

Meister Ringecks Glossen zu Johann Liechtenauers Fechtbuch

Übersetzung ins Neuhochdeutsche von Christoph Kaindel

Inhalt

Schrittlehre.....	5
Taktische Grundlagen.....	5
Übersicht über die Kampftechniken.....	6
Die Kampftechniken.....	6
1. Der Zornhau und das Winden.....	6
2. Der Krumphau.....	7
3. Der Zwerchhau (die Zwerch).....	8
4. Der Schielhau.....	9
5. Der Scheitelhau.....	9
6. Die vier Hutten.....	10
7. Die vier Versatzungen.....	10
8. Das Nachreisen.....	11
Die äußeren Abnahmen.....	11
Von dem Fühlen und von dem Wort „indes“.....	11
9. Das Überlaufen.....	12
10. Das Absetzen.....	12
11. Das Durchwechselln.....	12
12. Das Zucken.....	12
13. Das Durchlaufen.....	12
14. Das Abschneiden.....	13
15. Das Drücken der Hände.....	14
16. Das Hängen.....	14
17. Das Winden.....	14
Die Beschließung der Lehre.....	14
Das Hängen und das Winden.....	14
Das Fechten aus den Nebenhutten.....	15
Ein Stück aus der Nebenhut.....	15
Ein zweites Stück aus der Nebenhut.....	15
Ein drittes Stück aus der Nebenhut.....	15
Ein viertes Stück aus der Nebenhut.....	15
Ein fünftes Stück aus der Nebenhut.....	15
Ein sechstes Stück aus der Nebenhut.....	15
Ein siebentes Stück aus der Nebenhut.....	16
Das Zufechten aus den Absätzen.....	16
Die Schranckhut.....	16
Das Rad.....	16
Einige Brüche.....	16
Der Bruch gegen die Zwerch.....	16
Ein Bruch gegen den Bruch.....	16
Ein Bruch gegen den unteren Schnitt zu den Armen.....	17
Ein Bruch gegen den Stoß mit dem Knauf.....	17
Ein Bruch gegen den Stich mit dem halben Schwert.....	17
Die Stücke mit dem Buckler.....	17
Das erste Stück.....	17
Das zweite Stück.....	17
Das dritte Stück.....	17
Das vierte Stück.....	17
Das fünfte Stück.....	17
Das sechste Stück.....	18
Ringen.....	18
Das erste Stück: Genickhebel.....	18
Das zweite Stück: Wurf an den Haaren.....	18

Das dritte Stück: Wurf.....	18
Das vierte Stück: Ausheber.....	18
Das fünfte Stück: Wurf über die Schultern.....	18
Das sechste Stück: Gegner umdrehen.....	18
Das siebente Stück: Bein wegziehen.....	18
Das achte Stück: Fingerhebel.....	19
Das neunte Stück: Schlag zum Hals.....	19
Die drei Ringen.....	19
Das erste Ringen.....	19
Das zweite Ringen.....	19
Das dritte Ringen.....	19
Gegentechniken.....	19
Gegentechnik 1.....	19
Gegentechnik 2.....	19
Gegentechnik 3.....	19
Gegentechnik 4.....	19
Gegentechnik: Fingerhebel.....	19
Gegentechnik: Bein wegziehen.....	20
Gegentechnik: ?.....	20
Festhalter.....	20
Der erste Festhalter.....	20
Der zweite Festhalter.....	20
Der dritte Festhalter.....	20
Bodentechniken.....	20
Die erste Bodentechnik.....	20
Die zweite Bodentechnik.....	20
Die dritte Bodentechnik.....	20
Mortstöße.....	21
Der erste Mortstoß.....	21
Der zweite Mortstoß.....	21
Der dritte Mortstoß.....	21
Der vierte Mortstoß.....	21
Der fünfte Mortstoß: Hüftwurf.....	21
Beinbrüche.....	21
Der erste Beinbruch.....	21
Der zweite Beinbruch.....	22
Der dritte Beinbruch.....	22
Der vierte Beinbruch.....	22
Der fünfte Beinbruch.....	22
Weitere Ringertechniken.....	22
Die erste Technik: Bein wegziehen.....	22
Die zweite Technik: Tritt in die Kniekehle.....	22
Die dritte Technik: Wurf über das Bein.....	22
Die vierte Technik: Aushebewurf.....	23
Die fünfte Technik: Abwehr gegen Heranziehen.....	23
Die sechste Technik: ?.....	23
Die siebente Technik: Konter gegen Armhebel.....	23
Die achte Technik: beide Beine wegziehen.....	23
Die neunte Technik: Umstoßen.....	23
Die zehnte Technik: ?.....	23
Die elfte Technik: Konter gegen Gürtelfassen.....	23
Die zwölfte Technik: Wurf.....	24
Die dreizehnte Technik: Wurf über das Bein.....	24
Die vierzehnte Technik: Doppelter gestreckter Armhebel.....	24
Die fünfzehnte Technik: Genickhebel.....	24
Die sechzehnte Technik: Wurf über das Bein.....	24
Die siebzehnte Technik: Rückenbrecher.....	24
Die achtzehnte Technik: Konter gegen Wurf über die Schulter.....	24
Die neunzehnte Technik: Wurf gegen Umklammern von hinten.....	24
Die zwanzigste Technik: Fingerhebel gegen Umklammern von hinten.....	24
Die einundzwanzigste Technik: gegen Festhalten am Kragen.....	25

Die zweiundzwanzigste Technik: gegen Festhalten an der Brust.....	25
Die dreiundzwanzigste Technik: Wurf gegen Handbefreiung.....	25
Das Ringen im Zulaufen.....	25
Das erste Ringen im Zulaufen.....	25
Das zweite Ringen im Zulaufen.....	25
Das dritte Ringen im Zulaufen.....	25
Das vierte Ringen im Zulaufen.....	25
Das fünfte Ringen im Zulaufen.....	25
Das sechste Ringen im Zulaufen.....	25
Das siebente Ringen im Zulaufen.....	25
Das achte Ringen im Zulaufen.....	26
Das neunte Ringen im Zulaufen.....	26
Das zehnte Ringen im Zulaufen.....	26
Das elfte Ringen im Zulaufen.....	26
Das zwölfte Ringen im Zulaufen.....	26
Das dreizehnte Ringen im Zulaufen.....	26
Ernstkampf zu Roß und zu Fuß.....	26
Die Blößen eines Gewappneten.....	26
Kampf mit dem Speer.....	26
Die erste Grundstellung.....	27
Die zweite Grundstellung.....	27
Das Zucken mit dem Speer.....	27
Das Nachreisen mit dem Speer.....	27
Schwert gegen Speer.....	27
Parade mit dem halben Schwert.....	27
Parade mit der offenen Hand.....	27
Zweite Parade mit der offenen Hand.....	27
Das Kampfringen.....	28
Wurf über das Bein nach hinten.....	28
Wurf über das Bein nach hinten zur anderen Seite.....	28
Geheime Ringertechniken.....	28
Die erste Technik: Wurf über das Bein nach hinten.....	28
Die zweite Technik: Wurf über das Bein nach vorne, Armbruch.....	28
Die dritte Technik: Wurf über das Bein nach hinten.....	28
Die vierte Technik: Gebeugter Armhebel.....	28
Die fünfte Technik: Beinbruch.....	29
Die sechste Technik: Kniestoß in die Hoden.....	29
Die siebente Technik: Fingerbruch.....	29
Ernstkampf Schwert gegen Schwert.....	29
Die erste Hut mit dem halben Schwert.....	29
Die zweite Hut mit dem halben Schwert.....	30
Die vierte Hut mit dem halben Schwert.....	30
Das „vor“ und das „nach“ im Kampffechten.....	30
Das Nachreisen mit dem Schwert im Kampffechten.....	31
Das Ansetzen.....	31
Der Schlag mit dem Knauf.....	31
Verteidigung gegen den Schlag mit dem Knauf.....	31
Angriff mit dem Knauf.....	32

Hier beginnt die Auslegung der Lehre von der ritterlichen Kunst des Langen Schwertes, in Reimen niedergeschrieben vom großen Meister Johannes Liechtenauer. Er hat die Lehre in geheimen Worten niedergelegt, damit die Kunst nicht allgemein verbreitet werde. Und eben jene geheimen Formulierungen hat Meister Sigmund Ringeck, zur Zeit Fechtmeister (*schirmaister*) des Fürsten Albrecht, Pfalzgraf bei Rhein und Herzog von Bayern, in diesem Buch ausgelegt und kommentiert. Jeder, der fechten kann, soll die Lehre nun verstehen können.

Schrittlehre

Merke, dies ist die erste Lehre des Langen Schwertes: lerne die Hiebe von beiden Seiten richtig zu führen, wenn du gut zu fechten lernen willst.

Merke: Willst du von der rechten Seite schlagen, so achte darauf, daß dabei dein linker Fuß vorne steht, wenn du von links schlagen willst, dann der rechte Fuß.

Wenn du dann den Oberhau von rechts schlägst, dann folge dem Hieb mit dem rechten Fuß nach. Tust du das nicht, ist der Hieb falsch und unwirksam, denn deine rechte Seite bleibt hinten. Darum wird der Hieb zu kurz und kann seine richtige Bahn zur linken Seite nicht nehmen. Ebenso: wenn du von der linken Seite haust und dem Hieb nicht nachfolgst, ist er auch falsch. Daher, von welcher Seite du haust, folge dem Hieb mit dem selben Fuß nach. Dann werden dir alle Techniken gelingen. Genau so sollst du alle Hiebe schlagen.

Taktische Grundlagen

Wenn du im Zufechten zum Gegner kommst, achte nicht auf seine Hiebe, und warte nicht, was er gegen dich einsetzt. Denn alle Fechter, die nur auf die Hiebe des Gegners warten und nichts anderes tun als sie abzuwehren, haben damit meist wenig Erfolg. Sie werden oft besiegt.

Merke: Fechte stets unter Einsatz all deiner Kräfte! Hau ihm aus der Nähe gegen den Kopf und gegen den Körper, daß er vor deinem Ort nicht durchwechseln kann. Und nach dem Hieb setze aus dem Anbinden auch leichte Schläge (Zecken) gegen seine nächste Blöße, wie es im folgenden bei den fünf Hiebarten und den anderen Techniken noch beschrieben wird.

Merke: diese Lehre richtet sich an Linkshänder und Rechtshänder. Wenn du als Rechtshänder im Zufechten zum Gegner kommst und glaubst, ihn treffen zu können, so hau den ersten Hieb nicht von der linken Seite. Denn da bist du schwach und kannst nicht dagegen halten, wenn er dir stark darauf bindet. Darum hau von der rechten Seite: dann kannst du stark am Schwert arbeiten und alle Techniken einsetzen, die du willst.

Ebenso: bist du Linkshänder, so schlage nicht von der rechten Seite, denn es ist sehr ungewohnt, als Linkshänder wirksam von der rechten Seite zu schlagen, wie auch umgekehrt.

Merke: unter allen Dingen mußt du vor allem die Prinzipien des „vor“ und des „nach“ verstehen, denn davon geht alle Kunst des Fechtens aus.

Das „vor“ bedeutet, daß du ihm mit einem Hieb oder einem Stich zu einer Blöße zuvorkommen sollst, bevor er dich trifft - dann muß er abwehren (versetzen). Also arbeite in der Abwehr flexibel und ziele mit dem Schwert auf eine Blöße nach der anderen, sodaß er keine eigenen Stücke durchbringen kann. Wenn er aber dein Schwert umläuft (einläuft), dann gehe über zum Ringen.

Das „nach“: Wenn dir das „vor“ nicht gelingt, warte auf das „nach“. Das sind die Abwehren gegen alle Stücke, die er gegen dich einsetzt.

Wenn du ihn also versetzen mußt, so arbeite „indes“ mit der Versetzung und schlage aus dem Band sofort zu seiner nächsten Blöße. Damit gewinnst du das „vor“ und er bleibt im „nach“. Auch sollst du im „vor“ und „nach“ gleichzeitig (indes) merken, wie du nach der Schwäche oder der Stärke seines Schwertes arbeiten kannst.

Das bedeutet folgendes: Von der Parierstange (*gehiltz*) bis zur Mitte der Klinge ist die Stärke des Schwertes, damit kannst du gut dagegen halten, wenn man dir daran bindet. Von der Mitte bis zum Ort ist die Schwäche; damit kannst du nicht dagegen halten. Und wenn du das richtig verstehst, kannst du gut damit arbeiten und dich wehren.

Fürsten und Herren lernen in dieser Kunst im Ernst und zum Vergnügen zu bestehen. Wenn du aber ängstlich bist, dann sollst du nicht fechten lernen. Denn ein verzagtes Herz wird trotz aller Kunstfertigkeit immer besiegt.

