläutern und überlasse Dich Deinen eigenen Experimenten …

 © Bertram Koch

"Lerne die richtigen Fragen zu stellen und experimentieren" – das ist immer noch der beste Weg zum Kenntnisgewinn.

7.7 Andere Haue, die nicht zu den Meisterhauen gehören

Neben den fünf Meisterhauen gibt es eine ganze Reihe von Hauen, die von den Lichtenauer-Nachfolgern entwickelt wurden, aus denen sich schöne Stücke fechten lassen. Einige sind in diesem Kapitel aufgeführt.

7.7.1 Sturzhau

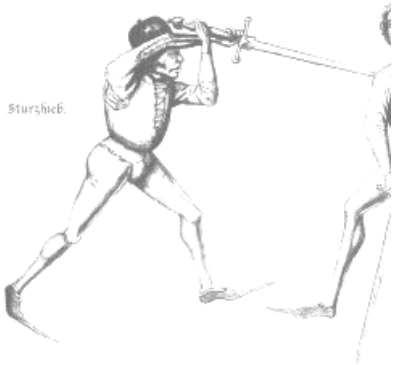


Abbildung 96: Der Sturzhau nach Talhoffer

Hierzu *Joachim Meyer:*

> Obwohl dieser Hau ein Oberhau ist, und dafür geachtet das zwischen diesem und jenem ein geringer Unterschied ist, wird doch dieser darum der Sturzhau genant, das er im durchhauen allweg oben überstürzt, das die Spitz dem Widerpart gegen sein Gesicht kommt in Ochsen, und wirt den mehrertheils im Gang oder Zufechten gebraucht.

Der **Sturzhau** wird bei den Vorgängen von Talhoffer nicht erwähnt. Ich glaube es liegt daran, dass der Scheitelhau bei *Dörbringer* .A. während des Schlages mit der kurzen Schneide trifft und damit dem Sturzhau sehr ähnlich wird.

 © Bertram Koch

7.7.2 Kronhau

Auch hier eine Beschreibung von *Joachim Meyer*:

> Dieser hält sich also, wann du im Pflug stehest, oder sonst durch ein Leger …(und) von unten auf zustechest, und dein Widerpart von oben auf dich Haut, so fahre mit uberzwerchem Kreutz über Dich, fang ihm seinen streich in der Luft auf Dein Schilt oder Kreuzstang, und als bald es glitschet, stoße den Knopf behänden über Dich, und schlag ihn mit der halben schneiden hinter seiner Klingen auf den Kopf, so hast Du den Kronhau recht vollbracht.

J.Meyer schreibt Du sollst mit der "halben Schneide" hinter seine Klinge schlagen. Das bedeutet nichts anderes, als mit der kurzen Schneide. Achte darauf, dass seine Schwäche sich nach wie vor auf Deinem Gehilz befindet. Macht Du den Kronhau zur falschen Seite, dann rutscht seine Schwäche über Dein Parier nach unten und trifft Dich am Kopf.

Zu dem Kronhau siehe auch das Kapitel zum Alber. Der Kronhau eine Weiterführung der Krone und hilft gegen die Stücke vom Scheitelhau.

Er ist auch eine Variante des Scheitelhaues, der aus der Krone geschlagen wird. Mit dem Kronhau wirst Du ihn nicht treffen, wenn er einen Scheitelhau geschlagen hat, weil die Linie von seinem Schwert geschlossen ist – aber er kann auch nicht durch die Krone schneiden.

7.7.3 Wechselhau und Krähenhack

Abbildung 97: Wechselhau nach Talhoffer

© Bertram Koch

Der Wechselhau nach *Joachim Meyer*

Der Wechselhau ist nichts anders, dann vor dem Manne mit den Hauen von einer Seite zur andern, von Oben zum Unteren und hinwieder abwechseln, ihn damit irre zumachen.

Im Dörbringer Manuskript ist eine ähnliche Technik beschrieben (47r), bei der das Schwert ebenfalls ständig von oben nach unten bewegt wird. Sie wird als **Krähenhack** bezeichnet.

Ein Gefecht heißt die **Krähenhacke** und kommt aus der Eisernen Pforte. Mit dem Ort von der Erde gleich zum Manne und wieder nieder und ist ganz stark. Wer das recht treibet mit Schreiten gleich vorne zu mit plötzlichem von einem Schreiten getan

So einfach wie diese Angriffstechniken erscheinen, so wirkungsvoll sind sie um einen Gegner zu verunsichern und damit eine Blöße für den Vorschlag zu schaffen.

7.7.4 Das Redel und die Notterzunge

Bei Ringeck findet sich eine Technik, die das **Redel** genannt wird. Sie geht so (52r-52v)

Das heißt "**das Redel**"

Also,
wenn Du mit einem fechtest, so strecke die Arme lang von Dir – und dass Dein Daumen oben auf dem Schwert bleibt –
und wende das Schwert vor Dir mit dem Ort herum, gleich einem Rad von unten auf die linke Seite beständig und gehe damit zu dem Mann.

Und daraus kannst Du urchwechseln auf welche Seite Du willst oder anbinden.

Und wenn Du angebunden hast, so kannst Du das Stück treiben, was Du willst und was Dir am besten dünkt, wie vorher.

Die **Notterzunge** im Dörbringer Manuskript wird ähnlich gemacht (47r)

Eine Technik heißt die [**Notterzunge**] oder "aus dem Ort" und kommt aus dem Durchwechseln.
Das einer in dem Ort steht und tut so als wolle er durchwechseln. Also fährt er mit dem Ort zu beiden Seiten über dem Gehilz mit dreh Stichen, als das er immer umher dreht mit dem Ort und einen ganz irre macht das er nicht weis wo ihm dieser zu will. Wenn denn diese sieht wo er ihn am gewissesten gehaben mach da wird er ihn mit dem Ort mit einem vollkommenen Stiche und das miss gar nicht da gehen das ist einer nicht wert

 © Bertram Koch

Während Du bei dem Redel das Schwert nur um Urzeigersinn vor ihm drehst und ihn so in Verwirrung stürzt, wird bei der Notterzunge mit dem Schwert gestochen und dabei um das gegnerische Schwert gedreht. In beiden Fällen haben wir es mit einem Scheinangriff zu tun, der außerhalb der Mensur stattfindet und nur scheinbar eine Bedrohung aufbaut.

© Bertram Koch

8 Die Hauptstücke

Neben dem Arbeiten am Schwert und den Meisterhauen gibt es noch eine ganze Reihe an Techniken, die in vielen verschiedenen Situationen angewendet werden können. Diese werden nachfolgend erklärt.

8.1 Das Versetzen

Es gibt drei Arten des Versetzens.

1. Ein gutes, dass dazu dient die Lager (Huten) zu brechen, nämlich die Meisterhauen.
2. Ebenfalls ein gutes Versetzen ist das Versetzen mit Hauen. Hier führst Du einen Gegenschlag, wenn er Dich schlägt auch das geht bevorzugt mit den Meisterhauen, die verletzen und versetzen. Eine andere Möglichkeit besteht darin den Impuls der angreifenden Waffe zu nutzen und gegen den Gegner zu richten. Eine Möglichkeit, die uns Joachim Meyer beschreibt.
3. Eine akzeptable Lösung besteht darin, die angreifenden Haue mit den Huten, insbesondere Ochs, vom Tag und Pflug zu versetzen und indes einen Gegenangriff zu führen, wie es im Dörbringer Manuskript beschrieben ist. Aber dieses Versetzen vermeidest Du besser, weil ein sehr guter Fechter Dir keine Möglichkeit geben wird ihn indes anzugreifen, sondern Dich mit **Durchwechseln**, **Zucken** oder einer anderen Technik besiegt. Betreibst Du es aber richtig und ist er kein sehr guter Fechter, dann besiegst Du ihn.
4. Ein sehr schlechtes, gewöhnliches Versetzen geschieht, indem Du Dein Schwert in die Angrifflinie hältst und Deine Ort zur Seite, so wie es immer im Schaukauf und bei vielen schlechten Fechtern zu sehen ist. Das ist das Versetzen, vor dem Du Dich gar sehr hüten musst.
5. Ebenfalls sehr schlecht ist es, wenn Du gegen den Schlag Deines Gegenfechters schlägst und dabei Dein Schwert zur Seite führst. Damit ist er auch nicht angegriffen und kann all das tun, was er tut, wenn Du Dein Schwert einfach nur zur Seite hältst.

 © Bertram Koch

Im *Goliath* lauten die Verse zum Versetzen von *Lichtenauer* (Goliath, 43v):

Vier sind die Versetzen, die die Lager auch sehr verletzen.

Vor Versetzten hüt Dich, geschieht das doch, es müht Dich.

Wenn Dir versetzt ist, egal wie das gekommen ist, hör was ich Dir rate.
Reiß ab, hau schnell mit (drate?)
Setz an vier Enden, bleib darauf lerne, willst Du enden.

Bei *Ringeck* lauten die Verse (Ringeck, 34v – 36r):

Vier sind die Versetzen,
die die Lager auch sehr (ver)letzen.

Vor Versetzen hüt Dich.
Geschieht es,
sehr es müht Dich.

Wenn Du versetzt wirst,
egal wie es dazu gekommen ist,
höre was ich rate:
Reiz ab,
hau schnell mit (?dratte)

Setze an vier Enden.
Bleib darauf,
(um)kehre willst Du enden.

Im *Dörbringer* Manuskript findet sich der längst Text zum Versetzen. Hier heißt es (32v):

Das ist von den vier Versetzen

Vier sind die Versetzen, die die Lager auch sehr verletzen.

(Vor) Versetzen hüt Dich,
geschieht das (doch).
(…) es (sehr) müht Dich.

Aber wenn Du in der Versatzung bist,
(egal) wie das gekommen ist,
höre was ich rate:
Streiche ab den Hau schnell mit Druck.
Setze an vier Enden.
Bleib drauf,
lerne willst Du enden.

Wer wohl versetzten,
dessen Fechten viele Haue verletzt,
wende in die Hängen,
(dann) kommst Du mit Versetzen behänden.

© Bertram Koch

8.1.1 Die vier Versatzungen, die die Huten brechen

Zunächst einmal zu "dem Guten Versetzen", das sowohl bei Ringeck, als auch durch Peter von Danzig sehr ähnlich beschrieben wird.

Ringeck (34v-35r):

Das sind **die vier Versetzen,** die die vier Lager verletzen und brechen.

Vier sind die Versetzen,
die die Lager auch sehr (ver)letzen.

Vor Versetzen hüt Dich.
Geschieht es,
sehr müht Dich.

Glosse:

Merke:
Du hast vorher gehört, dass Du alleine aus vier Lagern fechten sollst.

So sollst Du auch nun wissen die vier Versetzen, das sind die vier Haue.

Der erst Hau ist der **Krumphau**.
Der bricht die Hut des **Ochsen**.

Der andere ist der **Zwerhau**.
Der bricht die Hut vom **Tag**.

Der dritte ist der **Schilhau**.
Der bricht die Hut des **Pfluges**.

Der vierte ist der **Scheitler**.
Der bricht die Hut **Alber**.

Und *Peter von Danzig* mit fast gleichen Worten (Goliath, 40r-40v):

Text von den vier Versetzen

Vier sind die Versetzen,
die die Lager auch sehr letzen.

Glosse

Du hast vorher gehört, was die vier Huten sind.
So sollst Du nun auch wissen, wie die vier Versetzen dieselbigen vier Huten brechen.
Aber hier gehört kein (normales) versetzen dazu, denn es sind die vier Haue, die sie brechen.

© Bertram Koch

Der erste Hau ist der Krumphau,
der bricht die Hut, die heißt „der Ochs“

Der andere Hau, das ist der Zwerhau,
der bricht die Hut vom Tag.

Der dritte Hau ist der Schiler
der bricht die Hut, die da heißt „der Pflug“.

Der vierte, das ist der Scheitler,
der bricht die Hut, die da heißt „Alber“.

Und wie Du die vier Huten mit den Hauen brechen sollst, das findest Du davor, in den selbigen Hauen beschrieben.

Die Anweisungen beider Autoren sind sehr einfach.

Wenn sich Dein Gegenfechter in dem **Ochsen** befindet, dann schlage einen **Krumphau** dagegen, so kannst Du ihn treffen.[202] Was hier nicht gesagt wird:

- Befindet er sich im rechten Ochsen, dann schlage einen linken Krumphau von außen gegen ihn. Dabei sollte Deine Stärke an seiner Schwäche anbinden und Dein Ort sollte über sein Schwert auf seinen Kopf schlagen. Der Krumphau wird dabei nicht wie in Scheibenwischer zur Seite geschlagen. Dein Ort bewegt sich auf den Gegenfechter zu, während Deine Stärke seine Schwäche nach unten und zur Seite drückt. Du räumst also sein Schwert von außen nach innen weg.
- Schlägst Du einen rechten Krumphau – auf seine rechte Seite, dann triffst Du mit der langen Schneide.
- Schlägst Du einen linken Krumphau auf seine linke Seite, dann triffst Du mit der kurzen Schneide.
- Du kannst den Krump auch auf die Hände schlagen.[203] Aber dann musst Du zunächst mit Deinem ganzen Körper an seinem Ort vorbei springen ohne dass er reagiert. Das ist ziemlich gefährlich.

Wenn er in "**vom Tag**" steht, dann schlage einen **Zwerhau**.[204]

---

[202] Lese noch einmal das Kapitel zum Krumphau: 6.2.3 Der Krumphau gegen den Ochs.
[203] Siehe hierzu Kapitel 6.2.1 Der Krumphau auf die Hände.
[204] Siehe hierzu Kapitel 6.3.1 Zwer nimmt, was vom Tag kommt.

© Bertram Koch

- Hier ist es genau umgekehrt, wie beim Krumphau. Steht er im rechten "vom Tag", dann schlage einen rechten Zwer dagegen und beachte, dass Du, wenn er mit "vom Tag" rechts versetzt, oder zu Deinen unteren Blößen hat, den Zwer so veränderst, dass das Gehilz nach wie vor Deinen Kopf schützt, aber der Ort in etwa auf der Höhe seines Ellenbogen trifft.
- Steht er im linken "vom Tag", dann schlage den linken Zwer dagegen. – Alles andere vorher geschriebene gilt natürlich auch hier.
- Steht er in "vom Tag über dem Kopf", dann ist es egal welchen Zwer Du gerade schlägst.

Wenn er im **Pflug** steht, dann Schlage den **Schiler** dagegen.

- Steht er im rechten Pflug, dann kannst Du sowohl den rechten, also auch den linken Schiller dagegen schlagen.
- Steht er im linken Pflug, dann ist es ebenso gleich, welchen Schiller Du schlägst. Wichtig ist nur, dass Du seinen Ort wegschillerst.
- Den Schiller kannst Du auch gegen den Ochsen schlagen.

Steht er im **Alber**, dann schlage den **Scheitler** dagegen. Beachte dabei, dass Du Dich weit nach vorne streckst, so dass Du das Überlaufen für Dich nutzbar machen kannst. Ziehe den Bauch ein und recke Dich nach vorne, sonst läufst Du in Gefahr von Ihm aus dem Alber in die unteren Blößen gestochen zu werden.

8.1.2 Das richtige und das falsche Versetzen

Peter von Danzig schreibt dazu (Goliath, 40v – 41r):

Text, dass man nicht versetzen soll.

Vor Versetzen hüt Dich,
geschieht das doch,
sehr müht Dich.

Das bedeutet, dass Du nicht versetzen sollst, wie es die gemeinen Fechter tun.

Wenn sie versetzen, so halten sie den Ort in die Höhe oder auf einer Seite. Und das bedeutet, dass sie in der Versatzung nicht wissen mit dem Ort zu suchen.

© Bertram Koch

Darum werden sie oft geschlagen.

Also wenn Du versetzen willst, so versetze mit Deinem Hau oder mit Deinem Stich und suche indes mit dem Ort die nächste Blöße. So kann Dich kein Meister ohne seinen (eigenen) Schaden schlagen.

Ringeck schreibt in ähnlicher Form (35r):

Und hüte Dich vor allen Versetzen,
die schlechte Fechter treiben.

Und merke:

wenn er haut, so haue auch.
und wenn er sticht, so stich auch.

Und wie Du so hauen und stechen sollst, das findest Du in den **fünf Hauen** und in dem **Absetzen** geschrieben.

Peter von Danzig beschreibt in knappen Worten, wie das Versetzen geht, vor dem Du Dich hüten sollst. Es handelt sich hierbei um die oben beschriebene vierte und ganz schlechte Art des Versetzens.

- halte den Ort in die Höhe oder auf eine Seite, während Du versetzt.

Tust Du das, dann ist Dein Gegner nicht bedroht. Er kann also jederzeit einen weiteren Angriff führen und je nachdem auch das **Duplieren** oder **Mutieren** durchführen, wenn ihm danach ist. Aber auch **Durchwechseln**, **Abnehmen**, **Zucken** und mit einer Vielzahl an anderen Techniken einen weiteren Angriff im Vor starten.

8.1.2.1 Das Versetzen mit den Meisterhauen

Was Du stattdessen tun sollst, ist mit Hauen versetzen. Am besten mit den fünf Meisterhauen. Du sollst versuchen den Gegner zu versetzen und gleichzeitig zu verletzen.[205]

Das gelingt Dir leicht, wenn Du in der richtigen Hut bist, selber agieren kannst und das Richtige tust. Das setzt aber voraus, dass Du Dich gerade in einer Hut befindest, aus der Du schla-

 © Bertram Koch

gen kannst. Darum sollst Du nur "diese vier Huten" verwenden und die anderen (gemeinen) meiden.

- Gut ist es immer, wenn Du Dich gerade im Tag befindest, denn aus Vom Tag kannst Du vier der fünf Meisterhaue ausführen.[206]. Aber auch ein einfacher Oberhau kann verletzen und versetzen, wenn Du ihn richtig als **Prellhau** schlägst.
- Der Alber bietet die Möglichkeit mit einem Krumphau zu führen.
- Der Ochs und Pflug bieten zwar keine wirkliche Alternative für einen Schlag, aber aus ihnen kannst Du Absetzen, wie Ringeck in seinem Text sagt. Du kannst also gegen den Angriff stechen.[207]

Wenn es Dir gelingt seinen Hau oder Stich mit einem Meisterhau zu beantworten, dann wird er kaum eine Möglichkeit haben noch zu reagieren. Die zugehörigen Stücke wurden bereits bei den Meisterhauen aufgezeigt und werden hier nicht weiter erläutert.

8.1.2.2 Den Impuls des Angriffesschlages nutzen

Aber wenn es Dir nicht gelingt einen Meisterhau zu schlagen, dann ist es auf jeden Fall besser zu schlagen, als nur Dein Schwert in den Schlag zu halten. Aber warum soll der Fechter denn nun gegen die Schläge des Gegenfechters hauen?

Macht einfach einmal ein Experiment. Lasst einen starken – aber unbedarften Fechter ein Schwert in der Position seiner Wahl halten (und sorgt dafür, dass er am besten eine Plattenrüstung mit Helm trägt). Sagt ihm, er soll das Schwert so fest halten wie er kann und schlagt dann mit voller Kraft gegen sein Schwert.[208]

Diesem Fechter wird es wahrscheinlich gelingen, von Deinem Schwert nicht getroffen zu werden, denn das was ihn trifft, ist sein eigenes Schwert. – Nun aus der Perspektive des Angreifers ist es ziemlich egal, ob der Gegner von dem angreifenden oder von seinem eigenen

---

[205] Hierbei handelt es sich um die oben beschriebene zweite gute Art des Versetzens.
[206] Zornhau, Schiller, Zwerhau. Der Scheitelhau wird zwar auch aus Vom Tag gemacht, aber er versetzt nur unter sehr eingeschränkten Bedingungen.
[207] Zum Absetzen siehe Kapitel 7.4 Das Absetzen.
[208] Schlage gegen die Schwäche des Schwertes, dann gelingt Dir das mit Leichtigkeit. Bedenkt, das *Lichtenauer* empfiehlt mit ganzer Kraft und unter Einsatz des ganzen Körpers zu fechten.

 © Bertram Koch

Schwert getroffen wird. Es ist gleichgültig, welches Stück Metall den Gegner zu Boden schickt.[209]

Nun bittest Du diesen Fechter, mit seinem Schwert gegen Dein Schwert zu schlagen, währen Du ihn schlägst. Die Energie beider Schläge hebt sich mehr oder weniger auf und der Gegner wird von beiden Schwertern nicht getroffen.

Mit diesem einfachen Experiment haben wir erfahren, dass ein Gegenschlag in der Lage ist, einen anderen Schlag zu stoppen. Das Gelingen dieser Form des Parierens ist weniger von der eigenen Kraft abhängig, als von der Geschwindigkeit des Gegenschlages und der Masse des Schwertes, das Du führst.

Der Gegenschlag ist also der sicherere Weg, wenn Du nicht getroffen werden willst. Wichtig ist hierbei aber in welche Richtung Du ihn führst. Schlägst Du einfach nur zur Seite, dann ist dieser Gegenschlag ausgesprochen ungeschickt, denn Dein Gegenfechter ist nicht angegriffen. Du betreibst dann die vierte und sehr schlechte Art des Versetzens.

Peter von Danzig spricht in seinem Text zum Versetzen nicht davon, dass Du mit den Meisterhauen versetzen sollst.[210] Er sagt (41r)

> Also wenn Du versetzen willst, so versetze mit Deinem Hau oder mit Deinem Stich und suche indes mit dem Ort die nächste Blöße. So kann Dich kein Meister ohne seinen (eigenen) Schaden schlagen.

Das zeigt uns eine weitere Möglichkeit es **Versetzens und Verletzens**..

Der Verteidiger, der den Gegenschlag führt, kann mit Stärke fechten – aber er muss nicht. Was passiert, wenn er weich am Schwert ist und den "Rückschlag des Schwertes" sinnvoll nutzt?[211]

1. Das angreifende Schwert kommt zu Stillstand.

---

[209] Ja, ich weis, es gibt viele Menschen, die erfahren haben, dass ihre eigene Kraft ausreicht um einen Schlag aufzuhalten. Diese Erfahrung beruht aber nur auf dem Irrtum, dass die Fechter gegen die sie dieses Festhalten probiert haben mit voller Kraft und voller Geschwindigkeit schlagen. Allerdings tut das kein Freund, mit dem sie dieses Experiment gemacht haben. Bedenkt immer: Eure Freunde wollen Euch nicht verletzen.

[210] Es ist natürlich möglich, dass es sich hier um eine Überinterpretation des Textes handelt und Peter von Danzig auch nur von Meisterhauen spricht. In einem Freikampf funktioniert die hier beschriebene Technik aber sehr gut.

[211] Siehe hierzu auch 6.3.4.1Prellhau.

 © Bertram Koch

2. Das Schwert des Verteidigers bekommt einen Impuls, der es von der gegnerischen Klinge weg bewegt. Je stärker der Gegner zugeschlagen hat, umso stärker ist dieser Impuls.
3. Der Verteidiger kann diesen Impuls nutzen, um sein Schwert in Bewegung zu halten und es auf den Gegner zu bewegen. Mit etwas Übung gelingt das sehr leicht. Der Angreifer wird unmittelbar, nachdem die Schwerter zusammenklirrten, von dem verteidigenden Schwert getroffen. Der Verteidiger muss das Schwert, das bereits beschleunigt ist, nur noch in das Ziel lenken oder wie Peter von Danzig sagt: "mit dem Ort die Blöße suchen".
4. Gelenke, Muskeln und Klinge des Verteidigers werden geschont.

Hast Du das einmal verstanden und erfahren, dann ist der Rest nur eine Sache der Übung. Das Problem bei dieser Technik ist eine gewisse Kontrolliertheit und dem Wissen welche Linie von dem Gegner angegriffen wird.

So schön wie die oben beschriebene Technik des Gegenschlages ist – sie hilft nur, wenn die generische Klinge auch wirklich getroffen wird. Gegen einen Gegner, der fintiert, durchwechselt, zuckt oder eine ähnliche Technik gebraucht, ist sie ziemlich wirkungslos, da ein Klingenkontakt nicht zustande kommt.

8.1.3 Techniken gegen das Versetzen

Es gibt eine Vielzahl an Techniken die gegen Menschen helfen, die gerne versetzen. In diesem Kapitel werden nur die Techniken aufgeführt, die in den Quellen unmittelbar nach dem Text zum Versetzen genannt werden.

Hier gibt es zwischen dem Dörbringer Manuskript und Peter von Danzig und Ringeck eine grundsätzliche Abweichung im Verständnis der Verse Lichtenauer.

Oben wurde bereits gezeigt, wie der Vers von *Lichtenauer* im Dörbringer Manuskript lautet (32r):

Aber wenn Du in der Versatzung bist,
(egal) wie das gekommen ist,
höre was ich rate:
Streiche ab den Hau schnell mit Druck.

Bei Ringeck (35v) und Peter von Danzig (41r) lautet er

 © Bertram Koch

Wenn Du versetzt wirst,
egal wie es dazu gekommen ist,
höre was ich rate:
Reiz ab,
hau schnell mit (?dratte)
Wenn Dir versetzt wurde, egal wie das gekommen ist,
höre was ich rate:
reise ab,
hau schnell mit (drate?)

Gegen das Versetzen nennt Peter von Danzig nur eine Technik, während Ringeck vier Stücke vorstellt.

8.1.3.1 Das Abnehmen erlügen und zum Kopf schlagen

"**Erlügen**" bedeutet hier so viel, wie: "so tun als ob". Das Erlügen ist eine Form der Finte. Der Unterschied zu dem Fehler liegt darin, dass bei dem Fehler fehl gehauen wird. Das Erlügen können wir mit Antäuschen übersetzt.

Peter von Danzig (Goliath, 41v):

Wenn Dir einer versetzt hat und sich vom Schwert nicht abziehen möchte und er Dich zu keinem Stück kommen lassen möchte,
so reise mit Deinem Schwert an seiner Schwertklinge über Dir auf, als ob Du oben vom Schwert abnehmen wolltest und bleibe am Schwert und haue ihm direkt an der Klinge mit der Langen Schneide direkt wieder zum Kopf.

© Bertram Koch

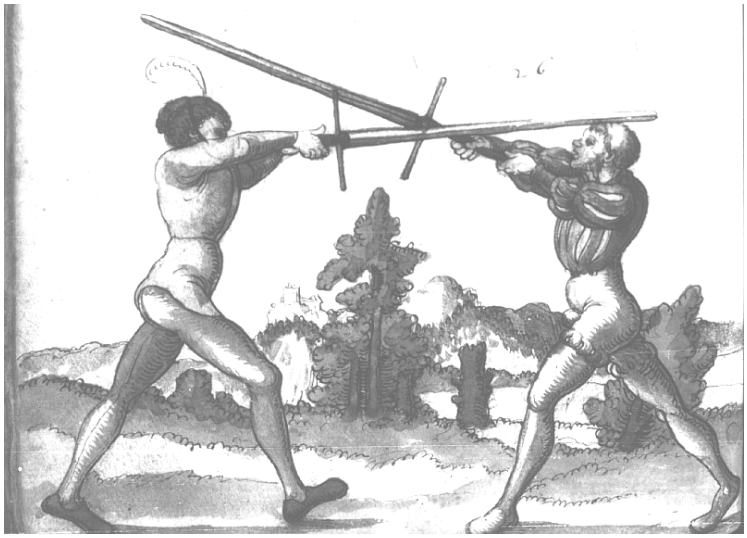


Abbildung 98: Goliath, 42r

Es ist ein sehr einfachen Trick. Dadurch, dass Du das Abnehmen antäuschst, versucht er sich zu schützen und zur anderen Seite zu versetzen. Da Du ihn auf der bisherigen Seite erneut angreifst, kannst Du ihn treffen.

