

Liutgerus

I.33 – Towerfechtbuch – Walpurgisfechtbuch



Beschreibung der Spiele

Interpretation von Thomas Heydenreich
(Ochs – Historische Kampfkünste e.V.)

nach der Übersetzung von Dieter Bachmann (2003)

Vorwort und Einführung

Diese Interpretation basiert auf der Übersetzung des I.33 von Dieter Bachmann aus dem Jahr 2003. Diese Ausarbeitung wurde ursprünglich zur Begleitung des Trainings im Verein Ochs – Historische Kampfkünste e.V. erstellt. Dieter Bachmann hat auf Anfrage freundlicherweise der nicht-kommerziellen freien Nutzung dieser Ausarbeitung zugestimmt. Alle Rechte an seiner deutschen Übersetzung liegen weiterhin bei ihm. Eine aktualisierte Übersetzung in Englisch (Stand 2016) ist auf seiner Webseite verfügbar:

<http://schwertfechten.ch/quellen/liutger/>

Als weitere Hilfe bei der Interpretation diene die englische Transkription und Übersetzung von Jeffrey L. Forgeng (The Medieval Art of Swordmanship: A Facsimile & Translation of Europe's Oldest Personal Combat Treatise, Royal Armouries MS I.33, Chivalry Bookshelf, 2003).

Von unschätzbarem Wert sind auch die zahlreichen, online verfügbaren Videos und Ressourcen von Roland Roland Warzecha (www.dimicator.com) sowie von Zornhau – historische Fechtkunst e.V. (www.zornhau.de). Beiden ist zusätzlich auch die Organisation der zweimal im Jahr stattfindenden „Berlin Buckler Bouts“ zu verdanken, welche einen fantastischen Rahmen für den Austausch von Interpretationen liefern. Zu Beginn der Beschäftigung mit dem I.33 war zudem das Buch „Medieval Sword and Shield – The Combat System of Royal Armouries MS I.33“ von Paul Wagner und Stephen Hand (Chivalry Bookshelf, 2003) sehr hilfreich.

Alle Bilder des I.33 wurden von www.wiktenauer.com heruntergeladen, welche die Scans unter einer Creative Commons Public Domain Lizenz (<https://creativecommons.org/share-your-work/public-domain/cc0/>) veröffentlichten. Die Scans stammen von den Royal Armouries London <https://www.royalarmouries.org/home>. In der Zwischenzeit wurden neue, wesentlich höher auflösende Scans an Stelle der verwendeten online gestellt, welche nun unter der Open Government License v3.0 veröffentlicht sind:

<http://www.nationalarchives.gov.uk/doc/open-government-licence/version/3/>

Diese neuen Scans wurden jedoch nicht für diese Ausarbeitung verwendet, da die alten Scans aber nicht mehr verfügbar sind, ist nun hier der Verweis auf die neue Lizenz angebracht.

Alle anderen Bestandteile dieser Ausarbeitung können im Rahmen der Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0) Lizenz verwendet werden.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



Schließlich möchte ich mich bei der Schwert & Buckler-Gruppe von Ochs München bedanken, ohne die diese Interpretation zu erstellen mir nicht möglich gewesen wäre. Besonderer Dank geht an Tobias Neubrand, der sich als Trainer für die Einführung des regelmäßigen Schwert & Buckler-Trainings am Standort München eingesetzt hat.

Die Ausarbeitung versucht auf Doppelseiten immer die Scans des Fechtbuchs mitsamt Übersetzung (linke Seite) und die daraus folgenden Techniken (rechte Seite) darzustellen. Auf eine Transkription des lateinischen Textes wurde aus Platzgründen verzichtet. Beim Studium der Spiele ist es daher ratsam, zusätzlich eine Transkription des Originaltextes in lateinischer Sprache im Zweifel zu Rate zu ziehen. Da es oft vorkommt, dass auf einer Seite Abbildungen zweier verschiedener Spiele zu finden sind, wurden die Scans der jeweiligen Seite so zurechtgeschnitten, dass lediglich die Abbildung des aktuellen Spiels zu sehen ist. Unter den Bildern sind jeweils die entsprechenden *folio* Angaben aufgeführt.

Angaben zu „rechts“ oder „links“ werden immer aus der Sicht des Ausführenden verwendet, solange nicht etwas Anderes vermerkt ist. Einige Beispiele, um dies zu verdeutlichen: Ein „linker Oberhau“ ist ein Hieb von links aus Sicht des Hauenden, ein „rechts Anbinden“ ist eine Anbindung von rechts aus Sicht des Anbindenden und ein „Stich rechts“ ist ein Stich von rechts aus Sicht des Stechenden.

Im ersten Teil werden die Hutten und Versatze des I.33 beschrieben. Dabei werden jeweils die Abbildungen aus dem gesamten Manuskript zur Übersicht dazugestellt, da nicht alle aufgeführten Hutten und Versatze auf den ersten *folio* 1r und 1v abgebildet beziehungsweise repräsentativ für das Manuskript dargestellt sind.

Das Manuskript im Besitz der Royal Armouries ist leider nur unvollständig erhalten. An einigen Stellen geht aus dem Text klar hervor, dass Seiten fehlen. Basierend auf der Arbeit von Dr. Forggeng sind auf wiktenauer.com folgende Stellen mit fehlenden Seiten identifiziert:

2 folio nach 8v
2 folio nach 14v
8 folio nach 16v
2 folio nach 25v
2 folio nach 31v

Jedwede Form von Anmerkungen und Kritik ist herzlich willkommen und bitte an den Autor zu schicken (thomas.heydenreich@schwertkampf-ochs.de)

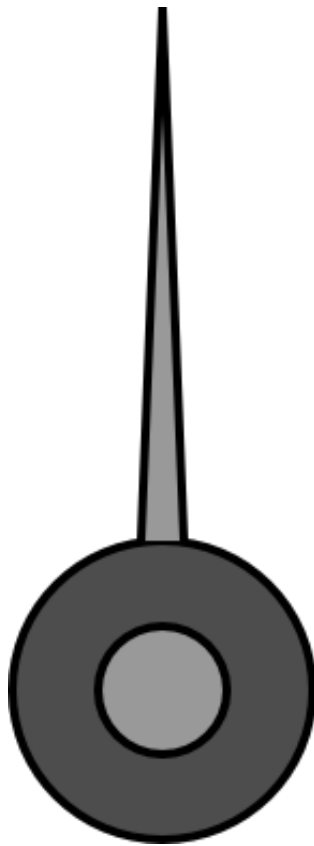
Version: Stand 18.04.2017

Inhaltsverzeichnis

Vorwort und Einführung	3
Inhaltsverzeichnis	5
Die Hutten und Versätze des I.33.....	7
Der Text zu den Hutten	8
Die Hutten im Detail	9
1. Hut	9
2. Hut	11
3. Hut	12
4. Hut	13
5. Hut	14
6. Hut	15
7. Hut – Langort	16
Des Priesters spezieller Langort.....	17
Fiedelbogen	18
Oberer Langort/Spezieller Versatz	18
Walpurgis – Des Priesters zweite spezielle Hut.....	19
Die Versätze im Detail	20
Halbschild.....	20
Krucke	22
Seltener Versatz.....	23
Schützen.....	24
Die Spiele des I.33.....	27
Erstes Spiel (#1) – 1. Hut gegen Halbschild	28
Zweites Spiel (#2) – 1. Hut gegen Halbschild.....	32
Drittes Spiel (#3) – 1. Hut gegen Krucke	36
Viertes Spiel (#4) – 1. Hut gegen Krucke	38
Fünftes Spiel (#5) – 1. Hut gegen Krucke.....	40
Sechstes Spiel (#6) – 1. Hut gegen Langort	42
Siebtes Spiel (#7) – 1. Hut gegen Langort.....	44
Achstes Spiel (#8) – 1. Hut gegen Halbschild	46
Neuntes Spiel (#9) – 2. Hut gegen Schützen	48