Übersicht über die Kampftechniken

Merke: hier werden die Hauptstücke der Kunst des Langen Schwertes genannt, deren Namen so gewählt sind, daß du sie besser verstehen kannst. Es gibt insgesamt siebzehn, und sie beginnen mit den fünf Hieben.

1. Der erste Hieb heißt der Zornhau
2. der zweite der Krumphau
3. der dritte der Zwerchhau
4. der vierte der Schielhau
5. und der fünfte der Scheitelhau.
6. Sechstens gibt es die vier Grundstellungen (*huten*),
7. siebentens die vier Techniken des Versetzens.
8. Achtens gibt es das Nachreisen,
9. neuntens das Überlaufen,
10. zehntens das Absetzen.
11. Nummer elf ist das Durchwechselln,
12. zwölf das Zucken,
13. dreizehn das Durchlaufen,
14. vierzehn das Abschneiden.
15. Fünfzehn ist das Drücken der Hände,
16. sechzehn das Hängen,
17. siebzehn schließlich das Winden.

Wie du das Hängen und das Winden einsetzen kannst, und wie du auch die anderen Techniken anwendest, wird im folgenden beschrieben werden.

Die Kampftechniken

1. Der Zornhau und das Winden

Merke: Wenn der Gegner von seiner rechten Seite mit einem Oberhau nach dir schlägt, dann schlage selbst einen Zornhau von deiner rechten Schulter dagegen. Schlag ihn mit der langen Schneide und in deiner Stärke. Ist er dann schwach im Schwert, dann stich (*schieß*) ihm den Ort entlang seiner Klinge zum Gesicht.

Wenn du aus dem Zornhau zu seinem Gesicht stichst und er erkennt es und versetzt den Stich mit Stärke, so ziehe dein Schwert nach oben weg von seinem. Und schlage ihm von der anderen Seite entlang seines Schwertes wieder zum Kopf.

Wenn du einen Zornhau schlägst und er versetzt ihn und bleibt stark am Schwert, dann halte auch stark dagegen. Gleite dann mit der Stärke deines Schwertes hinauf bis zur Schwäche des seinen, winde am Schwert das Gehiltz vor deinen Kopf und stich ihn von oben ins Gesicht.

Wenn du, wie beschrieben, aus dem Winden von oben stichst und er den Stich durch Hochnehmen der Hände mit dem Gehiltz versetzt, dann bleibe im Winden und nimm den Ort hinunter zwischen seine Arme und Brust.

Merke: Wenn du mit einem stark am Schwert bindest, und er zieht sein Schwert nach oben weg und schlägt von der anderen Seite zu deinem Kopf, dann binde stark mit der langen Schneide und schlage ihm oben zum Kopf.

Du mußt sofort merken, ob einer am Schwert weich oder hart ist, wenn er dir mit Schlag oder Stich an dein Schwert bindet. Wenn du das erkannt hast, sollst du zugleich wissen, ob du besser im „vor“ oder

„nach“ gegen ihn kämpfst. Laß dich aber nicht voreilig in den Nahkampf (*krieg*) ein; das ist nichts anderes als das Winden am Schwert.

Den Nahkampf sollst du so führen: Wenn du ihn mit dem Zornhau schlägst und er versetzt, dann fahr hoch mit den Armen und winde ihm den Ort am Schwert zur oberen Blöße. Versetzt er den Stich, dann bleibe im Winden und stich zur unteren Blöße. Folgt er dann deinem Schwert in der Versatzung, dann führe deinen Ort unter seinem Schwert durch und stich ihm den Ort nach oben zu der anderen Blöße seiner rechten Seite. So kannst du ihn im Krieg oben und unten besiegen.

Prüfe beim Winden stets, ob du hauen, schneiden oder stechen sollst: während des Windens sollst du gleichzeitig erkennen, welche der drei Möglichkeiten die beste ist. Du sollst also nicht hauen, wenn du besser stechen solltest, nicht schneiden, wenn du hauen solltest und nicht stechen, wenn du schneiden solltest. Achte darauf, wenn man dir das eine versetzt, daß du mit dem anderen triffst. Also: Wird dein Stich versetzt, dann haue statt dessen. Unterläuft er dein Schwert, führe einen Schnitt von unten gegen seinen Arm.

Beachte diese Prinzipien stets bei jedem Kampf, wenn du die Kunst der Meister, die dir gegenüberstehen, erreichen willst.

Mutieren und Duplieren zu den vier Blößen

Dies sind die vier Blößen, nach denen du im Kampf immer zielen sollst. Die erste Blöße ist die rechte Seite, die zweite die linke Seite oberhalb des Gürtels. Die beiden weiteren sind die rechte und die linke Seite unterhalb des Gürtels. Achte im Zufechten schon auf die Blößen; welche er freilegt, danach ziele. Stich mit dem Langen Ort, übe das Nachreisen und alle anderen Möglichkeiten. Achte nicht darauf, was er vorhat; fechte sicher und du schlägst so trefflich, daß er zu seinen Stücken nicht kommt.

Wenn du einem eine der vier Blößen mit Gewalt brechen willst, dann dupliere zur oberen Blöße, zur Stärke seines Schwertes, und mutiere zur anderen Blöße. Davor kann er sich nicht schützen und wird weder zum Schlag noch zum Stich kommen.

Das Duplieren

Wenn du einen Zornhau oder einen anderen Oberhau schlägst und er versetzt ihn mit Stärke, dann stoße sofort den Knauf deines Schwertes mit der linken Hand unter dem rechten Arm durch. Schlag mit gekreuzten Händen, hinter seiner Klinge, zwischen Klinge und ihm selbst quer durch sein Gesicht. Oder schlage ihn auf den Kopf.

Das Mutieren

Wenn du mit einem Oberhau oder sonst an sein Schwert bindest, dann winde die kurze Schneide an sein Schwert, hebe die Arme und stich ihm mit deiner Klinge außen an seinem Schwert entlang zur unteren Blöße. Das kannst du auf beiden Seiten anwenden.

2. Der Krumphau

So sollst du den Krumphau zu den Händen schlagen: Wenn er dich von seiner rechten Seite mit einem Ober- oder Unterhau angreift, dann spring aus dem Hieb mit deinem rechten Fuß auf seine linke Seite und schlage ihm mit gekreuzten Händen mit dem Ort gegen die Hände. Das kannst du auch anwenden, wenn er dir in der Hut des Ochsen gegenübersteht.

So kannst du mit dem Krumphau die oberen Haue absetzen: Wenn er dir von seiner rechten Seite einen Oberhau zu deiner Blöße schlägt, dann trete mit deinem rechten Fuß auf seine linke Seite und führe den Ort deines Schwertes über sein Schwert in die Schranckhut. Übe das auf beiden Seiten. Aus dem Absetzen kannst du dann zum Kopf schlagen.

Wenn du einen Meister schwächen willst, dann schlage, wenn er von seiner rechten Seite einen Oberhau führt, mit gekreuzten Händen einen Krumphau gegen sein Schwert.

Wenn du ihm mit dem Krumphau gegen sein Schwert haust, dann schlage vom Schwert sofort mit der kurzen Schneide aufwärts zum Kopf. Oder winde nach dem Krumphau die kurze Schneide an sein Schwert und stich ihn in die Brust.

Wenn er von seiner rechten Schulter einen Oberhau führt, dann tu so, als wolltest du mit einem Krumphau an sein Schwert binden. Schlage aber kurz, führe deinen Ort unter seinem Schwert durch und winde dein Gehiltz über deinen Kopf auf die rechte Seite. Dann stich ihn ins Gesicht.

So kannst du den Krumphau brechen: Wenn du ihn von deiner rechten Seite mit Ober- oder Unterhau angreifst, und er dir dann von seiner rechten Seite mit einem Krumphau mit gekreuzten Armen den Schlag versetzt, dann bleibe mit deinem Schwert stark an seinem. Und schieß ihm unter dem Schwert den Ort mit gestreckten Armen (lang) zur Brust.

Eine andere Abwehr des Krumphau: Wenn du ihn von deiner rechten Seite mit einem Oberhau angreifst, und er dir von seiner rechten Seite mit einem Krumphau mit gekreuzten Armen den Schlag versetzt und dein Schwert zu Boden drückt, dann winde zu deiner rechten Seite. Führe die Arme über deinen Kopf und setz ihm den Ort oben an die Brust.

Versetzt er dir das, dann bleibe so stehen, mit dem Gehiltz vor dem Kopf, und arbeite geschickt mit dem Ort von einer Blöße zur anderen. Das heißt der edle Krieg, und damit verwirrst du ihn so, daß er nicht mehr weiß, wie er sich gegen dich verteidigen soll.

3. Der Zwerchhau (die Zwerch)

Der Zwerchhau bricht alle Stücke, die von oben nach unten gehauen werden. Führe ihn so: Wenn er einen Oberhau zu deinem Kopf schlägt, dann spring mit dem rechten Fuß nahe zu seiner linken Seite. Im Springen verwinde dein Schwert, sodaß das Gehiltz hoch vor deinem Kopf und dein Daumen unten liegt, und schlage mit der kurzen Schneide zu seiner linken Seite. So fängst du seinen Hieb mit deinem Gehiltz und triffst ihn zugleich am Kopf.

So kannst du mit der Stärke aus der Zwerch arbeiten: Wenn du mit der Zwerch zuschlägst, achte darauf, daß du mit der Stärke deines Schwertes stark gegen seines schlägst. Hält er stark dagegen, schlage ihn am Schwert, mit gekreuzten Armen, hinter seiner Klinge auf den Kopf, oder schneide ihm durch das Gesicht.

Wenn du ihm aus der Zwerch mit der Stärke deines Schwertes an sein Schwert bindest, und er stark dagegen hält, dann stoß mit dem Gehiltz sein Schwert hinunter auf deine rechte Seite. Und schlage sofort wieder mit der Zwerch gegen die rechte Seite seines Kopfes.

Wenn du ihm mit der Zwerch an sein Schwert bindest und er weich am Schwert ist, dann lege ihm die kurze Schneide an die rechte Seite seines Halses, springe mit deinem rechten Fuß hinter seinen linken und reiße ihn mit dem Schwert darüber.

Wenn du ihm mit der Zwerch an sein Schwert bindest und er weich am Schwert ist, so drücke mit der Zwerch sein Schwert nieder und leg ihm die kurze Schneide hinter seinen Armen an die Kehle.

Eine Abwehr des oberen Zwerchhaus

Wenn du ihm von deiner rechten Seite mit einem Oberhau oder anderem Schlag an sein Schwert bindest, und er dann mit der Zwerch zu deiner anderen Seite umschlägt, dann komm ihm unter seinem Schwert hindurch mit einer Zwerch gegen den Hals zuvor.

So kannst du mit der Zwerch zu den vier Blößen schlagen: Wenn du mit dem Zufechten zu ihm kommst, springe bei der rechten Gelegenheit zu ihm und schlage mit der Zwerch zur unteren Blöße seiner linken Seite. Das heißt „zum Pflug schlagen“.

Wenn du ihm mit der Zwerch zur unteren Blöße geschlagen hast, dann schlage sofort weiter mit der Zwerch zur anderen Seite, zu seinem Kopf. Das heißt „zum Ochsen schlagen“. Und schlage dann rasch abwechselnd die Zwerch zum Pflug und zum Ochsen, kreuzweise von einer Seite zur anderen. Dann kannst du dich mit einem Oberhau zum Kopf von ihm lösen.

Wenn du die Zwerch schlägst, sollst du immer an seine Flanke springen, und zwar auf die Seite, zu der du ihn schlagen willst. Dann kannst du ihn am Kopf treffen. Und achte darauf, daß du im Sprung deinen Kopf mit dem Gehiltz vorne deckst.

Der Fehler (Finte)

Mit dem Fehler werden alle Fechter, die sich auf das Versetzen verlassen, getäuscht und besiegt. Wenn du mit dem Fechten zu ihm kommst, dann täusche einen beliebigen Oberhau zu seiner linken Seite vor. Aus dem (wenn er ihn versetzen will) kannst du ihn dann leicht zu einer unteren Blöße treffen.

Der Verkehrer

Wenn du einem mit einem Unter- oder Oberhau an sein Schwert bindest, dann wende dein Schwert, sodaß der Daumen unten liegt, und stich ihn von oben zum Gesicht. So zwingst du ihn, den Stich zu versetzen. In der Versetzung ergreife mit der linken Hand seinen rechten Ellbogen, stelle dein linkes Bein vor sein rechtes und stoß ihn darüber. Oder unterlaufe seine Waffe und komme so ins Ringen, wie es später genauer dargestellt wird.

Der zweifache Fehler

Hier mußt du in einem Zufechten doppelt antäuschen. Wenn du im Zufechten zu ihm kommst, dann spring mit dem linken Fuß zu ihm und täusche einen Zwerchhau zur linken Seite des Kopfes vor. Lenke dann aber den Schlag um und schlage ihn zur rechten Kopfseite.