Wie immer bei einfachen Tricks, ist dieser nicht ganz ungefährlich. Da Du selber, gegen einen Gegenschlag ungeschützt bist, besteht – wie die oben stehende Abbildung zeigt – das Risiko zu einem Doppeltreffer. Ich halte diese Technik nicht für wirklich empfehlenswert.

8.1.3.2 Reißen an den Händen gegen das Versetzen des Oberhaues

Das erste Stück das Ringeck beschreibt, liest sich etwas schwierig, ist aber in der Ausführung recht einfach. Allerdings funktioniert es nur, wenn der Gegenfechter versucht mit Druck eine Klingenbindung zu halten (35v):

Glosse:

Das ist,
wenn es dazu gekommen ist, dass Du versetzt worden bist, so merke:

Versetzt man Dir, einen Oberhau,
so fahr ihm, in die Versatzung mit dem Knopf vor seine vorgesetzte Hand
und reise damit unter Dich

und mit dem Reisen,
schlage ihm mit dem Schwert auf den Kopf.

 © Bertram Koch

Wenn Du einen rechten Oberhau schlägst und er versetzt im Sprechfenster mit weit vorgestreckten Armen und drückt mit Stärke, dann lasse Deinen Knauf auf seine rechte Seite wandern, wärend Du ihn anhebst, so dass Du mit dem Knauf über seiner oberen Hand einhake kannst.

Ziehst Du jetzt mit Deiner linken Hand und Deinem Körper nach hinten, während Du mit Deiner rechten Hand nach vorne drückst, schlägt ihm Deine lange Schneide auf sein Haupt.

Die Bewegung erinnert ein wenig an das Schnappen. Es ist eine Technik bei der Weich gegen Hart genutzt wird.

8.1.3.3 Schnappen gegen das Überbinden

Ringeck beschreibt hier eine sehr interessante Technik, die zunächst einmal etwas über den selten erwähnten Unterhau sagt. Wenn Du die Technik so ausführst, wie hier beschrieben, dann funktioniert das nur, wenn Du den Unterhau mit der kurzen Schneide ausführst. Sonst würdest Du den Gegenfechter nämlich mit der kurzen Schneide am Kopf treffen.

Aber zunächst einmal die Beschreibung von *Ringeck* (53v – *36r):*

> Auch ein Stück wieder die Versatzung.
>
> Merke:
> Wenn Du einen Unterhau schlägst, von der rechten Seite.
> Fällt er Dir dann mit dem Schwert auf das Deine, so dass Du nicht herauf kommen kannst, so fahr behändig …… mit dem Knopf über sein Schwert und schlage ihn mit dem Schnappen mit der langen Schneide zu dem Kopf.
>
> (…) der fällt er Dir gegen Deiner linken Seite auf das Schwert, so schlage ihm mit der kurzen Schneide.

1. Du schlägst also einen Unterhau mit der kurzen Schneide von rechts.
2. Der Gegenfechter überbindet und blockiert damit Deinen Unterhau durch einen Schlag von oben.
3. Du drehst Dein Gehilz in einer propellerartigen Bewegung um das Gehilz, vertikal auf den Gegenfechter zu und triffst ihn am Kopf.

Diese Technik funktioniert natürlich nur, wenn Dein Gegenfechter Dein Schwert nicht ganz auf den Boden gedrückt hat. Steckt Dein Ort bereits in der Erde, ist dieses Vorgehen nicht mehr möglich.

 © Bertram Koch

Schlägt er andererseits mit Kraft auf Deinen Unterhau, dann kannst Du sogar diese Energie nutzten, Dein Schwert fliegen lassen und seine eigene Kraft mit dem **Schnappen** gegen ihn einsetzen.

8.1.3.4 Zwer und Halbschwert gegen das Versetzten des Oberhaus

Ringeck beschreibt auch eine Technik, bei der er das Schwert umschlägt und dann den entscheidenden Stoß im Halbschwert führt (36r). Auch hier handelt es sich wieder im eine Technik, bei der Du zunächste einmal schnappst.

Glosse:

Wenn Du ihn von der rechten Achsel oben einhaust, willst Du es mit ihm beenden, so merke:

wenn er versetzt, so schlage bald um mit dem Zwerg.
Und greife Dein Schwert mit der linken Hand in der Mitte in der Klinge und setze ihm den Ort in das Gesicht.

Oder setze ihm zu den vier Blößen an, zu welcher Du am besten kommen kannst.

Diese Technik klappt so nur bei einem rechten Oberhau und sie ist nicht ganz unproblematisch. Sie ist nur dann empfehlenswert, wenn Dein Widerpart stark gegen Dein Schwert drückt und er sich auf Deiner Stärke möglichst nahe am Gehilz befindet.

Ist Dein Gegenfechter weich am Schwert und drückt er nicht gegen Deine Klinge, dann wird er die Zeit, die Du mit dem Umschlagen verbringst, dafür nutzen, unter Deinem Schwert durchzuwechseln oder Dich mit Hendtrucken außer Gefecht zu setzen.

Das Greifen der Klinge mit der linken Hand ist auch nicht ganz ungefährlich. Bist Du im Halbschwert, wird es Dir aber leicht fallen, Deinen Gegner zu kontrollieren, da Du in diesem Moment die stärkere Position hast.

Eine bessere Option liegt darin, eine ähnliche Technik aus einem Oberhau von links zu machen. Hier kannst Du nach dem Versetzen des Gegenfechters direkt in das Halbschwert wechseln. Da Dir damit wesentlich mehr Stärke zur Verfügung steht als Deinem Gegenfechter, hast Du die Oberhand.

 © Bertram Koch

8.2 Das Nachreisen

Lichtenauer schreibt zum Nachreisen nach Peter von Danzig (Goliath, 4v):

Nachreisen

Nachreisen lerne zweifach oder schneide in die Wehre.

Zwei Äußere nimm, die Arbeit danach beginn
und prüfe die Bindung, ob sie sind weich oder hart

Im *Dörbringer* Manuskript lautet der Vers (33r):

Das ist vom Nachreisen

Nachreisen lerne zweifach. An der Schneide und in der Wehr.

Zwei Äußere nehmen, die Arbeit danach beginne.

Und prüfe Bindung, ob sie sind weich oder hart.

Das Fühlen lerne.
Indes das Wort schneidet sehr.

Reise zweifach,
den anderen Schnitt in der Mitte mach

Folgen allen Treffen.
Den Starken wirst so treffen

In aller Lehre,
den Ort gegen das Gesicht kehre

Mit ganzem Leib
nachreise
Dein Ort so da bleibe.

Lehre auch behänden Reisen,
so magst Du wohl enden.

Und bei *Ringeck* steht (36v – 37v):

Nachreisen lerne zweifach,
oder schneide ihm in die Wehr.
Zwei Äußere Nehmen.
Deine Arbeit danach beginn.
Und prüfe die Gefehrt,
ob sie sind weich oder hart.

Peter von Danzig schreibt zum Nachreisen (27v):

© Bertram Koch

Das Nachreisen ist vielseitig und von unterschiedlicher Art. Es wird sowohl aus Hieben als auch aus Stichen mit großer Umsicht gegen solche Fechter ausgeführt, die mit unbeherrschten und ausgreifenden Hieben fechten und ohnehin von der richtigen Kunst des Schwertes nichts halten.

Das Nachreisen ist wirklich eine sehr vielfältige Technik. Einerseits gibt es zwei Nachreisen, die ohne eine Bindung stattfinden und ein weiteres Nachreisen in der Bindung.

1. **Das Nachreisen, wenn er ausholt**. Dann reist Du seiner Ausholbewegung nach und triffst ihn, bevor er zum Schlag kommen kann.
2. **Das Nachreisen, wenn er sich verhaut.** Dann reist Du seinem Schlag nach. Du machst also einen Oberhau, wenn er seinen Oberhau verhauen hat und einen Unterhau, wenn er seinen Unterhau verhauen hat.
3. **Das Nachreisen in der Bindung**, bei dem Du in der Bindung seinem Schwert, genauer, seinem Ort folgst, Dich so verteidigst und ihn gleichzeitig mit den Winden angreifst. Zum "Nachreisen an der Wehr" musst Du fühlen und Indes angreifen.[212]
4. **Das Nachreisen**, wenn er **nach dem** ihm **versetzten Angriff** sein Schwert zurück zieht, um erneut zu schlagen. – Eine Situation, die von den Alten Meistern für so absurd gehalten wurde, dass sie diese in ihren Glossen noch nicht einmal beschrieben haben.

8.2.1 Das Nachreisen wenn er ausholt

Ringeck schreibt dazu (36v-37r):

Vom Nachreisen

Nachreisen lerne zweifach,
oder schneide ihm in die Wehr.

Das heißt, Du die Nachreisen lernen sollst
und das sind zweierlei.

Das Erste treibe, wenn er Dir von oben einhauen will.

[212] Zu Fühlen und Indes siehe auch Kapitel 4.6: Fechtzeiten, Vor, Nach, Indes und Fühlen.

 © Bertram Koch

Während er das Schwert zu dem Schlag aufzieht, (…) reise ihm nach, mit einem Hau oder mit einem Stich und triff ihn zu den oberen Blößen, eher er zu dem Hau kommt.

Oder falle ihm mit der Langen Schneide oben in seinen Arm und drücke ihn damit von Dir.

…

Oder wenn er Dich stechen will, so merke:

Während er das Schwert zu sich zurück zieht, zu dem Stich, (…) reise ihm nach und stich ihn, bevor er seinen Stich vollbringt.

Diese Technik klappt aus allen Huten, wenn er sich in der nahen Mensur befindet. Ist er in der weiten Mensur, dann gelingt es, wenn Du dabei einen Ausfallschritt machst. Befindest Du Dich in Vom Tag oder im Alber, kannst Du auch mit einem Schlag reagieren.

Diese Form des Nachreisens ist nur gegen Fechter wirksam, die nicht aus den Huten kämpfen, bzw. aus den Huten vor dem Angriff eine Aushlobewegung machen.

Aber es wird nicht gegen einen guten Fechter funktionieren. Ein solcher Fechter muss nicht ausholen oder sein Schwert zurückziehen, weil er sich in den Huten ja bereits in einer Position befindet, die es ihm ermöglicht, zu stechen und/oder zu schlagen.

Andererseits gibt es ein paar Schulen, bei denen mit kreisförmigen Ausholbewegungen geschlagen wird.[213] Das gibt viel Schwung – aber diese kreisförmige Ausholbewegung verbraucht auch immer eine Fechtzeit für das Drehen und eine Fechtzeit für den Schlag. Auch bei diesen Fechtern ist das Nachreisen eine sehr erfolgversprechende Technik.

Wichtig bei diesem Nachreisen ist, dass Linie schließt, auf die der jeweilige Schlag oder Stich gezielt hat. Sonst besteht die Gefahr, dass Du auch getroffen wirst.

8.2.2 Das Nachreisen wenn er sich verhaut

Das Nachreisen, wenn er sich verhaut findet ebenfalls ohne einen Klingenkontakt statt. Ein **Verhauen** entsteht immer dann, wenn Dein Gegenfechter schlägt und mit diesem Schlag:

 © Bertram Koch

1. Dich nicht trifft.
2. Nicht an Deinem Schwert anbindet.

Kommen diese Voraussetzungen zusammen, dann wirst Du von dem Angriff Deines Gegenfechters nicht bedroht. Du hast Zeit gewonnen, die Du gut für etwas andere nutzen kannst.

Ringeck schreibt zu dieser zweiten Form des Nachreisens (37r):

> Ein weiteres Nachreisen.
>
> Also,
> wenn er Dir von oben zuhaut (und wenn) dann sein Schwert mit dem Hau nieder geht, zu der Erde,
> so reise ihm nach, mit einem Hau oben ein, zu dem Kopf, bevor er mit dem Schwert herauf kommt.

Peter von Danzig beschreibt dieses Nachreisen so (Goliath, 43r):

> Wenn Du im Zufechten zu ihm kommst, so stehe mit dem linken Fuß vor, in der Hut „vom Tag“ und sehe gar eben, was er gegen Dich ficht.
>
> Haut er Dir oben lang ein, so achte darauf, dass er Dich mit dem Hau nicht erreicht und achte darauf, wenn sein Schwert mit dem Hau unter ihn geht gegen die Erde, so springe mit dem rechten Fuß zu (ihm) und haue ihm oben ein zum Kopf, bevor er mit dem Schwert wieder hoch kommt. So ist er geschlagen

Das zu dieser Technik zugehörige Bild im Goliath sieht wie folgt aus:

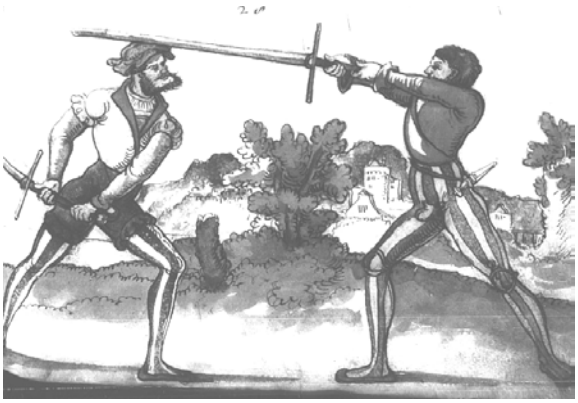


Abbildung 99: Nachreisen, wenn er sich verhaut (Goliath, 43r)

[213] Beispiel: Du stehst in der Hut Pflug und möchtest einen Unterhau machen. Damit Du genug Schwung bekommst bewegst, Du das Schwert zunächst nach hinten, dann nach unten, dann nach vorne zum Unterhau.

© Bertram Koch

Auffällig ist hier, dass der linke Fechter, der mit Nachreisen besiegt wird, sein Schwert fast bis auf den Rücken durchgeschwungen hat. Das erscheint zunächst übertrieben. Aber beobachtet doch einmal Fechter, die bei einen Schnittest wirklich versuchen etwas mit dem Schwert zu verteilen. Diese Position erreicht das Schwert sehr oft, wenn der Schlag hart geführt wird.

Der rechte Fechter verwendet für das Nachreisen einen **Scheitelhau**.

Diese zweite Form des Nachreisens gelingt auch gegen gute Fechter. Es ist einfach eine gefährliche, aber funktionierende Strategie für einen Fechtkampf.

Gefährlich ist sie, weil Du dafür ein sehr gutes Mensurgefühl und eine sehr gute Reaktion haben musst. Sie funktioniert, die genannten Bedingungen voraus gesetzt, weil ein guter Fechter versucht mit dem obersten Drittel seines Schwertes zu schlagen.

Nehmen wir einmal an, dass sein Schwert eine Klingenlänge von 120 cm hat, was für ein Schwert sehr lang ist, dann wird dieser gute Fechter versuchen Dich mit seinem Schwert 40 cm hinter dem Ort zu treffen. Das bedeutet, dass Du nur 40 cm nach hinten ausweichen musst, damit er sich verhaut.

40 cm sind etwa ein halber Schritt. Wenn Du also, wärend er haut, Dein vorderes Bein zu Deinem hinteren zurück ziehst, dann bist Du außerhalb seiner Mensur und er verhaut sich. Stehst Du bei seinem Angriff mit dem Oberkörper etwas vorgebeugt, also in der Waage nach vorne und bewegst Deinen Oberkörper zurück in die hintere Waage, dann verhaut er sich auch. Du musst also nicht viel tun, damit ein Verhauen eintritt.

"Verhauen" wird in einigen Fechtschulen regelrecht trainiert. Und zwar immer dann, wenn die Schüler ohne Fechtmaske und dann aus Sicherheitsgründen in einer zu großen Mensur trainieren. Wenn Du und Dein Gegner einen Schritt benötigen, damit Ihr Euch erreicht und Ihr darauf trainiert, dass Du mit einem Schritt angreifst und er wenn Du angreifst einen Schritt zurück geht, dann trainiert ihr nur scheinbar für einen Schwertkampf. In Wirklichkeit trainierst Du lediglich, wie Du Dich verhaust und Dein Partner (der der zurück geht) trainiert, wie er Hiebe pariert, die er nicht parieren muss, weil sie ihn sowieso nicht treffen.[214]

Menschen, die aus dem Schaukampf kommen, trainieren sowieso zumeist in einer Mensur, in der sie sich gegenseitig nicht treffen könnten. Das macht Schaukampf sicherer – und viele Schaukämpfer zu reinen Luftlochschlagern. Und gegen einen Schaukämpfer ist Nachreisen

 © Bertram Koch

immer die beste Strategie, wenn dieser einmal den Mut findet, sich in einen Freikampf zu begeben.

8.2.3 Das Nachreisen an der Wehr

Viele Fechter setzten darauf, dass sie mehrere Hiebe führen können. Für sie ist ein Schwertkampf: Schlag – Parade, Schlag – Parade, Schlag – Parade.

Sie empfinden es als selbstverständlich, dass sie nach dem ersten Schlag erneut ausholen können.[215] Durch das Nachreisen verhinderst Du, dass er sich vom Schwert abziehen kann und erneut schlägt.[216] Lässt Du ihn abziehen, dann beginnt der Kampf mehr oder weniger von vorne. Du gibst Deinem Gegenfechter erneut die Möglichkeit den Vorschlag zu gewinnen. Das ist zwar sehr nett von Dir – aber diese Nettigkeit ist beim Fechten nicht wirklich angebracht.

Die Verse *Lichtenauers* im *Dörbringer Manuskript* enthalten ein paar Zeilen mehr als bei de übrigen Autoren. Wenn Du diese im Zusammenhang liest, dann können sie sich sehr wohl auf diese Art von Schwertkämpfern beziehen (Dörbringer, 33r)

Folgen allen Treffen.
Den Starken wirst so treffen

In aller Lehre,
den Ort gegen das Gesicht kehre

Mit ganzem Leib nachreise
Dein Ort so da bleibe.

Lehre auch behänden Reisen,
so magst Du wohl enden.

---

[214] Das ist eigentlich kein Training, sondern nur ziemlich doof – oder?

[215] Diese Form des Kampfes entspricht weitgehend dem, was in der Mehrheit Schaukämpfe gezeigt wird. Es entspricht auch dem Fechtstil fast aller Fernsehfilme und Kinoproduktionen. Eigentlich ist es das, was wir in unserer Zeit unter fechten verstehen.

[216] Wird ein Fechter zum ersten Mal damit konfrontiert, dass er sich nicht vom Schwert abziehen kann ohne getroffen zu werden, dann erlebt er wohl den schlimmsten Kampf seines Lebens. Er versteht zunächst noch nicht einmal, wie es Dir gelingen kann ihn ständig zu treffen. Du zerstört das Weltbild, das er bisher vom Fechten hatte – und es gibt Menschen, die eine Zerstörung ihres Weltbildes nicht ertragen und darum versuchen bei ihrem Glauben zu bleiben. Wenn er danach noch mit Dir kämpfen mag, dann besiege ihn noch ein paar Mal. Irgendwann wird er verstehen, dass seine Vorstellung von Fechten nicht so günstig für sein Überleben ist.

 © Bertram Koch

Eine Mögliche Interpretation dieser Sätze, die im Dörbringer Manuskript nicht weiter erläutert werden, könne sein:

"Folge allen Treffen …": Wenn Ihr in die Bindung gekommen seit und er sich zurück zieht um erneut auszuholen, dann folge ihm.

"In aller Lehre, den Ort gegen das Gesicht kehre": Wenn er sich zurück zieht oder wenn er Dein Schwert zur Seite versetzt, dann bleibe trotzdem stets mit Deinem Ort vor seinem Gesicht.

"Mit ganzem Leib nachreise, Dein Ort so da bleibe": Es reicht nicht, dass Du beim Nachreisen nur die Hände ausstreckst. Folge ihm auch mit Deinen Schritten.

"Lehre auch behänden Reisen, so magst Du enden": Wenn Du dieses "Kleben an seinem Schwert" gut kannst, wirst Du den Kampf beenden.

Ringeck und *Peter von Danzig* fanden wohl die Idee, dass ein Fechter, nachdem die Schwerter zusammen geklitzt sind direkt, wieder trennt und erneut ausholt, so absurd, dass sie dazu keine Stücke beschrieben haben. Wenn Dein Schwert versetzt wurde, dann bist Du in der Bindung und die Fechter haben die Schwerter des jeweiligen Widerparts mehr oder weniger unter Kontrolle. In dem Moment, in dem sich einer der beiden Fechter zurück zieht und zu einem neuen Schlag ausholt, gibt er diese Kontrolle auf. Gleichzeitig bewegt er sein Schwert in Richtung seines eigenen Körpers zurück.

Genauer gesagt: Dein Gegner bewegt sein Schwert, das ihn schützen soll, genau dahin, wo Du auch mit Deinem Schwert hin möchtest. Dein Gegenfechter und Du, ihr verfolgt mit einem Mal das gleiche Ziel – wenn auch mit unterschiedlichen Vorzeichen. *Paulus Karl* zeigt uns wie eine solche Situation aussieht (68v).

 © Bertram Koch

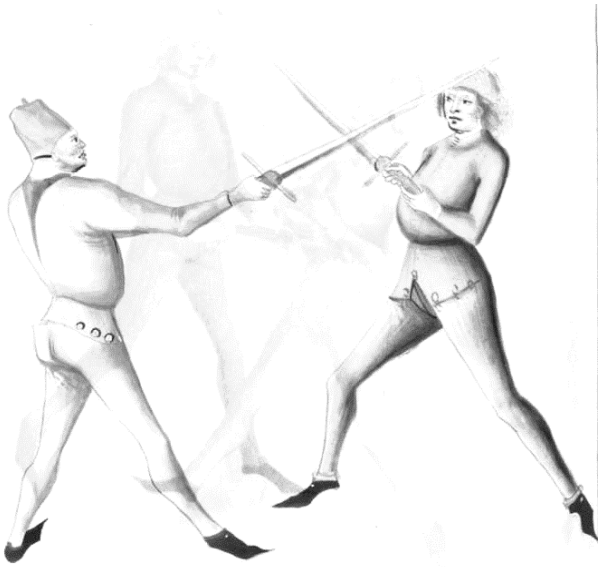


Abbildung 100 Paulus Karl: Reis ihm an der Klinge

Folgst Du mit Deinem Ort dem Schwert Deines ausholenden Gegenfechters, dann kommt ihr in die Situation, die auf der Abbildung von *Paulus Karl* dargestellt ist. Wenn er – im Gegensatz zu der oben dargestellten Abbildung - nach unten abzieht (ausholt) dann folge dem Schwert auch und wähle einer der untern Blößen.

Das Ergebnis bleibt für Deinen Gegenfechter, der böses gegen Dich plant, das Gleiche.

Je schneller Dein Widerpart ausholt umso härter kannst Du ihn treffen, wenn Du mit der gleichen Geschwindigkeit hinter ihm herreist, wie er mit seinem Schwert vor Dir weg läuft.

8.2.4 Verhindert er das Nachreisen: Die äußeren Nehmen

Aber es gibt Fechter, die schaffen es, auch wenn sie sich verhauen haben, dann doch noch das Nachreisen zu versetzen. Das ist extrem schwer und gelingt zumeist nur mit etwas Glück – und selbst in einer Trainingssituation, in der klar ist, dass man sich verhaut, schafft man es nicht immer den Schlag des Nachreisenden zu parieren.

Aber wenn es Eurem Gegenfechter gelingen sollte, dann empfiehlt *Ringeck (37v):*

Von dem Äußeren Nehmen.

Zwei Äußere Nehmen.
Deine Arbeit danach beginn.
Und prüfe die Gefehrt,

 © Bertram Koch

ob sie sind weich oder hart.

Glosse:

Merke,
die zwei äußeren Nehmen,
das sind zwei Nachreisen am Schwert.

Das treibe also:

Wenn er von sich vor Dir Verhaut, so reise ihm nach.

Versetzt er Dir das,
bleibe mit dem Schwert an dem Seinen und prüfe, ob er in dem Gefert weich oder hart ist.

Hebt er dann mit dem Schwert das Deine mit der Stärke über sich,
so lange (mit) Deinem Schwert außen über das Seine
und stich ihn zu den unteren Blößen.

Ringeck beschreibt hier das Mutieren als Maßnahme gegen das Hochdrücken Deines Schwertes.

Bei dieser Technik bist Du hart am Schwert. Du bleibst an seiner Klinge kleben und drückst gegen sie, so dass er sich nicht bewegen kann. Wenn er stark drückt, dann drückt er zumeist mit der langen Schneide gegen Dein Schwert. Bewegst Du Dein Schwert jetzt so, dass Du an seiner Fläche anbindest, dann kannst Du mit Leichtigkeit hinter sein Schwert rutschen. Sein Schwert rutscht dann auf Deine Parierstange und Dein Ort in seinen Körper, wenn Du von der Langen – auf die Kurze Schneide wechselst und dabei gleichzeitig in das Obere Hängen wechselst.

Peter von Danzig beschreibt als das **Äußere Nehmen** eine andere Technik (Goliath, 43v)

Das folgende Stück heißt das „**Äußere Nehmen**“

Wenn er sich verhaut und Du ihm nachreist, mit dem Hau zu der Blöße und er fährt dann schnell auf mit dem Schwert und kommt Dir unten an Dein Schwert, so bleibe stark drauf.

Hält er dann mit dem Schwert Dein Schwert fest über sich, so springe mit dem linken Fuß hinter seinen Rechten und Schlage mit dem Zwer oder sonst (einem Hieb) zu seinem Kopf, auf seine rechte Seite und arbeiten bald wiederum zu seiner linken Seite mit dem Duplieren oder sonst mit anderen Stücken, je nachdem wie Du empfindest ob er weich oder hart am Schwert ist.

© Bertram Koch

Peter von Danzig empfiehlt hier also unter dem Begriff "Äußeres Nehmen" gegen das Hochdrücken des Schwertes einen Zwerhau. Das zu dem beschriebenen Stück gehörende Bild zeigt, wie der rechte Fechter den Zwer schlägt.

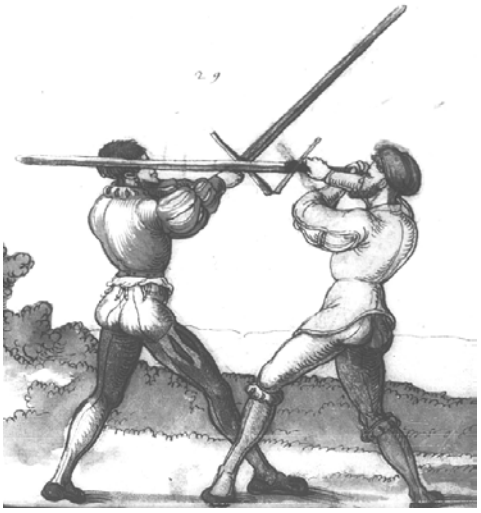


Abbildung 101 Goliath, 44r

Beachte hier die kurze Mensur zwischen den beiden Fechtern. Der rechte Fechter steht, nachdem er den Zwer geschlagen hat, mit seinem linken Fuß hinter dem rechten Fuß des Gegners. Er befindet sich also (erster Schritt Oberhau als Nachreisen, zweiter Schritt Zwerhau) jetzt in einer Distanz, in der er auch Ringen oder Durchlaufen könnte.