Zehntes Spiel (#10) – 2. Hut gegen Schützen	52
Elftes Spiel (#11) – 2. Hut gegen Halbschild	54
Zwölftes Spiel (#12) – 1. Hut gegen Halbschild	56
Dreizehntes Spiel (#13) – 3. Hut gegen Schützen.....	58
Vierzehntes Spiel (#14) – 3. Hut gegen Schützen.....	60
Fünfzehntes Spiel (#15) – 3. Hut gegen Schützen	62
Sechzehntes Spiel (#16) – 3. Hut gegen Langort	64
Siebzehntes Spiel (#17) – 4. Hut gegen Halbschild	66
Achtzehntes Spiel (#18) – 4. Hut gegen 1. Hut.....	68
Neunzehntes Spiel (#19) – 1. Hut gegen Langort.....	70
Zwanzigstes Spiel (#20) – 6. Hut gegen Halbschild	72
Einundzwanzigstes Spiel (#21) – Anbindung von links oben an den Langort	74
Zweiundzwanzigstes Spiel (#22) – Anbindung von rechts unten an den Langort.....	78
Dreiundzwanzigstes Spiel (#23) – Anbindung von rechts oben an den Langort.....	80
Vierundzwanzigstes Spiel (#24) – Anbindung von links oben an den Langort.....	82
Fünfundzwanzigstes Spiel (#25) – Anbindung an den Oberen Langort	84
Sechszwanzigstes Spiel (#26) – Anbindung an den Fiedelbogen.....	86
Siebenundzwanzigstes Spiel (#27) – Anbindung an den Fiedelbogen	88
Achtundzwanzigstes Spiel (#28) – Anbindung mit Stich gegen den Langort	90
Neunundzwanzigstes Spiel (#29) – Spezieller Langort gegen Halbschild.....	92
Dreißigstes Spiel (#30) – Spezieller Langort gegen Halbschild.....	94
Einunddreißigstes Spiel (#31) – Spezieller Langort gegen speziellen Versatz.....	96
Zweiunddreißigstes Spiel (#32) – 3. Hut gegen speziellen Langort.....	98
Dreiunddreißigstes Spiel (#33) – 4. Hut gegen speziellen Langort	100
Vierunddreißigstes Spiel (#34) – 5. Hut gegen speziellen Langort.....	102
Fünfunddreißigstes Spiel (#35) – 5. Hut gegen Halbschild.....	104
Sechszwanzigstes Spiel (#36) – 5. Hut gegen Halbschild.....	106
Siebenunddreißigstes Spiel (#37) – 5. Hut gegen seltenen Versatz.....	108
Achtunddreißigstes Spiel (#38) – 4. Hut gegen speziellen Langort.....	110
Neununddreißigstes Spiel (#39) – 4. Hut gegen speziellen Langort.....	112
Vierzigstes Spiel (#40) – 1. Hut gegen Walpurgis	114
Index	117
Änderungshistorie	119

Die Hutten und Versatze des I.33



Der Text zu den Hutten



1r



1v

Der stygische Pluto wagt nicht zu versuchen, was der ungezügelte Mönch wagt, und die listenreiche Alte.

Es ist zu sehen, wie im Allgemeinen alle Fechter, oder alle Menschen die ein Schwert in Händen haben, auch wenn sie unwissend sind über die Fechtkunst, sich folgender sieben Hutten bedienen, zu denen wir sieben Verse haben:

Sieben Hutten gibt es, unter dem Arm die anfängliche, der rechten Schulter ist die zweite zugeteilt, die dritte der linken, dem Kopf gib die vierte, gib der rechten Seite die fünfte, der Brust gib die sechste, als letzte sei dir der Langort.

Es ist zu sehen, dass die Fechtkunst so beschrieben wird: Fechten ist die Anordnung verschiedener Schläge und ist unterteilt in sieben Teile wie hier.

Merke, dass der ganze Kern der Fechtkunst in dieser letzten Hut besteht, die der Langort genannt wird. Dazu werden alle Aktionen der Verteidigung oder des Schwertes in ihr abgeschlossen, d.h. sie enden in ihr und nicht in anderen. Daher bedenke diese obengenannte Hut als erste gut.

Es sind drei, die „vor“ gehen, die übrigen kommen „nach“. Diese sieben werden (auch) von den Gemeinen ausgeführt, (doch) Pfaff Liutger hat Gegenmittel und Methode.

Die Huten im Detail

1. Hut

Das Schwert wird an der linken Körperseite vorbei mit nach hinten ausgerichtetem Ort unter dem Bucklerarm gehalten. Der Ort zeigt nach unten. Ob die Hand eingedreht ist oder nicht ist nicht eindeutig zu erkennen, da sie vom Buckler verdeckt wird. Der Buckler ist nur leicht nach vorne ausgestreckt, beide Ellbogen sind angewinkelt. Beide Beine können das vorgesetzte Bein sein.



1r, oben, links



2r, oben, links



3r, oben, links



4r, unten, links



5r, unten, links



5v, links, unten



6v, unten, rechts



7v, oben, rechts



8v, oben, rechts



11v, oben, links



15r, oben, links



15r, unten, links



16r, unten, rechts



32r, oben, rechts

2. Hut

Das Schwert wird an der rechten Schulter gehalten, der Ort kann sowohl nach unten als auch nach oben zeigen. Die Ausrichtung nach oben ist jedoch öfter abgebildet. Der Buckler ist vollständig nach vorne gestreckt. Ob das rechte oder linke Bein vorn ist, ist nicht ganz eindeutig. Der Strich auf dem Fuß auf *folio* 1r könnte einen Fußspann andeuten. In diesem Fall wäre der rechte Fuß vorgesetzt.



1r, oben, rechts



9r, oben, links



10r, unten, links



10v, unten, links

3. Hut

Das Schwert wird an der linken Schulter gehalten, der Ort zeigt nach hinten. In den Abbildungen sieht man den Ort von leicht nach oben bis leicht nach unten ausgerichtet. Auf *folio 1r* ist das Handgelenk anatomisch ungünstig eingedreht gezeichnet, auf *folio 26r* wird die Hand wesentlich angenehmer gehalten. Meistens wird die Hand jedoch nicht dargestellt. Bis auf *folio 1r* ist der Buckler immer vollständig nach vorne gestreckt. Interessanterweise wird die Beinhaltung recht konsistent dargestellt, ob damit das rechte oder linke Bein vorne gemeint ist, ist jedoch nicht eindeutig. Auch hier ist eventuell auf *folio 1r* ein Fußspann eingezeichnet.



1r, unten, links



12r, oben, links



12v, unten, links



13r, oben, links



13r, unten, links



14r, unten, links



26r, unten, links

4. Hut

Das Schwert wird über den Kopf gehoben. Das Schwert ist dabei so abgebildet als könnte es jeweils leicht rechts oder links vom Kopf gehalten werden (die Kreuzstange wird teilweise leicht vom Kopf verdeckt). Wahrscheinlich ist daher eine Haltung relativ zentral über dem Kopf. Der Ort wird meistens horizontal bis leicht nach unten gehalten, etwas nach oben ausgerichtet ist er auf *folio* 1r abgebildet. Nur auf *folio* 26v ist der Buckler sehr deutlich nach vorne ausgestreckt, ansonsten ist der Bucklerarm angewinkelt. Auf *folio* 31r und 31v ist der Buckler sogar eher auf Höhe der rechten Achsel abgebildet. Beide Füße sind als vorgesetzt abgebildet.



1r, oben, links



14v, unten, rechts



15r, oben, rechts



26v, unten, links



30r, oben, links



31r, unten, links



31v, oben, links



31v, unten, links

5. Hut

Das Schwert wird nach hinten ausgestreckt mit etwa horizontaler Ausrichtung, die Finger zeigen nach rechts. Der Buckler wird weit nach vorne ausgestreckt, nur auf *folio 27r* ist der Buckler seitlich verdreht abgebildet. Das linke Bein ist vorne. Die Abbildung auf *folio 1v* ist leider stark beschädigt, sie scheint das Schwert wesentlich steiler darzustellen als es später in den Spielen der Fall ist. Dazu müsste das Schwert wesentlich höher gehalten werden.



1v, oben, links



27r, oben, links



27v, oben, links



28r, unten, links



29r, unten, links

6. Hut

Das Schwert wird rechts neben dem Buckler horizontal auf Brusthöhe nach vorne gehalten. Der Ort ragt hier leicht vor den Buckler hinaus. Man kann den Ort auch gerade hinter den Rand des Bucklers halten. In diesem Fall kann man dem Gegner die Sicht auf den Ort nehmen. Auf *folio 1v* sieht man die Handhaltung nicht, auf *folio 17r* und *19r* ist das Handgelenk eingedreht und mit den Fingern nach oben zeigend dargestellt. Die Finger nach unten zeigen zu lassen ist wesentlich angenehmer. Dargestellt sind die beiden alternativen Haltungen jedoch nicht. Der Buckler ragt weit nach vorne hinaus. Das linke Bein ist vorne, was sich im Kontext der entsprechenden Spiele ergibt. Interpretiert man die Linie auf dem Fuß auf *folio 1v* als Fußspann, würde die Abbildung eher den rechten Fuß vorne zeigen.