Wenn du ihn, wie oben beschrieben, aus der ersten Finte zur rechten Kopfseite geschlagen hast, dann schlage ihn sofort abermals dorthin. Dann fahre mit der kurzen Schneide und nicht gekreuzten Armen über sein Schwert, spring auf deine linke Seite und schneide ihn mit der langen Schneide durchs Gesicht.

4. Der Schielhau

Der Schielhau ist ein Hieb, der vor allem die Hiebe und Stiche jener Fechter bricht, die sich nur auf ihre Stärke verlassen. Führe ihn so: Wenn er nach dir von seiner rechten Seite schlägt, dann schlage auch von deiner rechten Seite mit der kurzen Schneide und gestreckten Armen gegen die Schwäche seines Schwertes und triff ihn so an der rechten Schulter. Wenn er durchwechselft, dann stich ihn mit gestreckten Armen in die Brust. Schlag auch so zu, wenn er dir in der Hut Pflug gegenübersteht, oder wenn er dich unten stechen will.

Merke: Du sollst ihn stets mit deiner Blickrichtung täuschen. Achte darauf, ob er kurz gegen dich ficht. Dies erkennst du daran, daß er im Schlag seine Arme nicht durchstreckt. Dann schlage auch zu, führe deinen Ort unter seinem Schwert durch und stich ihn ins Gesicht.

Merke: Der Schielhau bricht den Langen Ort, und zwar folgendermaßen: Wenn er dir gegenübersteht und seinen Ort mit gestreckten Armen gegen dein Gesicht oder deine Brust richtet, dann stelle den linken Fuß vor und blicke nach seinem Ort. Täusche einen Schlag zu seinem Ort vor, haue stark mit der kurzen Schneide auf sein Schwert und schieße ihm, mit einem Schritt rechts vorwärts, deinen Ort mit gestreckten Armen zum Hals.

Wenn er einen Oberhau führt, dann blicke auf seinen Kopf, als ob du ihn dorthin schlagen wolltest. Dann hau aber mit der kurzen Schneide gegen seinen Schlag, und schlage ihn dann entlang seiner Klinge mit dem Ort auf die Hände.

5. Der Scheitelhau

Merke: Der Scheitelhau ist gegen Gesicht oder Brust gerichtet. Führe ihn so: Wenn er in der Hut Alber steht, hau mit der langen Schneide senkrecht von oben nieder. Und bleibe im Hau hoch mit den Armen, und führe den Ort hinunter zu seinem Gesicht.

Wenn du ihm den Ort mit dem Scheitelhau von oben gegen das Gesicht richtest und er den Ort mit dem Gehiltz nach oben versetzt, dann verkehre dein Schwert, hebe das Gehiltz hoch über den Kopf und stich ihn unten in die Brust.

Wenn du einen Scheitelhau schlägst und er ihn mit dem Gehiltz hoch über dem Kopf versetzt, so heißt diese Versetzung die Kron. Daraus kann man auch einlaufen.

Wenn er dir den Scheitelhau oder sonst einen Oberhau mit der Kron bricht und versucht einzulaufen, dann schneide unter seinen Händen in den Arm und drücke über dich, dann ist die Kron gebrochen. Dann wende dein Schwert aus dem unteren Schnitt in einen oberen, und löse dich damit von ihm.

6. Die vier Hutten

Es gibt nur vier Grundstellungen, die im Kampf sinnvoll sind: das sind *ochs*, *pflug*, *alber* und *vom tag*.

Die erste *hut*: der *ochs*

Stehe mit dem linken Fuß vorn, halte dein Schwert neben deiner rechten Seite vor deinen Kopf und richte den Ort gegen sein Gesicht.

Die zweite *hut*: der *pflug*

Stehe mit dem linken Fuß vorn und halte dein Schwert mit gekreuzten Händen neben deiner rechten Seite oberhalb deines Knies, sodaß dein Ort gegen sein Gesicht gerichtet ist.

Die dritte *hut*: der *alber*

Stehe mit deinem rechten Fuß vorn und richte dein Schwert mit gestreckten Armen vor dir mit dem Ort zum Boden

Die vierte *hut*: *vom tag*

Stehe mit deinem linken Fuß vorn und halte dein Schwert neben deiner rechten Schulter. Oder halte es mit gestreckten Armen über deinem Kopf. Und wie du aus der *hut* fechten sollst, findest du in diesem Buch geschrieben.

7. Die vier Versatzungen

Merke, du hast zuvor gehört, daß du allein aus vier Stellungen kämpfen sollst. So sollst du nun die vier Versatzungen erfahren, das sind vier Hiebe.

- υ Der erste Hieb ist der Krumphau. Der bricht die *hut ochs*.
- υ Der zweite Hieb ist der Zwerchhau. Der bricht die *hut vom tage*.
- υ Der dritte Hieb ist der Schielhau. Der bricht die *hut pflug*.
- υ Der vierte Hieb ist der Scheitelhau. Der bricht die *hut alber*.

Und hüte dich vor allen Versatzungen, die die schlechten Fechter betreiben. Merke: wenn er haut, so hau auch, wenn er sticht, so stich auch. Und wie du hauen und stechen sollst, das findest du bei den fünf Hieben und bei den Absetzen (=Versatzungen) geschrieben.

Ein Stück gegen die Versatzung

Wenn dir ein Schlag versetzt wurde, dann merke: versetzt man dir einen Oberhau, dann bleib im Band, fahr ihm mit dem Knauf über seine vordere Hand und reiße sie nach unten; und zugleich mit dem Reißen schlage ihn mit dem Schwert auf den Kopf.

Ein zweites Stück gegen die Versatzung

Wenn du einen Unterhau von der rechten Seite schlägst und er dir mit seinem Schwert auf deine fällt (=es von oben herunterdrückt), sodaß du nicht hochkommst, so fahr ihm rasch mit dem Knauf über sein Schwert und schlage ihm mit dem Schnappen mit der langen Schneide zum Kopf. Oder, wenn er dir an deiner linken Seite auf das Schwert fällt, schlage ihn mit der kurzen Schneide.

Ein drittes Stück gegen die Versatzung

Wenn du einen Oberhau von rechts führst und den Kampf rasch beenden willst, dann merke: wenn er versetzt, schlage sofort um (=zur anderen Seite) mit dem Zwerchhau. Ergreife dein Schwert mit der linken Hand an der Klinge und setze ihm den Ort ins Gesicht. Oder greife eine der anderen Blößen an, die du am besten erreichen kannst.

Ein viertes Stück gegen die Versatzung

Wenn du ihm mit dem halben Schwert den Ort ins Gesicht setzt und er dir das versetzt, dann stoß ihm sofort den Knauf von der anderen Seite gegen den Kopf. Oder spring mit dem rechten Fuß hinter seinen linken, fahr ihm mit dem Knauf über seine rechte Schulter vorne um den Hals und reiß ihn damit über dein rechtes Bein nach hinten.

8. Das Nachreisen

Es gibt zwei Arten des Nachreisens, die du beide lernen sollst. Die erste benütze gegen den Oberhau. Wenn er das Schwert zum Schlag erhebt, reise ihm nach mit einem Hieb oder einem Stich und triff ihn an der oberen Blöße, bevor er den Schlag ausführen kann. Oder fall ihm mit der langen Schneide oben gegen seinen Arm und drücke ihn damit von dir.

Ein zweites Nachreisen

Wenn er einen Oberhau schlägt und dann mit dem Schlag das Schwert zu Boden senkt, dann reise ihm nach mit einem Schlag zum Kopf, bevor er mit dem Schwert wieder hoch kommt. Will er dich aber stechen und zieht das Schwert zum Stich zu sich, dann reise nach und stich ihn, bevor er selbst dazu kommt.

Die äußeren Abnahmen

Merke, es gibt zwei äußere Abnahmen, das sind zwei Nachreisen am Schwert. Führe sie so: Wenn er sich vor dir verhaut (=einen Schlag ins Leere führt), reise ihm nach. Versetzt er dir das, dann bleib mit dem Schwert an dem seinen und prüfe, ob er im Band weich oder hart ist. Hebt er dann dein Schwert mit Stärke nach oben, so führe deine Klinge außen über die seine und stich ihn zur unteren Blöße.

Die zweite äußere Abnahme

Ebenso, wenn du gegen ihn fichtst mit Unterhauen oder anderen Techniken, wenn er dir dann zuvorkommt und dir von oben gegen das Schwert windet, sodaß du nicht hochkommen kannst, so bleib mit dem Schwert stark unten an dem seinen. Wenn er dann zu deiner oberen Blöße arbeitet, dann folge mit dem Schwert nach; und mit der langen Schneide nimm ihm die Schwäche seines Schwertes, drück ihn nieder, und stich ihn zum Gesicht.

Von dem Fühlen und von dem Wort „indes“

Das fühlen und das Wort „indes“ sollst du beides lernen und verstehen, denn die beiden gehören zusammen und machen die größte Kunst im Fechten aus. Darum merke: wenn einer dem anderen an das Schwert bindet, so sollst du schon in dem Moment, wenn die Klingen einander berühren, merken, ob er weich oder hart angebunden hat. Und sobald du das wahrgenommen hast, bedenke das Wort „indes“: das heißt, daß du sofort und behende mit dem Schwert hart oder weich zur nächsten Blöße arbeiten sollst. So wird er besiegt, bevor er es selbst weiß.

Ebenso sollst du des Wortes „indes“ bei allem Binden an das Schwert gedenken, denn „indes“ dupliert und „indes“ mutiert, „indes“ läuft durch und „indes“ nimmt den Schnitt, „indes“ ringt und „indes“ nimmt ihm das Schwert, „indes“ tut in der Fechtkunst, was dein Herz begehrt. „Indes“ ist ein scharfes Wort, das alle Fechter schneidet, die nichts darüber wissen. Und das Wort „indes“ ist der Schlüssel, mit dem die Kunst des Fechtens aufgeschlossen wird.

Ein drittes Nachreisen

Wenn er sich vor dir verhaut, dann reise ihm nach mit einem Hieb zur oberen Blöße. Führt er hoch und windet dir von unten an das Schwert, dann merke: sobald ein Schwert aufs andere prallt, fall ihm vom Schwert mit der langen Schneide über den Arm und drücke ihn so von dir. Oder schneide ihm vom Schwert durch das Gesicht. Das übe auf beiden Seiten.

9. Das Überlaufen

Wenn er im Zufechten mit einem Hieb oder einem Stich nach der unteren Blöße zielt, dann versetze ihm das nicht. Sondern warte, bis du ihn mit einem Hieb zum Kopf oder einem hohen Stich überlaufen kannst. So besiegst du ihn, denn die oberen Hiebe und Stiche haben alle eine längere Reichweite als die unteren.

10. Das Absetzen

Du sollst lernen, Hiebe und Stiche kunstgerecht abzusetzen, damit sein Ort gebrochen wird und der deine trifft.

Dies übe so: wenn einer vor dir steht, als ob er dich zur unteren Blöße stechen wollte, dann begib dich in die *hut pflug* auf deiner rechten Seite und entblöße deine linke. Sticht er dann zu deiner linken Blöße, winde dein Schwert gegen das seine zu deiner linken Seite und tritt mit dem rechten Fuß einen Schritt zu ihm: so trifft dein Ort und seiner verfehlt.

Ein zweites Absetzen

Wenn du ihm gegenüberstehst in der *hut pflug* auf deiner linken Seite, und er dann zu deiner linken oberen Blöße schlägt, dann fahre hoch mit dem Schwert zu deiner linken Seite, das *gehiltz* vor deinem Kopf. Tritt mit dem rechten Fuß einen Schritt zu ihm und stich ihn ins Gesicht.

11. Das Durchwechselln

Treibe es so: will er dir im Zufechten gegen einen Hieb oder Stich binden, so laß den Ort unter seinem Schwert durchgleiten und stich ihn zur anderen Seite. Da findest du ihn entblößt.

12. Das Zucken

Wenn du im Zufechten zu ihm kommst, so schlag ihm von rechts einen Oberhau zum Kopf. Bindet er dir dann ans Schwert, dann tritt im Band nahe zu ihm, zuck (=rasch wegziehen) dein Schwert oben weg von seinem und schlag ihn von der anderen Seite zum Kopf. Versetzt er dir das wieder, dann schlag abermals zur anderen Seite, and arbeite geschickt zur oberen Blöße, mit duplieren und anderen Stücken.

13. Das Durchlaufen

Merke: wenn einer dir einläuft, mit den Armen hochfährt und dich von oben mit Stärke überwältigen will, dann fahr auch hoch mit den Armen und halte das Schwert mit der linken Hand am Knauf über deinen Kopf, daß die Klinge hinter deinem Rücken hängt. Ducke dich unter seinen rechten Arm durch und springe mit dem rechten Fuß hinter seinen rechten. Im Sprung fasse ihn mit dem rechten Arm um den Körper, nimm ihn auf die rechte Hüfte und wirf ihn vor dir zu Boden.