Ringeck benennt noch eine weitere Technik als **"Äußeres Nehmen"** – wobei hier kein Zusammenhang zum Nachreisen zu erkennen ist (37v-38r).

Das Andere äußere Nehmen

Als wenn Du gegen ihn fechtest aus den Unterhauen oder sonst aus den anderen Gefechten.
Übereilt er Dich denn und windet Dir auf das Schwert wenn Du damit auf kommst,
so bleibe mit dem Schwert stark unten auf dem Seinen.

Wendet er dann und arbeitet Dir zu Deinen oberen Blößen,
so folge mit dem Schwert nach,
und nimm mit der langen Schneide (…) die Schwäche seines Schwertes
und drücke nieder
und stich ihn zu dem Gesicht.

Auch *Peter von Danzig* beschreibt, in dem Kapitel zum Nachreisen, wie Du Dich verhalten sollst, wenn er von oben gegen Deinen Unterhau bindet (Goliath, 44v):

 © Bertram Koch

Ein gutes Nachreisen am Schwert aus den Unterhauen.

Wenn Du gegen ihn fechtest aus den Unterhauen oder aus den Streichen, oder liege gegen ihn in der Hut die „Alber“ genannt wird und er fällt Dir mit dem Schwert auf das Deine, bevor Du damit aufkommst, so bleibe also mit dem Schwert unter dem Seinen und hebe (das Schwert) über Dich.

Windet er Dir am Schwert den Ort zum Gesicht oder der Brust, so bleibe an seinem Schwert und folge ihm daran und arbeite mit dem Ort zur nächsten Blöße.

Schlägt er aber vom Schwert um, so folge oder reise mit dem Ort nach, wie vorher (beschrieben).

Merke:
Du sollst allen (seinen) Hauen und Huten nachreisen, wenn Du erkennst, dass er sich vor Dir verhaut oder entblößt mit dem Schwert.
Aber achte darauf, dass Du Dich mit dem Nachreisen nicht selber entblößt oder verhaust und darauf achte auf beiden Seiten.

Wenn er "aber vom Schwert" umschlägt, dann entsteht diese, von *Paulus Karl* gezeichnete Situation, wenn Du nachreist (65v).

Abbildung 102 Paulus Karl: Nachreise zweifach

Weiter unten beschreibt uns *Ringeck* noch eine weitere Technik wenn Dein Nachreisen versetzt wird (39r-39v):

Nachreisen zweifach,
trifft den Mann,
den alten Schnitt mit Macht.

 © Bertram Koch

Glosse

Das ist, wenn er sich vor Dir verhaut, so reise ihm nach mit einem Hau zu den oberen Blößen.

Fährt er dann auf und windet Dir unten an das Schwert, so merke (…):

Sobald ein Schwert auf das Andere blitzt,
so fall ihm von Schwert mit der Langen Schneide über seinen Arm und drücke ihn also von Dir.

Oder schneide ihm an dem Schwert durch das Maul.

Das treibe zu beiden Seiten.

Auch *Peter von Danzig* kommt in dem übernächsten Kapitel noch einmal zum Nachreisen zurück, nachdem beide Autoren zunächst einiges zum Fühlen und zum Indes gesagt haben.[217] (Goliath, 46r – 46v)

Text vom **Nachreisen**.

Nachreise zweifach.
Triff Mann.
Den alten Schnitt mit mach.

Glosse

Das bedeutet, dass Du die Nachreisen zu beiden Seiten machen sollst und den Schnitt dabei nicht vergessen sollst.

Das vernimm also:
Wenn er sich vor Dir verhauen hat, sei es auf der rechten oder von der linken Seite, so haue ihm dahin nach zu den Blößen.
Fährt er dann auf und bindet Dich unten an das Schwert, so merke, sobald ein Schwert an das Andere glitzt, so schneide ihm indes nach dem Hals oder falle mit der Langen Schneide auf seinen Arm und schneide fest.

Das nachfolgende Bild im Goliath zeigt den Schnitt nach dem Hals durch den linken Fechter.

[217] Zum Fühlen und Indes siehe Kapitel 4.6 Fechtzeiten, Vor, Nach, Indes und Fühlen.

 © Bertram Koch

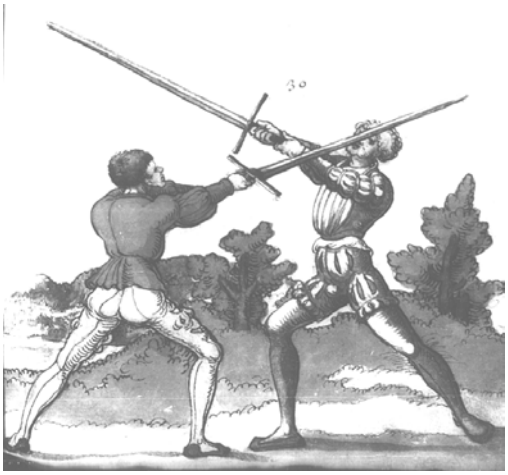


Abbildung 103 Goliath, 47r

Beachte hier, dass der linke Fechter, um in diese Position zu kommen, einen Gleitschritt nach rechts außen und gleichzeitig einen halben Schritt nach vorne, auf den Gegenfechter zu, gemacht haben muss, wärend der den Gegenfechter durch das Gesicht schneidet. Damit ist er nahe genug an seinem Gegner, um in so zu treffen und ist gleichzeitig für die Klinge des Gegenfechters unerreichbar, weil er mit seinem Schwert dessen Angriffslinie schließt.

8.3 Das Überlaufen

Überlaufen basiert auf der Anatomie des Menschen. Unsere Arme sind nicht in der Körpermitte angebracht, sondern an den Schultern, kurz unterhalb des Kopfes, wie jeder sehen kann.

Unsere maximale Reichweite der Arme haben wir, wenn wir die Arme auf Schulterhöhe gerade nach vorne ausstrecken. Schlagen wir zu den unteren Blößen, unterhalb des Gürtels, dann haben wir eine wesentlich kürzere Reichweite und müssen näher an den Gegenfechter heran.

Einen Gegner, der zu unseren Beinen schlägt, können wir jederzeit an seinem Kopf treffen, bevor er unsere Beine erreicht hat. Treffen wir ihn aber an seinem Kopf, dann wir er den Schlag zu unseren Beinen kaum noch ausführen können.

Hier die Verse von *Lichtenauer* zum Überlaufen. Bei Dörbringer lauten sie (33v):

Das ist vom Überlaufen /

Fechter sieh zu
Wer unten angreift,
Überlaufe den,
der wird beschämet.

© Bertram Koch

Wenn es glitzt oben
so stärke,
das gerne ich loben.

Deine Arbeit mach,
oder härte,
drücke zweifach.

Wenn dich drückt nieder,
überlaufe ihn,
schlag sehr (da)wieder

von beiden Seiten,
überlaufe,
und merke die Schneiden

Bei Peter von Danzig heißt der Text (Goliath, 47v):

Wer unten angreift,
überlaufe den,
der wird beschämt.

Wenn es glitzt oben,
so stärke,
das gern ich lobe.

Deine Arbeit mach
Oder hart drück zweifach.

Und Ringeck schreibt (39v):

Wer unten angreift,
überlauf den,
der wird beschämet.

Wenn es klitzt oben,
so stärke.
Das will ich loben.

Deine Arbeit mache,
oder hart durch zweifach.

Überlaufen ist keine Strategie. Es ist eher ein Trick, der immer dann angewendet wird, wenn der Gegenfechter zu den untern Blößen schlägt. Überlaufen ist auch nur dann sinnvoll, wenn der Gegenfechter keinen Schild hat. In den Stücken von Lignitzer zu Schwert und Buckler werden Schläge zu den untern Blößen durchaus angewendet, wenn das gegnerische Schwert mit dem eigenen Schild blockiert ist.

Dörbringer benennt uns keine Stücke zum Überlaufen. Peter von Danzig beschreibt uns das Überlaufen so (Goliath, 47r – 48v):

 © Bertram Koch

Das bedeutet:
Wenn Du im Zufechten zu ihm kommst und er haut Dir unten zu den unteren Blößen, dann versetze ihn nicht, sondern haue ihm oben stark ein zu dem Kopf.

Oder wenn er Dir mit einem Unterhau zuschlägt, so merke:
Bevor er mit dem Unterhau aufkommt, schieße ihm den Ort oben lang ein zum Gesicht oder der Brust und setze ihm oben an.
So kann er Dich unten nicht erlangen.

Denn alle oberen Ansetzen brechen und lädieren die unteren.

Fährt er denn auf und bindet Dir unten an Dein Schwert, so bleibe mit der Langen Schneide stark auf dem Schwert und arbeite behänden zur nächsten Blöße.
Oder lasse ihn arbeiten, dann kannst Du indes treffen.

Peter von Danzig nennt also zwei Situationen, in denen Du zur Verteidigung Deinen Ort zu seinem Kopf oder zur Brust schießen sollst:

1. Wenn er zu den unteren Blößen schlägt.
2. Wenn er einen Unterhau schlägt. Wobei es nicht unbedingt sehr günstig ist, gegen jeden Unterhau mit Überlaufen zu reagieren. Das funktioniert nur, wenn der Unterhau durch das Einschießen des Ortes gestoppt wird, bevor er die Höhe Deiner Brust erreicht und es ist nur dann wirkungsvoll, wenn Du, wärend er den Unterhau schlägt, einen halben Schritt zurück gehst und einen Scheitelhau schlägst oder im Langort in sein Gesicht stichst. Jedoch das Risiko eines Doppeltreffers bleibt enorm hoch.

Ringeck nennt die Möglichkeit einen Unterhau durch Überlaufen zu brechen nicht. Er schreibt nur (39v):

Glosse:

Das ist,
wenn er Dich, in dem Zufechten, mit einem Hau oder mit einem Stich, unten angreift, das sollst Du nicht versetzen.
Sonder warte, dass Du ihn mit einem Hau oben zum Kopf überläufst
oder mit dem Ort oben ansetzt.

So wird er von Dir beschämt.

Denn alle Oberhaue und alle oberen Ansetzen überlangen die Unteren.

Das Prinzip Überlaufen ist sehr gut. Soweit Dein Gegner kleiner ist als Du und sofern er versteht, dass er Dich unten nicht treffen kann, wenn Du ihn oben triffst.

 © Bertram Koch

Wenn Du das Überlaufen nutzen möchtest, dann ziehst Du das vordere Bein zu dem hinteren zurück und schlägst gleichzeitig von oben einen Scheitelhau oder begibst Dich in den Langort.

Überlaufen ist die einzige Technik, die voraussetzt, dass Du nach vorne schlägst und Dich gleichzeitig mit Deinem Körper aus dem Schlag heraus bewegst.

Steht Dein Gegenfechter, oder geht Dein Gegenfechter bei seinem Angriff sehr weit vor, dann reicht dieses Zurückziehen des Beines nicht aus, um den Treffer zu vermeiden. Überlaufen gelingt auch nicht, wenn Dein Gegenfechter sich bückt, wenn er schlägt. Dann ist seine Reichweite zu Deinen untern Blößen nämlich genau so groß, wie Deine Reichweite oben.[218]

Und hier kommen wir dann zu dem Gegenfechter, der den Angriff von oben nicht wahrnimmt. Natürlich wird er getroffen. Du verlierst ein Bein – er einen Kopf. Beide sind dann wohl sehr unglücklich. Und wenn der Gegenfechter auf Eure Beine konzentriert ist, dann achtet er zumeist nicht auf das, was von oben auf ihn zukommt.

Die einzige Möglichkeit das zu verhindern, ist nicht mit einem Scheitler, sondern mit dem Langort zu reagieren.

Aber das funktioniert nur, wenn der Gegenfechter weit herunter zu den Füßen schlägt. Je weiter er nach oben schlägt, umso geringer wird der Distanzunterschied, bis zu dem Punkt an dem Ihr beide das Schwert auf der Brust des Gegenfechters aufsetzt. – Und wenn er dann das längere Schwert hat ....

Überlaufen – so toll wie diese Technik ist – ist nicht die Wahl, die ein Maximum an Sicherheit bietet. Überlaufen ist nur dann bestens geeignet, wenn der Gegenfechter den Vorschlag zu den Beinen führt. Dann hast Du genügend Zeit um seinen Angriff zu überlaufen und den Kampf damit zu gewinnen.

[218] Bedenke: Die Arme sind an den Schultern fest gemacht. Sind die Schultern tiefer, dann verschiebt sich auch die maximale Reichweiter der Arme nach unten.

© Bertram Koch

"Man schlägt nicht zu den Beinen" ist ein guter Grundsatz, wenn Du den Vorschlag führst - aber selbst hier steht in *Dörbringer*: "Greife nach Möglichkeiten die oberen Blößen an – aber wenn Du näher an den unteren Blößen bist, dann nimm einfach diese."

In den Hauptstücken findet sich so manches Mal ein Vorgehen, bei dem zuerst die obere und dann die untere Blöße angegriffen werden. So z.B. im Zwerhau, wo zuerst ein Schlag zur seiner linken oberen und dann zu seiner rechten unteren Blöße angegriffen wird.

Auch der **Wechselhau** greift immer abwechselnd die untere und die oberen Blöße an – um ihn irre zu machen. In beiden Fällen wird das Überlaufen nicht als mögliche Abwehr erwähnt, weil die Mensur einfach zu gering, ist um nicht doch durch den Schlag auf die unteren Blößen getroffen zu werden.

8.4 Das Absetzen

Das Absetzen ist eine Riposte, bei dem der Angriff des Gegners versetzt wird und der eigene Angriff indes geführt wird. Das Absetzen ist auch eine Form des "**Versetzen und Verletzen**".

Das Absetzen ist auch eine Form des Windens. Die eigene Waffe wird so bewegt, dass der Angriff des Gegners aus seiner ursprünglichen Bewegungsrichtung versetzt, bzw. abgesetzt wird. Dabei wird das Schwert in den Angriff des Gegners hinein gewunden und gegen ihn geschossen, bzw. gestochen.

Das Absetzen geschieht durch den Wechsel zwischen den unteren und dem oberen Hängen, also Pflug und Ochs, wobei indes ein Stich durchgeführt wird.

Natürlich besteht außerdem die Möglichkeit, direkt in den Angriff des Gegners mit dem einen Langort zu stechen und dadurch abzusetzen.

Das Absetzen kann sowohl gegen den Stich – welches wohl die wichtigste Nutzung ist – als auch gegen den Schlag verwendet werden.

Lichtenauer im Dörbringer Manuskript (34r):

Das ist vom Absetzen

das lerne wohl
Lernen Absetzen.
Haue und Stiche künstlich verletzen.

Wer nach Dir sticht,
Dein Ort trifft und seiner bricht.

© Bertram Koch

Von beiden Seiten

Triff allemal willst Du schreiten

In allen Lehren
Deinen Ort gegen sein Gesicht kehre

Bei Peter von Danzig (Goliath, 48r):

Lerne absetzen,
Haue, Stiche künstlich verletzen.

Wer auf Dich sticht,
Dein Ort trifft und seiner bricht.

Von beiden Seiten,
triff allemal,
willst Du schreiten.

Bei Ringeck lauten die Verse

Lerne Absetzen.
Haue, Stiche,
künstlich verletzen.

Wer auf Dich sticht,
(…) Dein Ort trifft und seiner bricht.

Von beiden Seiten,
triff allemal,
wenn Du schreitest.

Joachim Meyer erklärt das so:

Absetzen

Jeweils alle Fechtstücke erfordern, wie oben angezeigt, zwei Dinge, nämlich:

Hauen und die Haue mit dem Schwerte abtragen und versetzen.

So merke, dass die Handarbeit das rechte Abtragen oder Versetzen ist, mit welchem Du nicht allein die Streiche schlecht empfangen und nicht dagegen hauest, sondern auch zugleich, indem der Absatz rühert zu seiner Blöße mit austreten treffest.

Absetzen ist eine der Techniken, die wenn sie gut beherrscht werden, ausreichen, um sich gegen jeden angreifenden Gegner zu verteidigen. Ein Gegner, der mit dieser Form der Ver-

 © Bertram Koch

teidigung nicht rechnet, wird unweigerlich getroffen, bevor er überhaupt verstanden hat, was passiert ist.

Mit dem Absetzen wird der Stich des Gegenfechters aus seiner Richtung gelenkt und zwar mit der Stärke Deines Schwertes. Gleichzeitig stichst Du zu einer Blöße.

Gelingt es Dir nicht den Gegner mit den Stich zu treffen, ist das zwar ärgerlich, aber nicht schlimm, denn Du hast den Angriff des Gegenfechters zunächst einmal gebrochen und Du bist in der Bindung. Arbeite also frohen Mutes weiter mit Winden.

Absetzen besteht aus zwei Bewegungen, die indes durchgeführt werden:

1. Einem Wechsel der den Angriff des Gegenfechters versetzt:
    a. Vom Pflug zum Ochs - wenn die oberen Blößen angegriffen wurden
    b. Vom linken zum rechten Ochsen (oder umgekehrt) – wenn die oberen Blößen angegriffen wurden.
    c. Vom Ochs zum Pflug – wenn die unteren Blößen angegriffen wurden.
    d. Vom linken Pflug zum rechten Pflug (oder umgekehrt) wenn die untern Blößen angegriffen wurden.
2. Ein Stich zu einer Blöße des Gegenfechters.

Ob der Gegenfechter von dem Stich verletzt wird, hängt ein wenig von seiner Schlagtechnik ab. Nutzt er sein Schwert bei seinem Schlag geschickt als Schild – befindet sich sein Schwert also zwischen Dir und ihm, wärend er schlägt, dann ist ein Absetzen nicht mehr so leicht möglich.

Es wird Dir aber trotzdem gelingen, wenn Du seiner Bewegung mit Deinem Ort folgst und so weiterhin auf sein Zentrum ausgerichtet bleibst, wenn er sich nach links oder rechts bewegt (also windest).

Kommt er mit seinem Angriff gerade auf Dich zu und nutzt sein eigenes Schwert nicht als Deckung, dann wird das Absetzen immer ein Erfolg werden.

Schlägt er sehr hart oder greift mit einem Zornhau oder einem Schildhau an, dann kann es passieren, dass Dein Absetzen nicht gelingt, weil er mit seinem Schlag Deinen Ort aus der Stichrichtung auf seinen Körper versetzt. Dann wirst Du an ihm vorbei stechen.

In einem sehr harten Angriffschlag liegt auch das Risiko des Absetzens. Da Du beim Absetzen nicht gegen den Schlag des Gegenfechters schlägst, ist die Stärke Deiner Abwehr nur von der Kraft Deiner Arme abhängig. Sind diese Schwächer als der Schlag des Gegenfechters, kann es passieren, dass er Dein Schwert zur Seite schlägt und Dich trifft.

 © Bertram Koch

Du reduzierst dieses Risiko, wenn Du den Angriffs-Stich oder -Schlag möglichst nahe an dem Gehilz aufnimmst – also immer an der Stärke Deines Schwertes. Damit reduzierst Du auch Deine Reaktionszeit und erhöhst das Risiko getroffen zu werden. Andererseits: Nimmt Du den Angriff mit Deiner Schwäche auf, dann funktioniert noch nicht einmal das Versetzen. Dein Gegner wird einfach Dein Schwert zu Seite schlagen.

Merke auch: Das Absetzen ist immer mit eine Schritt verbunden, wenn Du die Huten wechselst. Ohne einen Schritt funktioniert die Technik nur sehr eingeschränkt.

8.4.1 Das Absetzen gegen den Stich

Ringeck erläutert das Absetzen so (40r-40v):

Glosse:

Das ist,
dass Du lernen sollst Haue und Stiche mit Kunst abzusetzen, (so) dass Dein Ort trifft und der seine gebrochen wird.

Und das vernimm also:

Wenn einer gegen Dich steht und hält sein Schwert, als ob er Dich von unten stechen wolle,
so stehe gegen ihn in der Hut Pflug, auf Deiner rechten Seite und gib Dir eine Blöße auf der linken.

Sticht er Dich unten zu dieser Blöße, so winde mit dem Schwert gegen seinen Stich, auf Deine linke Seite und schreite zu ihm, mit dem rechten Fuß.

So trifft Dein Ort und seiner bricht.

Peter von Danzig erläutert das gleiche Stück so (48r-48v):

Glosse

Merke:
Die Absetzen treibe, wenn Du im Zufechten zu ihm kommst stellt der sich dann gegen Dich, als wollte er stechen, so setzte den linken Fuß vor und stehe gegen ihn in der Hut des Pfluges von Deiner rechten Seite und gib Dich bloß mit der linken Seite.

 © Bertram Koch

Sticht er Dich denn zu der Blöße, so winde mit dem Schwert auf Deine linke Seite gegen seinen Stich, (mit) der Kurzen Schneide an seinem Schwert und setze damit ab. Und schreite damit zu (ihm) mit dem rechten Fuß und stich indes zum Gesicht oder zur Brust.

Die Nachfolgende Abbildung im Goliath zeigt den linken Fechter in der Ausgangsituation.

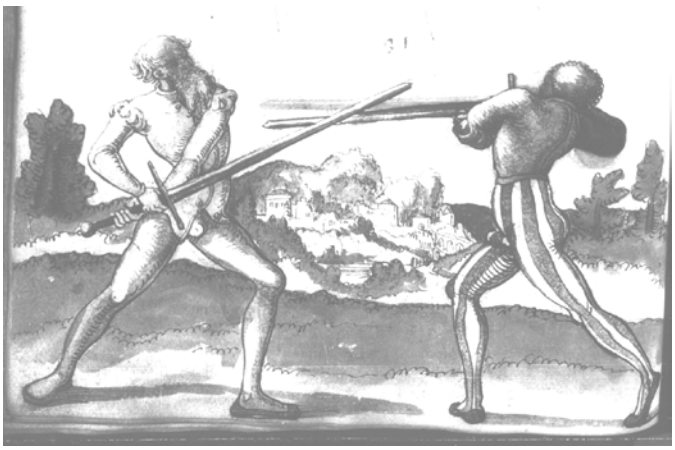


Abbildung 104 Anfangsposition für das Absetzen (Goliath, 49r)

Der linke Fechter steht rechts im Pflug und gibt sich auf der linken Seite bloß. Wenn der Gegenfechter zu ihm sticht dann windet er zur anderen Seite. Zunächst in den linken Pflug.

- Wenn der Stich in den Bauch und untern Brustbereich geführt wurde, dann kann er jetzt mit einem Schritt auf den Gegenfechter zugehen und stechen.
- Wenn der Stich in den oberen Brustbereich, Hals oder Kopf gerichtet wurde, windet er von dem linken Pflug weiter in den linken Ochsen und tritt dann mit dem Stich auf den Gegenfechter zu.

Willst Du diese Technik sicher üben, dann winde immer von dem rechten Pflug in den linken Pflug und dann in den Ochsen. Machst Du diese Bewegung nur halb und windest "quer" vom rechten Pflug in den linken Ochsen, dann wirst Du, wenn der Gegenfechter Dich im unteren Bauch-Hüftbereich angreift getroffen, wärend Du ihn triffst. Also mache die Bewegung immer sehr sorgfältig.

Das Absetzen ist eine Technik, bei der Du Dich bewusst in das Nach begibst.[219]

[219] Diese Abweichung findet sich sonst nur beim Sprechfenster.

 © Bertram Koch

8.4.2 Das Absetzen gegen den Schlag

Ringeck zeigt uns im nächsten Stück eine andere Variante des Absetzens (40v)

Ein weiteres Stück vom Absetzen.

Also,
wenn Du gegen ihn in der Hut der Pflug, auf Deiner linken Seite stehst,
haut er Dir dann zu der oberen Blöße (auf) Deiner linken Seite,
so fahre auf mit dem Schwert und auf die linke Seite, gegen seinen Hau,
das Gehilz vor Dein Haupt

und schreite mit dem rechten Fuß
und stich ihm in das Gesicht.

Hier stehst Du im linken Pflug und Dein Gegner greift Dich auf Deiner linken Seite mit einem rechten Oberhau an. Hier windest Du einfach aus dem linken Pflug in den linken Ochsen und schreitest auf ihn zu.

Peter von Danzig variiert das Stück das Ringeck eben beschrieben hat noch ein wenig (Goliath, 49v):

Ein anderes Stück

Wenn Du auf der rechten Seite im Pflug stehst und er haut Dir zur linken Seite ein, oben zum Kopf, so fahre mit dem Schwert auf und winde damit auf Deine linke Seite gegen Seinen Hau.
Das glitzt vor dem Hau.
Und schreite damit zu (ihm) mit dem rechten Fuß und stich ihm zu dem Gesicht oder der Brust.
Dieses Stück treibe aus dem Pflug zu beiden Seiten.

Er beginnt wieder im Pflug rechts und windet dann in den linken Ochsen. Die nachfolgende Abbildung aus dem Goliath zeigt die Endposition.

 © Bertram Koch

Abbildung 105 Absetzen (Goliath, 50r)

Der linke Fechter hat hier in den rechten Ochsen gewunden und sticht zum Hals. Beachte die Position der Füße. Der rechte Fechter ist nicht einfach gerade nach vorne gegangen, sondern mit einem Übersetzschritt mit dem rechten Fuß auf seine linke Seite getreten, so dass er in den Angriff hinein und auf die rechte Seite des Gegenfechters getreten ist. Seine Klinge ist so zum angreifenden Schwert ausgerichtet, dass seine Schneide an der Fläche des gegnerischen Schwertes anbindet.

8.4.3 Absetzen: Mit den Huten versetzen und mit einem Hieb angreifen

Im Dörbringer Manuskript wird das Versetzen noch einmal anders aufgefasst. Es handelt sich um eine Form des Absetzens, bei der nicht gestochen sondern geschlagen wird. Hier der ganze Text (32r):

Aber wenn Du in der Versatzung bist,
(egal) wie das gekommen ist,
höre was ich rate:
Streiche ab den Hau schnell mit Druck.
Setze an vier Enden.
Bleib drauf,
lerne willst Du enden.

Wer wohl versetzt,
dessen Fechten viele Haue verletzt,
wende in die Hängen,
(dann) kommst Du mit Versetzen behänden.

Glossar:

Hier merke, dass es vier Versetzen gibt, zu beiden Seiten.
Zu jeglicher Seiten ein Oberes und ein Unteres
und die verletzen oder brechen alle Huten oder Lager.

 © Bertram Koch

Und wie Du von oben oder von unten einem Haue, Stiche oder Schnitte mit Deinem Schwert ableitest oder abweist, das mag wohl heißen Versetzen.

Und aber wenn Du im Versatz bist, egal wie das kommt, so zwerch reichlich ab, und hau schnell auf die Mitte zu aus einer Bewegung.

Wenn es denn ist, das Du einen versetzt oder abwendest einen Hau oder Stich, so sollst Du zur Hand zutreten und nachfolgen am Schwert, das Dir der Andere nicht abzieht und sollst dann tun was Du magst.

Je leichter Du Dich lässt und ziemest, so nimmst Du Schaden.

Auch sollst Du wohl wenden und immer Deinen Ort kehren gegen seine Brust. So muss er sich besorgen.