1v, oben, rechts



17r, oben, links



19r, oben, links

7. Hut – Langort

Schwert und Buckler sind beieinander, das Schwert ist beinahe vollständig vor dem Buckler, so dass beide Hände genau neben einander liegen und der Ort maximal nach vorne gestreckt werden kann. Die Arme können dabei entweder nebeneinander oder überkreuzt gehalten werden. Gezeigt ist der Langort von Kopfhöhe bis etwa 45° nach unten zeigend, meist wird der Langort horizontal nach vorne auf Schulterhöhe gezeigt. Beide Beine können vorne sein.



1v, unten



6v, unten, links



7v, oben, links



14r, unten, rechts



16r, unten, links



16v, oben, links



17v, unten, rechts



19r, unten, links



19v, oben, rechts



20r, oben, links



20v, oben, rechts

Des Priesters spezieller Langort

Das Schwert wird mit dem Ort nach unten zeigend neben der linken Seite gehalten. Der rechte Ellbogen ist deutlich nach vorne exponiert. Der Buckler wird an der linken Seite gerade über dem Schwert weit hinten gehalten. Die Hand wird konsistent anatomisch geradezu unmöglich dargestellt. Sehr angenehm ist die Position, wenn das Handgelenk nicht eingedreht wird. Das rechte Bein ist vorne.



23v, oben, rechts



24v, oben, rechts



25r, unten, rechts



26r, unten, rechts



26v, unten, rechts



27r, oben, rechts



30r, oben, rechts



30r, unten, rechts



31r, unten, rechts

Fiedelbogen

Der Bucklerarm wird weit nach vorne ausgestreckt und das Schwert wird nach links zeigend auf Höhe des Unterarms gehalten. Sehr wahrscheinlich wird das Schwert sogar auf dem Arm abgelegt. Die Haltung erinnert an das Spielen einer Violine, wobei das Schwert den Bogen zum Spielen darstellt (daher vermutlich der Name der Hut). Vermutlich ist das linke Bein ist vorne.



22r, oben, links



22v, oben, links

Oberer Langort/Spezieller Versatz

Das Schwert ist mit um 180° im Uhrzeigersinn eingedrehtem Handgelenk sehr weit vorge-streckt. Der Ort und die lange Schneide zeigen nach oben. Der Bucklerarm ist vollständig aus-gestreckt, die Schwerthand ist gerade auf Höhe des oberen Randes des Bucklers. Vermutlich ist das linke Bein vorne. Auf *folio* 25r wird diese Hut als Versatz gebraucht.



21, oben, links



25r, unten, links

Walpurgis – Des Priesters zweite spezielle Hut

Schwert und Schild werden jeweils vor der Achsel des entsprechenden Arms gehalten. Das Schwert wird vertikal nach oben ausgerichtet. Der Buckler wird als nach rechts zeigend dargestellt, er kann aber auch in eine beliebige andere Richtung ausgerichtet werden. Welches Bein vorne steht, ist nicht eindeutig zu entnehmen. Beide Beine sind möglich, sowie das Stehen mit beiden Füßen auf gleicher Höhe.



32r, oben, links



32r, unten, links

Die Versatze im Detail

Halbschild

Schwert und Buckler werden nebeneinandergehalten, so dass die Schwerthand gerade vom Buckler gedeckt wird. Der Ort weist nach oben und nur leicht nach vorne (entscheidender Unterschied zum Langort). Die Hände sind etwa auf Schulterhöhe, vereinzelt wird der Halbschild auch mit leicht niedrigeren oder höheren Händen abgebildet. Beide Beine können vorne sein, meistens dürfte das rechte als vorderes Bein abgebildet sein.



2r, oben, rechts



2r, unten, rechts



3r, oben, rechts



3r, unten, rechts



8v, oben, links



8v, unten, links



10v, unten, rechts



11r, oben, rechts



11v, oben, rechts



13r, unten, rechts



13v, oben, rechts



14v, unten, links



15r, unten, rechts



15v, oben, rechts



17r, oben, rechts



17r, unten, links



21v, unten, links



23v, oben, links



23v, unten, rechts



24v, oben, links



24v, unten, rechts



27v, oben, rechts



27v, unten, rechts



28r, unten, rechts



28v, oben, rechts



29v, unten, links



30r, unten, links

Krucke

Schwert und Buckler werden nebeneinandergehalten, so dass die Schwerthand gerade vom Buckler gedeckt wird. Der Ort zeigt vertikal nach unten, in der Bindung leicht nach vorne. Das Handgelenk ist um 180° gegen den Uhrzeigersinn eingedreht. Die Hände sind auf Kopfhöhe und das rechte Bein ist vorgesetzt.



4r, unten, rechts



4v, oben, rechts



5r, unten, rechts



5v, unten, rechts



6r, oben, links



6r, oben, rechts



6r, unten, links

Seltener Versatz

Das Schwert wird über das vorgestreckte rechte Bein auf den Oberschenkel gelegt. Der Ort zeigt nach links Richtung Boden. Der Bucklerarm ist vollständig nach vorne ausgestreckt auf Schulterhöhe.



29r, unten, rechts



29v, oben, rechts

Schützen

Das Schützen ist in verschiedenen Varianten dargestellt. Allen gemein ist, dass beide Hände sehr nahe beieinander sind, so dass der Buckler die Schwerthand schützt und sich die Hände gegenseitig Stabilität verleihen. Das Schützen ist sowohl mit nach obenweisendem als auch mit hängendem Ort dargestellt. Letzteres ist der Krucke sehr ähnlich, jedoch mit überkreuzten statt mit neben einander liegenden Armen. Die Bucklerhand kann eingedreht sein. Die Schwerthand kann ebenfalls eingedreht werden, so dass sowohl die lange als auch die kurze Schneide nach oben zeigen können. Das rechte Bein scheint meist vorgesetzt zu sein. Manche Abbildungen (wie beispielsweise auf *folio 26v*) sehen dem Langort sehr ähnlich.



6v, oben, rechts



9r, oben, rechts



9r, unten, links



9r, unten, rechts



9v, oben, rechts



10r, unten, rechts



12r, oben, rechts



12v, unten, rechts



18r, oben, rechts



19v, unten, rechts



26v, oben, links



28v, unten, rechts



31v, oben, rechts

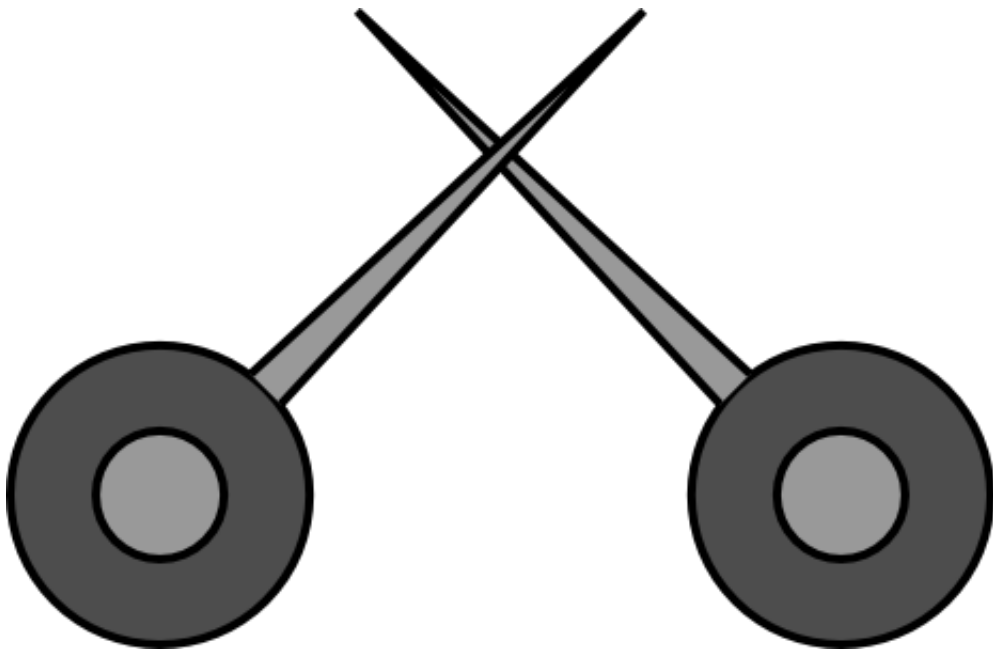


32r, unten, rechts



32v, oben, rechts

Die Spiele des I.33



Erstes Spiel (#1) – 1. Hut gegen Halbschild



2r

Es ist zu sehen, hier ist die erste Hut enthalten, nämlich unter dem Arm, dem Versetzer aber der Halbschild. Ich erteile den guten Rat, dass der (mit der Hut) unter dem Arm gar keinen Schlag führe, was sich empfiehlt aus dem Albersleiben, aus dem Grund, dass er den oberen Teil nicht erreichen kann, den unteren Teil (zu erreichen) wäre dem Kopf verderblich. Aber der Versetzer kann ihn angreifend jederzeit erreichen, wenn er es unterlässt dass er zurückgehalten wird, so wie unten geschrieben steht:

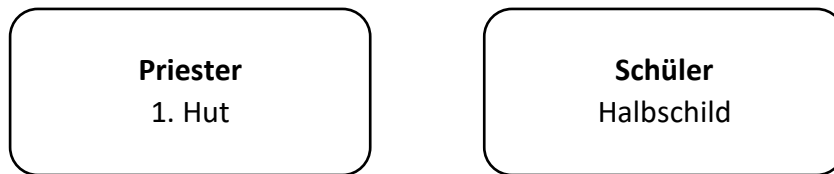
Vers: Die erste Hut erhält einen doppelten Konter, der erste Konter ist der Halbschild, der zweite der Langort.

Wenn der Halbschild geführt wird, falle unter Schwert und auch Schild.

Wenn er ein Gemeiner ist, wird er zum Kopf schlagen; dann sei dir der Stichschlag, wenn er anbindet und voranschreitet, dann sei dir als Konter der Schildschlag.

Es ist zu sehen, dass der, der höher liegt, den Schlag nach dem Kopf zielt, ohne Schildschlag, wenn er ein Gemeiner ist. Wenn du aber den Ratschlag des Priesters befolgen willst, dann binde an und schreite voran.

Beachte, dass die erste Hut, nämlich die unter dem Arm, mit sich selber versetzt werden kann, so nämlich, dass der Versetzer mit derselben Hut, den, der die erste Hut führt, versetzen kann. Nichtsdestoweniger aber kann der, der die erste Hut führt hingegen den Versetzer versetzen mit einem Versatz, der Halbschild genannt wird, sich aber darin unterscheidet, dass das Schwert unter dem Arm ausgestreckt wird über den Schild, sodass die Hand, die den Schild führt umschlossen ist von der Hand, die das Schwert führt.



- Der Priester sollte gar nicht direkt angreifen, da er den Schüler oben nicht treffen und nicht nach unten schlagen kann ohne seinen eigenen Kopf zu gefährden. Daher müssen Anbindungen erfolgen.
- a) Der Priester bindet von unten links (aus Sicht des Priesters) an das Schwert des Schülers.
- Die Anbindung erfolgt mit eigener Schwäche an die Stärke des Schülers.
- ↓
- Der Schüler überbindet daraufhin und schlägt dem Priester zum Kopf.
- b) Wie a), nur merkt der Priester, dass der Schüler überbinden will und reagiert mit einem Schildschlag.
- Der Buckler des Priesters blockiert Schwert und Buckler des Schülers.
 - Nachdem/während Schwert und Buckler blockiert wurden/werden erfolgt ein Hau zum Kopf des Schülers. Dieser kann sowohl mit kurzer als auch langer Schneide erfolgen.
 - Alternativ kann der Priester dem Schüler direkt mit dem Buckler ins Gesicht schlagen, das ist jedoch nicht abgebildet.
 - Dabei kann der Priester einen Schritt nach hinten machen falls nötig.
- c) Der Priester bindet von unten an.
- ↓
- Der Schüler schlägt aus der Bindung zum Kopf des Priesters (er ist ein *Gemeiner*).
- Wie der Schlag erfolgt ist nicht gezeigt, entweder gerade zum Kopf oder unter Verlassen der Bindung links zum Kopf. Entscheidend für die Technikabfolge ist das Unterlassen des Schildschlags.
- ↓
- Der Priester reagiert darauf mit einem Stichschlag.
- Bei Verlassen der Bindung ist der Stichschlag leichter zu führen.



2v

Seitenwechsel im oberen Bild

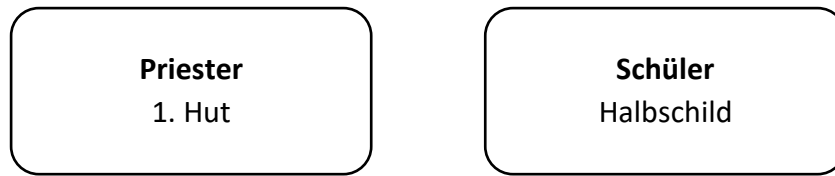
Es ist zu sehen, dass der Schüler hier anbindet und vorschreitet, so, dass er zu einem Schildschlag komme, wie unten. Aber er soll aufpassen, was von Seiten des Priesters getan werden kann, denn nach dem Anbinden wird der Priester der erste sein, der handelt. Es ist zu sehen, dass dem Schüler nichts anderes zu tun übrigbleibt, als ein Schildschlag, oder mit der linken Hand die Arme des Priesters zu umfassen, nämlich Schwert und Schild.

Vers: Hier bindet an und schreitet vor der Schüler, ihm sei ein Schildschlag. Oder mit der linken Hand umfasse er die Arme des Priesters.

Der Priester hingegen hat drei Dinge zu tun, nämlich Wechsel des Schwertes, so dass es höher sei, oder Durchtreten, oder mit der linken rechten Hand die Arme des Schülers zu packen, d.h. Schwert und Schild.

Diese drei Dinge sind für den Priester: Durchtritt, Schwertwechsel, oder mit der rechten Hand kann er Schwert und Schild ergreifen.

Merke, dass du das oben Gesagte hier findest, ausgeführt im Beispiel.



d) Der Priester bindet von unten an.



Der Schüler ergreift mit der linken Hand die Arme des Priesters.

e) Der Priester bindet von unten an.



Der Priester ergreift die Arme des Schülers mit der rechten Hand.

➤ Dabei tritt er neben den Schüler.

Der Schwertwechsel wird erst im zweiten Spiel behandelt, das Durchtreten erst im neunten Spiel.

Zweites Spiel (#2) – 1. Hut gegen Halbschild



3r



3v, Seitenwechsel

Es ist zu sehen, dass hier die erste Hut wieder aufgenommen wird, wegen gewisser Aktionen dieses ersten Abschnittes, d.h. wegen der ersten Hut, von der zuerst gehandelt wurde. Aber alle die Dinge, die hier hingehören, findest du auf der ersten Seite, bis zum Schwertwechsel.

Wenn Halbschild geführt wird, falle unter Schwert und auch Schild.

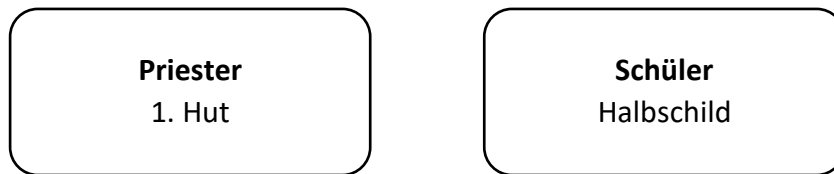
(3v)

Hier wird angebunden von Seiten des Schülers, und alle anderen Dinge, von denen oben die Rede war, bis unten zum Wechsel des Schwer-tes.

Hier fehlt dem Schüler guter Rat, wie er diesem widerstehen könnte. Und man muss wissen, dass wenn das Spiel sich so verhält wie hier, dann muss ein Stich geführt werden, wie ge-wöhnlich im Buch enthalten, obwohl es (hier) davon keine Bilder gibt.

Es ist zu sehen, dass der Priester hier das Schwert wechselt, weil er vorher unten war, nun wird er oben sein. Dann führt er das Schwert ge-löst seinem Gegner zum Kopf (d.h. nach oben), was Nucken genannt wird, woraus eine Tren-nung von Schwert und Schild des Schülers er-folgt.