Ein zweites Durchlaufen

Wenn er dich im Einlaufen von oben mit Stärke überwältigen will, dann halte dein Schwert mit der Linken am Knauf und laß die Klinge über den Rücken hängen. Ducke dich unter seinem rechten Arm durch, laß aber das rechte Bein vor seinem rechten stehen. Ergreif ihn dann mit dem rechten Arm um seinen Rücken und wirf ihn über die Hüfte hinter dich.

Ein Ringen im Schwert

Wenn einer dir einläuft, dann laß dein Schwert aus mit der Linken und halte es in der Rechten. Stoß sein Schwert mit dem *gehiltz* auf deine rechte Seite von dir. Spring mit dem linken Fuß vor seinen rechten, fasse ihn mit dem linken Arm um den Leib, nimm ihn auf deine linke Hüfte, und wirf ihn vor dir zu Boden.

Doch paß auf, damit es dir nicht mißlingt.

Ein zweites Ringen im Schwert

Wenn einer dir einläuft, dann laß dein Schwert aus mit der Linken und halte es in der Rechten. Stoß sein Schwert mit dem *gehiltz* auf deine rechte Seite von dir. Spring mit dem linken Fuß hinter seinen rechten, fasse ihn mit dem linken Arm um die Brust und wirf ihn über dein Bein nach hinten.

Ein drittes Ringen im Schwert

Wenn du mit einem einläufst, dann laß dein Schwert aus mit der Linken und halte es in der Rechten. Fahr ihm mit dem Knauf von außen über seinen rechten Arm und reiße ihn nach unten. Mit der linken Hand ergreife seinen rechten Ellenbogen, spring mit dem linken Fuß vor seinen rechten und ziehe ihn so über dein Bein auf deine rechte Seite.

Ein viertes Ringen im Schwert

Wenn einer dir einläuft, dann fahr mit der linken verkehrten Hand (=der Handrücken ist nach unten gerichtet) über seinen rechten Arm und ergreife deinen eigenen rechten Arm. Drücke mit deinem rechten Arm seinen rechten über deinen linken, und spring mit deinem rechten Fuß hinter seinen rechten, und wende dich auf deine linke Seite: so wirfst du ihn über die rechte Hüfte.

Ein fünftes Ringen im Schwert

Wenn einer dir einläuft, dann verkehre deine linke Hand und fahr damit über seinen rechten Arm. Ergreife sein Schwert an der Handhabe zwischen seinen beiden Händen und reiße es auf deine linke Seite. So nimmst du ihm das Schwert, und es wird ihm übel ergehen.

Ein Schwert nehmen

Wenn er mit Versetzen oder sonst an dein Schwert bindet, so ergreife mit der linken verkehrten Hand beide Schwerter in der Mitte der Klingen. Halte sie fest zusammen, und fahr mit deiner rechten Hand zu deiner linken Seite mit dem Knauf unten durch, ihm über seine beiden Hände. Und reiße dann nach oben zu deiner rechten Seite: so nimmst du beide Schwerter.

14. Das Abschneiden

Merke, es gibt vier Schnitte, zwei untere und zwei obere. Den ersten treibe so: wenn er dir einläuft, hoch fährt mit den Armen und dich links oben mit Stärke überdringen will, dann verwinde dein Schwert und fall ihm mit der langen Schneide und gekreuzten Händen unter seinem *gehiltz* in den Arm. Und drück ihn mit dem Schnitt nach oben. Wenn er dir aber zu deiner rechten Seite einläuft, dann fall ihm mit der kurzen Schneide in den Arm und drück ihn nach oben wie zuvor.

Der zweite Schnitt

Wenn du mit einem Hieb oder sonst stark auf sein Schwert bindest, er dann sein Schwert wegschnappen läßt und dir oben zum Kopf schlägt, dann winde dein Schwert mit dem *gehiltz* vor deinen Kopf und schneid ihn unten durch seinen Arm. Und mit dem Schnitt setz ihm den Ort unten an seine Brust.

Der dritte und vierte Schnitt

Wenn dir einer zu deiner linken Seite an dein Schwert bindet und vom Schwert mit dem Zwerchhau oder einer anderen Technik zu deiner rechten Seite umschlägt, dann spring mit dem linken Fuß aus

dem Hieb auf seine rechte Seite und fall ihm mit der langen Schneide von oben über beide Arme. Das übe auf beiden Seiten.

15. Das Drücken der Hände

Vom Wechsel der Schnitte: Wenn du ihm einlaufen kannst mit dem unteren Schnitt in seinen Arm, sodaß dein Ort zu seiner rechten Seite zeigt, dann drücke mit dem Schnitt kräftig nach oben. Gleichzeitig spring mit dem linken Fuß auf seine rechte Seite, und winde dein Schwert mit der langen Schneide oben über seine Arme, sodaß dein Ort zu seiner linken Seite zeigt. Und drücke seine Arme damit von dir.

16. Das Hängen

Merke, es gibt zwei Hängen von einer Seite. Treibe sie so: wenn du ihm mit dem unteren Absetzen an deiner linken Seite auf das Schwert bindest, so laß deinen Schwertknauf zur Erde hängen und stich ihn von unten zum Gesicht. Versetzt er dann deinen Ort nach oben, bleib am Schwert und fahre auch hoch. Und laß ihm den Ort von oben zum Gesicht hängen. Und aus beiden Hängen sollst du alle Techniken behende üben: Hiebe, Stiche und Schnitte, je nachdem, ob du im Anbinden fühlst, daß er weich oder hart ist.

17. Das Winden

Von dem Sprechfenster

Merke, das heißt das Sprechfenster: wenn er dir mit Hieben oder Versetzen an das Schwert bindet, so bleib stark mit ausgestreckten Armen mit der langen Schneide am Schwert, mit dem Ort vor seinem Gesicht, stehe ruhig und achte darauf, was er gegen dich unternehmen will. Schlägt er vom Schwert um mit einem Oberhau zu deiner anderen Seite, dann folge seinem Schlag stark im Band mit der langen Schneide, zu seinem Kopf. Oder schlägt er um mit der Zwerch, dann fall ihm mit dem oberen Schnitt in die Arme. Oder reißt er das Schwert an sich und will dir zur unteren Blöße stechen, dann reise ihm am Schwert nach und setze ihm oben den Stich an. Will er aber weder abziehen noch umschlagen, dann arbeite am Schwert mit duplieren und anderen Stücken, je nachdem, wie du hart und weich am Schwert empfindest.

Der lange Ort

Merke: wenn du ihm Zufechten zu nahe zu ihm kommst, dann setze deinen linken Fuß vor und richte deinen Ort mit ausgestreckten Armen gegen seine Brust oder sein Gesicht. Haut er dann von oben zu deinem Kopf, winde dein Schwert gegen seinen Hieb und stich ihn zum Gesicht. Oder haut er von oben oder unten gegen dein Schwert und will deine Klinge zur Seite schlagen, dann wechsle durch und stich ihn auf der anderen Seite zur Blöße. Trifft er aber dein Schwert mit Stärke, so laß es umschnappen und triff ihn damit am Kopf. Läuft er ein, dann ringe oder schneide. Achte stets darauf, daß es dir nicht mißlingt!

Die Beschließung der Lehre

Im folgenden ist die Lehre kurz zusammengefaßt. Merke: du sollst in der Fechtkunst stets bereit und geübt sein, damit du deine Brüche anwenden kannst gegen alle Stücke, die dein Gegner einsetzt. Aus jedem Bruch sollst du arbeiten können mit Hieb, Stich und Schnitt. Du sollst das Hängen am Schwert können und aus dem Hängen acht Winden. Und aus dem Winden sollst du ebenfalls hauen, schneiden und stechen können.

Das Hängen und das Winden

Merke: es gibt vier Anbinden der Schwerter, zwei obere und zwei untere. Aus jedem Anbinden sollst du zwei Winden beherrschen. Und zwar so: wenn er dir oben anbindet zu deiner linken Seite, dann winde die kurze Schneide an sein Schwert und fahre hoch mit den Armen. Lasse den Ort hängen und

stich ihm zum Gesicht. Versetzt er den Stich, laß den Ort oben am Schwert einhängen und winde auf deine rechte Seite. Das sind zwei Winden an einer Seite des Schwertes.

Ebenso, bindet er oben an deiner rechten Seite, winde auch oben zu deiner rechten Seite die lange Schneide an sein Schwert. Fahr hoch mit den Armen, laß den Ort hängen und stich ihn zum Gesicht. Versetzt er den Stich mit Stärke, so laß ihm den Ort am Schwert oben einhängen, winde auf deine linke Seite und stich. Das sind vier Winden aus den beiden oberen Anbinden von der linken und von der rechten Seite. Ebenso sollst du aus den beiden unteren Anbinden vier Winden beherrschen mit allen Techniken, wie aus den oberen: das sind zusammen acht. Und bedenke, daß du aus jedem Winden Hieb, Stich und Schnitt anwenden kannst, sodaß man zusammen vierundzwanzig Techniken aus dem Winden ausführen kann. Und die acht Winden sollst du so lernen zu beiden Seiten, daß du mit jedem Schlag prüfst, ob er weich oder hart am Schwert ist. Und wenn du das gespürt hast, so treibe alle Stücke, die zu dem Winden gehören. Wenn nicht, wirst du bei jedem Winden geschlagen.

Das Fechten aus den Nebenhuten

Wisse, daß aus den Streichen – also aus den Nebenhuten – gut fechten ist. Obwohl sie in der Lehre nicht genannt werden, so kommen doch alle Stücke aus der Lehre, die man daraus ficht. Und die Streiche soll man von der linken Seite führen, denn von der rechten sind sie nicht so wirksam wie von der linken.

Ein Stück aus der Nebenhut

Wenn du auf deiner linken Seite in der Nebenhut stehst und einer einen Oberhau schlägt, so streiche (= in spitzem Winkel gegen die gegnerische Klinge schlagen und sie so zur Seite drängen) von unten mit der kurzen Schneide kraftvoll gegen sein Schwert. Hält er stark dagegen und ist nicht zu hoch mit den Händen, so dupliere zwischen dem Mann und seinem Schwert mit der kurzen Schneide zu der linken Seite seines Halses.

Ein zweites Stück aus der Nebenhut

Wenn du wie zuvor gegen sein Schwert streichst und er weich am Schwert und tief mit den Händen ist, dann hau ihm sofort mit der langen Schneide zur oberen Blöße. Oder fällt er dir stark mit dem Schwert auf deines, dann fahr ihm mit dem Knauf über sein Schwert, bleib mit den Händen darauf und richte deinen Ort nach hinten zu deiner linken Seite. Und schnapp ihm mit der kurzen Schneide zum Kopf.

Ein drittes Stück aus der Nebenhut

Wenn du wie zuvor gegen sein Schwert streichst und er hochfährt und windet, dann schlag ihn mit einem Schritt rückwärts mit gestreckten Armen zur rechten Seite.

Ein viertes Stück aus der Nebenhut

Wenn du wie zuvor gegen sein Schwert streichst und er hochfährt und windet, dann stärke dein Band, indem du zur langen Schneide windest. Schlägt er dann um mit der Zwerch, schlag ihn im Zurücktreten zur linken Seite.

Ein fünftes Stück aus der Nebenhut

Wenn du Streiche gegen ihn führst, er das Schwert mit erhobenen Armen schräg vor sich hält und dir auf das Schwert fallen will, dann streich ihm von unten gegen das Schwert und schlag ihm auf den Arm oder stoß ihn gegen die Brust.

Ein sechstes Stück aus der Nebenhut

Ist er tief mit den Händen und will dir auf dein Schwert fallen, streich durch zur anderen Seite und stich ihn zur Brust: das ist durchgewechselt.

Ein siebentes Stück aus der Nebenhut

Wenn du durchstreichst, fall ihm mit der langen Schneide auf sein Schwert und winde auf deine linke Seite, sodaß dein Daumen unten liegt. Setz ihm die Stärke der langen Schneide rechts an den Hals, spring mit dem rechten Fuß hinter seinen linken, und reiß ihn mit dem Schritt darüber. Wenn du aus dem Streichen durchwechselst und auf der anderen Seite oben auf sein Schwert kommst, so kannst du alle Stücke wie zuvor treiben, mit Zecken und allem anderen.

Das Zufechten aus den Absätzen

Wenn du mit einem fichtst und nahe zu ihm kommst, dann gehe in den *pflug*. Treib dies behende mit winden von einer Seite zur anderen, und richte deinen Ort nach Belieben. Und aus dem kannst du versetzen, das ist die Nähe. Und du kannst das Band stärken mit der langen Schneide und daraus alle zuvor genannten Stücke ausführen. Auch kannst du Hiebe und Stiche absetzen und sie brechen mit winden, und mit dem Ort seine Blöße suchen.