Auch Dörbringer empfiehlt natürlich nicht zu versetzen. Er bevorzugt genau das gleiche Vorgehen, wie Peter von Danzig und Ringeck. Aber wenn wir versetzt haben – und leider ist das manchmal die einzige Möglichkeit um nicht getroffen zu werden - dann zeigt er uns, wie wir diese Situation zu unserem Vorteil nutzen können.

Dieses Versetzen setzt aber voraus, dass wir uns nur in den vier Huten bewegen und dabei unsere Klinge sehr nahe am Körper halten – also nicht mit ausgestreckten Armen kämpfen.[220]

Dörbringer sagt, dass es vier Versetzen gibt, das obere Versetzen ist der Ochs zur rechten und zur linken Seite und das untere Versetzen der Pflug zur rechten und zur linken Seite. Als eine Zwischenform kannst Du mit vom Tag versetzen, musst dann aber unmittelbar in Ochs oder Pflug wechseln. Das klingt zunächst mal wieder kompliziert – ist aber ziemlich einfach, wenn Du Dich nur in den vier Huten bewegst und im Alber nicht verweilst.

Nehmen wir einmal an Dein Gegner schlägt einen Oberhau. Du versetzt mit vom Tag links, weil er einen rechten Oberhau schlägt und schlägst, sobald die Kingen zusammen klizten, streichst Du sein Schwert nach außen ab. Dann schlägst Du einen Zwer auf seine linke Seite oder schlage, unmittelbar nachdem die Schwerter zusammen geklizt sind und Du abgestrichen hast, einen Scheitelhau, während seine Klinge noch an Deinem Schwert ist.[221] Du wirst ihn ungeschützt treffen.

---

[220] In dem Kapitel 4.3 Die Huten wurde aufgezeigt, wie die Huten zu machen sind. Beachte also hier noch einmal: solange, wie Du Deine Arme nicht ausstreckst, sondern ganz dicht an Deinem Körper bewegst, ist Deinem Gegenfechter ein Mutieren und Duplieren nicht möglich und durch ein Ausstrecken Deiner Arme kannst Du jederzeit einen Schlag oder einen Stich führen.

[221] Bei dieser Bewegung durchläuft Dein Schwert die Position Ochs (siehe hierzu auch das Kapitel 4.3.10 Die Huten als dynamisches Bewegungskonzept.

 © Bertram Koch

Diese Technik des Gegenschlages funktioniert auch, ohne dass Du seine Klinge abstreichst. Wenn Dein Gegenfechter das Winden beherrscht, bist Du aber in großer Gefahr.

Oder er schlägt einen rechten Unterhau und Du begibst Dich in den Pflug. Unmittelbar nachdem die Schwerter zusammen geklizt sind, stichst Du zu seiner Brust. Auch hier wirst Du ihn treffen.[222]

Wenn er sich von Deinem Schwert abzieht, dann reise ihm nach, hin zu seiner Hand mit einem Stich aus Pflug oder Ochs.[223]

An einer anderen Stelle sagt Dörbringer noch einmal, wie wir versetzen, bzw. **Abwenden** sollen (36v):

Auch wisse,
alsbald Du mit dem Wenden einem Hau oder Stich abwendest,
so sollst Du schnell zu ihm hin treten
und reichlich hin fahren zu ihm.

Je leicht Du Dich lässt und ziemest so nimmst Du Schaden.

Auch merke und wisse,
das man mit der vorderen Schneide des Schwertes
von der Mitte derselben Schneide, bis zu dem Gehilz,
alle Haue und Stiche abwendet.

Und je näher einem ein Hau oder Stich zu seinem Gehilz kommt, auf derselben Schneide,
Indem er also nun her gewendet hat die selber vordere Schneide,
je stärker und je kräftiger er dieselben Haue oder Stiche abwenden mag.

Denn je näher zum Gehilz, je stärker und je mächtiger
und je näher zum Ort je schwächer und kränker.

Darum, wer ein guter Fechter sein will, der soll vor allen Dingen lernen wohl abwenden.

Denn mit dem er wohl abwendet, kommt er zur Hand in die Winden,
aus denen er wohl Kunst und Hübschheit in dem Gefechtes treiben mag.

Die vordere Schneide am Schwert heißt die rechte Schneide
und alle Haue oder sind fortgetrieben mit dem Wenden.

Im Dörbringer Manuskript wird noch ein Vorteil dieses Versetzens genannt. *Dörbringer* schreibt (32v)

---

[222] Dieses Vorgehen wurde in Kapitel 7.1 Das Versetzen unter Punkt drei als akzeptable Lösung beschrieben.

[223] Wobei wir hier einen schleichenden Übergang zwischen dem Versetzen und dem Absetzen haben (zum Absetzen siehe Kapitel 7.4 Das Absetzen.

 © Bertram Koch

Auch soll ein guter Fechte wohl lernen, (wie er) einem an das Schwert kommt
und das mag er wohl tun, mit dem Versetzen.
wenn die (Versetzen) kommen aus den vier Hauen, von jeglicher Seite: (Aus) einem Oberhau und einem Unterhau.

Und gegen Ihn die vier Hängen,
wenn als bald als einer versetzt von unten oder von oben,
so soll er sofort in die Hänger kommen.

Versetzen ist also eine gute Möglichkeit "dem Gegner ans Schwert zu kommen" und dann im Krieg weiter zu arbeiten. Das Versetzen, das hier gemeint ist, kommt aus den vier Hängen, also dem Ochs und dem Pflug. Die Vier Hängen sind auch die Ausgangssituationen für die Winden und damit der Beginn des Krieges.

8.4.4 Das Ansetzen

Der Vers zum **Ansetzen** wird von Ringeck (36r), wie oben zu sehen, zu dem Text vom Versetzen gerechnet. Auch im Dörbringer Manuskript wird das Ansetzen zu den Techniken des Versetzens gerechnet (32v). Bei Peter von Danzig ist das Ansetzen eine eigene Technik, die nichts mit Versetzen zu tun hat. Allerdings wird diese Technik bei Ringeck dem Nachreisen zugerechnet (36v – 37r).

Unabhängig davon, ob diese Technik nun als Ansetzen oder als Absetzen bezeichnet wird ist sie sehr wirkungsvoll gegen Fechter, vor dem Schlag ausholen und so frühzeitig ankündigen, dass sie schlagen werden.

Hier der Text dazu (Goliath, 42v):

Text von vier **Ansetzen**

Setze an vier Enden
bleibe drauf lerne,
willst Du enden

Glosse

Es gibt vier Ansetzen, die gehören zum ernsten (Fechten). Die sollst Du treiben, wenn Du einen bald schlagen willst oder verletzen. Die treibe, wenn Du im Zufechten zu ihm kommst.

© Bertram Koch

So lege Dich mit dem Schwert in die Hut des Ochsen oder des Pfluges. Wenn er Dir von oben einhauen will, oder von unten zustechen, so achte darauf, wenn er sein Schwert anhebt und schlagen will, oder unten zu sich zieht und Dich stechen will,
Dann kommst Du ihm zuvor und schießt ein mit dem Langen Ort zur nächsten Blöße, wenn er denn haut oder sticht. Springe vor und warte ob Du ihm ansetzen kannst.

Das Gleiche tue auch, wenn er Dir mit einem Unterhau zuhaut, so schieße den Ort ein, sobald er mit dem Hau unten auf kommt. Und das treibe zu beiden Seiten.

Wird er dann das Ansetzen gewahr, so bleibe mit Deinem Schwert an dem Seinen und arbeite ihm behändlich zur nächsten Blöße.

Das Ansetzen erfolgt, genau wie das Absetzen aus den Huten Ochs und Pflug. Allerdings kommt es hier zu keinem Kontakt mit der Klinge des Gegenfechters. Du machst die gleiche Bewegung wie beim Absetzen – allerdings bevor er den Schlag ausführt.

Wir können das Ansetzen auch als eine Form des Nachreisens verstehen.

8.4.5 Das Absetzen nach J. Meyer

In den älteren Fechtbüchern endet das Absetzen mit einem Stich. Aber *J. Meyer* als Sportfechter des 14. Jahrhunderts, darf nicht stechen. Das zwingt ihn eine andere Art des Absetzens zu entwickeln.

Es ist im Grund ein einfaches Versetzen – möglichst nahe an der Stärke aus dem indes ein Schlag mit der kurzen Schneide geführt wird. Aber lest selber:

Absetzen

Jeweils alle Fechtstücke erfordern, wie oben angezeigt, zwei Dinge, nämlich:

Hauen

Und die Haue mit dem Schwerte abtragen und versetzen.

So merke, dass die Handarbeit das rechte Abtragen oder versetzen ist, mit welchem Du nicht allein die Streiche schlecht empfangen und nicht dagegen hauest, sondern auch zugleich, indem der Absatz rührt zu seiner Blöße mit austreten treffest.

Also kommst Du im Zufechten in den Wechsel und haut er also auf Dich von oben zu, so fahre über Dich mit der langen Schneide gegen seinen Streich und tritt zugleich mit dem rechten Fuß gegen seinen Linken und

 © Bertram Koch

setz ihn ab gleich, indem es dann glützt, so verwende die kurze Schneide und schnell ihm gegen seinen Kopf.

Der Unterschied in den beiden Absetzen besteht in der unterschiedlichen Haltung der Klingen. Bei den tödlichen Stichen wird die Klinge schon beim Absetzen mehr oder weniger wagerecht gehalten. Bei der Technik von J. Meyer wird die Klinge am besten mehr oder weniger senkrecht gehalten.

Bei dem Absetzen an der rechten Außenseite – wie hier von Meyer beschrieben - kannst Du auch mit dem Knauf die Hand des Gegenfechters blockieren, bzw. fangen. Eine ähnliche Variante beschreibt er an anderer Stelle.

Also kommst Du im Zufechten in den Wechsel und haut er also auf Dich von oben zu, so fahre über Dich mit der langen Schneide gegen seinen Streich und tritt zugleich mit dem rechten Fuß gegen seinen Linken und setz ihn ab gleich, indem es dann glützt, so verwende die kurze Schneide und schnell ihm gegen seinen Kopf.

Diese Form des Absetzens – wobei Schläge zu Kopf vermieden werden sollten – ist auch nach den Regeln des Codex Belli möglich. Auch im Schaukampf lassen sich nach dieser Form des Absetzens ein paar sehr schöne Stück spielen.

Das **Absetzen im Schaukampf** ist für das Gesicht des Partners ausgesprochen gefährlich. Auch im Training ist ein Üben ohne Fechtmaske nicht zu empfehlen und auch ein Eisenkragen ist hier ein sinnvolles Kleidungsstück.

Im Schaukampf sollte ausschließlich das Absetzen in der Form von *Joachim Meyer* eingesetzt werden. Aber auch hier ist Vorsicht geboten. Der Stich entsteht mehr oder weniger automatisch und es ist schwerer den Partner nicht zu treffen, als ihn zu treffen. Verkürzt der Partner die Mensur – aus welchen Gründen auch immer – dann rennt er selber in Deinen Ort.

8.5 Vom Durchwechseln

Die Zettel von *Lichtenauer* im Dörbringer Manuskript lauten (34v):

Das ist vom Durchwechseln.

© Bertram Koch

Durchwechseln lerne,
von beiden Seiten
stich (in der) Mitte sehr.

Wer Dich bindet,
durchwechseln ihn bloß findet.

Wenn Du durch gewechselt hast,
schlage stich oder winde.

Haue nicht zum Schwert.
Durchwechsel zur Mitte,
warte nicht.

Peter von Danzig zitiert so (Goliath, 5v):

Durchwechseln lerne zu beiden Seiten,
Stich mit verletzen

Wer auf Dich bindet,
Durchwechseln ihn bloß findet

Auch *Ringeck* scheint nur die kurze Form der Zettel zu kennen (41v):

Durchwechseln lernen von beiden Seiten,
stich mit Verletzen.

Wer auf Dich bindet,
Durchwechseln ihn bloß findet.

Die Hälfte der Verse zum Durchwechseln scheint in der Zeit zwischen dem Dörbringer Manuskript und dem beiden nachfolgenden Autoren verloren gegangen zu sein.

Diese Erläuterungen zum Durchwechseln finden sich im *Dörbringer* Manuskript (34v)

Glossar:

Hier merke, dass Durchwechseln gar gerade zugeht.
Zu beiden Seiten,
von oben nieder und (dann) von unten auf.

Wer es anders reichlich treibe.

Willst Du nun zu der rechten Hand von oben nieder durchwechseln, so haue einen Oberhau gleich zu ihm, so dass Du Deinem Ort schießt, ihm zu seiner Seite über dem Gehilz ein,
so dass Du dasselbe Löchlein oder Fensterlein, so gerade treffest zwischen der Schneide und dem Gehilz.

© Bertram Koch

Triffst Du so hast Du gesiegt.

Verwehrt er Dir das, indem er den Ort abweist und drückt mit seinem Schwert hin,
so lass Deinen Ort sinken, von derselben Seite, unter seinem Schwert herum zu der anderen Seite
nicht weit um sondern unten an seinem Schwert,
so nahe wie es geht.

Und dann fahr ihm gar reichlich über dem Gehilz mit einem guten vollkommenen Stich.

Und wenn Du fühlst das Du triffst, so folge wohl nach

und was Du von einer Seite tust unten oder oben, tue (auch) von der Anderen.

Und wenn er mit Dir anbindet,
so rasch an seinem Schwert, hin gegen seine Blöße mit Deinem Ort.

Wehrt er das Durchwechseln, dann Vor
oder winde und fühle seine Gefechte, ob sie weich oder hart sind.

Danach suche Haue, Stiche oder Schnitte gegen die Blößen.

Dörbringer provoziert ein Versetzen, indem er einen rechten Oberhau führt und dann den Ort schießen lässt. Dann wechselt er nach unten durch und sticht in der Mitte zum Mann.

Ringeck erläutert das Durchwechseln so (41v):

Das ist,
dass Du das Durchwechseln gut lernen sollst.

Und das treibe also:

Wenn Du ihm in dem Zufechten einhaust, oder zu stichst
und er will Dir mit einem Hau oder mit Versetzen an das Schwert binden,
so lassen den Ort unter seinem Schwert durchwischen und stich ihm damit (?sere) ein, zu der anderen Seite, so findet Du ihn sehr bloß.

Wie wir bei Peter von Danzig nachlesen können, ist das Durchwechseln nur dann sinnvoll, wenn Dein Gegenfechter versetzt. Er schreibt (Goliath, 50v-51r)):

Es gibt vielen und mannigfaltige Durchwechseln. Die sollst Du gegen den Fechter treiben, die gerne versetzen und die nach dem Schwert hauen und nicht zu den Blößen des Leibes.
Die sollst Du sehr gut lernen zu tun, damit man Dir nicht ansetzt oder herein kommt, während Du durchwechselst.

Die Durchwechseln treibe also:
Wenn Du mit dem Zufechten zu ihm kommst, so haue ihm oben stark ein.

 © Bertram Koch

Haut er denn (…) gegen Dich zu dem Schwert und nicht zu dem Leib, so lass den Ort mit dem Hau unten durch sinken unter sein Schwert, bevor er Dir an das Schwert bindet und stich ihn zur anderen Seite zur Brust.

Wird er den Stich gewahr und versetzt mit dem Schwert den Stich mit Versatzung, so wechsle abermals durch.

Und das tue immer, wenn Dir mit Versetzen nach dem Schwert fährt.

Aus dem ersten Teil der Glosse geht hervor, dass Peter von Danzig der Ansicht ist, dass Durchwechseln nicht ganz ungefährlich ist. Während Du unten durchwechselst, bist Du oben ungedeckt und diese Zeit kann Dein Gegenfechter nutzen, um Dich aus seiner Versatzung zu schlagen oder zu stechen. Ein guter Fechter wird Dich in diesem schmalen Zeitfenster treffen. Das Durchwechseln ist also nur gegen einen nicht so guten Fechter eine Lösung, der die Sätze "Vor Versetzen hüt Dich …" und "Schlage nie zum Schwert …" missachtet.

Das nachfolgende Bild aus dem Goliath zeigt den rechten Fechter, der gerade durchgewechselt hat. Der linke hat das Durchwechseln versetzt und der rechte Fechter hat in den Ochsen gewunden und sticht zur unteren Blöße.

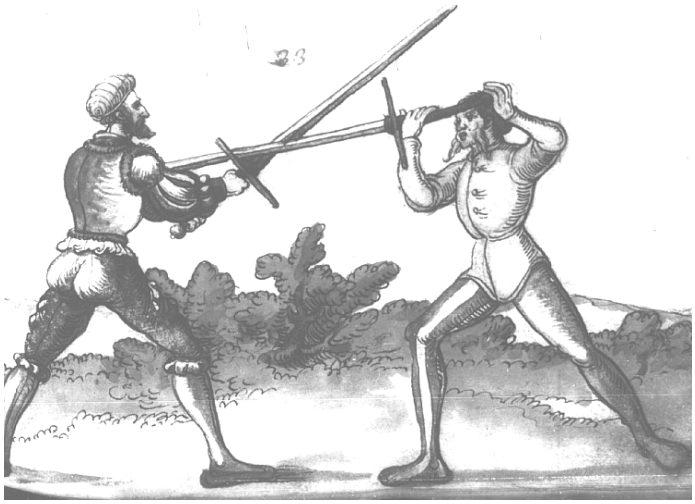


Abbildung 106 Durchwechseln (Goliath, 51v)

Beachte auch hier, dass der rechte Fechter beim Durchwechseln nach links getreten ist und so aus der Hauptangriffslinie heraus getreten ist.

Peter von Danzig zeigt uns noch ein weiteres Durchwechseln aus dem **Langort**. (Goliath, 52r)

 © Bertram Koch

Ein Anderes

Wenn Du mit dem Zufechten zu ihm kommst, so setze Deinen linken Fuß vor und halte ihm den Langen Ort gegen das Gesicht.

Haut er Dir dann von oben herunter oder von unten auf zum Schwert und will Dir dieses weg schlagen oder stark daran binden, so lasse den Ort unter Dich sinken und stich ihn zu der anderen Seite.

Das treibe gegen alle Haue, mit denen man Dir zum Schwert haut.

Paulus Karl zeig uns ein Bild genau dieser Situation.

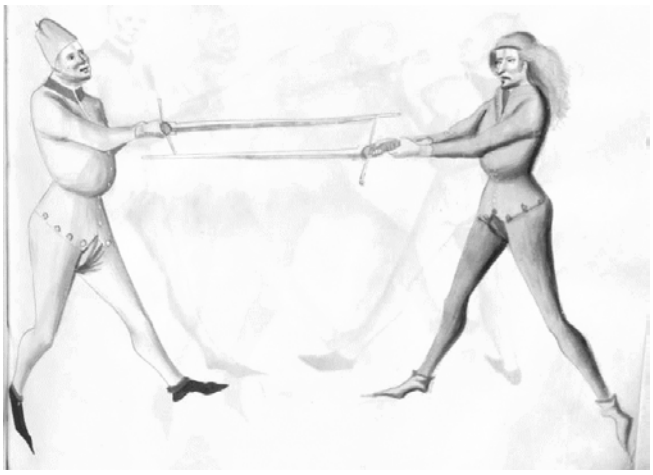


Abbildung 107: Das Durchwechseln lerne zu beiden Seiten (Paulus Karl, 66r)

Der linke Fechter steht im Langort. Der rechte Fechter hat zum Schwert geschlagen. Ihm wurde durchgewechselt.

Peter von Danzig nennt auch die Voraussetzungen, damit das Durchwechseln relativ sicher ist (Goliath, 52r):

Merke also

Du sollst so durchwechseln, dass man Dir in der Zeit nicht ansetzt, während Du durchwechselst und das vernimm also:

Wenn er Dich versetzt und (er) lässt den Ort neben Dir zur Seite gehen, so wechsle immer durch und stich ihn zu der anderen Seite.

Aber bleibt er Dir mit dem Ort vor dem Gesicht oder sonst gegen eine andere Blöße, so wechsle nicht durch.
Bleibe am Schwert und arbeite damit zur nächsten Blöße.

 © Bertram Koch

So kann er Dir nicht nachreisen noch ansetzen.

8.6 Vom Zucken

Im Dörbringer Manuskript steht zum Zucken: (35r):

Das ist vom Zucken.

Fechter merke

Tritt nun in Bünde,
das Zucken gibt gute Pfründe.

Zucke trifft er,
zucke mehr.
Arbeiter her.
Winde,
das tut ihm weh.

Zucke alle Treffen (mit) den Meister willst Du sie äffen.

Zucke ab vom Schwerte und gedenke so Deiner Fährte.

Im Goliath lautet der Text der Zettel (5v):

Zucken

Tritt nahend im Binden,
das Zucken gibt gute Fründe

Zucke, trifft er, zucke mehr.

Arbeit erfinde, das tut ihm weh.

Zucke allen treffen, den Meistern, willst Du sie äffen.

Und Ringeck zitiert die Zettel so (41v-41r):

tritt nahende im bindend.
Das Zucken gibt gute Fründe.

Zucke,
trifft er zucke mehr.

Arbeit erfinde, das tut weh.

Zucke in allen Treffen den Meister, willst Du sie äffen.

 © Bertram Koch

Peter von Danzig erklärt wann und gegen welche Gegner das Zucken angewendet werden kann (Goliath, 52v):

> Es gehört (sich) das Zucken gegen die Meister zu treiben, die stark an das Schwert binden und am Band des Schwertes still stehen bleiben und warten, ob man sich von ihnen abhauen will oder vom Schwert abziehen, so dass sie dann zu den Blößen nachreisen können.
>
> Willst Du diese Meister äffen oder täusche, so treibe das Zucken gegen ihn.

Zucken kann immer dann funktionieren, wenn der Gegenfechter versetzt oder stark an Dein Schwert bindet. Er drückt gegen Dein Schwert und wenn Du ihm Deinen Gegendruck entziehst, dann rutscht sein Schwert zur Seite.

Die kurze Zeit, die er benötigt um sein Schwert wieder auszurichten, reicht aus, um an der anderen Seite seiner Klinge zuzustoßen. Er wird, wenn er nach rechts gedrückt hat und Du zuckst, zunächst einmal nach links drücken – und damit zwangsweise wieder an Dein Schwert anbinden. – Wenn er dann nicht schon getroffen ist.

Zucken – diese schnelle kurze Bewegung nach hinten und dann wieder nach vorne, die Du mit Deinem Schwert ausführst - ist natürlich nur dann möglich, wenn Du möglichst mit Deinem Ort an sein Schwert angebunden hast. Je weiter Du in Richtung Stärke anbindest, umso unmöglicher wird es, das Zucken auszuführen.

Zucken klingt zunächst einfach, denn es scheint, als solltest Du einfach nur das Schwert nach hinten ziehen und wieder nach vorne stoßen. Diese Art des Zuckens ist aber sehr gefährlich, weil Dein Gegenfechter nur einfach seinen Ort schießen lassen muss um Dich zu treffen.

Wenn Du zuckst, dann musst Du darauf achten, dass die Linie geschlossen ist, aus der ein Gegenangriff erfolgen kann. Das erreichst Du damit, dass Du unmittelbar nachdem die Bindung zwischen beiden Schwertern gelöst ist, wieder mit der Klinge nach vorne, zu seinem Kopf stößt, dabei die Hände anhebst und einen Halbschritt nach links machst (wenn Du vorher einen rechten Oberhau geschlagen hast). Du bewegst also nicht nur Deine Arme. Du zuckst mit Deinem ganzen Körper.

In den Versen Lichtenauers findet sich der Satz " Zucke, trifft er zucke mehr." Hier findet sich der Rat zweimal hinter einander zu zucken. Also:

1. Er versetzt nach rechts – Du zuckst und gehst auf die linke Seite.
2. Er versetzt nach links – Du zuckst wieder nach rechts.

 © Bertram Koch

Auf diesem Weg kannst Du einen Fechter, der keine Techniken gegen das Zucken kennt ziemlich verwirren. Auch für den **Schaukampf** ist das eine schöne Technik.

Ringeck empfiehlt auch die Kombination von mehreren Zucken nacheinander (41r):

Glosse:

Das ist,
wenn Du mit dem Zufechten zu ihm kommst,
so haue von der rechten Achsel stark von oben ein zu dem Kopf.

Bindet er Dich dann mit Versetzen oder sonst an das Schwert,
so tritt im Bande nahend zu ihm und zucken Dein Schwert oben ab von dem Seinen
und haue ihm zu der anderen Seite wieder oben ein zu dem Kopf.

Versetzt er Dir das erneut,
so schlage wieder zu der anderen Seite oben ein
und arbeite behänden nach den oberen Blößen, die sich ergeben, mit dem Duplieren und mit anderen Stücken.

Ringeck empfiehlt nachdem Du zweimal mit dem Zucken erfolglos warst mit einer anderen Technik weiterarbeiten, da Dein Gegner anfängt sich an das Zucken zu gewöhnen.

Peter von Danzig beschreibt das gleiche Stück (Goliath, 52v):

Also haue im von der rechten Seite stark ein zum Kopf. Fährt er dann mit dem Schwert stark vor mit dem Hau und will versetzen oder er haut Dir zu dem Schwert, so zucke Dein Schwert an Dich, bevor er Dir anbindet und stich ihn zur anderen Seite und tue das gegen alle Treffen und Anbinden des Schwertes.

Zucken wird dann erfolgreich sein, wenn er zum Schwert schlägt oder wenn er Dein Schwert weit nach außen versetzt. Am besten wirkt es bei Fechtern, die Schlägen nachgehen, die sie eigentlich nicht treffen würden und dabei weit nach außen versetzen. Dann ist Zucken ohne vorherige Bindung etwas, was Fechter zur Verzweiflung treibt.

Es reicht vollkommen, wenn Du einen Scheinangriff führst, der den Gegner veranlasst zur Seite zu versetzen. Hat er das getan, dann kannst Du noch während Deines Schlages **verkürzen** und auf der anderen Seite des gegnerischen Schwertes zustechen.

Alternative, wenn den Hieb höher führst, kannst Du auch Durchwechseln.

 © Bertram Koch

Versetzt der Gegner nicht zur Seite, sondern antwortet z.B. mit einem Zornhau oder mit Absetzen, dann gelingt diese Finte nicht und Du wirst wahrscheinlich getroffen, wenn Du keine schnelle Gegenmaßnahme ergreifst.

Das Zucken ist natürlich keine besonders schwierige Technik und Fechter, die gerne zur Seite versetzen, haben bereist schlechte Erfahrungen mit dem Zucken gemacht. *Peter von Danzig* empfiehlt für Fechter, die vielleicht schon einmal auf Dein Zucken herein gefallen sind und sich jetzt vorbereitet fühlen diese Technik (Goliath, 53r):

> Hier merke ein anderes Zucken
>
> Wenn er Dir an Dein Schwert gebunden hat und er steht gegen Dich im Band und wartet ob Du Dich vom Schwert abziehen möchtest, so tue als wolltest Du zucken. (…) Bleibe am Schwert und zucke Dein Schwert bis zur halben Klinge an Dich und stich ihm am Schwert bald wieder ein zum Gesicht oder der Brust.
>
> Triffst Du ihn denn nicht recht mit dem Stich, so arbeite mit dem Duplieren oder sonst mit anderen Stücken, welche Dir am besten erscheinen.