Daher der Vers: So des Mönches Nucken, (wo) die meisten Gemeinen schützen.



a) Der Priester bindet von unten an.



Der Schüler versucht zu überbinden.



Der Priester bemerkt dies, zieht seinen vorderen Fuß zurück, sobald der Schüler Druck gibt, und führt einen Schwertwechsel durch, dieser Kann auf verschiedene Weisen erfolgen.

- i. Das Schwert wird in einem unteren Halbkreis um das Schwert des Schülers geführt und wieder von oben angebunden (Durchwechseln).
- ii. Das Durchwechseln wird als ein starker Hieb geführt, der Kraft durch eine Rotation über den Schwerpunkt des Schwertes generiert. Dadurch kann eine Trennung von Schwert und Schild erfolgen.
- iii. Das Gehilz wird Richtung Schüler bewegt, so dass der Ort am Ort des gegnerischen Schwertes vorbeizieht. Anschließend wird das Schwert in einer Kreisbewegung etwa längs der Verbindungslinie beider Fechter von oben auf das Schwert des Schülers gebracht.

Dabei wechselt das Schwert von rechts auf links am Schwert des Schülers.



Anschließend schlägt der Priester zwischen den Armen des Schülers hindurch zu dessen Kopf (Nucken). Diese Situation kann auf verschiedenen Wegen entstehen.

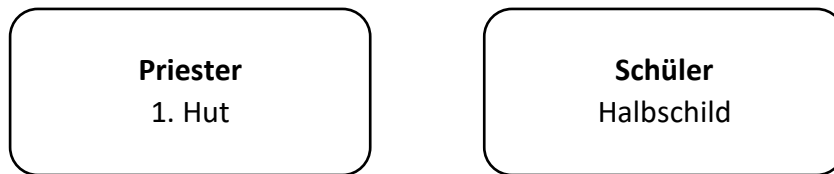
- i. Schwert und Schild sind bereits getrennt durch den starken Hieb als Durchwechseln.
- ii. Andeutung eines Schlages zum Kopf und, sobald der Schüler den Buckler zur Abwehr erhebt, Schlag zwischen den Armen hinein (der Schlag zum Kopf ist nicht abgebildet).
- iii. Aus der neuen Bindung heraus wird ein Impuls in die Stärke der gegnerischen Klinge gegeben, um die Trennung zu erzeugen.



4r, oben

(4r)

Der Priester muss hier aufpassen, dass er mit dem Schwert gar nicht zögere, damit nicht aus diesem Zögern eine gewissen Aktion folge, die „Ringen“ genannt wird, sondern er muss aus Vorsicht sofort die Anbindung wiederherstellen.



- b) Wie a) bis zum oder noch vor dem Schwertwechsel.



Der Schüler setzt einen Stich an, um das Nucken zu verhindern.

- Dabei entweder in die Knie gehen, um einen tiefen Stich zu führen oder das Schwert des Priesters mit der eigenen Stärke während des Stiches nach oben drücken.
- Dabei das Schwert des Priesters mit dem Buckler sichern.

- c) Wie a) bis zum Schwertwechsel.



Der Priester wartet zu lange mit dem Nucken.



Der Schüler geht ins Ringen.

- Beliebiges Stück, die Arme des Priesters am Ellbogen zu umfassen bietet sich an, gegebenenfalls mit Schildschlag zum Gesicht.

- d) Wie a), nur sobald der Hieb zwischen den Armen erfolgt, versucht der Schüler das Schwert zwischen seinen Armen einzuklemmen, bevor er am Kopf getroffen wird.



Der Priester zieht sein Schwert aus den Armen des Schülers heraus und schneidet ihm durch eine schraubenzieherförmige Bewegung dabei die Arme auf.

Drittes Spiel (#3) – 1. Hut gegen Kucke



4r, unten



4v



5r, oben

Hier wird die erste Hut wieder eingenommen; der Versatz dieser Hut wird sehr selten sein, weil sie niemand anwendet außer dem Priester oder seinen Klienten, d.h. Schülern, und dieser Versatz wird Kucke genannt, und ich rate in gutem Vertrauen, dass der, der die Hut ausführt sofort nach dem Versatz anbindet, weil es nicht gut ist, zurückzubleiben, oder dass er irgendwas von den Dingen tut, durch die er gerettet werden kann, oder dass er wenigstens das (selbe) ausführt, was der, der versetzt, ausführt.

Man muss wissen, dass der, der versetzt, nicht zögern darf, sondern er soll sofort nach dem Versatz einen Stich ausführen [...] so kann sein Gegner nicht überlegen, was er vorhat, und das wird eifrig begriffen.

(4v)

Hier bindet der Priester über den Versatz des Schülers & unmittelbar kommen alle die vorangehenden Dinge, die du vorher hattest: obwohl, du hattest die anderen zwei Bilder nicht, die folgen, wo er Schwert und Schild ergreift.

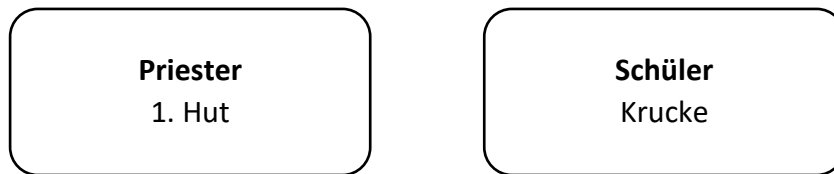
Bemerke, dass immer, wenn Binder und Gebundener im Zwist sind wie hier, dann kann der Gebundene fliehen, wohin er auch will, wenn er möchte, und das ist nötig in allen Bindungen. Aber darauf musst du vorbereitet sein, dass wo immer der Gebundene (hin flieht), du sollst ihm folgen.

Binder und Gebundener sind gegnerisch und erzürnt; der Gebundene flieht zur Seite, ich versuche zu folgen.

Hier lehrt der Priester seinen Schüler, wie er aus (gehend von) diesen obigen Dingen Schwert und Schild ergreifen muss. Und man muss wissen, dass der Priester sich nicht lösen kann von einem solchen Griff, ohne Verlust von Schwert und Schild.

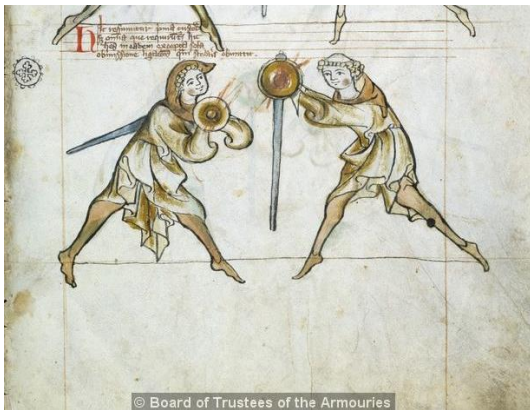
(5r)

Hier wehrt der Priester ab, was oben der Schüler gemacht hat.



- Der Priester soll sofort reagieren, wenn dieser Versatz gewählt wird um sich zu schützen.
- a) Der Priester reagiert nicht sofort.
- ↓
- Der Schüler führt einen Stich aus der Krucke gegen den Priester.
- Dabei gegebenenfalls einen Schritt nach vorne und links machen.
- b) Der Priester bindet rechts am Schwert des Schülers an.
- Für diesen Schlag muss der Buckler kurz angehoben werden, damit die Hand vorbeigeführt werden kann.
 - Der Buckler bleibt links der Schwerthand.
 - Wenn der Gebundene flieht, dann muss der Priester der Bewegung folgen.
 - Die Anbindung erfolgt mit der Stärke in der Schwäche des Schülers.
- c) Wie b), nur tritt der Schüler ein und greift mit der Bucklerhand um die Arme des Priesters, fixiert ihn so und führt währenddessen oder anschließend einen Schlag zum Kopf.
- Dabei muss der Schüler aufpassen, nicht ins Schwert des Priesters zu laufen oder einen Gegenstich zu erhalten. Dazu mit dem Schwert das Schwert des Priesters vor dem Schritt etwas nach links versetzen.
 - Der Buckler wird unter dem Schwertarm nach vorne geführt, da es ansonsten schwerer ist mit dem Schwert nicht hinter dem Gegner zu landen.
 - Der Schlag zum Kopf wird einfacher, wenn man während des Ergreifens der Arme eine Hüftdrehung nach rechts macht.
 - Man kann auch alternativ das Schwert hinter dem Gegner zu dessen Kniekehlen führen (nicht in einer Abbildung gezeigt).
- d) Wie c), nur befreit sich der Priester aus dem Griff des Schülers indem er Schild und Schwert fallen lässt (ähnlich zu Spiel #21).
- e) Wie c), aber wenn der Schüler versucht einzutreten, verhindert der Priester das mit einem Schildschlag und schlägt zum Kopf des Schülers.
- Hier wird die auf den ersten Blick seltsame Anbindung gegen die Krucke mit dem Buckler links der Schwerthand deutlich: der Schildschlag kann einen entscheidenden Moment schneller ausgeführt werden.
 - Dies könnte der Grund sein, warum auf diese Weise angebunden wird: Der Schüler soll dazu verleitet werden die Arme ergreifen zu wollen.