Die Schranckhut

Wenn du mit einem fichtst und nahe zu ihm kommst, so setze den linken Fuß vor und stelle den Ort an deiner rechten Seite auf den Boden, sodaß die lange Schneide oben ist. Und auf der linken Seite sei die kurze Schneide unten und der (rechte) Fuß vorn (?).

Das Fechten aus der Schranckhut

Wenn einer mit einem Ober- oder Unterhau nach dir schlägt, dann tritt auf ihn zu und schlage mit einem Krumphau zu seiner Blöße.

Oder hau ihm krump zur Klinge, und sobald die Schwerter aufeinandertreffen, schlage sofort zur nächsten Blöße mit der kurzen Schneide.

Oder verwinde dein Schwert im Band (Verkehrter) und stich zu seinem Gesicht. Wenn er dann anbindet, dann halte mit der langen Schneide stark dagegen. Sonst kannst du alle Stücke versuchen, die zuvor bei den Streichen genannt sind.

Das Rad

Wenn du mit einem fichtst, dann strecke die Arme aus – halte den Daumen oben auf dem Schwert – und bewege den Ort wie ein Rad vor dir von unten auf deine linke Seite. Und gehe so auf ihn zu. Daraus kannst du auf beide Seiten durchwechseln oder anbinden, und wenn du angebunden hast, kannst du alle Stücke treiben, die dir am besten erscheinen, so wie zuvor.

Einige Brüche

Der Bruch gegen die Zwerch

Wenn du in der Hut Vom Tage stehst und einer einen Zwerchhau gegen dich schlägt, so schlage sofort einen Zornhau mit der Stärke gegen sein Schwert, und suche mit dem Ort die Blöße. Und will er dann umschlagen mit der Zwerch zur anderen Seite, dann komm ihm zuvor mit der Zwerch unter seinem Schwert zu seinem Hals. Oder schneide mit der langen Schneide in seinen Arm, wenn er umschlägt.

Ein Bruch gegen den Bruch

Wenn du einen Zwerchhau schlägst und er dir zuvorkommen will mit einer Zwerch unter deinem Schwert an den Hals, dann falle stark nieder mit der langen Schneide auf sein Schwert, so ist das Stück gebrochen. Und suche die nächste Blöße, die sich dir auftut.

Ein Bruch gegen den unteren Schnitt zu den Armen

Wenn du einen Oberhau schlägst und er das versetzt und hochfährt mit dem Gehiltz, und du auch, und ihr einlaufft, dann versuche den unteren Schnitt. Wenn er dir aber den Schnitt nehmen will mit einem Schnitt unter deinen Händen in den Arm, dann folge seinem Schwert nach unten und drücke stark nieder mit der langen Schneide – dann ist der Schnitt gebrochen. Und suche sofort die Blöße.

Ein Bruch gegen den Stoß mit dem Knauf

Wenn du einen Oberhau schlägst und er das versetzt und hochfährt mit dem Gehiltz, und du auch, und er versucht, dir unter deinen Händen den Knauf ins Gesicht oder gegen die Brust zu stoßen, dann fahre stark hinunter mit dem Knauf, und der Stoß ist gebrochen.

Ein Bruch gegen den Stich mit dem halben Schwert

Wenn du mit einem angebunden hast, und er wechselt durch mit dem Knauf und greift um zum halben Schwert, dann brich es mit dem oberen Schnitt. Und im Schnitt kannst du selbst zum halben Schwert umgreifen und stechen.

Die Stücke mit dem Buckler

Das erste Stück

Wenn du einen Oberhau schlägst, so setze den Knauf deines Schwertes innen an deinem Buckler zu deinem Daumen. Und stich von unten hoch zu seinem Gesicht, winde gegen sein Schwert, oder laß es darüberschnappen. Das geht von beiden Seiten.

Das zweite Stück

Wenn du einen Unterhau schlägst und er von seiner rechten Schulter einen Oberhau führt, so winde gegen ihn auf deine linke Seite gegen deinen Schild, dann bist du doppelt geschützt. Winde dann auf deine rechte Seite und ziele nach seinem Gesicht. Wenn er das abwehrt, indem er den Schild hebt, dann schlage nach seinem linken Bein. Das geht auf beiden Seiten.

Das dritte Stück

Ebenso aus dem Buckler. Aus dem Wechselhau: streiche von links und von oben gegen sein Schwert und schlage ihn dann zur linken (?) Seite des Kopfes, und winde zur Blöße, und stich ihn ins Gesicht. Wenn er das mit Schild und Schwert abwehrt, dann schlage mit der langen Schneide nach seinem rechten Bein. Das geht auch auf beiden Seiten.

Das vierte Stück

Aus dem Mittelhau: Schlage die Zwerch zu beiden Seiten und den Scheitelhau mit der langen Schneide, und dann stich ihn in sein Gemächt.

Das fünfte Stück

Aus dem Sturzhau: tue so, als ob du ihm über seinen Schild zur linken Seite stechen wolltest; und fahre mit dem Ort unten durch und stich ihn innerhalb des Schildes zum Körper. Und winde sofort auf deine linke Seite. Wenn er das abwehrt, dann schlage mit der langen Schneide zu seinem rechten Bein.

Das sechste Stück

Nimm die Klinge zu dem Buckler in deine linke Hand und winde gegen ihn wie mit dem halben Schwert. Haut oder sticht er oben zu deinem Gesicht oder unten zum Bein, dann löse die rechte Hand und versetze ihm das mit Schild und Schwert. Greif dann mit deiner rechten Hand auf seiner rechten Seite von unten nach seinem Schild, und drehe ihn auf deine rechte Seite, dann hast du ihm den Schild abgenommen (?).

Es folgt: eine Wiederholung der Liechtenauer'schen Merkverse mit allgemeiner taktischer Anweisung.

Ringen

Das erste Stück: Genickhebel

Lasse dich von ihm fassen, auch wenn du das verhindern könntest. Wenn er dich dann unter den Armen um die Brust gefaßt hat und dich an sich drückt, dann will er dich hochheben. Da sollst du dich niedersinken lassen und ihn unter das Knie fassen (?). Widerstehe seinem Druck und biege ihm mit beiden Händen den Kopf nach hinten über den Rücken. So kannst du als Schwächerer einen starken Mann zu Boden werfen.

Das zweite Stück: Wurf an den Haaren

Wenn du einen fassen willst und er einen Armhebel ansetzt, dann lasse seinen Arm sofort los und greife ihm in die Haare. Reiß ihn an den Haaren auf deine Schulter, und dann laufe mit seinem Kopf gegen die Wand. Dann ist er besiegt.

Das dritte Stück: Wurf

Merke: wenn du mit einem zuläufst und er beide Arme an sich zieht, dann tritt mit der linken Seite vorwärts. Den linken Arm lasse rasch verkehrt um seinen Hals gleiten, den rechten zwischen seine Beine. So wirf ihn über den Kopf: dann ist er betäubt.

Das vierte Stück: Ausheber

Wenn du mit einem gleichstarken Gegner zuläufst, dann darfst du nicht zögern. Wenn du ihn in vollem Lauf ergreifst, kann er das nicht verhindern. Erfasse ihn von unten und wirf ihn so (?). Aber achte darauf, daß es dir nicht geschieht!

Das fünfte Stück: Wurf über die Schultern

Aus vollem Lauf ergreife seine rechte Hand mit deiner linken und halte sie fest. Bücke dich unter seinem rechten Arm durch, führe deine linke Hand hindurch und ergreife seinen Schenkel. Nimm ihn dann auf die Schultern und wirf ihn auf seinen Kopf.

Das sechste Stück: Gegner umdrehen

Wenn du mit einem zuläufst, dann ergreife seinen linken Arm mit deiner Linken, sein linkes Bein mit deiner Rechten. Reiß rasch an, dann muß er dir den Rücken zuwenden. Dann kannst du ihn auf den Kopf schlagen oder zu Boden stoßen.

Wenn er sich aber rasch bückt und unter deinem Arm durchschlüpft, dann hat er die Technik abgewehrt.

Das siebente Stück: Bein wegziehen

Wenn du mit einem zuläufst, dann schließe beide Arme vor der Brust und stoße ihn gegen den Hals. Dann bücke dich, ergreife sein Bein unterhalb der Waden, und wirf ihn.

Das achte Stück: Fingerhebel

Ergreif ihn mit beiden Händen an einer Hand, an jeweils zwei Fingern, die beieinander stehen, und reiße sie auseinander.

Das neunte Stück: Schlag zum Hals

Im Zulaufen: stoß ihn mit der zweiten Hand gegen den Hals; und dann ringe.

Die drei Ringen

Das erste Ringen

Der erste Eingang zum Ringen: führe deinen unteren Arm über seinen oberen Arm vor seinen Hals, und den anderen Arm in die Kniekehlen. Das geht auf beiden Seiten.

Das zweite Ringen

Ein Bruch: wechsele die Hand, die oben ist, und greif ihm vorne an den Hals, mit der anderen Hand an das Bein. Wenn du zu dem ersten Ringen nicht kommen kannst, dann wechsele beide Hände, sodaß eine am Hals ist und die andere am Bein. Das geht von beiden Seiten. Dieser Bruch heißt der Beinbruch (am Bein angesetzte Technik) an dem Arm.

Das dritte Ringen

Schlage deinen unteren Arm über den seinen, greife auch mit der zweiten Hand zu und versetze den Fuß der selben Seite nach hinten. Und wirf ihn vor dich aufs Gesicht. Das geht zu beiden Seiten. Oder greife mit beiden Händen ineinander, ziehe ihn am Hals hinunter und tritt ihn mit den Füßen hinter dich (?).

Das sind die drei Ringen. Die kann man aus dem Zulaufen auf beide Seiten treiben, und auch die Abwehrtechniken daraus.

Gegentechniken

Wenn einer dich unter den Armen hält und dich wegtragen oder mit Stärke werfen will:

Gegentechnik 1

Fahr ihm mit beiden Armen an die Kehle und drücke zu.

Gegentechnik 2

Wende ihm mit beiden Hände den Kopf um, die eine am Kinn, die andere am Hinterkopf.

Gegentechnik 3

Beide Daumen an die Kehle und die anderen Finger in die Augen.

Gegentechnik 4

Drück ihm beide Daumen gegen die Schläfe.

Gegentechnik: Fingerhebel

Wenn dich einer von hinten um die Hüfte umfaßt, dann ergreife den Zeigefinger seiner oberen Hand. Drehe dich zu ihm um und tritt selbst hinter ihn. Daraus kannst du ringen, wie es dir gefällt. Und verbiege ihm auch seinen Finger.

Gegentechnik: Bein wegziehen

Wenn dich einer von hinten um die Hüfte umfaßt, dann wende dich ein wenig um und steige mit beiden Füßen nahe zu seinen Füßen, auf einer beliebigen Seite. Ergreife das nächste Bein mit beiden Händen oberhalb des Knies. Läßt er dich nicht los, dann wirf ihn auf den Kopf.

Gegentechnik: ?

Greif hinter dich einem zwischen die Hände, und drück ihn damit (?).

Festhalter

Der erste Festhalter

Greif im Ringen mit deiner rechten Hand an seinen rechten Arm hinter seiner rechten Hand, und greif mit deiner linken Hand an seinen Ellenbogen. Und leg seinen Arm in deinen Arm, tritt hinter ihn, und halt ihn fest. Hast du ihn nicht gefällt, dann ergreife sein rechtes Bein unter der Wade mit deiner rechten Hand und wirf ihn auf die Nase. Und halt ihn mit beiden Händen, oder mit einer Hand, wie du willst, und du kannst auch die Hand an seinem Arm wechseln.

Der zweite Festhalter

Wirfst du einen auf den Rücken, dann fall ihm mit dem linken Knie auf seinen rechten Arm, genau auf das Gelenk. Und fall ihm mit dem linken Arm auf seinen Hals, und drück ihn hart. Ergreife seine linke Hand mit deiner rechten, und faß ihn dann mit deiner linken Hand – dann kannst du mit der rechten tun, was du willst. Das geht auch auf der linken Seite.

Der dritte Festhalter

Wenn du einen auf den Rücken werfen willst, dann ergreife im Fallen seine Beine unter den Knien mit beiden Händen. Und hebe sie, so hoch du kannst, und fall ihm zwischen seinen Beinen mit beiden Knien in die Hoden. Und bück dich, daß du mit einer Hand seine beiden Beine halten kannst, dann kannst du die andere Hand nach Belieben einsetzen.

Bodentechniken

Die erste Bodentechnik

Wenn du die erste Bodentechnik anwenden willst, dann lasse dich selbst niederfallen. Hebe die Knie so hoch wie möglich und halte ihn am Rücken fest. Zieh ihn mit dir auf deine Knie; streckst du dann ein Bein, so gleitet er ab. Folge nach mit beiden Händen und Füßen, und halte ihn mit einem Festhalter.