Ziehst Du Deine Klinge zurück, dann wird der Gegenfechter Deiner Klinge nachreisen. Damit behält er die Bindung aufrecht. Sein Schwert befindet sich also in einer Vorwärtsbewegung, wärend Deines sich wieder auf ihn zu bewegt. Diese Technik ist auch gut beim Winden zu gebrauchen.

8.7 Vom Abnehmen

Das Abnehmen wird in einigen Stücken praktiziert.[224] Es wird aber unter den Haupttechniken nicht als selbständige Technik genannt.

Du nimmst nach oben ab, wenn Du Dein Schwert an der gegnerischen Klinge nach oben reißt und direkt wieder nach unten schlägst. Du lässt Deine Klinge quasi über den gegnerischen Ort springen und schlägst auf der anderen Seite des gegnerischen Schwertes wieder nach unten.

[224] Siehe hierzu im Index unter Abnehmen und in dem Kapitel zum Zornhau die Stücke vom Abnehmen.

 © Bertram Koch

Dieses Abnehmen ist immer dann angebracht, wenn der Gegner mit der Schwäche versetzt und nach außen drückt.

Bei guten Fechtern gibt es diese Situation selten, weil sie nicht mit der Schwäche versetzen. Aber Du kannst es provozieren, wenn Du selber so schlägst, dass Du an der Schwäche des Gegenfechters anbindest. Damit er in Deinem Sinne drückt, hilft es häufig, dass Du selber zunächst einmal einen Druck aufbaust, als wolltest Du seinen Ort zur Seite drücken.

Eine Alternative zum Abnehmen ist es, an der gegnerischen Klinge entlang zu auf den Mann zu schlagen. Damit versetzt Du selber seine Klinge nach außen und triffst ihn. – Natürlich darfst Du dann vorher keinen Druck aufbauen. Du musst ganz unschuldig tun.

8.7.1 Das Abnehmen mit dem Messer

Das Abnehmen wird auch mit dem **Messer** durchgeführt. *Lecküchner* beschreibt die nachfolgenden Stücke nachdem der Oberhau vollführt ist und mit dem Zornhau versetzt wurde.

7r
Gerade abnehmen lerne
Lang mit der Schneide zum Haupt schlage sehr.

Hier lehrt der Meister das Abnehmen mit dem Langen Messer und spricht: also gerade abnehmen, etc.

So Du den Zornhau hauest, so winde Dein Messer gegen seines, dass die Lange Schneide über Dir steht.
Indes winde wieder auf Deine rechte Seite gegen seine Linke, dass die Lange Schneide unten steht und die Stumpfe Seite oben
Und stich ihm gerade zu dem Gesicht.
Indes schlage behändig ab am Messer zu seiner rechten Seite mit der Langen Schneide zu dem Kopf.[225]

[225] Siehe Abbildung. Quelle: Bayerische Staatsbibliothek: Lecküchner, Hans: Kunst des Messerfechtens - BSB Cgm 582, [S.l.] Nordbayern 1482, Image 17.

© Bertram Koch

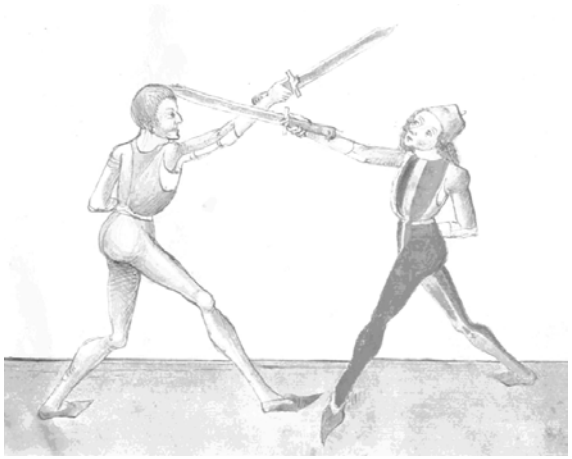


Abbildung 108: Lecküchner:… mit der Langen Schneide zu dem Kopf

8.7.1.1 Die Brüche gegen das Abnehmen mit dem Messer

Bekanntlich hat jede Technik ihre Gegentechnik. Möglichkeiten sich gegen das Abnehmen zu wehren, zeigt *Lecküchner* im nächsten Abschnitt auf:

7v
Am Messer geradt ist er (am) abnehmen
Weseit treten sollst Du dich teffen
Bleib / schlag /schneid oder stich.
Deine Fläche auf seine Wende,
also das Abnehmen bricht.

Hier lehrt der Meister den Bruch wider das Abnehmen und spricht: am Messer gerad, etc.

Das sollst Du also verstehen.
Wenn er auf Dich abnimmt, mit geradem Messer, wie vorher gesagt wurde,
tritt indes auf Deine rechte Seite, wohl aus seinem Schlag heraus
und bleibe also stehen
und schlage mit der langen Schneide Deines Messers auf seinen Kopf

oder wende Dein Messer gegen das Seine, dass Deine Lange Schneide oben steht
und Stich ihn zu seinem Gesicht

oder schlag ihm Deiner Kurzen Schneide in das Antlitz.

Also oder fahre mit der Fläche auf sein Messer, während er abnimmt
Und schlage ihn zu seinem Haupt mit der Langen Schneide

Und merke:
So Du mit der Fläche auf sein Messer fehlst, das Du sehr säuberlich darauf stößt

 © Bertram Koch

Indes fahr auf mit der Langen Schneide und schlage ihn zu dem Kopf, wie unten gemalt steht.[226]

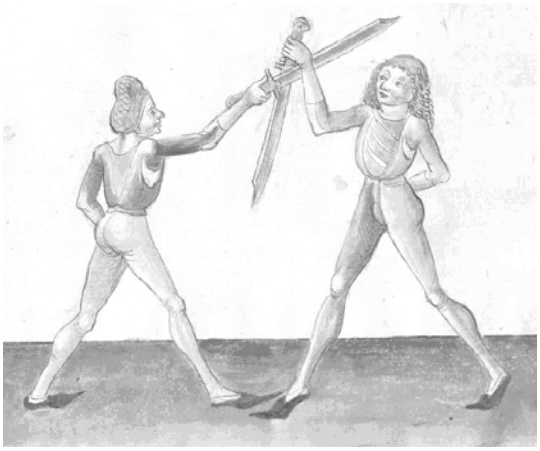


Abbildung 109: Lecküchner: … fahr auf mit der Langen Schneide und schlage ihn zu dem Kopf

Ein anderer Weg um das Abnehmen zu brechen findet sich hier:

8v
Mit Abnehmen will er Dich verletzen
Ort auf recht zum Gesicht versetzen.

Hier lehrt der Meister aber einen Bruch wider das Abnehmen und spricht: also im Abnehmen will, etc.

Das sollst Du also verstehen:
Ist er am Abnehmen im Messer mit der Langen Schneide, so wende Deine Fläche an die Seine
und bliebe also stehen,
lege den Daumen auf die Fläche Deines Messers und stich ihm zu dem Gesicht seiner rechten Seite, etc.[227]

[226] Siehe Abbildung. Quelle: Bayerische Staatsbibliothek: Lecküchner, Hans: Kunst des Messerfechtens - BSB Cgm 582, [S.l.] Nordbayern 1482, Image 18.
[227] Siehe Abbildung. Quelle: Bayerische Staatsbibliothek: Lecküchner, Hans: Kunst des Messerfechtens - BSB Cgm 582, [S.l.] Nordbayern 1482, Image 20.

 © Bertram Koch

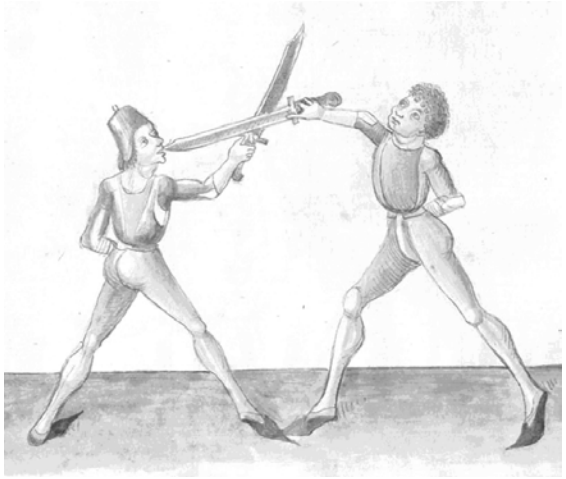


Abbildung 110: Lecküchner: …tich ihm zu dem Gesicht seiner rechten Seite

8.7.1.2 Der Bruch des Bruches

8r
Will Fläche abnehmen brechen
Wind auf rechts willst Du Dich rächen

Hier lehrt der Meister einen Bruch wider den eben gemeldeten Bruch
Uns spricht also: will Fläche, etc.

Das sollst Du also verstehen:

So Du am Abnehmen bist im Messer
Steht er also still mit dem Messer und lässt dich abnehmen,
Indes fehlt er mit der Fläche seines Messers auf das Deine und will Dich zum Kopf schlagen
Indes winde auf gegen sein Messer auf seine rechte Seite. So rührst Du ihm an das Haupt wie unten gemalt steht, etc.[228]

Oder harre, bis er aufgeht und zu Deinem Kopf schlagen will,
So geh mit auf
Und winde über sein Messer auf seine linke Seite, das die Kurze Schneide oben steht
Und stich in das Gesicht der selbigen Seite
Und das ist ein sehr guter Bruch gegen den vorherigen Text.

[228] Siehe Abbildung. Quelle: Bayerische Staatsbibliothek: Lecküchner, Hans: Kunst des Messerfechtens - BSB Cgm 582, [S.l.] Nordbayern 1482, Image 19.

 © Bertram Koch

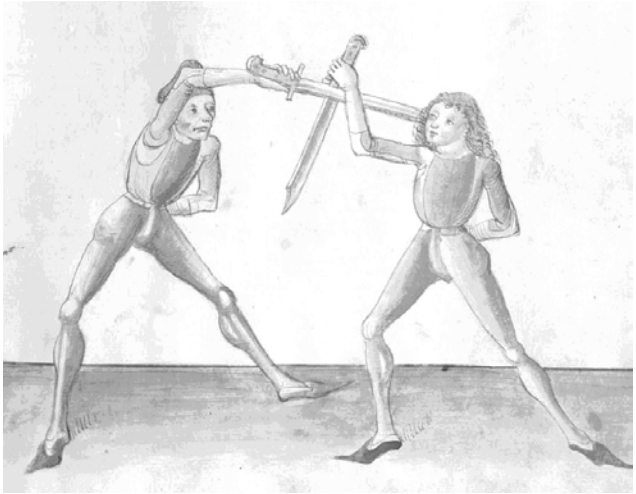


Abbildung 111: Lecküchner: So rührst Du ihm an das Haupt

Hier folgt eine Beschreibung des Bruches gegen den Bruch von 8v

9r
Setzt er zum Gesicht auf recht Ort
Ort senk fahr gerade auf Brust ist der Hort

Hier lehrt der Meister einen Bruch wider den eben gemeldeten Bruch.
...
Das sollst Du als verstehen:

So Du willst abnehmen und will er Dir das brechen mit dem Ort wie eben gemeldet ist,
so senke Deinen Ort (mit) lang ausgestrecktem Arm
und setze Deinen linken Fuß wohl hinten hinaus
und stich ihm gerade auf seine Gurgel oder Brust.[229]

[229] Siehe Abbildung. Quelle: Bayerische Staatsbibliothek: Lecküchner, Hans: Kunst des Messerfechtens - BSB Cgm 582, [S.l.] Nordbayern 1482, Image 21.

© Bertram Koch

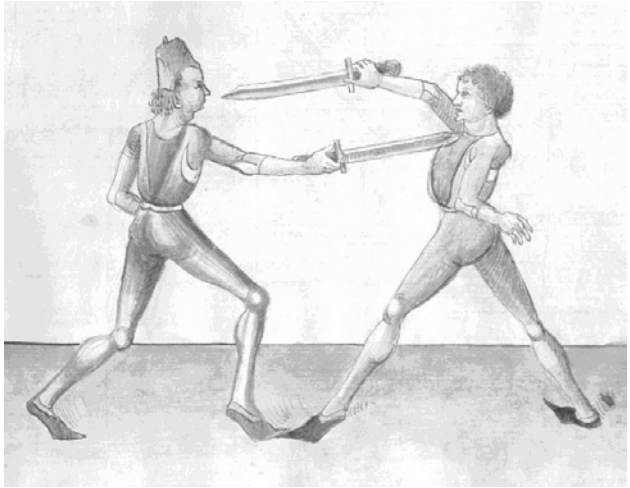


Abbildung 112 Lecküchner: stich ihm gerade auf seine Gurgel oder Brust

Hier wird eine sehr interessante Fußarbeit genutzt, um der Gefährdung durch die Klinge des Gegenfechters auszuweichen, die eigentlich typisch für das Rappierfechten ist. Das hintere Bein wird hinter das Vordere bewegt. Damit kommt der Körper sehr schnell aus der Angriffsrichtung heraus. Durch diesen Schritt vergrößert sich gleichzeitig die Reichweite nach vorne etwas (bzw. die Länge zum Gegenfechter verringert sich) und Du kannst ihn besser erreichen.

8.7.2 Zucken, Abnehmen oder Durchwechseln

Zucken und (nach oben) Abnehmen sind sich recht ähnlich. Wir nehmen für alle hier behandelten Fälle an, dass es zu einem Klingenkontakt gekommen ist.

Wenn kein Klingenkontakt zustande kommt, entweder weil Du einen Fehler machst, oder weil er sich verhaut, dann kannst Du zwischen den drei Techniken frei wählen.

Welche von den drei Techniken angebracht ist, hängt davon ab, wo Du an das Schwert Deines Gegenfechters angebunden hast.

- Je weiter oben am Schwert in Richtung der Schwäche des gegnerischen Schwertes Du angebunden hast, um so eher ist **Abnehmen** angebracht. Denn je näher die Bindung an seinem Ort ist um so leichtesten kannst Du Dich von der gegnerischen Klinge lösen. Bei einem schlechten Fechter kannst Du das selber beeinflussen. Wenn Du lieber abnehmen möchtest, dann mache Deinen Vorschlag etwas zu hoch. Dein Gegenfechter wird dann wahrscheinlich mit der Schwäche seines Schwertes versetzen. Jetzt

 © Bertram Koch

kannst Du nach oben absetzen und ihn entlang der anderen Seite seiner Klinge zum Kopf schlagen.

- Je mehr Du zur Stärke des Schwertes Deines Widerparts angebunden hast, umso besser ist **Zucken** geeignet um die Klingenbindung zu lösen. Auch hier kannst Du diese Situation unterstützen, indem Du etwas zu tief schlägst. Das motiviert den Gegenfechter mit seiner Stärke zu versetzen.

Beide Techniken setzen natürlich voraus, dass Dein Gegner stark zur Seite versetzt. Tut er das nicht, sind beide Techniken ziemlich gefährlich, weil Dein Gegner:

1. Beim **Zucken** Deiner Klinge nachreisen und Dich so leicht mit einem Stich treffen kann.
2. Beim **nach oben Absetzen** die Möglichkeit hat, im dem kurzen Augenblick in dem die Klingenbindung gelöst wird, einen Scheitelhau zu platzieren kann. Tritt er gleichzeitig auf Dich zu, dann schlägt er Stärke gegen Schwäche und kann den Schlag platzieren.

Zucken und Absetzen ist nicht wirklich fintensicher, weil Du in beiden Fällen die Klingenbindung aufgibst. Beide Techniken sind nur dann bestens geeignet, wenn der Widerpart nicht in der *Lichtenauer* Tradition kämpft.

Das **Durchwechseln** richtet sich auch gegen Fechter die Versetzen.. Durchwechseln kannst Du immer unabhängig davon, an welcher Stelle des Schwertes angebunden Allerdings benötigt das Durchwechseln mehr Zeit, weil Du einen weiteren Weg zurücklegen musst.

8.8 Der Fehler

Ein **Fehler** ist ein angedeuteter Schlag – also eine Finte, die den Gegenfechter zum Versetzen verleitet um dann eine andere Blöße anzugreifen.[230] Er richtet sich genau wie Zucken, Abnehmen und Durchwechseln gegen Fechter, die versetzen.

Vielleicht war der Fehler in der Vergangenheit, als die Fechter geübter waren, von so einer untergeordneten Bedeutung, weil er zu leicht erkannt wurde. In der heutigen Zeit, in der viele Fechter zum Versetzten neigen und zum Teil über ein erbärmlich schlechtes Mensurgefühl

[230] Zum Fehler siehe auch: 6.2.4 Kein Krumphau – ein Fehler mit dem Krumphau. In den Quellen wird der Hautteil des Textes zum Fehler in dem Kapitel zum Zwerhau aufgeführt.

 © Bertram Koch

verfügen, ist der Fehler eine sehr gute Technik um einen Kampf schnell und gefahrlos zu beenden.

Im *Goliath* lautet der Text zum Fehler folgendermaßen (3r-3v):

Fehler
Wer führt von unten, nach Wunsch er rührt.

....
Fehler zweifach,
triff (den) Mann
den Schnitt mit mach zwei
falls (Du) es verpasst, schreite herein links und (pis?) nicht lass

Bei *Dörbringer* heißt es (27r):

Fehler wer führt von unten nach. wünsche er rührt.

Fehler zweifach ihn trifft.
Mann den Schnitt mit mache.

Zweifache Verpass schreite ihn links
und auf diese Weise nicht (ab)lassen.

Bei *Ringeck* lautet der Text (29v-30v):

Fehler,
wer wohl führt,
von unten nach Wunsch rühret

Fehler zweifach triff Mann.
Den Schnitt mit mache.

Zweifach es verpass.
Schreite mit links und sein nicht (?laß)

Ringeck beschreibt den Fehler so:

Hiernach aber merke ein Stück aus dem Zwerhau und das heißt der Fehler.

Fehler,
wer wohl führt,
von unten nach Wunsch rühret

Das bedeutet:

 © Bertram Koch

Mit dem Fehler, werden alle Fechter, die gerne versetzen verführt und geschlagen.

Das Stück treibe also:

Wenn Du mit dem Zufechten zu ihm kommst, so tue so als ob Du ihm mit einem freien Oberhau zu seiner linken Seite schlagen willst.

So ist er unten nach Wunsch gerührt und geschlagen.

Das gleiche Stück findet sich auch bei Peter von Danzig (Goliath, 29v)

Text des **Fehlers**

Fehler verführt, von unten nach Wunsch rührt.

Glosse:

Fehler ist ein Stück, mit dem viele Fechter geblendet werden und nach Wunsch getäuscht und geschlagen werden, die gerne versetzen und die zu dem Schwert fechten und nicht zu den Blößen des Leibes.

Merke:
Wenn Du im zufechten zu ihm kommst so tue so, als ob Du mit einem freien Oberhau zum Kopf schlagen wolltest und verzucken den Hau und schlage ihn mit dem Zwer zu der unteren Blöße seiner linken oder seiner rechten Seite, zu welcher Du willst und achte darauf, dass Du mit dem Gehilz über Deinem Haupt wohl gedeckt bist.

Das kannst Du auch mit dem Zwerhau so treiben.

1. Täusche einen Oberhau an.
2. Wenn er versetzt, zucke an der Klinge vorbei.
3. Mache dann einen Zwerhau zu einer Blöße auf der anderen Seite.

Und das alles schnell nacheinander, damit der Widerpart keine Zeit und Möglichkeit findet zu reagieren. Wichtig ist, dass Du dabei darauf achtest, dass er wirklich versucht zur Seite zu versetzen. Tut er das nicht, dann bist Du, auch wenn Du Dich an die Anweisung hältst und "Dein Gehilz über Deinem Haupt" hältst, in ernster Gefahr.

 © Bertram Koch

Der Fehler ist ein Scheinangriff, oder besser gesagt, ein Angriff, der nicht zuende geführt wird. Er sollte aber auf jeden Fall aus der richtigen Mensur ausgeführt werden, damit der Gegenfechter ihn nicht sofort als eine Finte erkennt.

Verzucke bedeutet hier etwas anderes als, das Zucken in Kapitel 8.6 Vom Zucken.

Bei dem **Zucken**, wie vorher beschrieben, kommt zunächst eine Klingenbindung zustande, die dann durch "Zucken" gelöst wird.

Bei dem Fehler findet diese Klingenbindung nicht statt. Du brichst den Angriff ab, bevor die Klingen zusammen klitzen und wärend er noch auf dem Weg ist, Dein Schwert zu versetzen. Dieses kleine Zeitfenster, das nur dauert, bis er bemerkt hat, dass Deine Klinge schon wieder in eine andere Richtung unterwegs ist, nutzt Du um einen Vorsprung zu gewinnen und ihn zu treffen, bevor er sich schützen kann.

Dieses Verzucken wird auch in einem anderen Stück genutzt, das *Ringeck* so beschreibt (30v-31r):

Auch ein Stück von einem Fehler:

Fehler zweifach triff Mann.
Den Schnitt mit mache.

Glosse:

Merke,
das heißt der zweifache Fehler, weil man in einem Zufechten zweierlei Verführung daraus treiben soll.

Die erste treibe also:

Wenn Du mit dem Zufechten zu ihm kommst, so springe mit dem Fuß gegen ihn und als ob Du ihn mit einem Zwerschlag zu seiner linken Seite zum Kopf schlagen willst.
Und verzucken den Schlag ihm zu seinem rechten Seite an den Kopf.

Ein weiteres Stück aus dem Fehler:

Zweifach es verpass.
Schreite mit links und sein nicht (?laß)

Glosse:

Das ist,
wenn Du mit dem ersten Verführer zu seiner rechten Seite zu dem Kopf geschlagen hast – wie eben beschrieben wurde – so schlage bald wiede-

 © Bertram Koch

rum zu seiner rechten Seite zu dem Kopf und fahre mit der kurzen Schneide mit gekreuzten Armen über sein Schwert und "jmlinke".

Das bedeutet auf Deine linke Seite und schneide mit der Langen Schneide durch (sein) Maul.

Der zweite Fehler macht sich die Lernfähigkeit des Menschen zu Nutze. Du schlägt auf seine linke Seite und verzuckst auf seine rechte Seite. Er versetzt und Du duplierst auf der rechten Seite zu seinem Kopf.

Bei *Peter von Danzig* wird das Stück so beschreiben (31r-31v):

Auch ein Text von einem Fehler

Fehler zweifach
Triff Mann
Den Schnitt mitmach.

Zweifache es verpass,
schreit ihm links und sein nicht träge.

Glosse

Das heißt der **zweifache Fehler**, den treibe so:

Wenn Du mit dem Zufechten zu ihm kommst, so stehe mit dem linken Fuß vor und halte Dein Schwert an Deiner rechten Achsel und wenn es Dir danach ist, dann springen gegen ihn, wohl auf mit dem rechten Fuß auf seine linke Seite und so, als ob Du mit einem freien Zwerschlag zu seiner linken Seite zum Kopf hauen wolltest.
Haue und verzucke den Hau und springe mit dem linken Fuß auf seine rechte Seite und schlage ihn dann zum Kopf.
Versetzt er und Du triffst sein Schwert, so springe zu der Seite neben ihn hinweg und schneide mit der kurzen Schneide hinter sein Schwert mit dem Duplieren in das Maul.

Oder falle mit dem Schwert über beide Arme in den Schnitt.

Auch kannst Du den Fehler aus den oberen Hauen genau so gut treiben, wie aus dem Zwerschlag, wenn Dir danach ist und wenn Du willst.

Auf der nachfolgenden Abbildung ist "Oder falle mit dem Schwert über beide Arme …" dargestellt.

 © Bertram Koch

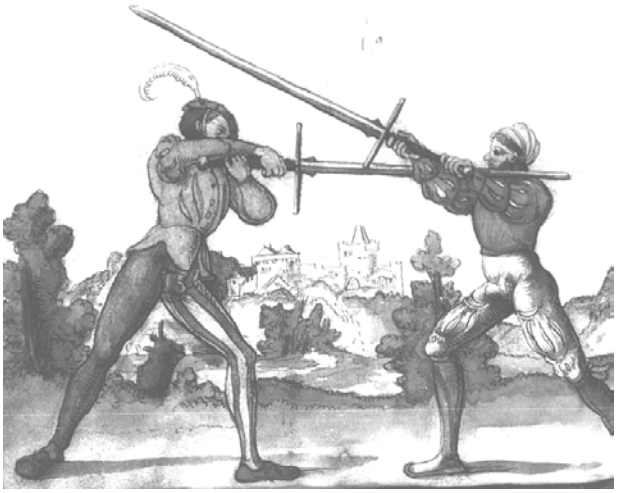


Abbildung 113 Falle mit dem Schwert über beide Arme (Goliath, 32r)

In diese Position kommst Du nur, wenn Du nach dem Zwerhau nach links, eine halbe Schritt-drehung nach links machst und damit mehr oder weniger neben ihm stehst.

Beachte auch hier die Haltung der Arme. Der rechte Fechter arbeitet mit ausgestreckten Armen, weit von seinem Körper entfernt. Er ist damit zwischen seinem Schwert und seinem Körper ziemlich offen. Der linke Fechter hat die Arme dicht am Körper.

8.9 Vom Abschneiden und Hendtrucken

Im *Dörbringer Manuskript* finden wir folgenden Text zum Abschneiden (36r):

Das ist vom Abschneiden.

Schneide ab die Hände
von unten in beide Richtungen.

Vier sind die Schnitte.
Zwei unten und zwei oben mit.

(?czwir) wer wohl schneidet,
den Schaden er gern meidet.

Schneide nicht in Hast,
betrachte es vor Deiner Reise.

Du magst wohl schneiden alle Kreutz,
nur das reisen vermeide.

Wisst Du ohne Schaden bleiben,
so vergiss nicht Gehen mit dem Schneiden

 © Bertram Koch

Im *Goliath* findet sich der folgende Text (6r):

Schneide ab die Hände,
von unten in beide Richtungen.

Vier sind die Schnitte.
Zwei unten, zwei oben mit.

Und *Ringeck* nennt folgenden Text der Verse (44v):

Schneide ab die Hände
von unten in beide Richtungen.

Vier sind die Schnitte.
Zwei Untere. Zwei Obere.

Peter von Danzig schreibt zu den Schnitten (Goliath, 57r):

Glosse

Das sagt Dir, wie Du aus den unteren Schnitten die zwei oberen Schnitte machen sollst.

Das vernimm also:

Wenn er Dir zu Deiner linken Seite einläuft mit aufgerichteten Armen, so wende Dein Schwert und falle ihm mit der Langen Schneide unter seinen Knopf in die Arme und fest über Dich und schreite damit auf seine rechte Seite und winde den Knopf unten durch und komme mit dem Schwert nicht von seinen Armen.

Und wende das Schwert aus dem unteren Schnitt in den oberen mit der Langen Schneide über seinen Arm.

Auch *Ringeck* nennt dieses Stück (45r):

Es gibt vier Schnitte:

Den ersten treibe so:
Wenn er Dir einläuft und hoch auffährt mit den Armen und Dich oben gegen Deine linke Seite über drücken will mit Stärke,
so wende Dein Schwert und falle mit der Langen Schneide, mit gekreuzten Händen, unter sein Gehilz in seine Arme und drücke mit dem Schnitt über Dich.

Oder läuft er Dir ein gegen Deine rechte Seite, so falle mit der kurzen Schneide in seine Arme und drücke über Dich nach vorne.