Viertes Spiel (#4) – 1. Hut gegen Krucke



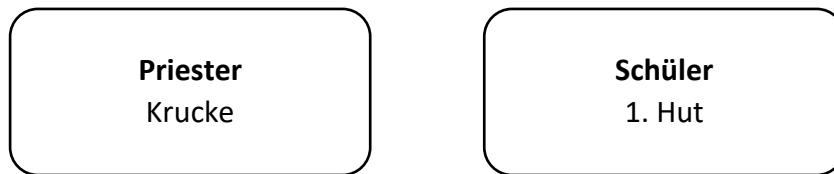
Hier wird die erste Hut wieder eingenommen. Aber alles Nötige hast du hier in ihr selber, außer nur der Unterlassung der Bindung, die der Schüler unterlässt.

5r, unten



Hier hat der Schüler es unterlassen zu binden; der Priester trat gleich ein und nicht unverdient, denn immer wenn der, der die Hut führt, unterlässt, was er machen sollte, muss der Gegner sofort eintreten, wie hier.

5v, oben, Seitenwechsel



- Immer wenn der, der die Hut führt, unterlässt das zu tun, was er den Spielen zu Folge machen sollte, so muss der Gegner sofort eintreten.

a) Der Schüler unterlässt es eine Bindung aufzunehmen.



Der Priester tritt ein und schlägt oder sticht (Stichschlag) zum Kopf des Schülers.

- Der Buckler zeigt nach rechts (aus Sicht des Priesters).
- Der Bucklerarm ist über dem Schwertarm.
- Sehr wahrscheinlich erfolgt der Schritt nach links, trotzdem wird die rechte Schulter als Ziel für den Hau angepeilt. Dies macht das Treffen wahrscheinlicher selbst für den Fall, dass der Schüler versucht nach links auszuweichen.

Fünftes Spiel (#5) – 1. Hut gegen Kucke



Versatz wie vorher, aber das Spiel wird variiert.

5v, unten



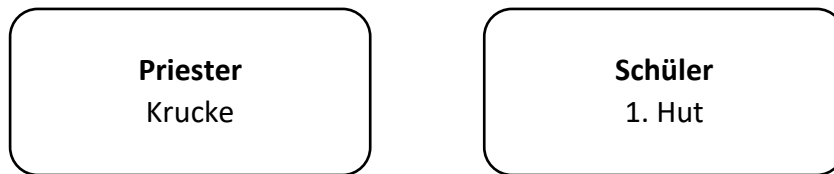
Oben hat der Priester den Schüler versetzt. Hier führt nun der Schüler dieselbe Aktion aus, die vorher der Priester ausgeführt hat. Aber der Versetzer soll zuerst eintreten, falls der ~~Priester~~ Schüler es unterlässt wie unten. Außerdem passe er auf, dass der andere seinen Kopf nicht erreiche, was er kann.

Und infolge des vorangehenden tritt der Priester ein wie ich oben gesagt habe. Er passe daher auf den Kopf auf.

6r



6v, oben



- a) Der Schüler geht ebenfalls in die Kruke und bindet von links an.



Der Priester tritt ein und sticht dem Schüler zum Körper.

- Dabei muss er aufpassen, dass ihm nicht zum Kopf geschlagen wird.

- b) Wie a), nur bevor der Priester stechen kann, versucht der Schüler ihm zum Kopf zu schlagen.



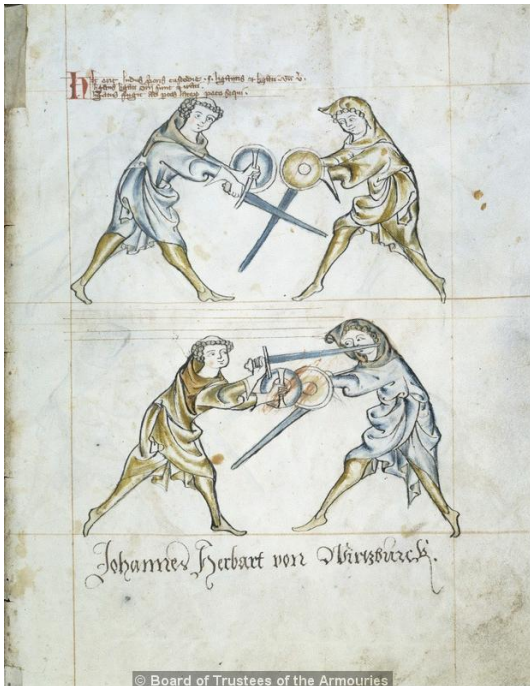
Der Priester schützt sich gegen den Hieb mit Schützen.

- Die Handgelenke sind dabei überkreuzt gezeigt.
- Interessanterweise ist der Buckler des Priesters hinter dem Buckler des Schülers gezeigt, was die Hände des Priesters für einen Schlag des Schülers entblößen würde.
- Aus der Kruke gelangt man sehr schnell in dieses Schützen wenn der Buckler in einem Halbkreis unten herum geführt wird.
- Es ist keine Folgetechnik aus dieser Position gezeigt, ein Überbinden mit Schildschlag ist grundlegend für den Priester möglich.

Sechstes Spiel (#6) – 1. Hut gegen Langort



6v, unten

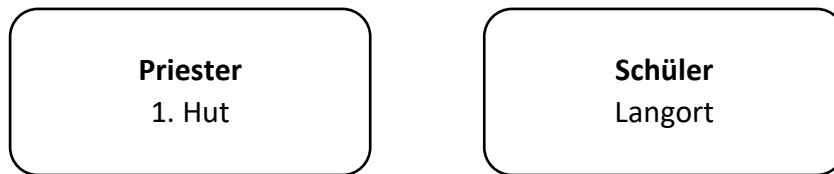


7r, Seitenwechsel oben

Hier wird wieder die erste Hut eingenommen, nämlich unter dem Arm, die mit einem gewissen Konter versetzt wird, der Langort genannt wird. Und es ist ein gewöhnlicher Versatz, und die Konter auf diesen Versatz sind, von Seiten dessen, der die Hut führt, Anbindungen oben und unten, daher der Vers: Wenn Langort geführt wird, binde sofort an, oben oder auch unten. Aber die obere Anbindung wird immer nützlicher sein als die untere.

Hier wird das Spiel der vorigen Hut stattfinden, nämlich des Binders und des Gebundenen, daher der Vers: „Binder und Gebundener sind gegnerische und erzürnt / der Gebundene flieht zur Seite, ich versuche zu folgen“.

Johannes Herbart von Würzburg



- Immer wenn der Gegner in den Langort geht, soll sofort angebunden werden, oben oder unten.
- Die obere Anbindung ist grundsätzlich besser.

a) Der Priester bindet von oben links am Schwert des Schülers an.



Standard-Folgetechniken

- Überbinden
- Schwertwechsel und Nucken
- Schildschlag und Hau

Siebtes Spiel (#7) – 1. Hut gegen Langort



7v

Die erste Hut und Versatz des Gemeinen wie oben, aber das Spiel wird variiert am Ende des Abschnitts.

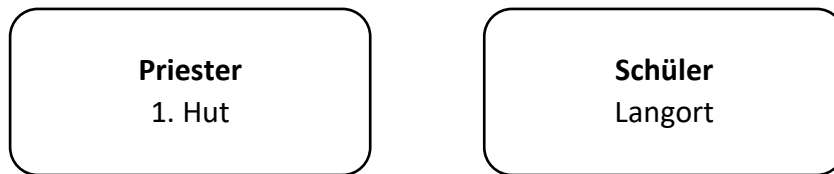
Oben

Unten. Aber der Priester hat angebunden, obwohl er unten ist.



8r

Hier findet ein Wechsel des Schwertes statt.