Die zweite Bodentechnik

Wenn dein Gegner einen Obergriff anwendet, dann bücke dich mit dem Kopf bis unter seine Brust und zieh ihn mit dir. Beuge die Knie, greif ihm mit einer beliebigen Hand zwischen die Beine und wirf ihn über dich. Dann wirf dich über ihn mache einen Festhalter.

Die dritte Bodentechnik

Wenn dich ein Mann unter sich hat, dann schau, welche Hand er oben hat. Greif auf der selben Seite nach seinem Arm. – Das heißt ein Beinbruch und geht oft im Ringen (?). – Greif voller Kraft mit Händen und Beinen und mit dem ganzen Leib, bis du den Mann unter dich bringst. Dann mache einen der Festhalter, die zuvor beschrieben sind.

Mortstöße

Der erste Mortstoß

Greif den Mann mit der linken Hand oberhalb des Gürtels, wo du willst. Zugleich stoße mit deiner rechten Faust mit voller Kraft gegen sein Herz. Dann greif an mit Ringen, wie du es am besten kannst, und folge dem Ringen mit Brüchen und Widerbrüchen. Die selben Brüche und Widerbrüche kannst du in allen Situationen anwenden: zu Roß, zu Fuß, gewappnet oder bloß, im Zulaufen, liegend oder stehend.

Der zweite Mortstoß

Greif den Mann mit der linken Hand oberhalb des Gürtels und stoß ihm ein Knie von unten gegen die Hoden. Dann setze sofort nach mit starkem Ringen. In allem Ringen setze ein die Festhalter, wenn nötig, und auch die Bodentechniken. Danach verwende auch Mortstöße und Würfe über das Bein (Beinbrüche).

Der dritte Mortstoß

Greif den Mann mit der linken Hand oberhalb des Gürtels. Mit der rechten Faust schlage ihm so hart du kannst gegen die Schläfe. Dann setze sofort nach mit starkem Ringen.

Der vierte Mortstoß

Stoß ihn mit beiden Fäusten gegen den Hals, so hart du kannst. Danach ringe.

Der fünfte Mortstoß: Hüftwurf

Stoß ihn mit der rechten Hand gegen den Nabel, so hart du kannst. Dann ergreife mit der linken Hand seinen rechten Arm in Höhe des Bizeps. Mit deinem rechten Arm umfasse ihn um seine linke Seite. Halt ihn fest bei Jacke oder Hose, schiebe dein Gesäß vor seine Hüfte, sodaß dein rechtes Bein vor seinem rechten steht, und wirf ihn so über die Hüfte.

Ein Bruch gegen den fünften Mortstoß

Wenn dich einer über die Hüfte werfen will, dann schlinge ihm den linken Arm um den Hals. Reiß ihn nach hinten zu deiner linken Seite, dann wirfst du ihn.

Ein Widerbruch gegen den Bruch gegen den fünften Mortstoß

Wenn dir einer das erste Stück brechen will, wie beschrieben, dann beuge dich nach hinten, als ob du nach hinten fallen würdest, ergreife mit der linken Hand sein linkes Bein und reiße es nach oben: so wirfst du ihn.

Variante aus dem Eingang zum fünften Mortstoß

Ergreife mit der linken Hand seinen rechten Arm in Höhe des Bizeps. Mit deinem rechten Arm umfasse ihn um seine linke Seite. Setze ihm dein rechtes Bein innen knapp zu seinem rechten. Zugleich drehe dich um zu deiner rechten Seite und ergreife mit der linken Hand sein rechtes Bein knapp unterhalb des Gesäßes: so wirfst du ihn.

Beinbrüche

Der erste Beinbruch

Das ist das übliche Ringen an den Armen, das heißt Beinbruch – treibe es nach Kräften. Und ergreifst du seinen rechten Arm, dann tritt mit dem rechten Bein nach hinten und setze ihm den linken Fuß vor sein Bein. Dann stoß ihn vor dich über die Hüfte.

Der zweite Beinbruch

Mit welcher Hand er nach dir greift, diese Hand ergreife. Fasse den Arm mit beiden Händen hinter seiner Hand und wende deinen Rücken vor seinen Bauch. Im Umwenden hebe seinen Arm auf deine Schulter und drücke ihn nieder. So brichst du ihm den Arm. Wenn er einen Gegengriff versucht, dann dreh dich um und ringe.

Der dritte Beinbruch

Wenn einer die Hand vorstreckt und will dich angreifen mit Umschlingen, Stoßen oder Ringen, dann ergreif seine Hand. Nimm sie von unten mit der Linken. Mit der rechten Hand fahr unter der selben Achsel durch, lauf ein und tritt mit dem rechten Fuß hinter sein rechtes Bein. Drück ihn nach hinten über deine Hüfte, und halte ihn mit einem Griff fest.

Der vierte Beinbruch

Mit welcher Hand dich einer angreift, diese Hand ergreife wie in dem vorherigen Stück. Und fahre mit Kopf und Leib unter dem selben Arm durch, und drücke dann hart gegen seinen Arm. Ziehst du ihm dann den nächststehenden Fuß weg, so fällt er.

Der fünfte Beinbruch

Am Bein sind zwei Brüche möglich:

Der erste Bruch

Ergreife sein Bein mit beiden Händen, eine über dem Knöchel, die andere am Knie. Daraus wird ein Beinbruch.

Der zweite Bruch

Ergreife sein Bein mit beiden Händen über dem Knöchel und reiße es über die Schulter, damit brichst du ihm das Bein.

Weitere Ringertechniken

Die erste Technik: Bein wegziehen

Wenn dich einer an den Armen gefaßt hat und du mit dem linken Fuß vorne stehst, er aber mit dem rechten Bein außen an deinem linken steht und dich an den Armen darüberziehen will, dann ziehe dein linkes Bein rasch hinter dich zurück. Ergreife zugleich seinen rechten Fuß und stoße ihn gegen die Brust, dann fällt er.

Die zweite Technik: Tritt in die Kniekehle

Wenn dich einer von hinten um die Schultern umfaßt, dann fahre hoch mit deinem Arm in die Beuge seines Ellenbogens auf der Seite, wo der Fuß vorne steht. Greif mit der anderen Hand dazu und drücke nach oben und außen auf die gegenüberliegende Seite. Halte seinen Arm mit einer Hand, mit der anderen greif ihm an die Kehle, und mit dem Fuß tritt ihm in die Kniekehle seines vorgesetzten Fußes, der dir die Ferse zuwendet.

Die dritte Technik: Wurf über das Bein

Greif rasch zu mit deiner rechten Hand und ergreife die Finger seiner rechten. Schlage mit der linken Hand seinen rechten Arm, den du vorne gefaßt hast, nach oben. Und wirf ihn rückwärts über dein rechtes Bein.

Die vierte Technik: Aushebewurf

Schlage mit der rechten Hand seine linke nach außen. Dann fahr ihm mit der rechten Hand zwischen den Beinen durch und ergreife ihn hinten beim Wams oder am Ellbogen. Und heb ihn hoch und stoß ihn von dir mit der linken Hand, so fällt er nach hinten auf den Kopf.

Bruch gegen die vierte Technik

Wenn dir einer mit der rechten Hand zwischen den Beinen durchfährt und dich hinten am Wams faßt, so bücke dich zu ihm und fahre von außen unten mit beiden Armen durch seinen rechten Arm, und hebe ihn nach oben – dann kann er dich nicht werfen.

Die fünfte Technik: Abwehr gegen Heranziehen

Wenn dich einer an einer Hand gefaßt hat und dich mit beiden Händen neben sich reißen will: wenn er dich an der linken Hand auf seine rechte Seite reißen will, dann fahr ihm mit der rechten Hand oben unter seinem linken Arm durch auf seine rechte Seite. Und faß ihm mit der rechten auf die Brust und mit der linken in die Kniekehle.

Die sechste Technik: ?

Wenn dich einer mit beiden Händen an der Brust ergreift, dann fahre oben durch mit der rechten Hand über seine linke und halte sie fest. Mit der linken greife zu seinem Ellbogen und sperre mit dem rechten Fuß (?).

Die siebente Technik: Konter gegen Armhebel

Abwehr gegen Armhebel: wenn dir einer mit der rechten Hand einen Armhebel ansetzt, dann setze du an mit der linken.

Die achte Technik: beide Beine wegziehen

Greife rasch zu mit beiden Händen, fasse ihn mit beiden Händen in die Kniekehlen, ziehe zu dir, und stoße ihn mit dem Kopf gegen die Brust, so wirfst du ihn rückwärts zu Boden.

Bruch gegen die achte Technik

Faß ihn von oben durch die Achselhöhlen am Hals und lege dich rasch auf ihn. Tritt mit beiden Füßen zurück, damit er sie nicht ergreifen kann, und drück ihn zu Boden.

Die neunte Technik: Umstoßen

Wenn er seinen rechten Fuß vorsetzt, dann zieh ihn mit der linken Hand an seinem rechten Arm. Und schlag ihm zum Knöchel seines rechten Fußes, und drück ihn nieder. Oder fahr ihm mit der rechten Hand an die Kehle und drück ihn rückwärts um.

Die zehnte Technik: ?

Wenn dich einer nur an den Armen hält, dann ergreife mit der linken Hand seine rechte und halte ihn mit umgekehrter Hand. Halte ihn fest, und schlage hoch mit deiner rechten. Fahr ihm durch unter seinem rechten Arm und faß ihn an der Brust. Mit der linken greif in eine Kniekehle (?).

Die elfte Technik: Konter gegen Gürtelfassen

Wenn dich einer hinten am Gürtel faßt, dann lasse dich niedersinken. Will er dich dann hochheben, wende dich um gegen ihn, und wirf ihn über eine Sperre.

Die zwölfte Technik: Wurf

Geh mit der rechten Hand durch und fasse ihn oberhalb der Hüfte an der Seite. Fahr mit der linken Hand oben durch seine rechte Achsel und fasse seine rechte Hand am Gelenk (?). Halte sie fest, und heb ihn hoch. Und mit deiner rechten Hand hebe sein linkes Knie, und wirf ihn vor dich.

Die dreizehnte Technik: Wurf über das Bein

Ergreife seine linke Hand mit beiden Händen und ziehe ihn auf deine rechte Seite. Und trete mit deinem rechten Fuß hinter seinen rechten, fahr ihm mit dem rechten Arm zu seiner linken Seite und wirf ihn über das rechte Bein.

Die vierzehnte Technik: Doppelter gestreckter Armhebel

Wenn er dir mit beiden Armen unter deine Achseln fassen will, dann fahre auch mit beiden Armen von außen nieder unter seinen Ellbogen; und schließe die Arme unter seinen Ellbogen, und reiße mit Stärke nach oben, so brichst du ihm die Arme. Du kannst ihm auch an die Kehle fassen und ihn wegschieben.

Die fünfzehnte Technik: Genickhebel

Wenn du mit deinen Armen oben bist, dann kannst du ihn oben fassen bei der Kehle oder an den Kinnbacken und ihm den Hals über den Rücken brechen. Oder du mußt mit deinen Armen unter seinen Armen durch fahren.

Die sechzehnte Technik: Wurf über das Bein

Wenn du mit dem linken Arm unten bist, dann fahr ihm mit dem rechten an die Kehle, und tritt mit dem linken Fuß hinter ihn, und drück ihn am Hals darüber. Oder: du kannst ihn zu beiden Seiten über den Fuß werfen.

Die siebzehnte Technik: Rückenbrecher

Wenn du einem mit beiden Armen unter seinen Armen durchgefahren bist, und er so groß ist wie du oder kleiner, dann ergreife ihn um die Mitte. Schließe die Hände fest zusammen hinter seinem Rücken und heb ihn auf die linke Seite. Und wenn du es dir zutraust, dann stoß ihn nieder auf die Knie, und brich ihm den Rücken zu dir.

Bruch gegen die siebzehnte Technik

Wenn dich einer zu ihm drückt, so setz ihm die Ellbogen an die Kehle oder an die Brust und drück ihn rasch von dir. Und steige mit dem linken Fuß nach hinten.

Die achtzehnte Technik: Konter gegen Wurf über die Schulter

Wenn dir einer mit dem Kopf unter dem Arm durchfahren und dich über seine rechte Schulter werfen will, faß ihn mit dem Arm am Hals und drücke ihn rasch zu dir. Und lege dich mit der Brust oben auf ihn, und drück ihn durch dein Gewicht nieder.

Die neunzehnte Technik: Wurf gegen Umklammern von hinten

Wenn dich einer ergreift, wenn du ihm den Rücken zuehrst, und dich rasch mit den Armen hochhebt, dann bücke dich rasch nach vorne und wirf ihn über dich. Oder faß ihn mit einer Hand unten am Bein.

Die zwanzigste Technik: Fingerhebel gegen Umklammern von hinten

Wenn er dich von hinten gefaßt hat und einen Arm unter deinem Arm hat, und seine Hände sind offen, dann ergreife einen Finger (und verdrehe ihn), dann muß er dich loslassen.