© Bertram Koch

In diesem Stück wird im Grund eine Notlösung beschrieben, denn Du wirst dieses Stück erst dann anwenden, wenn Dein Gegenfechter so nahe an Dir ist, dass Du keinen Hau oder Stich mehr anwenden kannst.

Nehmen wir an, dass er auf Dich zustürzt mit viel Geschrei und aufgerichteten Armen und Du für einen kurzen Augenblick vergessen hast ihn zu erschlagen oder zu erstechen, bevor er Dich erreichen kann, dass Du also ziemlich gepennt hast, dann kommen die Schnitte, wie beschrieben ins Spiel.

Er stürzt also mit hoch aufgerichteten Armen auf Dich zu und Du weichst, wenn er von links kommt, nach rechts vorne aus, verkürzt die Mensur und reißt Deine Klinge nach links außen hoch und drückst unter sein Gehilz.

Es kann auch passieren, dass Du nach vorne stürzt, wenn er in Vom Tag über dem Kopf steht und dann kannst Du auch mit dem Schnitt arbeiten. Aber warum solltest Du das tun? Wenn Du Deinen Ort schießen lässt, dann triffst Du ihn einen Meter früher.

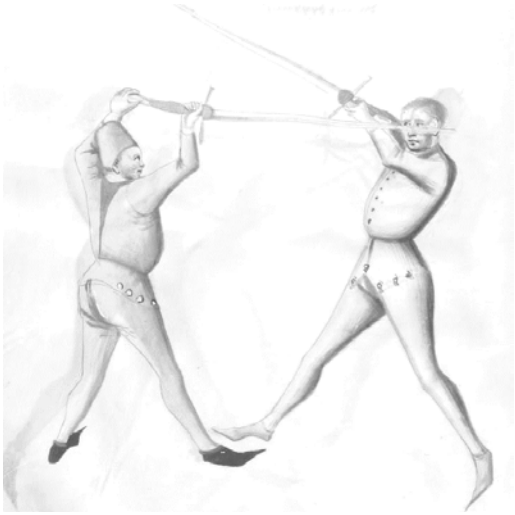


Abbildung 114 Paulus Karl: Der Unterschnitt (69v)

Der Unterschnitt erfolgt hier mit der Schwäche Deines Schwertes und damit noch nicht ganz in Ringdistanz. Hier wird auch noch einmal deutlich, was ich mit "wenn etwas schief geht" meine. Hätte der linke Fechter etwas früher reagiert, dann hätte er einen wesentlich effektiveren Stich in das Gesicht des Gegenfechters platziert und so muss er sich mit dem Schnitt zufrieden geben.

 © Bertram Koch

Ringeck beschreibt noch eine Situation in der ein Unterschnitt eine gute Lösung darstellt (45r-45v):

Auch ein Schnitt

Also,
wenn Du ihm mit einem Hau oder sonst stark auf sein Schwert bindest, lässt er dann sein Schwert aufschnappen von dem Deinen und schlägt Dir oben zu dem Kopf,

so wende Dein Schwert mit dem Gehilz vor Dein Haupt und schnappe ihm unten durch seinen Arm,
(...) setze mit dem Schnitt den Ort unten an seine Brust.

Hier reißt er sein Schwert hoch und Du begibst Dich zum Schutz in den Pflug und bedrohst ihn mit einem Stich, wärend Du mit Deiner Klinge an seinen Armen anbindest. Die Endposition ist der in Abbildung 114 Paulus Karl: Der Unterschnitt (69v) nicht ganz unähnlich, nur dass Du Deinen Ort etwas weiter abgesenkt hast, so dass er auf seiner Brust aufsitzt. Er kann Dich so nicht mehr schlagen ohne sich selber zu verletzen.

Ringeck beschreibt uns auch ein Stück, bei dem die Schnitte sehr erfolgreich gegen einen Zwerhau eingesetzt werden können (45v-46r):

Auch ein Schnitt

(...) den Schnitt treibe also:
Wenn Dir einer an das Schwert bindet, gegen Deine linke Seite
und von dem Schwert mit dem Zwerch umschlägt oder sonst auf die rechte Seite,
so springe mit dem linken Fuß aus dem Hau auf seine rechte Seite
und falle mit der Langen Schneide oben über beide Arme.

Das treibe zu beiden Seiten.

Das gleiche Stück beschreibt auch *Peter von Danzig* (Goliath, 69r):

Die vier Schnitte kenne:

Zum Ersten die zwei Oberen.
Die gehören zum Treiben gegen die Fechter, die aus der Versatzung oder aus dem Band des Schwertes gerne umschlagen mit dem Zwer oder sonst (irgendwie) zu der anderen Seite.

Das breche so:
Wenn er Dir an Dein Schwert bindet von Deiner linken Seite und dann schnell umschlägt mit dem linken Fuß auf Deine rechte Seite, so falle ihm mit der Langen

 © Bertram Koch

Schneide oben über seine beiden Arme und drücke mit dem Schnitt von Dir (weg).
Das sollst du zu beiden Seiten treiben, immer wenn er aus der Versatzung umschlägt oder vom Schwert haut.

Eine passende Situation ist auf den Tafeln von Talhoffer zu finden.

Abbildung 115 "Der greift die untere Blösse an. - Der schneidet von oben dagegen." (Talhoffer)

Es handelt sich bei dieser Technik um eine Form des Nachreisens. Der Gegenfechter löst sich für einen Moment aus der Bindung. Dieses Lösen aus der Bindung nutzt Du, um die nächste Körperpartie anzugreifen, die Dir zur Verfügung steht. Das sind seine Hände.

Durch den Druck auf die Hände wird der Widerpart in seiner Bewegung eingeschränkt. Statt eines Anbindens am Schwert kommt es zu einem Anbinden an den Körper.

Wenn Du diese Technik anwendest und nicht getroffen werden möchtest, dann musst Du Dich sehr nahe an den Gegenfechter und aus seinem Schlag heraus bewegen. Dann gelingt Dir dieser Schnitt auch, wenn er zwei Zwerhaue nacheinander setzt und unabhängig davon, ob er die unteren oder die oberen Blöße mit dem Zwerhau angreift.

8.9.1 Die Wandlung der Schnitte

Schneiden, die Schnitte wandeln und Hendtrucken, gehören zusammen. Im *Dörbringer Manuskript* steht dazu (36v):

Das ist vom Hend drücken

 © Bertram Koch

Deine Scheide wende,
zur Fläche drücke die Hände.

Ein anderes ist wenden
eines ist winden,
das dritte ist hängen.

Willst Du den Fechter verdrossen machen,
so drücke mit Stößen
oder schlag auf die Hände und schneide behänden.

Zwerch auch den Schnitt
oben aus über dem Haupte.

Wer Hände drückt,
ohne Schaden
für die Finger zuckt

Bei *Peter von Danzig* (Goliath, 57r) und *Ringeck* (46r) findet sich der gleichlautende Vers:

Deinen Schnitt wende
zur Fläche drück die Hände.

Ringeck schreibt zum Wechsel der Schnitte (46r):

Glosse:

Das bedeutet:
Wenn Du ihm in Deinem Einlaufen, mit dem unteren Schnitt unter an seine Arme kommst, so dass Dein Ort gegen seine rechte Seite hervorsteht, so drücke mit den Schnitt fest über Dich.

Und mit dem Drücken, springe mit dem linken Fuß auf seine rechte Seite. (...) wende Dein Schwert mit der Langen Schneide oben über seine Arme, so dass Dein Ort gegen seine linke Seite heraus geht.
(...) Drücke seine Arme damit von Dir (weg).

Peter von Danzig beschreibt die Technik ähnlich (Goliath, 57r):

Glosse

Das sagt Dir, wie Du aus den unteren Schnitten die zwei oberen Schnitte machen sollst.

Das vernimm also:
Wenn er Dir zu Deiner linken Seite einläuft mit aufgerichteten Armen, so wende Dein Schwert und falle ihm mit der Langen Schneide unter seinen Knopf in die

 © Bertram Koch

Arme und fest über Dich und schreite damit auf seine rechte Seite und winde den Knopf unten durch und komme mit dem Schwert nicht von seinen Armen.

Und wende das Schwert aus dem unteren Schnitt in den oberen mit der Langen Schneide über seinen Arm.

8.9.2 Schneiden nach J. Meyer

J. Meier ist der Meinung, dass Du das Schneiden auch im Sportfechten unbedingt in Deinem Programm haben solltest. Er schreibt:

Schneiden

Ist unter der Handarbeit auch der rechten Kern Stück eines, dann so Du von Deinem Gegenpart mit behenden und geschwind Stücken vorbereitet, kannst Du ihm mit keinem anderen Stück bester stecken und binden, als mit den Schnitten, welches Du Dir dann auch in allen Stücken, als ein besonders hier zu erfundenen Einod im Vorrat haben solltest.

Du mußt aber das Schneiden also vollbringen:

Nachdem Du Deines Widerparts Schwert mit dem Band empfangen hast, sollst Du daran verharren, zu fühlen ob er vom Band abgehen oder umschlagen wolle. Alsbald er umschlägt, so fahre mit der langen Schneide auf seine Arme nach. Stoße ihn mit der Stärke oder Schild im Ruck von Dir. Lass fliegen und ehe er sich erholen mag, so haue auf die nächste Blöße zu.

Beachte, dass Meyer in keiner Weise schneidet. Er drückt damit keine Verletzung bei dem Sportkollegen entsteht.

Was hier beschrieben ist, ist eine Art Nachreisen. Der Gegenfechter löst sich aus der Bindung. Du reist seiner Bewegung nach und drückst mit Deiner Klinge auf seine Arme. Natürlich klappt das nur, wenn Du gleichzeitig auf ihn zugehst. Im Ernstfechten würdest Du ihn alternativ stechen oder hauen.

8.10 In der Bindung

Du führst den Vorschlag und er verteidigt sich. Was kann passieren?

 © Bertram Koch

1. Du **verhaust** Dich. Dann kann er all das tun, was im Kapitel: 8.2.2 Das **Nachreisen** wenn er sich verhaut, geschrieben steht.
2. Er versetzt weit zur Seite und bedroht Dich nicht. Dann hast Du mehrere Möglichkeiten:
    a. Du kannst **Durchwechseln**, wie das in Kapitel: 8.5 Vom Durchwechseln beschrieben wurde.
    b. Du kannst **Zucken**, was in Kapitel 8.6 Vom Zucken beschrieben wurde.
    c. Du kannst **Abnehmen**, was in Kapitel: 8.7 Vom Abnehmen beschrieben wurde.
3. Tut er all das nicht, dann kommt es zu einem Kontakt beider Klingen. Jetzt musst die fühlen, was er genau macht.
    a. **Versetzt** er **weit zur Seite**, so dass er Dich nicht bedroht, dann bestehen die oben bereits genannten Möglichkeiten:
        i. Du kannst **Durchwechseln**, wie das in Kapitel: 8.5 Vom Durchwechseln beschrieben wurde.
        ii. Du kannst **Zucken**, was in Kapitel: 8.6 Vom Zucken beschrieben wurde.
        iii. Du kannst **Abnehmen**, was in Kapitel: 8.7 Vom Abnehmen beschrieben wurde.
    b. Versetzt er und will sich dann wieder von der Klinge **abziehen**, dann solltest Du das nicht zulassen. Warum das so ist, findest Du in Kapitel 5.7.1 Ihn abziehen lassen, beschrieben. Du reagierst am besten mit Nachreisen, wie in Kapitel 8.2.3: Das Nachreisen an der Wehr dargestellt.
    c. Versetzt er mit einem Hau, insbesondere mit einem **Meisterhau**, dann werden Dir, Deine Möglichkeiten, in dem Kapitel 7: Die Meisterhaue und ihr Stücke, beschrieben.
    d. Reagiert er mit **Absetzen**, dann kannst Du so reagieren, wie in Kapitel: 8.4 Das Absetzen dargestellt.
4. Versetzt er etwas nach vorne und drückt nur Deinen Ort aus seiner Angriffsrichtung, so dass er nicht getroffen wird, dann befindest Ihr Euch im **Sprechfenster**.

Wenn Ihr so angebunden habt, dann befindet Ihr Euch im Krieg. Der Krieg wurde bereits in Kapitel 4.4: Vom Krieg in der Mitte beschrieben. Dort heißt es, dass Du im **Krieg** Winden sollst. Eine genaue Erklärung was unter Winden zu verstehen ist, erfolgt in diesem Kapitel.

 © Bertram Koch

Wenn Du windest, dann musst Du fühlen, was Dein Gegner tun wird. Was unter dem Begriff "**Fühlen**" zu verstehen ist, wurde bereits in Kapitel 5.6: Fechtzeiten, Vor, Nach, Indes und Fühlen erklärt. Auch die Begriffe "**Hart**" und "**Weich**, die in Kapitel: 5.6.3 Hart und Weich am Schwert erklärt wurden, sollten Dir geläufig sein, bevor Du das nachfolgende Kapitel liest. Auch die Aufteilung des Schwerters, d.h. Stärke und Schwäche musst Du kennen, bevor Du aus dem Sprechfenster fechten kannst. Die Erklärung findest Du im Kapitel 5.1.5: Schwäche und Stärke.

8.10.1 Das Sprechfenster

Was bedeutet **Anbinden**?

Zwei Klingen sind angebunden, wenn sie in einem direkten Kontakt zueinander stehen.

In einem „direkten Kontakt“ beinhaltet aber ein sehr weites Feld an Möglichkeiten.

1. **Zwischen den Klingen ist eine minimale Lücke**. Das kann eben noch als Bindung verstanden werden.
2. Die **Klingen liegen aneinander** und jeder der beiden Kontrahenten, versucht, keinen Druck auf die gegnerische Klinge auszuüben. Ein Zustand, der solange aufrechterhalten werden kann, bis beide Fechter lahme Arme bekommen. Wir haben ein stabiles Gleichgewicht des Schreckens, bei dem keiner von Beiden verraten möchte, was er als nächstes vorhat. In dieser Situation ist Fühlen mehr oder weniger unmöglich, denn es gibt nichts zu fühlen. Der Gegenfechter hat jederzeit die Möglichkeit, hart am Schwert zu werden oder weich, aber wir wissen nicht, was er werden wird, bis wir anfangen zu agieren. Dann zeigt er es uns und wir müssen entsprechend reagieren. Das ist auch die Situation, in der sich der Fechter, der das Winden nicht versteht, vom Schwert löst und zum nächsten Schlag ausholt. Damit ist es auch die Situation, die ideal ist, um mit dem Nachreisen Erfolg zu haben.
3. **Beide Gegner drücken mit einer mittleren Kraft**, so dass die Bindung aufrecht erhalten bleibt, aber keine direkte Aktion erkennbar ist. Beide Gegner versuchen durch eine leichte Variation des Druckes den Gegner zu irritieren, zu einer Handlung zu veranlassen oder zu täuschen. Das, was jetzt besteht, ist Fühlen der reinsten Form. Hier wird von beiden Seiten an dem gegnerischen Schwert etwas nach oben oder nach unten gewechselt – zwischen Stärke und Schwäche, zwischen Hart und Weich. Hier wird vorbereitet und ausgetestet. In dieser Bindung kann der Gegenfechter auch eingeschläfert werden, um dann mit einer schnellen Aktion übervorteilt zu werden. Hier ist alles möglich. Motus - Bewegung - ist auch hier das Wort der Wahl. Wenn Du selber

 © Bertram Koch

viel in Bewegung bist, dann kann der Andere keinen Plan fassen. Aber wiederhole Deine Bewegungen nicht ständig. Das gibt ihm zu viele Möglichkeiten, sich auf Dein Tun einzustellen.

4. **Beide drücken mit Stärke** und versuchen so den Gegenfechter zu überwinden. Das ist ein Gerangel am Schwert – aber kein Fechten. Es ist aber das, was in der Bindung häufig passiert und das, was der im Winden Ungeübte über das Winden zu wissen glaubt. Jedoch: „*Setze niemals Stärke gegen Stärke*“ –diese Art des Gerangels ist das, welches von Johannes *Lichtenauer* nicht empfohlen wird.

Lichtenauer sagt nach dem *Dörbringer* Manuskript zum Sprechfenster

Sprechfenster mach,
Steh fröhlich,
sieh seine Sache.

Schlag, dass er schnaubet, wer von Dir zieht zu weit ab

Ich sage für wahr, sich schützt kein Mann ohne Gefahr.

Hast Du das vernommen, zum Schlage mag er nicht kommen.

Ist das Du bleibest am Schwert, damit auch treibe Haue, Stiche oder Schnitte.

Das Fühlen merke mit
und alles anderen vorziehen:
vom Schwert sollst Du nicht fliehen.

Auch der Meister fechten,
ist am Schwert am besten.

Wer an Dich bindet,
der Krieg mit ihm verletzend ringet.

Das edle Winden
kann ihn auch bloß finden,
mit Hauen, Stichen oder Schnitte.

Windest ihn wehrlich
in allen Winden,
Haue, Stiche, Schnitte sollst Du finden.

Das edle Hängen will nicht sein, ohne die Winden.
Denn aus den Hängen,
sollst Du die Winden bringen.

Im Goliath lautet der Vers (6v-7r):

Sprechfenster

© Bertram Koch

Sprechfenster mach,
steh fröhlich und besieh seine Sache.

Schlage ihn, dass er schnaubt, wer sich von Dir abzieht.

ich sage Dir fürwahr,
sich schützt kein Mann ohne Gefahr.

Hast du das vernommen,
zum Schlagen mag er kaum kommen.

Bei Ringeck lautet der Vers (47r):

Sprechfenster mach.

Stehe fröhlich
und sieh seine Sach.

Schlage ihn das er Schnappe (?*schnaube)*.

Wer sich vor Dir abzieht:

Ich sage Dir fürwahr:
sich schützt kein Mann ohne Gefahr!

Hast Du recht vernommen,
zu schlagen mag er kaum kommen.

Paulus Karl zeigt uns eine Variante des Sprechfensters.

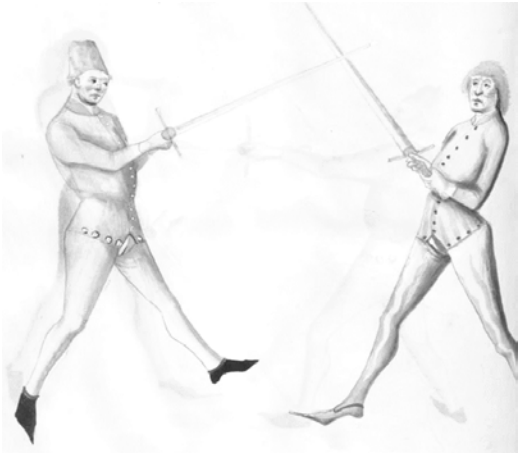


Abbildung 116 Pauls Karl: Sprech finster mach stand frylich besiech sein sach (70v)

Diese Form des Sprechfensters ist allerdings nicht ganz typisch. Im Sprechfenster sind die Klingen zumeist mehr oder weniger an der Stelle zwischen Stärke und Schwäche angebunden.

 © Bertram Koch

Im *Dörbringer Manuskript* wird das Sprechfenster aus den Hängen erläutert (37r--37v).[231] Die vier Hängen, das sind Ochs und Pflug zu beiden Seiten. Betrachten wir die beiden Fechter in der Abbildung von *Paulus Karl*, dann befinden beide sich in einer Art Pflug – also im unteren Hängen.

Glossar:

Hier merke und wisse, das zu jeder Seite zwei Hängen sind.

Ein Unterhängen und ein Oberhängen, mit dem Du einem wohl an das Schwert kommen magst.

Wenn das nun geschieht, dass Du mit einem anbindest,
oder wie Du sonst mit ihm am Schwert kommst,
so sollst Du an dem Schwert bleiben und sollst winden

Und (Du) sollst also mit ihm fröhlich, mit gutem Mute und künstlich und ohne alle Furcht an dem Schwert stehen.

Und sollst (…), merken und warten was er tun will, oder was seine Sache ist, die er gegen die pflegen will.

Und das stehen (…) an dem Schwert, das heißt Lichtenauer ein **Sprechfenster**.

Und wenn Du also nun mit ihm am Schwert stehst,
so sollst Du gar eben merken und fühlen seine Gefechte, ob sie weich oder hart sind.

Danach sollst Du Dich denn richten, wie vorher oft besprochen worden ist.

(Wenn er sich,) eh denn Du noch richtig beginnst, von Deinem Schwert abzieht, so sollst Du sofort nachfolgen und sollst ihn schlagen, hauen oder stechen, was Du am einfachsten darbringst, damit der zu keinerlei Dingen komme.

Denn Du hast es so näher zu ihm, wenn Du am Schwert bleibst und Deinen Ort gegen ihn richtest.

Wenn er sich in der Not zurück zieht, während er sich von einem Schlag erholt, den darge-bracht wurde, so fahr sofort hin mit Deinem Ort.

Peter von Danzig bezeichnet das Sprechfenster als Position, in der Du stehen kannst um auf eine Aktion des Gegners zu warten (60r-61r). Dieser Hut bezeichnet er auch als **Langen Ort** oder **Langort**.[232]

---

[231] Zu den Hängen siehe Kapitel 4.3.11: Die vier Hängen.
[232] Siehe hierzu auch das Kapitel 4.3.5: Der Langort:

 © Bertram Koch

So sollt Du auch nun wissen, das Sprechfenster ist auch eine Hut, in der Du sicher stehen kannst.

Und die Hut, das ist der Lange Ort. Der ist die edelste und beste Abwehr am Schwert, wenn Du daraus fechten kannst.
Die zwingt damit den Mann, dass er sich (…) schlagen lassen muss. Und er kann vor dem Ort weder zu Schlägen noch zu Stichen kommen.

Wie Du Dich in das Sprechfenster begeben sollst:

Wenn Du im Zufechten zu ihm gehst, (egal) mit welchem Hau Du denn an ihn kommst, sei es ein Unterhau oder ein Oberhau, so lasse den Ort mit dem Hau immer lang einschießen zum Gesicht oder zur Brust.

Damit zwingst Du ihn, so dass er versetzen muss oder an das Schwert bindet.
Und wenn er dann angebunden hat, so bleibe ihm stark mit der Langen Schneide auf dem Schwert fröhlich und warte ab, was wer weiterhin gegen Dich fechten will.

Zieht der sich zurück (und) ab vom Schwert, so folge ihm nach mit dem Ort zur Blöße.
Wenn er von Schwert umschlägt zur anderen Seite, so binde seinen Hau, nach. Ihm stark oben ein zu dem Kopf.

Wenn er sich vom Schwert nicht abziehen möchte und umschlägt, so arbeite mit dem Duplieren oder sonst einem anderen Stück (…), je nachdem wie Du die Schwäche und Stärke in seinem Schwert (findest).

Das ist ein anderer Stand,
und der heißt auch das Sprechfenster.

Merke:
Wenn Du im Zufechten fast zu ihm … gekommen bist, so setze den linken Fuß vor und halte den Ort lang aus den Armen gegen sein Gesicht oder Brust.
Sobald Du ihm an das Schwert bindest und stehe fröhlich, was er gegen Dich fechten will.

Haut er Dir denn oben lang ein zum Kopf, so fahr auf und winde mit dem Schwert gegen seinen Hau in den Ochsen und stich ihn zum Gesicht.

Wenn er Dir zum Schwert haut und nicht zum Leib, so wechsle durch und stich ihn zu der anderen Seite.

Läuft er ein und ist hoch mit den Armen, so treibe den unteren Schnitt oder laufe ihm durch mit Ringen.

Ist er niedrig mit den Armen, so verwende die Armringen.

So kannst Du alle Stücke aus dem Langen Ort treiben.

© Bertram Koch

Während *Peter von Danzig* sagt: Das Sprechfenster ist der Langort, unterscheidet Ringeck zwischen Langort und Sprechfenster. *Ringeck* schreibt dazu (47r):[233]

Glosse:

Merke:
Das heißt das Sprechfenster.

Wenn er Dir mit Hauen oder Versetzen an das Schwert bindest, so bleibe stark mit ausgestrecktem Arm mit der langen Schneide am Schwert, mit dem Ort vor dem Gesicht.
Und stehe fröhlich und besieh seine Sache, was er gegen Dich treiben will.

(...) Schlägt er von Schwert und mit einem Oberhau, Dir zu der anderen Seite, so binde mit Stärke seinem Hau nach mit der Langen Schneide ihm oben ein zu dem Kopf.

Oder schlägt er um mit dem Zwerch, so falle mit dem oberen Schnitt in die Arme.

Oder zuckt er sein Schwert an Sich und will Dir von unten zustechen,
so reise ihn nach an dem Schwert und setze ihm oben an.

(...) oder will er sich von Schwert nicht abziehen, noch umschlagen,
so arbeitest Du am Schwert mit dem Duplieren und sonst mit anderen Stücken – danach, wie Du empfindest, die Weiche oder die Härte am Schwert.

Hernach merke, was der **Lange Ort** ist.

Merke:
Wenn Du mit dem Zufechten zu nahe an ihn kommst, so setze Deinen linken Fuß vor und halte ihm den Ort mit ausgerichteten Armen lang, gegen das Gesicht oder die Brust.

Haut er Dir oben herunter, zu dem Kopf, so winde mit dem Schwert gegen seinen Hau und stich ihm zu dem Gesicht.

Oder haut er von oben nieder oder von unten auf Dir zu dem Schwert und will Dir den Ort wegschlagen, so wechsle durch und stich ihn zu der anderen Seite zu der Blöße.

Oder trifft er Dir mit dem Hau das Schwert mit Stärke, so lass Dein Schwert umschnappen.

[233] Die Seitenangabe erscheint auf den ersten Blick erstaunlich. Aber in der ursprünglichen Handschrift stehen auf den anderen Seiten Texte, die sich nicht mit dem Fechten beschäftigen.

© Bertram Koch

So triffst Du ihn zu dem Kopf.

Läuft er Dir ein, so treibe die Ringen oder den Schnitt.

Achte darauf, dass es Dir nicht fehl geht.

Sprechfenster und Langort unterscheiden sich in der Position nur wenig. Die Ausgangsituation is aber eine Andere.

- In das **Sprechfenster** kommst Du aktiv, wenn Du den Vorschlag führst und den Gegner durch den nachfolgenden Stich zwingst, in der Bindung zu bleiben.
- Der **Langort** ist passiv. Bei ihm begibst Du Dich in den Langort und zwingst den Gegner dazu zunächst die Klinge zu beseitigen, bevor er Dich treffen kann. Der Langort funktioniert nur dann, wenn der Gegner angreifen möchte. Möchte er das nicht, kannst Du so lange in dem Langort stehen, bis Deine Arme der Schwerkraft gehorchen müssen. Den Gegner wird sich drauf freuen, Dir nachzureisen.

8.10.1.1 Wie Du ins Sprechfenster kommst

Sowohl *Peter von Danzig* als auch *Ringeck* geben uns eine Beschreibung, wie wir in das Sprechfenster kommen.

Wenn er auf Dich schlägt und Du Dich mit der Langen Schneide Deiner Klinge schützt, dann kommst Du in das Sprechfenster.

Lesen wir die Erläuterungen im Dörbringer aufmerksam, dann spricht er nicht nur von einem Anbinden im Unteren Hängen (also den Pflügen), sondern auch von einem Oberhängen, mit dem Du ihm an das Schwert kommen kannst (also den beiden Ochsen). Folgen wir dieser Ansicht, dann kann das Sprechfenster also nicht nur, wie bei *Paulus Karl* auf der Abbildung gezeigt, in der Position Pflug gemacht werden, sondern auch in einem unteren Hängen in der Position Ochs.