- a) Der Priester bindet von links unten an das Schwert des Schülers an.



Der Schüler überbindet und führt einen Stichschlag zum Kopf des Priesters.

- Die Anbindung ist nicht dargestellt, nur die Situation nachdem das Schwert des Priesters bereits halb herumgeführt worden ist.

- b) Alternative zu a): Der Priester bindet von rechts unten an-.

- Dadurch bindet er direkt in eine Situation wie nach dem Überbinden an, dies würde der Abbildung in *folio* 7v unten entsprechen.
- Möglicherweise ist genau das mit dem Satz „Aber der Priester hat angebunden, obwohl er unten ist.“ gemeint.

- b) Wie a), nur merkt der Priester, dass der Schüler überbinden will und führt einen Schwertwechsel durch.

- Interessanterweise unterscheiden sich *folio* 7v unten und 8r oben in der Seite zu der der Buckler des Schülers zeigt.
- Dieser Wechsel ist auch sinnvoll für den Schüler um seine Hand zu schützen.
- Alternativ erfolgt der Schwertwechsel direkt nach der Anbindung aus b).



Der Priester nuckt zum Kopf oder führt einen Stichschlag zum Kopf.

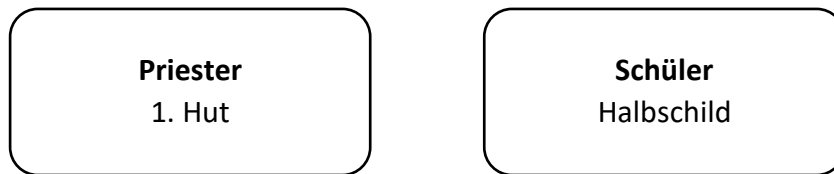
Achtes Spiel (#8) – 1. Hut gegen Halbschild



Die erste Hut wird hier wieder eingenommen und mit dem ersten Versatz versetzt, nämlich Halbschild. Und alles andere wirst du hier haben wie vorher.

Vers: Wenn Halbschild geführt wird, falle unter Schwert und auch Schild.

8v



- Dieses Spiel gibt genau das Gleiche wieder wie das zweite Spiel, nur dass die Details nicht mehr beschrieben sind. Warum es hier nochmal aufgenommen wurde, ist nicht ganz klar (Bilder sind jetzt von der anderen Seite gezeigt, der Merkvers steht aber auch im zweiten Spiel). Hier erfolgt die Anbindung aus der 1. Hut etwas weiter in der Stärke.

a) Der Priester bindet von unten links am Schwert des Schülers an.



Standard-Folgetechniken

- Überbinden
- Schwertwechsel und Nucken
- Schildschlag und Hau

Neuntes Spiel (#9) – 2. Hut gegen Schützen



9r

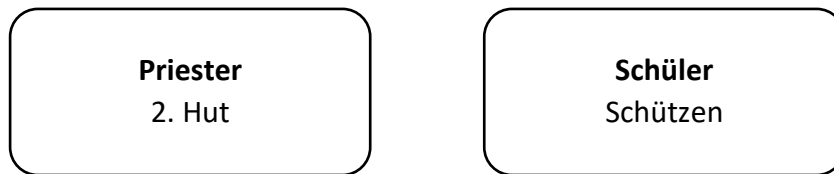


9v, Seitenwechsel oben

Es ist zu sehen, dass hier gelehrt wird, auf welche Weise die zweite Hut versetzt werden kann, und ich sage die zweite Hut, weil sich die dritte Hut, die in der linken Schulter gehalten wird, nicht sehr unterscheidet von der zweiten. Aber hier sprechen wir von der zweiten Hut, die der rechten Schulter zugeteilt ist. Und von derselben Hut führt der Versetzer den Versatz, der Schützen genannt wird, weil jede beliebige Hut einen Schutz hat (d.h.: Schützen).

Hier platziert sich der Priester auf ähnliche Weise zum Schüler und lehrt, was aus diesen Dingen entsteht, und man muss wissen, dass (nach der zuverlässigen Lehre des Priesters) der, der zuerst Versetzer war, drei Dinge tun kann: Erstens, er kann das Schwert nach unten hinausdrücken und dann Durchtreten. Zweitens, er kann einen Schlag auf die rechte Seite ausführen. Bemerke, dass der Gegner dasselbe tun kann, obwohl der Versetzer als erster dazu bereit ist.

(9v) Hier führt der Schüler, nach Anleitung des Priesters, eine Aktion aus, die Durchtritt genannt wird. Er könnte so Gelegenheit zu einem Schlag zur Linken erhalten, wie es von gemeinen Fechtern gemacht wird, oder zur Rechten, wie es vom Priester und seinen Jungen gemacht wird. Um diese zwei Möglichkeiten zu kontern, wird der Priester, mit dem Schwert unter dem Arm, die bloßen Hände dessen, der die obengenannten Schläge führt, erreichen. Allerdings ist dieser Konter nicht als Beispielbild abgebildet. Merke, dass der Priester die oben ausgeführte Aktion abwehrt, während der Schüler noch unterwegs ist. Der Priester zeigt, indem er anbindet und dann hinunterdrückt, wie hier im Beispiel erscheint. Nachher wird klar, was der Priester weiter daraus macht, wenn du aufmerksam hinschaust etc.



a) Der Priester bindet in einer dem Schützen ähnlichen Position an.

- Es wird nicht gesagt wie, die Bilder auf *folio* 9r (unten) und 9v unterscheiden sich auch: 9r zeigt eher eine Art Langort mit eingedrehtem Handgelenk, 9v zeigt überkreuzte Hände (dem Schützen ähnlicher).



Je nach Druck, den der Schüler in der Bindung spürt, kann er wie folgt reagieren:

- i. Der Priester gibt sehr viel Druck: Umschlagen und Schlag zur rechten Seite des Priesters, der Buckler blockiert dessen Hände.
- ii. Der Priester gibt sehr wenig Druck: Schlag auf die linke Seite des Priesters, der Buckler blockiert dessen Hände.
- iii. Der Druck ist gleichmäßig stark: Durchtreten.
 - a. Stichschlag zur linken Kopfseite des Priesters aus der Bindung heraus. Dabei wird das Gehilz etwas nach links geführt, damit die Klinge quer steht, die lange Schneide hält Kontakt zum Schwert des Priesters. Es wird auf den Gegner zugegangen und dadurch zusätzlich mit Schwert und Buckler blockiert. → Variante der gemeinen Fechter
 - b. Stichschlag zur rechten Kopfseite des Priesters aus der Bindung heraus. Dabei wird das Gehilz etwas nach rechts geführt, damit die Klinge quer steht, die kurze Schneide hält Kontakt zum Schwert des Priesters. Es wird auf den Gegner zugegangen und dadurch zusätzlich mit Schwert und Buckler blockiert. → Variante des Priesters
 - c. Die Variante des Priesters kann auch als Hieb statt als Stichschlag durchgeführt werden, dafür wird die Bindung im Moment des Hiebs verlassen und gleichzeitig unter der Klinge des Priesters „hindurchgetreten“ nach links. Der Buckler sichert dabei von links die Hände des Priesters.

b) Der Schüler will Durchtreten (egal ob nach links oder rechts).



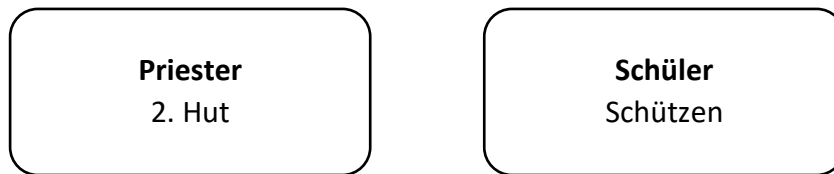
Sobald der Priester den Druck merkt, wechselt er unter dem Schwert des Schülers durch und führt einen Hieb zur Hand des Schülers.

- Dabei wird ein Schritt nach links aus der Linie und ggf. nach hinten gemacht.
- Es muss zunächst nur die Hand getroffen werden, daher kann so weit nach hinten gegangen werden, dass gerade noch die Hand erreicht wird.



10r, oben

(10r) Hier allerdings, wie der Priester dabei ist, oben zu binden, belehrt er den Schüler, was dagegen zu machen ist, nämlich ein Stichschlag, was er normalerweise auszuführen rät; hier gezeigt im Beispiel.