Die einundzwanzigste Technik: gegen Festhalten am Kragen

Wenn dich einer mit der Hand am Kragen faßt und festhält, dann drehe dich mit dem Kopf unter seinem Arm durch, dann muß er loslassen. Oder du kannst ihn auch gleichzeitig festhalten. Auch wenn er dich von hinten am Kragen hält, drehe dich unter seinem Arm durch, dann läßt er los.

Die zweiundzwanzigste Technik: gegen Festhalten an der Brust

Wenn dich einer mit beiden Händen an der Brust hält, dann stoße seinen rechten Ellbogen nach oben, drücke dich durch, und faß ihn um die Taille.

Die dreiundzwanzigste Technik: Wurf gegen Handbefreiung

Wenn du einen am rechten Arm am Bizeps gefaßt hast und ihn nach hinten drückst, und er dann mit dem rechten Arm von außen über deine linke Hand schlägt und seine Hand fest an die Brust drückt, dann fahr ihm mit dem selben Ellbogen in seine rechte Seite und senke dich nieder. Springe mit deinem linken Fuß hinter seinen rechten, greife mit deiner rechten Hand in seine Kniebeuge und wirf ihn.

Das Ringen im Zulaufen

Das erste Ringen im Zulaufen

Fasse seinen rechten Arm und seinen linken, und laß den linken los. Schlinge deinen rechten Arm um seinen linken und wirf ihn über den Kopf.

Das zweite Ringen im Zulaufen

Wenn dich einer unter beiden Armen gefaßt hat, dann schlage ihm deinen rechten Arm unter seinen linken, und setze ihm die Hand auf die Brust, und wirf ihn von dir.

Das dritte Ringen im Zulaufen

Schlinge ihm den linken Arm um den Hals, heb ihn am linken Bein hoch und wirf ihn auf die rechte Seite.

Das vierte Ringen im Zulaufen

Ergreif seine rechte Hand mit deiner linken, lauf unter seinem Arm durch, nimm ihn mit der rechten Hand am rechten Bein und wirf ihn über dich.

Das fünfte Ringen im Zulaufen

Fasse seinen rechten Arm mit beiden Händen, laufe unter seinem Arm durch und wirf ihn über dich.

Das sechste Ringen im Zulaufen

Wenn du zuläufst, bück dich. Nimm ihn an einem Bein, reiße es nach oben und schlag ihn mit deiner Linken, dann fällt er.

Das siebente Ringen im Zulaufen

Im Zulaufen ergreife seine beiden Arme und stoß ihn mit dem Kopf gegen die Brust, dann fällt er auf den Rücken.

Das achte Ringen im Zulaufen

Wenn er dich an den Schultern faßt, dann schlage mit der Hand von unten hoch und drücke ihm die Arme auseinander. Und fasse ihn zum Ringen, mit welchem Stück du möchtest.

Das neunte Ringen im Zulaufen

Fasse ihn mit beiden Händen von unten, und setze beide Ellbogen in seine beiden Arme. Und stoß ihn mit dem Kopf gegen die Brust, und ergreif ihn an beiden Beinen.

Das zehnte Ringen im Zulaufen

Nimm ihn an beiden Händen und wirf ihn auf den Rücken (?).

Das elfte Ringen im Zulaufen

Prüfe im Laufen, wie du ihm zuläufst. Nimm seinen rechten Arm mit beiden Händen, laufe durch und brich ihm den Arm.

Das zwölfte Ringen im Zulaufen

Wenn du zuläufst und ihn an die Brust faßt, und er dich, dann schlag ihm den Arm herunter und stoß mit deiner linken Hand hinter seinen linken Arm. Ergreif ihn mit der rechten Hand an einem Bein und wirf ihn.

Das dreizehnte Ringen im Zulaufen

Wenn er dich am Arm faßt und du ihn auch, dann laß den rechten Arm los. Und ergreif ihn am linken Arm zwischen seinen Beinen hindurch, und heb ihn auf die Schulter. Und wirf ihn, wie du willst. Wenn er dir unter die Achsel greift, dann stoß den Arm mit der rechten Hand von dir und greife dann zu und ringe.

Ernstkampf zu Roß und zu Fuß

In St. Georgs Namen beginnt hier die Kunst.

Hier beginnt der Ernstkampf zu Roß und zu Fuß. Es beginnt hier Meister Johann Liechtenauers Fechten im Harnisch, das er mit geheimen Worten hat niederschreiben lassen. Das steht nun in diesem Buch erklärt und ausgelegt, damit ein jeder Fechter die Kunst verstehen kann, der schon zu Fechten versteht.

Die Blößen eines Gewappneten

Wenn du einem gerüsteten Mann den Ort ansetzen willst, dann mußt du seine Blößen rasch erkennen. Zuerst versuche ihn in das Gesicht zu treffen, aber auch unter die Achseln, in die Handflächen oder von hinten in die Handschuhe, oder in die Kniekehlen, zwischen die Beine und an allen Gliedern da, wo der Harnisch sein Gelenk innen hat. Denn an diesen Stellen ist er am besten zu treffen. Und du sollst genau wissen, wie du die Blößen treffen kannst, damit du nicht nach einer entfernten zielst, wenn du eine nähere leichter treffen könntest. Übe das mit allen Waffen, die zum Kampf gehören.

Kampf mit dem Speer

Wenn zwei zu Fuß im Harnisch miteinander kämpfen, dann soll jeder dreierlei Waffen haben: einen Speer, ein Schwert und einen Dolch. Und der Beginn des Kampfes soll mit dem Speer geschehen. So sollst du dich auf den ersten Angriff mit zwei Grundstellungen vorbereiten, wie es nun erklärt wird.

Die erste Grundstellung

Wenn ihr beide von den Pferden abgesehen seid, dann stehe mit dem linken Fuß vorn und halte den Speer wurfbereit. Und nähere dich ihm so, daß immer der linke Fuß vorn bleibt. Und warte, daß du vor ihm werfen kannst. Und folge sofort dem Schuß mit dem Schwert, dann kann er keinen sicheren Wurf gegen dich ansetzen. Und greif zum Schwert.

Die zweite Grundstellung

Wenn du deinen Speer nicht verschießen willst, dann halte ihn neben deiner rechten Seite in der unteren Hut und gehe so zu ihm. Und stich ihm tapfer von unten zum Gesicht, bevor er es tut. Sticht er zugleich oder versetzt, dann fahre hoch in die obere Hut. So bleibt sein Ort auf deinem linken Arm. Stich ihm sofort den Ort über seinen Arm in sein Gesicht. Fährt er dann hoch und versetzt mit dem linken Arm, dann zucke hinunter und setze ihm den Ort unter seiner linken Achsel in die Blöße.

Das Zucken mit dem Speer

Wenn du aus der unteren Hut zustichst, und er mit dem Speer versetzt, daß sein Ort seitlich neben dir vorbeigeht, dann zucke durch und stich ihm zur anderen Seite. Oder bleibt er mit der zweiten Versatzung mit dem Ort vor dem Gesicht, so zucke nicht. Bleib mit dem Speer an seinem und winde zur nächsten Blöße, die sich dir öffnet.

Das Nachreisen mit dem Speer

Wenn du zustichst und er versetzt und sich aus dem Band lösen will, dann folge sofort nach mit dem Ort. Triffst du ihn damit, dann dränge ihn so zurück. Will er nun vor deinem Stich rückwärts fliehen und wendet dir dabei eine Seite zu, dann laufe ein auf dieser Seite und greif ihn an mit solchen Ringergriffen und Armbrüchen, wie du sie im folgenden beschrieben findest.

Schwert gegen Speer

Parade mit dem halben Schwert

Wenn du deinen Speer verschossen hast und er den seinen behält, dann stelle dich in folgende Position: ergreife dein Schwert mit der Linken in der Klingemitte und lege es vor dich auf dein linkes Knie in die Hut. Oder halte es neben deiner rechten Seite in der unteren Hut.

Sticht er dann oben zu mit dem Speer, so fahre hoch und pariere den Stich vor deiner linken Hand mit dem Schwert auf deine linke Seite, und springe zu ihm, und setze ihm den Ort an. Ist das nicht möglich, dann laß dein Schwert fallen und gehe über ins Ringen.

(Wiederholung) Wenn er nach dir sticht und du stehst in der unteren Hut, dann setz ihm den Stich ab mit dem Schwert vor deiner linken Hand auf seine rechte Seite, und gehe über ins Ansetzen oder Ringen.

Parade mit der offenen Hand

Wenn du in der unteren Hut stehst und er oben nach dir sticht, und er den Speer so gefaßt hat, daß der Ort vorne weit über die Hand hinausragt, dann schlage seinen Speer mit der linken Hand seitlich hinunter. Ergreife dein Schwert sofort wieder mit der Linken, springe zu ihm und setz ihm den Ort an.

Zweite Parade mit der offenen Hand

Wenn er dir mit dem Speer unten zum Gemächt sticht, dann fasse seinen Speer mit der linken Hand und halte ihn fest. Zugleich stich ihm mit der rechten unten zum Gemächt. Und zieht er dann seinen Speer kräftig an sich und will ihn dir aus der Hand reißen, dann drücke den Speer hoch über ihn und laß ihn los: so gibt er sich eine Blöße. Ergreif dein Schwert sofort wieder mit der linken Hand, folge ihm nach und setze ihm den Ort an.

Das Kampfringen

Wurf über das Bein nach hinten

Wenn du mit ihm ins Ringen kommst, dann sollst du wissen, wie du von vorne oder hinten zu seinem Bein treten sollst, und dafür sollst du nicht mehr als einen Schritt brauchen.

Wenn du ihn ergreifst und er dich, dann achte darauf, welchen Fuß er vorsetzt. Hat er den linken Fuß vorn, dann schlag ihm die linke Hand zur Seite mit deiner rechten. Aus dem Beiseiteschlagen spring ihm mit dem rechten Fuß hinter seinen linken, und drück ihm mit dem rechten Knie hinten in seine Kniekehle. Und reiß ihn mit beiden Händen rückwärts über das Knie.

Oder versuche folgendes: wenn du mit deinem rechten Fuß hinter seinen linken springst, dann gehe mit dem linken nach zwischen seine Beine. Klemme sein linkes Knie zwischen dein beiden Beine und halte es fest. Stoß ihn mit der linken Hand vorne gegen die Stirn, und mit der rechten ziehe ihn nach hinten.

Wurf über das Bein nach hinten zur anderen Seite

Du sollst alle Ringertechniken auf beiden Seiten beherrschen, damit du allem begegnen kannst, was er gegen dich versucht. Wenn du also mit dem rechten Bein hinter sein linkes gesprungen bist und er dann mit seinem linken Fuß zurücksteigt, dann folge ihm sofort nach zur anderen Seite mit deinem linken Fuß hinter seinem rechten. Und wirf ihn über das Knie, oder sperre sein Knie mit beiden Beinen, wie es zuvor beschrieben ist.

Geheime Ringertechniken

Wenn einer dem anderen einläuft, dann lasse dein Schwert fallen und bediene dich sorgfältig der Ringertechniken, die zum Kampffechten gehören. Diese soll man auf öffentlich zugänglichen Fechtschulen nicht lehren oder vorzeigen, so ist es von allen weisen Schwertmeistern beschlossen, weil sie zum Ernstkampf verwendet werden. Und das sind Armbrüche, Beinbrüche, Hodenstöße, Mortstöße, Kniestöße, Fingerbrüche, Augengriffe und anderes mehr.

Die erste Technik: Wurf über das Bein nach hinten

Wenn er dich oben ergreift und dich mit Stärke zu ihm ziehen oder von ihm stoßen will, dann schlage den rechten Arm außen über seinen linken, knapp hinter seiner Hand. Drück seinen Arm mit beiden Händen an die Brust, spring mit dem rechten Fuß hinter seinen linken und wirf ihn über das Knie.

Die zweite Technik: Wurf über das Bein nach vorne, Armbruch

Wenn er dich oben ergreift und nicht festhält, dann ergreife seine rechte Hand mit deiner rechten, zieh ihn mit der linken zu dir und ergreife seinen Ellbogen. Trete mit dem linken Fuß vor seinen rechten und zieh ihn darüber. Oder fall ihm mit der Brust auf den Arm und brich ihn so.

Die dritte Technik: Wurf über das Bein nach hinten

Greif mit deiner linken Hand seinen linken Arm knapp oberhalb der Hand und reiß ihn zu dir. Schlage deinen rechten Arm mit Stärke über seinen linken in seine Armbeuge, und brich mit deiner Linken seine Linke über deine Rechte. Spring mit dem rechten Fuß hinter seinen rechten und wirf ihn darüber.

Die vierte Technik: Gebeugter Armhebel

Wenn er dir mit dem linken Arm unter dem rechten durchfährt und dich um den Leib fassen will, dann schlage mit dem rechten Arm stark von oben und außen in sein linkes Ellbogengelenk und wende dich von ihm.