 © Bertram Koch

Peter von Danzig sagt uns auch, dass Du den Ort lang einschießen sollst, damit der Widerpart (unmittelbar nach dem Anbinden) versetzen muss und so gezwungen ist, am Schwert zu bleiben. [234]

- Im Sprechfenster sollst Du dann ruhig und fröhlich stehen bleiben und abwarten, was er gegen Dich fechten möchte. Natürlich darf daraus kein Grundsatz gemacht werden. Wenn Du den Gegenfechter mit einem Stich, Schnitt oder Schlag erreichen kannst, dann tue es. Es hat keinen Sinn, aufgrund einer angeblichen Regel auf einen Treffer zu verzichten. Und natürlich sollst Du auch nicht ruhig stehen bleiben, wenn er Dich direkt bedroht. Dann beginne sofort mit dem Winden. Aber wenn Ihr in der Bindung seid, aber keine Möglichkeit besteht, den Anderen unmittelbar zu erreichen, dann bleibe stehen und warte.

Aus dieser Situation heraus hat Dein Gegenfechter mehrere Möglichkeiten:

1. Er kann vom Schwert abziehen. Dann sollst Du ihm Nachreisen und ihn "Schlagen bis er Schnaubet".[235]
2. Schlägt er um (Schnappe), dann sollst Du von oben an sein Schwert binden und zu seinem Kopf hin drücken. Auch das ist eine Form des Nachreisens.
3. Schlägt er einen Zwer, dann sollst Du ihm durch seine Hände schneiden.[236]
4. Will er abnehmen oder zucken, dann folge seinem Schlag nach zum Kopf.[237] – also auch eine Form des Nachreisens.

Tut er nichts, dann musst Du selber aktiv werden. Du sollst Duplieren, Mutieren oder am Schwert winden, je nachdem was Du empfindest.

Wie wir uns genau verhalten sollen, wenn er nicht vom Schwert abzieht, das finden wir im *Dörbringer Manuskript* aufgeschrieben (37r-38v).

---

[234] Siehe hierzu auch das Kapitel 6.1.1: Der Zornhau-Ort.
[235] Zu dieser Form des Nachreisens siehe auch Kapitel 7.2.3 Das Nachreisen an der Wehr.
[236] Hierzu siehe auch Kapitel 7.9 Vom Abschneiden und Hendtrucken.

[237] Siehe hierzu Kapitel 7.7.1.1: Die Brüche gegen das Abnehmen mit dem Messer und 7.6 Vom Zucken.

 © Bertram Koch

Bleibt er aber mit Dir an dem Schwert, so prüfe und merke ob er weich oder hart am Schwert ist.

Ist das er ist weich und schwach, so sollst Du reichlich und künstlich vorfahren und dahin hurten mit Deiner Stärke und ihm in sein Schwert dringen und drücken und seine Blöße suchen, zum Kopf oder zum Leib, wo Du nur zu magst kommen.

Ist einer aber hart und stark an dem Schwert und (will) feste in Dich hin dringen und stoßen, so sollst Du denn weich und schwach sein, gegen seine Stärke und sollst seiner Stärke und seinem Dringen mit Deinem Schwert entweichen und ihm (…) weichen und ihn seinem sein Schwert ihn hin prellt und wischt, wie (dass) vorher (…) davon geschrieben steht.

In dem oder dieweil, als das ihm geschieht, eh denn er sich wieder erholen kann, damit er zu keinem Schlag oder Stich kommt, so sollst Du selber seine Blößen warnehmen, mit Hauen, Stichen oder Schnitten, wo Du ihn am einfachste treffen magst nach der vorgeschriebenen Lehre, rasch, künstlich und schnell, das also jener nicht zum Schlagen kommt.

Darum spricht Lichtenauer:

Ich sage für wahr: Sich schützt kein Mann ohne Gefahr.
Hast Du das vernommen, zum Schlag mag er keinen kommen.

Damit meint er dass sich keiner ohne Gefahr oder ohne Schaden schützt, wenn Du nach der geschriebenen Lehre handelst.

Beim Winden sollst Du also immer "weich gegen hart" und "hart gegen weich" setzen.[238] Die Lehre ist einfach:

- Ist er hart und drückt auf Dich, dann werde weich und gib seinem Druck nach und weiche aus.
- Ist er weich, dann drücke und greife dabei seine Blöße an.

8.10.2 Von Winden

Das Winden wird zumeist aus dem Anbinden der Schwerter gemacht. "Zumeist" bedeutet hier, dass Du natürlich auch um das Schwert Deines Gegners herum winden kannst, wenn er weit versetzt.

Alles, was Du aus dem Sprechfenster in der Bindung tust, wird als Winden bezeichnet und so enthielten viele der vorher genannten Stücke "Winden". Das Winden gehört zu den zentralen Elementen der Lehre Lichtenauers.[239]

[238] Zu Hart und Weich siehe auch Kapitel 2.2.5: Weich gegen hart / hart gegen weich

 © Bertram Koch

Zum Winden sagt uns *Lichtenauer* nach *Dörbringer* (39v):

Von beiden Seiten lerne acht Winden mit Schreiten

Und jedes der Winden hat drei Stücken
so sind es vierundzwanzig,
zähle sie einzeln.

Fechter das achte
und das Winden recht betrachte
und lerne wohl zu führen
so magst Du die vier Blößen rühren
und jede Blöße,
hat sechs Rühren gewiss.

Peter von Danzig überliefert uns folgende Verse (61v)

Wer wohl führt und recht bricht,
und endlich gar bericht,
und bricht besonders, jegliches in drei Wundern,
wer recht wohl hänget und winden damit bringet,
und winden acht, mit rechten Weg betracht,
und zu jeder eine, der Winden selbst zu dritt ich meine,
so sein zwanzig und vier.
Zähl sie einzeln zu beiden Seiten
acht Winden lerne mit Schreiten,
und prüfen den Angriff nicht mehr als nur weich oder hart.

Und bei Ringeck lauten die Verse (124v)

Wer wohl führt
und recht bricht
und ernstlich gar bericht –

und bricht besonders jegliches mit drei Wundern –

wer recht wohl hänget
und winden damit bringet -

und winden acht
mit rechten wegen betracht –
und so in einem der Winden selbst Dritt ich meine –
so sind ihr vierundzwanzig.

Zähle sie einzeln von beiden Seiten.

Acht Winden lerne mit Schritten.
Und prüfe die (?gefert) nicht mehr, denn weich oder hart.

---

[239] Siehe zum Winden auch die Kapitel: 2.2.4 Vor, Nach, Indes; 2.2.5 Weich gegen hart / hart gegen weich; 3.4 Vom Krieg in der Mitte; 4.1.5 Schwäche und Stärke; 4.6 Fechtzeiten, Vor, Nach, Indes

© Bertram Koch

Das Winden funktioniert nur, wenn die Beinarbeit, also die Schritte dazu kommen. Beim Winden kommt es darauf an, die Mensur zum Gegner zu erweitern oder zu verringern.

Das Winden findet in der nahen Mensur statt. Die Gegner können beide ohne einen Schritt von dem gegnerischen Schwert getroffen werden – Es findet *nicht* in der engen Mensur statt, in der ein Greifen der Schwerter oder der Arme des Gegners möglich ist.

Beachte: Ein Wechsel von der nahen zur weiten Mensur ist mit einem Schritt nach hinten möglich. Ein Wechsel in die enge Mensur geht mit einem Schritt nach vorne. Stimmt die Mensur nicht, dann ist das Winden auf die eine oder andere Art beendet. Der Erfolg beim Winden ist also nicht nur von der richten Schwertbewegung abhängig, sondern von der richtigen Kombination von Fuß, Körper und Schwertarbeit.

Es ist ein Tanz mit dem Gegenpart, bei dem es darauf ankommt, auf die kleinste Aktion des Anderen richtig zu agieren[240] und das alles im Angesicht des gegnerischen Ortes und damit des eigenen Todes.

Im *Dörbringer Manuskript* hießt es zu den Winden (40r):

Glossar:

Hier merke, das die Winden sind die rechte Kunst und Grundfeste allen Fechtens des Schwertes, aus denen alle anderen Gefechte und Stücke kommen.

Und es mag kaum ein guter Fechter sein ohne die Winden.

Peter von Danzig erklärt uns die Winden so (Goliath, 62r):

Das ist ein Lehre und Ermahnung der Hängen und der Winden im Schwert. Darin sollst Du gar wohl geübt und berichtet sein, das Du behändig kannst führen und die Brüche gegen eines anderen Fechters Stücken recht daraus gegen ihn kunstvoll treibst.

Denn es gibt vier Hängen.

…

Aus den vier Hängen sollst Du acht Winden bringen.
Aus dem Ochsen vier und aus dem Pflug vier.
Und diese acht Winden sollst Du so betrachten und gut üben, denn aus ihnen sollst Du die drei Wunder betreiben. Das sind ein Hau, ein Stich und ein Schnitt.

---

und Fühlen.

[240] Ich sage hier bewusst nicht "reagieren". Es kommt darauf an, selber der aktive Teil des Kampfes zu sein, denn zum Reagieren bleibt in dieser nahen Mensur einfach zu wenig Zeit.

© Bertram Koch

Die Winden werden also aus den vier Hängen gemacht, also aus den Ochsen die oberen Winden und aus dem Pflug die unteren Winden.[241] Wenn Du windest, dann gebrauche um den Gegenfechter zu treffen die drei Wunder, das sind Schläge, Schnitte und Stiche.[242]

Ringeck schreibt ähnlich (124v – 125v):

Glosse

Das ist eine Lehre, die in den Zetteln kurz enthalten ist.

Die lehrt also, dass Du in der Kunst gar wohl berichtet und geübt sein sollst, wenn Du gegen einen fechtest. Das Du also weißt, wie Du Deine Brüche gegen seine Stücke treiben sollst.

Das Du aus einem jeden Bruch besonders mit den drei Wundern arbeiten sollst.

Auch sollst Du gut am Schwert hängen und aus den Hängen sollst Du die acht Winden bringen.

Und die Winden sollst Du also betrachten, dass Du aus einem Winden drei treiben sollst.

Hier merke, wie Du die Hängen und die Winden treiben sollst.

Das vernimm also:
Es gibt vier Anbinden der Schwerter. Zwei oben und zwei Unten.
Nun sollst Du aus jedem Anbinden des Schwertes besonders zwei Winden treiben.

Ringeck spricht auch von vier Anbinden – also zwei Anbinden im Pflug und zwei Anbinden im Ochsen. Jedes dieser vier Anbinden wird als Sprechfenster bezeichnet, bei dem Du ihm an sein Schwert bindest.

Peter von Danzig beschreibt uns das so (61v-62v):

Die ersten zwei Winden gehen aus dem Ochs von der rechten Seite. Die mache so:

[241] Zu den vier Hängen siehe Kapitel 4.3.11: Die vier Hängen.
[242] Zu den drei Wundern siehe Kapitel 4.4: Die Drei Wunder.

 © Bertram Koch

Wenn Du im Zufechten zu ihm kommst, so stehe mit dem linken Fuß vor und halte Dein Schwert auf Deiner rechten Seite vor dem Haupt in dem Ochsen.

Haut er Dir von oben ein, von seiner rechten Seite, so winde auf Deine linke Seite gegen seinen Hau, die kurze Schneide an sein Schwert, wieder in den Ochsen und Stich ihm oben ein zum Gesicht.

Das ist das eine Winden.

Versetzt er den Stich mit Stärke und zwingt Dich das Schwert auf die Seite, so bleibe am Schwert und winde wieder auf Deine rechte Seite, erneut in den Ochsen und stich ihm oben ein zum Gesicht.

Das sind die zwei Winden am Schwert aus dem einen oberen Hängen von der rechten Seite

Die hier beschriebene Ausgangssituation hat eine große Ähnlichkeit mit der Technik "**Absetzen**".

1. Du stehst im rechten Ochsen. Er schlägt einen Oberhau zu Deiner linken oberen Blöße.
2. Du setzt ab und windest dabei in den linken Ochsen und stichst ihm ins Gesicht (bis hierhin ist die Technik "Absetzen").
3. Er versetzt Dir den Stich und Du windest indes auf Deine rechte Seite in den Ochsen, damit Dein Ort, seiner Bewegung folgend, wieder auf sein Gesicht ausrichtet ist und stichst.

Das Winden aus dem rechten Ochsen in den linken Ochsen ist das erste Winden.

Das Winden aus dem linken Ochsen in den rechten Ochsen ist das zweite Winden.

Ringeck beschreibt die gleiche Technik. Allerdings nutzt er das Winden nicht gegen einen Oberhau, sondern geht einfach von einem Anbinden auf der linken Seite aus (125v).

Bindet er Dir oben gegen Deine linke Seite, so winde die kurze Schneide an sein Schwert und fahr auf mit den Armen
und hänge den Ort oben ein
und stich ihm zu dem Gesicht.

Versetzt er den Stich, so lass den Ort am Schwert oben einhängen und winde auf Deine rechte Seite.

Das sind zwei Winden an einer Seite des Schwertes.

 © Bertram Koch

Dieses Winden gelingt nur, wenn Dein Gegner an Deiner Stärke angebunden hat. Dann kannst Du seine Schwäche und damit seinen Ort kontrollieren. Du musst die Hände mindestens so hoch heben, dass er Deinen Kopf nicht mehr erreichen kann. Das ist stark davon abhängig, wie groß er ist. Ist er wesentlich größer also Du, dann musst Du die Händer sehr hoch heben, sonst kann er Dich immer noch treffen. Natürlich windest Du nicht nur mit Deinem Schwert. Du machst gleichzeitig eine Schrittdrehung auf der Stelle und drehst bei der Aktion Deine Hüfte in die andere Richtung.

Peter von Danzig beschreibt uns anschließend die Winden aus dem linken Ochsen (63r):

(Es) folgen die anderen zwei Winden aus dem Ochsen von der linken Seite. Die treibe so:

Wenn Du mit dem Zufechten zu ihm kommst, so stehe von Deiner linken Seite in dem Ochsen.
Haut er Dir denn von oben ein von seiner linken Seite, so winde gegen seinen Hau auf Deine rechte Seite, die Lange Schneide an das Schwert und stich ihm oben ein zum Gesicht.

Das ist ein Winden.

Versetzt er den Stich und drückt Dein Schwert auf die Seite, so bleibe am Schwert und winde auf Deine linke Seite, wieder in den Ochsen (mit) der Langen Schneide an seinem Schwert und stich ihm oben ein zum Gesicht.

Das sind die vier Winden aus den oberen zwei Hängen, von der linken und rechten Seite.

Auch hier zeigen sich große Ähnlichkeiten mit dem Absetzen.

1. Du beginnst im linken Ochsen und bist damit auf Deiner rechten Seite recht ungedeckt. Er nimmt diese Einladung an und schlägt auf Deine rechte Seite.
2. Du windest in den rechten Ochsen und stichst. (Bis zu diesem Punkt ist das Winden mit Absetzen identisch).Er versetzt den Stich.
3. Du windest jetzt wieder auf die linke Seite und stichst erneut.

Das sind die zwei Winden von der linken Seite, also Winden drei und vier.

Ringeck erläutert die zwei Winden so (125v-48r)

Also,
oder bindet er Dir oben an, gegen Deine rechte Seite, so winde auch gegen Deine rechte Seite, die Lange Schneide an sein Schwert.

 © Bertram Koch

Und fahre wohl auf mit den Armen und hänge den Ort oben ein und stich ihm zu dem Gesicht.

Versetzt er den Stich mit Stärke, so lasse den Ort am Schwert oben einhängen und winde auf die linke Seite und stich.

Das sind vier Winden aus den oberen zwei Anbinden von der Linke und von der Rechten Seite.

Paulus Karl liefert uns ein Bild zu dem Vers von *Lichtenauer* "oben arbeiten lern". Leider haben wir hier ein Problem mit der Interpretation. Wir wissen nicht, wie die beiden Fechter in diese Position gekommen sind. Es kann sich hier um das erste oder das vierte Winden handeln.

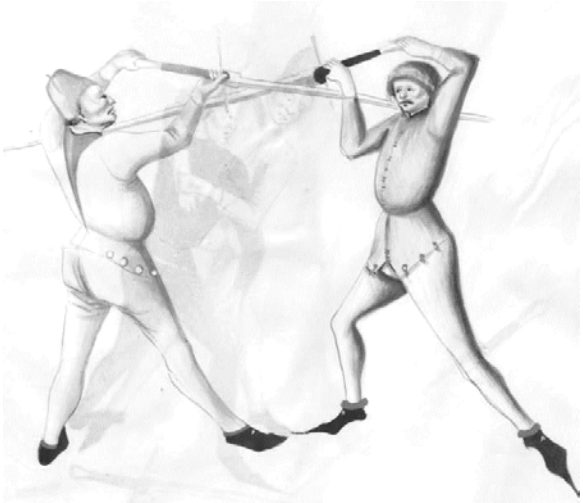


Abbildung 117: Paulus Karl: Oben arbeiten lerne (63r)

Deutlich wird hier aber, dass beide Fechter ihr Gehilz deutlich über Kopfhöhe heben. Der rechte Fechter scheint seine Hände sogar etwas hinter dem Kopf zu haben. Der linke Fechter sticht geschickt zwischen Schwert und Hände des Gegenfechters und blockiert ihn so in dieser unvorteilhaften Stellung.

Beachte auch die Position der Füße. Der vordere rechte Fuß des linken Fechters steht vor dem Fuß des rechten Fechters, wenn er auf seine Linke Seite windet.

Leider haben wir keine so genaue Beschreibung der vier Winden aus den unteren Hängen.

Peter von Danzig gibt uns aber noch ein paar zusätzliche Informationen (Goliath, 70r-70v):

Nun sollst Du wissen,

 © Bertram Koch

dass der Pflug von beiden Seiten die unteren zwei Hängen sind.
Wenn Du Dich darein legst oder daraus fechten willst, so sollst du daraus, von der linken und der rechten Seite, vier Winden treiben, mit allen ihren Gefechten, genau wie aus den oberen Hängen.

So werden es acht Winden.

Und merke (Dir):
Immer wenn Du windest, so gedenke in jeglichem Winden besonders an den Hau, an den Stich und an den Schnitt.

So werden aus den acht Winden vierundzwanzig Stück.

Und wie Du aus den acht winden die vierundzwanzig Stücke treiben sollst, das findest Du in den Glossen beschrieben.

Ringeck schreibt dazu sehr ähnlich (48r-49v):

Außerdem, (…) sollst Du wissen, dass Du aus den unteren zwei Anbinden auch die vier Winden treiben sollst, mit allen Gefechten, genau wie aus den Oberen.

So sind der Winden oben und unten Acht.

Und bedenke, dass Du als jedem Winden einen Hau, oder Schnitt oder Stich treiben sollst.

Und das heißt die drei Wunder.

Diese sollst Du insgesamt vierundzwanzig mal aus den acht Winden treiben (…)
Und die acht Winden sollst Du wohl lernen von beiden Seiten zu machen, so dass Du mit jedem Wunder prüfst (? sin gefört nicht mer dann), ob er damit weich oder hart am Schwert sei.

Und wenn Du die zwei Dinge empfunden hast, so treibe die Stücke richtig, die zu dem Winden gehören.

Wenn Du das nicht tust, dann wirst Du bei allen Winden geschlagen.

Das *Dörbringer Manuskript* enthält noch eine Ermahnung, wie Du nicht winden sollst (40r):

Und es mag kaum ein guter Fechter sein ohne die Winden.

Wiewohl etliche Leichtmeister das vernichten und sprechen, es sei gar schwach was aus den Winden kommt.

(Sie) und nennen es aus dem kurzen Schwerte (fechten), darum das sei schlecht und einfältig (…).

Und meinen das sie aus dem Langen Schwert fechten.

 © Bertram Koch

Das geht mit gestreckten Armen und mit gestrecktem Schwerte und was gar feindlich und stark gegen alle Kräften des Leibes daher geht, nur durch angestrengtes Wollen.
Und das ist grausam anzusehen ist, wenn sich einer so streckt, (…) als wolle er einen Hasen erlaufen.

Und das ist alles Nichts.
Weder die Winden noch Lichtenauers Kunst.

Wenn da keine Stärke gegen den Gegner.
Wer eine andere Kunst betreibt, der sollte allemal die Stärke vorziehen.

Dörbringer kritisiert hier etwas, das auch sehr geübten Fechtern im Freikampf passiert. Sie strecken die Arme weit vor sich und halten so das Schwert des Gegenfechters auf einem möglichst großen Abstand zu ihrem Körper.

Zunächst einmal eine natürliche Reaktion, weil das Schwert des Gegenfechters gefährlich ist und wir es unbedingt vermeiden wollen, mit dieser Waffe in Berührung zu kommen.

Aber, fechten wir mit ausgestreckten Armen, haben wir keine Kraft und wenn wir einen Stich anbringen wollen, dann müssen wir unsere Füße bewegen, um den Widerpart zu erreichen und nicht nur unsere Hände.

Also halte auch beim Winden die Arme angewinkelt und recht nahe am Körper. Das erleichtert auch das Winden erheblich.

8.10.3 Mutieren und Duplieren

In dem Kapitel zum Zornhau versteckt – aber universell in allen anderen Stücken zu den Hauen anwendbar – sind die Stücke zum Duplieren und Mutieren.

Es handelt sich um eine spezielle Form des Windens.

Wenn Du winden kannst, dann mache Dir keine Gedanken über das Mutieren und Duplieren, denn: Wenn Du im Winden die Blößen suchst und beim Winden Schlag, Stich und Schnitt nicht vergisst, dann wirst Du sowieso mutieren und duplieren. In sofern macht es wenig Sinn Mutieren und Duplieren gesondert zu behandeln.

So, wie es hier dargestellt wird, wird immer in der Bindung mutiert und dupliert. – Aber das ist nicht zwangsweise notwendig. Immer dann, wenn ein Gegenfechter versetzt und nicht gleichzeitig ein Gegenangriff geführt wird, musst Du nicht darauf warten, dass eine Bindung entsteht. Du kannst die Angriffsrichtung direkt durch Duplieren oder Mutieren verändern und damit den Gegner bereits mit dem Vorschlag besiegen.

 © Bertram Koch

Lichtenauer wird im Dörbringer Manuskript so zitiert (Dörbringer, 25r):

Wie die vier Blößen. Wie man die bricht
Willst Du Dich rächen, vier Blößen künstlich breche.
Oben Dupliere
Und unten recht Mutiere

Ich sage fürwahr:

Sich schützt kein Mann ohne Gefahr.

Hast Du das vernommen, zum Schlagen mag er kaum kommen.

Im *Goliath* lautet der gleiche Vers (2v):

Die vier Blößen zu brechen

Willst Du Dich rächen, die vier Blößen künstlich brechen,
oben dupliere,
nieder recht mutiere.

Ich sage für wahr, sich schützt kein Mann ohne Gefahr.
Hast Du das vernommen zum Schlagen mag er nicht gut kommen.

Bei *Ringeck* sehr ähnlich (23v):

Willst Du Dich rächen, die vier Blößen mit Kunst breche:
Oben Dupliere
und recht mutiere.

Ich sag Dir fürwahr:
sich schützt kein Meister ohne Gefahr.

Hast Du es vernommen,
zum Schlagen mag er nicht kommen.

Was das genau gemacht wird beschreibt für uns *Ringeck* in seinen Glossen (23v-24r):

Glosse:

Das ist,
wenn Du Dich an einem rächen willst,
(…) dass Du ihm die vier Blößen mit Kunst brechen willst,
so treibe das Duplieren zu den oberen Blößen gegen die Stärke seines Schwertes
und Mutieren zu der anderen Blöße.
So sage ich Dir fürwahr, das er sich davor nicht stützen kann
und (so) weder zum Schlagen noch zum Stechen kommt.

Peter von Danzig sagt dazu (Goliath, 15v)

 © Bertram Koch

Glosse

Wenn Dir einer ernstlich einhaut, willst Du Dich dann an ihm rächen und ihm die Blößen mit Kunst abgewinnen, dass er sich ohne seinen Dank schlagen lassen muss, so treibe das Duplieren gegen die Stärke seines Schwertes und das Mutieren wenn er schwach am Schwert ist.
So sage ich Dir fürwahr, dass er sich vor Dir vor Schlägen nicht schützen mag und kaum selbst zum schlagen kommen wird.

Die genaueste Erklärung zu Mutieren und Duplieren findet sich bei *Lecküchner* zum Messerfechten (11r):

Hast Du das vernommen,
die Zinne sei gewonnen.
Willst Du Dich rächen,
die vier Zinne künstlich brechen
Oben Duplier
Nach unten ganz mutier

Hier sagt der Meister, wenn Dir einer ernstlich einhaut, und Du Dich rächen willst ... so treibe das Duplieren gegen die Stärke des Messers
und das Mutieren gegen die Schwäche.

Ich sage Dir fürwahr, das er sich hart vor Schlägen schützen mag und hart zum Schlagen kommen kann.

Demnach wird

- Dupliert, wenn Du an der Stärke der gegnerischen Klinge angebunden hast
- Mutiert, wenn Du an der Schwäche der gegnerischen Klinge anbindest.

8.10.3.1 Das Duplieren

Zum Duplieren schreibt *Peter von Danzig* (Goliath, 15v-16r):

Wie Du das **Duplieren** zu beiden Seiten treiben sollst

Merke,
wenn er Dir oben zuhaut, von seiner rechten Achsel, so haue auch von Deiner rechten mit ihm zugleich stark von oben ein zu dem Kopf, …
… setzt er und bleibt stark am Schwert, so fahr indes auf mit den Armen und stoße mit der linken Hand den Schwertknopf unter Deinen rechten Arm und schlage mit der langen Schneide aus gekreuzten Armen hinter seine Schwertklinge auf (seinen) Kopf.

 © Bertram Koch

Ein Anderes

Haut er Dir von seiner linken Achsel mit der Langen Schneide oben ein zu dem Kopf, dann mache es genau so.
Bleibt er dann wieder stark am Schwert, so fahr bald auf mit den Armen und schlage hinter seines Schwertes Klinge mit der Kurzen Schneide auf den Kopf.

Ringeck schreibt zum Duplieren (24r-24v):

Das Duplieren:

Also:
wenn Du mit dem Zornhau oder sonst (von) oben einhaust (und)er versetzt Dich mit Stärke, so stoße, "Indes",
Deines Schwertes Knopf unter Deinem rechten Arm mit der linken Hand (durch) und Schlage mit gekreuzten Händen, am Schwert, hinter seines Schwertes Klinge, zwischen dem Schwert und den Mann durch (sein) Maul.

Oder Schlage ihm mit dem Stück auf den Kopf.

Paul Karl überliefert und dazu folgendes Bild (61r):

Abbildung 118 Paulus Karl: Dupliere oben

Zu dem Duplieren mit dem Messer sagt Leckuchner (11v):

Also haust Du ihn von Deiner linken Seite und bindest an sein Messer mit der langen Schneide,
so fahr bald auf mit dem Arm und bleibe so stehen an dem Messer
und schlage ihm hinter seine Messerklinge mit der stumpfen Scheide.

© Bertram Koch

Die Abbildung gehört zu dem hier beschriebenen Stück..[243]

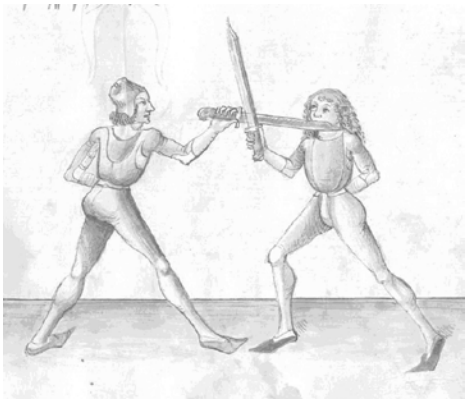


Abbildung 119 Lecküchner: ihm hinter seine Messerklinge mit der stumpfen Scheide

Zu dem Duplieren, wenn Du von rechts schlägst sagt Lecküchner (11r)

Also das Duplieren treib also, wenn er Dir von oben zuhaut von seiner rechten Achsel.
So haue auch von Deiner rechten Achsel ihm gleich stark oben zu dem Kopf.
Versetzt er denn den Hau mit Stärke,
so wendet das Gehilz unter Deinen rechten Arm
und fahr bald auf mit dem Arm
und schlag ihn mit der langen Schneide hinter seines Messers Klinge auf den Kopf.

Drückt er stark und hält dabei die Bindung zum Schwert aufrecht, dann kann beruhigt dupliert werden. Dabei gehst Du unter Änderung der Klingenrichtung außen an der versetzenden Klinge des Gegners vorbei.

Wenn Du sehr mutig bist, dann kannst Du vor dem Gegner stehen bleiben. Beachte aber: Der Gegenfechter kann mit einer einzigen Drehung seiner Hand in der Bindung die Ausrichtung seines Orts verändern, wenn er von der langen Schneide auf die kurze Schneide wechselt. Dann triffst Du mit dem Duplieren.

Am besten ist es, bei dem Duplieren gleichzeitig einen großen Schritt auf die Seite des Gegners zu machen, dann bist Du aus der möglichen Angriffsrichtung seines Schwertes heraus.

[243] Siehe Abbildung. Quelle: Bayerische Staatsbibliothek: Lecküchner, Hans: Kunst des Messerfechtens - BSB Cgm 582, [S.l.] Nordbayern 1482, Image 25

© Bertram Koch

Wenn der Gegenfechter sehr weit nach außen versetzt, dann ist ein Duplieren nicht mehr möglich, weil Du den Gegner nicht mehr mit Deinem Schwert erreichst. Hier hilft dann Abnehmen, Zucken, Durchwechseln.

8.10.3.2 Das Mutieren

Das Mutieren ist die alternative Technik zu dem Duplieren. Das Mutieren wird dann angewendet, wenn er weich am Schwert ist und Deinem Druck auf ihn nachgibt.[244]

Wie macht er das?

Du schlägst auf ihn mit einem rechten Oberhau.

1. Er versetzt Deinen Angriff im Sprechfenster und drückt Deinen Ort nicht zur Seite.
2. Und er versetzt jedoch Deinen Ort so weit, dass Du ihn mit einem Stich (z.B. Zornhau – Ort) nicht erreichen kannst.[245]
3. Oder er windet in den linken Ochsen, so dass der Druck Deines Schlages an ihm vorbei geleitet wird.

In Fall 2 und in Fall 3 reagiert er weich, denn er leitet Deine Kraft ab. In beiden Fällen funktioniert das Mutieren. Es funktioniert auch, wenn er wärend Du mutierst in den Ochsen wechselt.

Wichtig ist: Beim Duplieren macht Du, wenn Ihr im Sprechfenster angebunden habt, einen Schritt auf seine linke Seite. Beim Mutieren machst Du einen Schritt auf seine rechte Seite, wenn ihr beide von rechts geschlagen habt. Du versetzt dafür Deine forderen Fuß nach links und drehst gleichzeitig Deine Hüfte nach links. Du kommst dabei in einen linken Ochsen mit hängendem Ort. Die Parierstangen Deiner kurzen Schneide verhindern, dass der Gegenfechter Dich treffen kann.

---

[244] Zu Weich am Schwert sein siehe auch Kapitel 2.2.5 Weich gegen hart / hart gegen weich und 4.6.3 Hart und Weich am Schwert.

[245] Betrachte noch einmal die Stücke zum Zornhau und überlege, was Dorbringen zum Stich sagt. Dieser Stich ist immer die erste Wahl. Erst wenn das nicht möglich ist, dann sollst Du Duplieren oder Mutieren. Mutieren ist langsamer und komplizierter. Es ist die zweite Wahl.

 © Bertram Koch

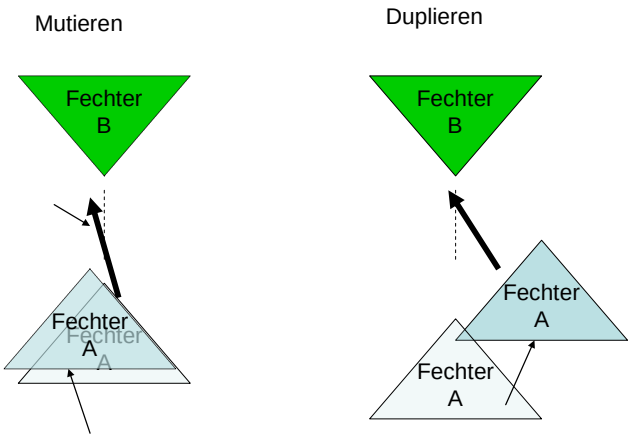


Abbildung 120 Bewegungsrichtung beim Duplieren und Mutieren

Ringeck (24v):

Merke das **Mutieren**:

Das Mutieren treibe also:

Wenn Du mit dem oberen Hau, oder sonst an das Schwert bindest, so winde die kurze Schneide an sein Schwert,
und fahr wohl auf mit den Armen, und hänge die Klinge Deines Schwertes, außen über sein Schwert und stich ihm zu den unteren Blößen.

Und das treibe zu beiden Seiten.

Fast identisch beschreibt das Peter von Danzig (Goliath, 17r)

Das Mutieren treibe also:

Wenn Du mit dem oberen Hau, oder sonst an das Schwert bindest, so winde die kurze Schneide an sein Schwert,
und fahr wohl auf mit den Armen, und hänge die Klinge Deines Schwertes, außen über sein Schwert und stich ihm zu den unteren Blößen.

Und das treibe zu beiden Seiten.

© Bertram Koch

Abbildung 121 Mutieren (Goliath, 17v)

Die Abbildung aus dem Goliath zeigt uns die Endposition, nachdem Du mutiert hast.

Du wechselst, indes Du fühlst, dass er weich wird zusammen mit ihm in den linken Ochsen.

Das Gehilz Deiner kurzen Schneide blockiert die Klinge des, so dass er Dich nicht stechen kann und Du selber stichst, über seine Klinge hinweg, zu seiner unteren Blöße

Lecküchner sagt zu dem Mutieren mit dem Messer, ausgehend davon, dass Du einen rechten Oberhau schlägst (11v):

... nun wird gesagt von dem Mutieren.
Das sollst Du treiben, wie es unten gemalt steht
und das Mutieren treibe also, wenn Du ihm von Deiner rechten Achsel oben stark einhaust
versetzt er und ist weich im Messer, so winde ihm auf Deine linke Seite auf sein Messer
und fahr damit wohl auf mit dem Arm und hänge ihm den Ort oben über sein Messer
und fahr mit dem Arm auf über sein Messer
und stich ihn zu der anderen Zinnen, etc.

Hier das von Lecküchner bereits erwähnte Bild:[246]

[246] Siehe Abbildung. Quelle: Bayerische Staatsbibliothek: Lecküchner, Hans: Kunst des Messerfechtens - BSB Cgm 582, [S.l.] Nordbayern 1482, Image 26

 © Bertram Koch

Abbildung 122 Lecküchner: stich ihn zu der anderen Zinnen

Lecküchner beschreibt anschließend das Mutieren, wenn Du einen linken Oberhau schlägst (12r):[247]

Also hast Du ihm von Deiner linken Seite mit der langen Schneide an sein Messer gebunden,
so fahr auf mit dem Arm
und bleibe mit derselben Schneide an seinem Messer
und winde ihm auf seine linke Seite über sein Messer
und stich ihm zu der anderen Zinner seiner linken Seite.

Also magst Du zwei Stücke treiben,
aus allen Hauen,
je nachdem ob Du empfindest, ob er weich oder hart im Messer ist.

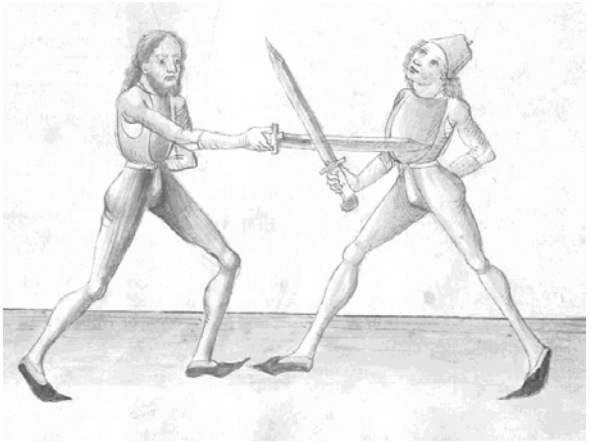


Abbildung 123: stich ihm zu der anderen Zinner seiner linken Seite

[247] Quelle: Bayerische Staatsbibliothek: Lecküchner, Hans: Kunst des Messerfechtens - BSB Cgm 582, [S.l.] Nordbayern 1482, Image 27.

© Bertram Koch

Paulus Karl zeigt uns eine Abbildung zum Mutieren, bei der die Klinge des linken Fechters nicht außen über dessen Schwert läuft, sondern innen.

Der rechte Fechter sticht also nicht zur linken, sondern zur rechten unteren Blöße. Diese Situation steht in einem direkten Widerspruch zu der Beschreibung des Mutierens, die uns die anderen Fechtmeister geben.

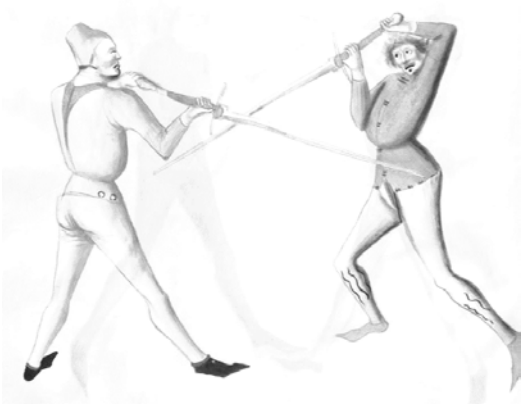


Abbildung 124: Paulus Karl: Nieder mutiere (61v)

In dieser Form kannst Du dann mutieren, wenn er dem, von den anderen Fechtmeistern beschriebenen Mutieren weit auf seine rechte Seite ausweicht, so dass Du ihn durch ein Mutieren über seine Klinge nicht erreichen kannst; oder wenn Du ihn selber so weit versetzt hast, dass er auf seiner linken Seite bloß ist.

8.10.3.3 Brüche gegen Mutieren und Duplieren mit dem Messer

Gegen das Mutieren nennt Lecküchner drei Stücke:

12v
Will er mutieren
Zuck Ort das wird Dich zieren.

Hier lehrt der Meister einen Bruch wieder das Mutieren....

Das sollst Du also verstehen: will er Dir mutieren, mache die weil er über Dein Messer will fahren mit seinem
so winde mit Deinem Messer auf Deine linke Seiten ein.

 © Bertram Koch

Hier die dazu gehörende Abbildung: [248]

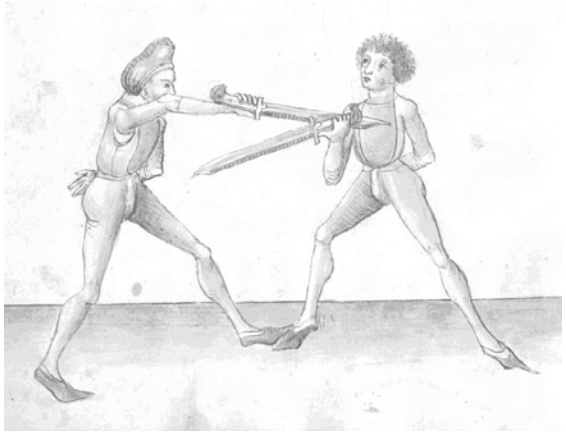


Abbildung 125 Lecküchner: winde mit Deinem Messer auf Deine linke Seiten ein

Lecküchner sagt "winde auf Deine linke Seite ein". Die Abbildung zeigt uns aber, dass der linke Fechter, der das Mutieren bricht, noch immer im rechten Ochsen steht, wenn er den Gegenfechter trifft. Was meint Lecküchner also mit diesem Satz.

Wenn er Dir über Dein Messer fahren will, dann:

- Bleibe in dem rechten Ochsen,
- Wechsle Deinen Ort nach links durch
- Und mache indes einen Schrittwechsel, so dass nicht, wie vorher (siehe Abbildung 122 Lecküchner: stich ihn zu der anderen Zinnen) Dein rechts Bein vorne ist, sondern hinten.

Dieser Schrittwechsel bringt Dich aus der Reichweite seiner Klinge.

Ein weiteres Stück gegen das Mutieren von *Lecküchner* beschreibt folgendes Vorgehen (13r):

Will er mutieren auf recht machen
Wind in den Hangenden Ort sollst wachen.

Hier lehrt der Meister aber, wie man die Mutieren brechen kann ...

Das sollst Du also verstehen:
Will er das Mutieren machen auf Deine rechte Seite,
so winde schnell gegen ihn den Hängenden Ort, (so) dass Deine rechte Schneide oben steht.

[248] Quelle: Bayerische Staatsbibliothek: Lecküchner, Hans: Kunst des Messerfechtens - BSB Cgm 582, [S.l.] Nordbayern 1482, Image 27.

 © Bertram Koch

Die zugehörige Abbildung zeigt folgendes Bild:[249]

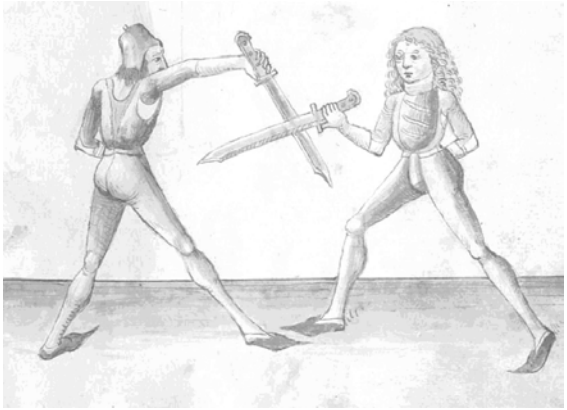


Abbildung 126 winde schnell gegen ihn den Hängenden Ort

Hier zeigt und Lecküchner die einfachste Art um das Mutieren zu brechen.

In dem Moment, in dem er über Dein Messer windet, senkst Du Deinen Ort nach unten, setzt Deinen rechten Fuß weiter nach rechts und drückst seine Klinge nach rechts außen, so dass sein Ort Dich nicht mehr erreichen kann.

Diese Technik ist mit dem langen Messer wirkungsvoll. Mit dem Langen Schwert ist das nicht immer erfolgreich, weil die Reichweite des Langen Schwertes Dich im Zweifelsfall immer noch für einen Treffer von ihm ausreicht.

13v
Hängender Ort auf die linke Seite winde,
willst Du das Mutieren ableiten.

Hier lehrt der Meister, wie man das Mutieren brechen soll auf der linken Seite...

Das sollst Du also verstehen:

Macht er das Mutieren auf Deiner linken Seite,
so winde gegen ihn den Hängenden Ort und stich ihm nach der nächsten Blöße, etc.

[249] Quelle: Bayerische Staatsbibliothek: Lecküchner, Hans: Kunst des Messerfechtens - BSB Cgm 582, [S.l.] Nordbayern 1482, Image 28.

© Bertram Koch

Abbildung 127 Lecküchner: stich ihm nach der nächsten Blöße

Auf der Abbildung[250] ist dann nicht mehr der Hängende Ort, sondern das Weiterwinden zum Stich dargestellt. Es ist die Weiterführung des vorher beschriebenen Stückes, nur von der linken Seite.

Also: Wenn Du ihn im Hängenden Ort versetzt hast (so wie in Abbildung 126 dargestellt), dann winde auf die andere Seite seines Schwertes und stich.

Ein anderer Weg, um nach dem Versetzen mit dem Hängenden Ort einen Gegenangriff zu führen, wird von Lecküchner im nachfolgenden Stück beschrieben.

14r
Das Mutieren im Hängenden Ort ableiten
Gerade zum Gesicht magst Du reiten.

Hier lehrt der Meister aber einen Bruch wieder das Mutieren...

So nun gewunden hast wieder das Mutieren
und liegst in dem Hängenden Ort,
indes fahre zu dem Gesicht mit dem Langen Ort
und stich ihm in das Gesicht

Die dazu gehörige Abbildung[251]

[250] Quelle: Bayerische Staatsbibliothek: Lecküchner, Hans: Kunst des Messerfechtens - BSB Cgm 582, [S.l.] Nordbayern 1482, Image 29.
[251] Quelle: Bayerische Staatsbibliothek: Lecküchner, Hans: Kunst des Messerfechtens - BSB Cgm 582, [S.l.] Nordbayern 1482, Image 30.

 © Bertram Koch

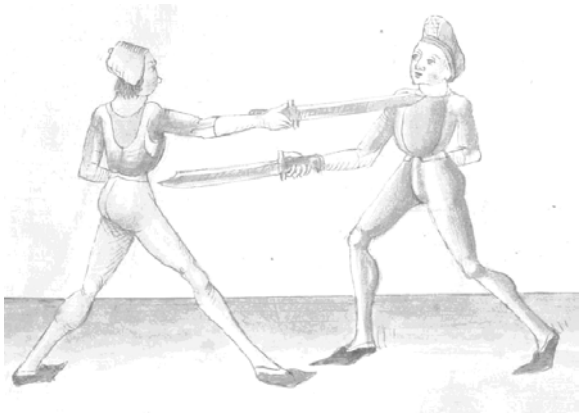


Abbildung 128 fahre zu dem Gesicht mit dem Langen Ort

Diese Abbildung zeigt im Grunde wieder eine Weiterführung des vorher dargestellten Stückes. In Abbildung 127 stichst Du zu den unteren Blößen.

Hier könnte also auch stehen: Bemerkt er aber Dein Gegenwinden und windet auch dem Ochsen in den Pflug, dann stich ihn zum Gesicht.

Der Stich ins das Gesicht ist besser, als der Stich zu den unteren Blößen, wie in der vorherigen Abbildung, weil Du Dir das Prinzip, das dem **Überlaufen** zugrunde liegt, nutzbar machst.

 © Bertram Koch

Literaturverzeichnis

www.schieldhau.de	Die Manuskripte von: Danziger Goliath Lecküchner´s Messer Meyes Langschwert Sutors Langschwert Tallhofers Tafeln
http://freywild.ch/wiki/index.php/Paulus_Hector_Mair/1r	Eine Transsiption zu Paul Hector Mair
http://mdzx.bib-bvb.de/codicon/inventiconCod.icon.%20393 (1.html?pos=2&high=%22Varii%22%20&suche=class:%22Varii%22%20%20AND%20 (bsbid:bsb00001353%20OR%20bsbid:inventicon)	Eine Bunte Version der lateinischen Ausgabe von Paul Hector Mair der Bayrischen Staatsbibliothek
Hand, Stephen: Counterattacks with opposition, in: Spada 2002, S. 32 ff.	
Windsor, G.: The Swordsman´s Companion, Highland Village, Texas 2004	
Price. R. B.: Sword in two hands, Highland Village 2007	
Tobler, C.H.: Fighting with the German Longsword, Highland Village 2004	
Lindholm, D. / Svärd, P.: Knightly Art of the Longsword, Winchester Circle 2003	
Jeffrey L. Forgeng: Fechtkunst Glossary (2004),	

 © Bertram Koch

Abnehmen 42, 218, 297, 346, 359
Abnehmen, nach oben 210
Abschneiden.....352
Absetzen .. 51, 84, 298, 321, 339, 359, 372
Abwenden 329
Abziehen 359
Alber.....97, 139, 296
Anbinden 69, 360
Anfang.....32, 33
Anhängen.....50
Ansetzen 330
Ausfall 69, 143, 191, 247
Ausfallschritt.....152
Beginn 32, 75
Bewegung 21
Bind 62
Dach.....103
Dachhau.....107, 128
Daumengriff.....56
Deppenparade.....95
Deutsche Schule 3
Distanz 154
Donnerschlag 49
Doppeltreffer.....70, 181
Dörbringer Fechtbuch.....5
Dörbringer Manuskript.....5
Double Kill 41
drei Wunder 43
Duplieren..... 214, 297, 376
Durchlaufen..... 136, 152, 190
Durchwechseln190, 270, 273, 274, 292, 297, 339, 347, 359
Eber 118
Einhorn.....86
Einlaufen 284
Einschießen 69
Eisenpfort.....119
Eisenpforte.....115
End 32
Ende 33
Entrüsthau..... 119, 201
Erlügen.....301
Ernst 10
Ernstfechten.....130
Erschrecken 29
falscher Angriff 133
Fechtfeder.....7
Fechtkunst 9
Fechtmaske 144
Fechttechniken.....8
Fechtzeit 46, 175, 307
Fehler.....56, 133, 134, 235, 347
Fertigkeit 21
Finte 133, 235

 © Bertram Koch

Fühlen 214, 359, 360
Fühlen ohne Band 34
Ganzer Schritt 165
Gefecht 32, 76
Gefehrhau 201
Gegenhut 75
Gehilz 8, 59, 136
Gelenkigkeit 21
gerichtlicher Zweikampf 20
Gleitschritt 94
GNM 3227a 5
Goliath 7
Grundprinzipien 21
guter Schritt 152
guter Sprung 152
habe Länge und Maß 154
Halbe Schneide 289
Halber Schritt 166
Halbschwert 49, 161, 304
Handschrift M I 29 ..... 117, 201
Hängen 50, 73, 123
Hängender Ort 386
Hangetort 85
hart 27
Hart 360, 368
hart am Schwert 186
Hau 128
Heft 62
Hendtrucken 63, 145, 286
Hieb 126
Hut 71
Huten 25
indes 70
Indes 64, 181
Intuition 21
Joachim Meyer 7
Kettenhemd 144
Kipphau 107, 258
Klotz 55
Klugheit 21
Knauf 55
Knichelhau 264
Knopf 55
Konter-Zeit 134
körperliche Konstitution 40
Krähenhack 290
Kreutz 59
Kreuzschritt 143, 208
Krieg 32, 64, 215, 330, 359
Krone 59, 73, 116, 279, 283
Kronhau 285, 289
Krumphau 97, 118, 224, 295
Kühnheit 21
Kurze Schneide 52, 289
Lager 25, 71
Länge 147

 © Bertram Koch

Langen Ort 363
Langort73, 110, 112, 144, 208, 274, 335, 363, 366
Langort einschießen 274
Langsame Hand 56
Leichtmeister 14
Lichtenauer.....3
Linie.....126
Linksschritt 152
List.....21
Lugginsland 119
Magister Andreas 117, 201
Maß 16, 147
maximale Reichweite..... 37, 129, 132, 142
Maximale Reichweite..... 38, 111, 139, 155
Meisterhau.....63, 198, 359
Mensur 36, 62, 76, 147, 155
mentale Einstellung 40
Messerfechten 71, 178, 191, 200
Maß 64
Mitte 33
Mittel.....32
Mittelhau.....128
Mittlere Länge.....156
Mittlere Mensur.....156
Mordstreich.....49
Motus 360
Mut 40
Mutieren 215, 297, 376
Nach 33, 70, 121, 177, 200, 325
nach oben Abnehmen 211
Nach oben Abnehmen..... 53, 210
Nachreisen..... 39, 69, 330, 356, 360
Nachstechen 129
Nahe Länge 158
Nahe Mensur..... 158
Notterzunge 290
obere Blößen..... 135
obere Hängen 77
Oberhängen 124
Oberhau 84, 128
Oberhut 106
Ochs 77
Ochsen..... 295
Ort..... 49, 64
Ort schießen 233, 274
Parierstangen..... 59
Peter von Danzig..... 7
Pflug..... 296
Pforte 114
Plan..... 181
Plattenharnisch 144
Prellhau..... 262, 298
Push Hands 188
Raum 126
Redel..... 108, 290

 © Bertram Koch

Ringen 284
Ringen am Schwert 250
Ring-Mensur 160
Schach 181
Schaukampf 16, 20, 22, 114, 131, 254, 332, 338
Schein-Angriff 134
Scheitelhau 73, 108, 119, 213, 271, 309
Scheitler 201, 296
Schießen, den Ort 145
Schildhau 108, 141
Schiler 264, 296
Schilhau 97, 264
Schlag 126
Schlagtechnik 149
Schlüssel 113
Schnappen 190, 249, 262, *304*
Schneide 49
Schnitt 127, 145
Schrankhut 73, 86, 114, 229
Schritt 123
Schritt, ganzer 94
Schritt, halber 94
Schrittgröße 151
Schrittweite 151
Schulfechten 16, 22
Schwäche 60, 360
Schwertform 8
Schwertklinge 60
Sigmund Ringeck 7
Signalisieren 130
Sprechfenster 59, 64, 111
Springen 152
Standardgriff 56
Stärke 60, 360
Stich 127, 144
Stier 118
Strategie 39
Strecke 126
Streichen 101, 116
Sturzhau 276, 280, 285
Tag 103
Tag auf der Schulter 103
Tag über dem Kopf 103
Talhoffer 7
Trucken 63
Twerhau-Ort 247
Überbinden 189
Überlaufen 96, 283, 319
Unterbinden 188, 189
Unterhängen 124
Unterhau 128
Verborgenheit 21
Verhauen 134, 307, 358
Verkürzen 339
verkürzt 274

© Bertram Koch

Vernunft....21
Versetzen....73, 191, 359
versetzen und verletzen....8
Versetzen und Verletzen70, 200, 201, 242, 299, 321
Verzucken....350
Vier Hängen....330
vier Versetzen....52
vom Tag....295
Vor....33, 70, 177, 200, 201
Vorbedacht....21
Vorschlag....33, 76, 201
Vorsicht....21
Waage.... 83, 123, 138, 146, 242, 243, 249
Wechselhau....290, 321
Wecker....201
Weckerhau....118, 201, 239
weich....27
Weich....360, 368, 381
weich am Schwert....186
Weisheit....21
Weite Länge....155
Weite Mensur....155
winden....8
Winden....50, 69, 84, 215
Winkerhau....201
Witwenschlag....41
Zecke....41
Zeit....134
Zeit, falsche....134
Zeit, gebrochene....134
Zeit, gleiche....133
Zeit, wahre....134
Zentrallinie....154
Zinnen....71
Zornhau....97, 108, 141, 201, 339
Zornhau-Ort....206, 271
Zornhut....74, 88
Zornlager....88
Zucken42, 53, 190, 211, 292, 297, 337, 350, 359
Zufechten....35
Zwerchhau....119
Zwerhau....107, 295, 314, 355
Zwinger....201

 © Bertram Koch