Die fünfte Technik: Beinbruch

Wenn er dich an den Armen gefaßt hat und du ihn, und er steht mit gestrecktem Bein, dann tritt ihm gegen dieses Knie. So brichst du ihm das Bein.

Die sechste Technik: Kniestoß in die Hoden

Du kannst ihn auch mit dem Knie oder dem Fuß in das Gemächt stoßen, wenn es dir möglich ist. Aber achte darauf, daß er dein Bein nicht festhalten kann.

Die siebente Technik: Fingerbruch

Wenn er mit offenen Händen oder mit gestreckten Fingern nach dir greift, dann versuche einen seiner Finger zu ergreifen. Brich ihm den nach oben, und du kannst ihn zum Rand des Kampfplatzes führen. Auch schwächst du ihn so auf dieser Seite und gewinnst noch andere große Vorteile.

Ernstkampf Schwert gegen Schwert

Wenn beide die Speere verschossen haben und mit dem Schwertkampf beginnen, dann sollst du vor allen Dingen auf die vier Hutten mit dem halben Schwert achten. Daraus stich ihm immer zur oberen Blöße. Sticht er dann zugleich zu oder bindet dir ans Schwert, dann sollst du sofort merken, ob er hart oder weich am Schwert ist. Und wenn du das gemerkt hast, dann nutze die Stärke gegen ihn, wie es im folgenden beschrieben ist.

Die erste Hut mit dem halben Schwert

Halte dein Schwert mit der rechten Hand am Griff und mit der linken in der Klingenspitze. Halte es an deiner rechten Seite über deinen Kopf und laß den Ort nach unten hängen, dem Mann zum Gesicht.

Verteidigung aus der ersten Hut

Steht er dann in der unteren Hut und will unten nach dir stechen, dann stich von oben nieder zwischen dem Schwert und seiner vorgesetzten Hand. Drück den Knauf nach unten, winde ihm den Ort am Schwert unten durch zu seiner rechten Seite und setz ihm den Ort an.

Angriff aus der ersten Hut

Stich ihn aus der ersten Hut zum Gesicht. Wehrt er das ab, dann zucke oder gehe durch mit dem Stich zur anderen Seite – wie zuvor. Wenn du ihm den Ort angesetzt hast, dann lege dein Schwert unter deine rechte Achsel mit dem Gehiltz an der Brust und dränge ihn so von dir.

Zweiter Angriff aus der ersten Hut

Stich ihn aus der ersten Hut zum Gesicht, wie zuvor. Versetzt er vor seiner linken Hand mit dem Schwert und bleibt dir mit dem Ort vor dem Gesicht, um dir anzusetzen, dann ergreife mit der linken Hand den Ort seines Schwertes und halt ihn fest. Mit der rechten Hand stich ihn kräftig zum Gemächt. Zieht er dann das Schwert an sich und will es dir aus der Hand reißen, dann laß es plötzlich los, so gibt er sich eine Blöße. Ergreif sofort wieder dein eigenes Schwert mit der Linken in der Klingenspitze und folge ihm nach.

Zweite Verteidigung aus der ersten Hut

Ergreifst du sein Schwert und er das deine, dann lasse sein Schwert los und ergreife deines wieder mit der Linken in der Klingenspitze. Winde ihm den Ort außen über die linke Hand und setz ihm an.

Dritte Verteidigung aus der ersten Hut

Oder wirf ihm das Schwert vor die Füße, ergreif seine linke Hand mit deiner linken und setze einen Armbruch oder ein anderes Ringen an.

Dritter Angriff aus der ersten Hut

Wenn du ihn aus der oberen Hut zum Gesicht stichst, und er ergreift mit der linken Hand dein Schwert zwischen deinen beiden Händen, dann fahr ihm mit dem Knauf außen oder innen über seine linke

Hand. Reiß auf deine rechte Seite, und setz ihm an. Du kannst ihn aus der oberen Hut auch mit dem Knauf schlagen, wenn du kannst.

Die zweite Hut mit dem halben Schwert

Halte dein Schwert mit beiden Händen, unten neben deiner rechten Seite, mit dem Griff neben dem Knie. Dein linker Fuß soll vorn stehen und der Ort soll gegen das Gesicht deines Gegners gerichtet sein.

Verteidigung aus der zweiten Hut

Wenn du so in der Hut stehst und er dir in der oberen Hut gegenübersteht und dir oben ansetzen will, dann stich zuerst und setz ihm den Ort an der vorderen Hand in die Blöße an der Handfläche. Oder stich ihm über seine vorgesetzte Hand durch mit deinem Schwert, drücke deinen Knauf zu Boden, und setz ihm auf der anderen Seite an.

Zweite Verteidigung aus der zweiten Hut

Wenn er von oben nach dir sticht, greife mit der linken Hand nach seinem Schwert vor seiner Linken. Mit der Rechten setze das Gehiltz auf deine Brust und setz ihm den Ort an.

Ein Bruch gegen das Durchsetzen

Wenn du aus der unteren Hut nach ihm stichst und er dir aus der oberen Hut zwischen deiner vorderen Hand und dem Schwert durchsticht und seinen Knauf zu Boden drückt, dann gehe sofort über in die obere Hut und setz ihm an.

Dritte Verteidigung aus der zweiten Hut

Wenn du aus der unteren Hut nach ihm stichst und er mit dem Knauf unter deinem Schwert durchfährt und so parieren will, dann bleibe mit dem Ort stark vor seinem Gesicht und drück ihm seine rechte Hand so nach unten. Dann setz ihm an. Du kannst auch unten mit dem Knauf durchwechseln und seinen Stich absetzen.

Im folgenden findest du geschrieben, wie du aus der dritten Hut die Schläge mit dem Knauf versetzen kannst.

(Dritte Hut fehlt)

Die vierte Hut mit dem halben Schwert

Halte dein Schwert mit beiden Händen wie oben. Halte es mit dem Griff unter der rechten Achsel und lege das Gehiltz vorne rechts an deine Brust, sodaß der Ort zu deinem Gegner ragt. In diese Hut sollst du aus allen drei vorgenannten Hutten kommen. Wenn du ihm also zur Blöße gestochen hast und dein Ort in seinem Harnisch feststeckt, dann winde immer dein Gehiltz vor deine Brust und dränge ihn so von dir weg. Und laß nicht zu, daß er sich von deinem Ort löst, denn so kann er weder stechen noch hauen oder schlagen.

Wenn du ihm angesetzt hast und er eine längere Reichweite hat als du, dann dränge ihn so von dir, daß dein Ort nach oben ragt und ihm gut in die Ringe (des Kettengeflechtes) gesetzt ist. Hat er eine kürzere Reichweite, lasse den Knauf deines Schwertes bis zu deiner rechten Hüfte absinken, und der Ort soll nach oben ragen und ihm gut in die Ringe gesetzt sein, wie oben. So dränge ihn von dir, und laß ihn nicht vom Schwert.

Das „vor“ und das „nach“ im Kampffechten

Du sollst von allen Dingen das „vor“ und das „nach“ kennen, denn daraus geht alle Kunst im Kampf hervor. Beachte, daß du ihm immer zuvorkommst, mit Schlag oder Stich, dann muß er versetzen. Und sofort, wenn er mit seinem Schwert an deines bindet, setze deine Techniken ein. So kann er durch deinen Angriff seine Techniken nicht einsetzen. Das heißt das „vor“.

Das „nach“, das sind alle Brüche gegen die Techniken, die er gegen dich einsetzt. Wenn es also vorkommt, daß du ihm versetzen mußt, dann suche aus der Versatzung sofort mit dem Ort die nächste Blöße. So kommst du aus der Defensive wieder in die Offensive. Das heißt das „nach“.

Du sollst darauf achten, daß du im Kampffechten nicht mehr als einen Schritt zu ihm oder von ihm weg tust. Wenn er also schneller ist als du und du nicht mehr versetzen kannst, dann gehe mit dem linken Fuß nur einen Schritt zurück. Und achte darauf, daß du mit einem Schritt des linken Fußes zu ihm wieder ansetzen oder ihn zum Ringen ergreifen kannst.

Das Nachreisen mit dem Schwert im Kampffechten

Das Nachreisen sollst du einsetzen gegen die starken Fechter, die mit gestreckten Armen und weitausholend fechten und sonst nichts von der rechten Kunst halten.

Stelle dich gegen ihn in eine Hut. Steht er auch in einer Hut dir gegenüber, dann achte darauf, ob er sein Schwert an sich zieht. Will er stechen oder hebt er das Schwert zum Schlag, komm ihm zuvor mit dem Ort zu seiner nächsten Blöße, bevor er den Stich oder Schlag vollenden kann.

Erkennt er aber dein Ansetzen und versetzt rechtzeitig mit dem Schwert, ohne zugleich nach deiner Blöße zu zielen, dann kannst du durchzucken. Und das Zucken setze immer ein, wenn er mit der Versatzung nur nach dem Schwert schlägt. So kommst du zu den Armbrüchen und zu anderen Brüchen. Und das ist die Kunst gegen jene, die weitausholend zum Schwert schlagen und nicht auf den Mann.

Das Ansetzen

Wenn dir einer angesetzt hat und dich zurückdrängt, dann stich ihn in die Handfläche der Hand, die das Schwert in der Mitte hält. Wenn er die Hand umgekehrt hat, dann stich von oben nieder, aber in der selben Hut.

Oder stich nach seinem Arm von hinten in den Handschuh. Und wenn der Stich sitzt, dann tritt nach vor, dann öffnest du diese Seite und gewinnst auch sonst einen Vorteil. Oder stich ihm über seine vorgesetzte Hand durch und drücke dein Schwert von oben nieder, setze dein Gehiltz an deine Brust und setz ihm an. Wenn er dir in deiner linken Achsel angesetzt hat, dann tritt mit dem linken Fuß zurück, und sein Ort geht damit hinunter, aber der deine bleibt fest. Du kannst auch die Reichweite deines Schwertes erhöhen, wenn du deinen Knauf vorne an deine Brust setzt.

Der Schlag mit dem Knauf

Verteidigung gegen den Schlag mit dem Knauf

Die erste Verteidigung

Der „schlagende Ort“ ist der Schlag mit dem Knauf. Wenn er dich so mit starken Schlägen überlaufen will, dann halte dein Schwert über dem linken Knie in der unteren Hut. Schlägt er dann zu deinem Kopf – und ist ein starker Mann – dann streiche den Schlag mit dem Schwert vor deiner linken Hand zu seiner rechten(?) Seite. Und fahre mit dem Schwert hoch in die obere Hut.

Die zweite Verteidigung

Ist er schwächer als du, dann tritt zu ihm hin, fange den Schlag zwischen deinen Händen auf dem Schwert und setze ihm den Ort in das Gesicht.

Wenn du den Schlag mit dem Knauf in der Mitte des Schwertes fängst, dann fahr mit dem Knauf über sein Schwert vorne beim Gehiltz, reiße damit nach oben auf deine rechte Seite, dann nimmst du ihm sein Schwert.

Die dritte Verteidigung

Schlägt er nach deinem linken Knie, dann fange den Schlag zwischen den Händen an deinem Schwert, sodaß dein Knauf nach unten ragt. Und fahre mit dem Knauf unter seinem Schwert durch, vorne beim Gehiltz, und reiße nach oben auf deine rechte Seite, so reißt du ihm das Schwert aus den Händen.

Die vierte Verteidigung

Schlägt er dir mit dem Knauf unten nach dem Fuß, schlage mit deinem Knauf nach unten gegen seinen Schlag. Dann springe zu ihm und ringe.

Die fünfte Verteidigung

Wenn du dein Schwert an deiner rechten Seite in der unteren Hut hältst, schlägt er dann mit dem Knauf nach deinem Ort und holt dabei weit aus, dann springe sofort nahe zu ihm hin, sodaß er mit dem Knauf über dir vorbeischießt – dabei kann dir nichts passieren – und setze ihm den Ort an. Du kannst immer nachreisen und ansetzen, während er mit dem Knauf weit ausholt.

Angriff mit dem Knauf

Wenn du mit dem Knauf schlagen willst, dann sollst du vor allem nach seinen vorangesetzten Gliedmaßen zielen. Wenn du schlagen willst, dann halte dein Schwert in der Hut über dem Kopf und tu so, als ob du ihm ins Gesicht stechen wolltest. Dann lasse das Schwert aus mit der Rechten und ergreife damit die Klinge neben der Linken. Schläge mit dem Knauf zu seinem vorgesetzten Fuß oder seiner vorgesetzten Hand, mit der er das Schwert an der Klinge hält. Du kannst auch aus der unteren Hut von der rechten Seite schlagen.

Achte darauf, ob er mit dem Knauf zu deinem vorgesetzten Knie oder deiner vorgesetzten Hand schlägt, und versetze ihm das mit den vorher beschriebenen Brüchen, sodaß er dir nicht schaden kann.