- c) Wie a) und b), nur macht der Priester die Durchtritte und der Schüler den Konter.
- d) Wie a), nur merkt der Priester den Ansatz fürs Durchtreten des Schülers und drückt dessen Schwert gerade nach unten.
 - Hier ist keine Technik aus der Position beschrieben, aber ein Verweis darauf, dass später klar wird, was der Priester daraus macht.
 - Die Position entspricht der nach einem Schwertwechsel. .
 - Sehr gut funktioniert ein Schildschlag mit Hau.
- e) Wie d), nur nutzt der Schüler den Schwung durch das Herunterdrücken durch den Priester und führt einen Stichschlag auf die andere Seite.

Zehntes Spiel (#10) – 2. Hut gegen Schützen



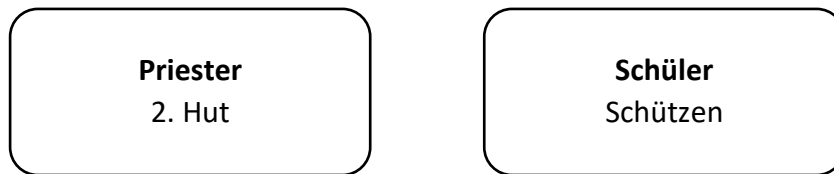
„Der rechten Schulter ist die zweite gegeben“, d.h. die zweite Hut. Und merke, dass sowohl der, der die Hut ausführt, als auch der, der sie versetzt, in derselben Stellung sind, wie im obigen Beispiel.

10r, unten



Hier vermeidet der Priester jegliches Anbinden oder angebunden zu werden, und zwar als Beispiel für seine Schüler, damit diese lernen können, was man tun soll; der Schüler allerdings greift ihn an und führt die Aktion aus, die hier als Beispiel gezeigt wird.

10v, oben



- a) Der Priester unterlässt es anzubinden.



Der Schüler sticht daraufhin zum Gesicht des Priesters.

- Dabei dreht der Schüler seinen Buckler von außen nach innen um sich gegen einen Gegenschlag zu schützen.
- Potentiell könnten drei verschiedene Stiche gemeint sein.
 - i. Schritt weit nach rechts aus der Linie, Stich zur linken Seite des Kopfes.
 - ii. Schritt nach vorne, der Buckler ist eher zentral und etwas nach links zeigend ausgerichtet, Stich zum Hals oder zur Brust.
 - Hier ist es wichtig, bei Bedarf den Knauf nach oben zu schieben, um über die Kante des Bucklers des Priesters zu gelangen.
 - Bei Bedarf kann der Buckler auch fast horizontal über die Hand zum Schutz platziert werden.
 - iii. Schritt leicht nach links aus der Linie, Stich zur rechten Seite des Kopfes.
 - Der nach rechts ausgerichtet Buckler schützt gegen den natürlichen Gegenschlag des Priesters.
 - Ziel sollte es hier sein, den Schwertarm des Priesters durch den Stich zu blockieren.

Elftes Spiel (#11) – 2. Hut gegen Halbschild



10v, unten

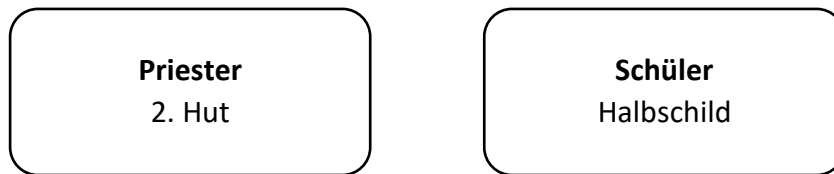


11r, oben

Dieselbe Hut, aber mit einem anderen Versatz, und es ist derjenige, der Halbschild genannt wird, die zuerst behandelt wurde (als Versatz) gegen die erste Hut, nämlich die unter dem Arm.

Merke, dass viele gemeine Fechter durch diesen Versatz (Halbschild) verführt werden, der hier gezeigt ist: Sie glauben, sie könnten eine Trennung von Schwert und Schild herbeiführen, mittels des Schlages, der hier ausgeführt wird. Das ist aber nicht so, weil der Versetzer nicht zögert, was ihn gefährden könnte, sondern diese ausgeführte (Trennung) ist hier abgebildet als Beispiel für alle, die aus dem Rat des Priesters Nutzen ziehen wollen.

Hier ist der Priester doch im Begriff, obigen Schlag auszuführen; er lehrt den Schüler, Schwert und Schild zu drehen und mit dem Schwert anzugreifen wie hier, wodurch der Gegner den Schlag nicht zur Wirkung bringen kann.



- a) Der Priester versucht, wie ein gemeiner Fechter, eine Trennung von Schwert und Schild zu verursachen durch einen geraden Hieb zwischen die Arme des Schülers.



Der Schüler lässt dies nicht zu, sondern dreht seinen Buckler etwas nach oben und sticht rechts am Schwert des Priesters zu dessen Kopf.

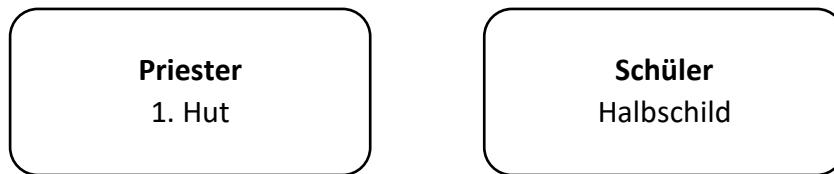
Zwölftes Spiel (#12) – 1. Hut gegen Halbschild



11v, Seitenwechsel unten

Hier nimmt der Priester die erste Hut wieder ein, nämlich die unter dem Arm, einiges wurde ausgelassen, das vorher nicht gesetzt wurde, wie unten im Beispiel gezeigt.

Man könnte sich fragen, wie der Schüler den Priester angreifen soll. Und man muss wissen, dass der Priester durch Verzögerung alle Abwehr unterlässt, um den Schüler zu lehren, der, so wie er steht, ohne Schwert oder Schild zu bewegen, sich sehr annähert. D.h., wenig später bekommt er die Gelegenheit zu einem Schlag, wie hier in den Bildern gezeigt.



a) Der Priester unternimmt nichts.



Der Schüler nähert sich im Halbschild so weit an, dass er einen Hieb von rechts oder einen Sturzhau mit der kurzen Schneide zum Kopf des Priesters schlagen kann.

- Beim Hieb scheint ein ganzer Schritt ausgeführt zu werden (Fußwechsel). Eindeutig zu erkennen ist es durch den Seitenwechsel in der Darstellung aber nicht.

Dreizehntes Spiel (#13) – 3. Hut gegen Schützen



12r

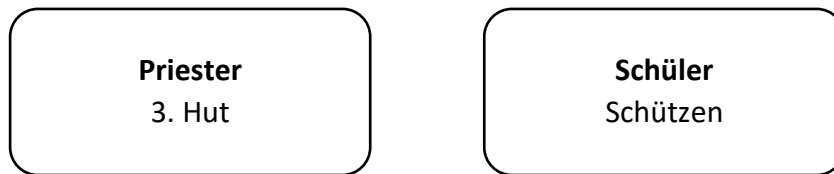


12v, oben

Hier nimmt der Priester die dritte Hut ein, die vom Schüler versetzt wird wie hier. Der Konter dieses Versatzes wird eine Anbindung sein, und ich sage Anbindung weil nur oben & nicht anders, wie unten im nächsten Beispiel.

Hier bindet der Priester an, was besser und nützlicher ist, weil, wenn er etwas anderes machte, das das Schwert des Gegners weniger beschäftigte, das zu seinem Schaden geführt hätte.

Ausgehend von dieser oben gerade behandelten Anbindung lehrt der Priester sein Schülerchen, mit den Armen des Gegners Schwert und Schild zu umfassen, wie hier gezeigt.



- Hier wird ein Schützen ähnlich der Krucke verwendet, allerdings mit überkreuzten Armen und mit dem Buckler nach rechts statt nach links zeigend, der rechte Fuß ist vorne. Die Klinge wird bereits etwas nach vorne gestreckt.

a) Der Priester bindet rechts an der Klinge des Schülers an.

- Gezeigt ist eine Anbindung in der Mitte der Klinge des Schülers.



Der Schüler dreht den Buckler, sodass er nach links zeigt, unternimmt jedoch nichts.



Der Priester sticht von unten in den Bauch des Schülers. Alternativ führt er einen Schildschlag mit Hau.

b) Wie a), nur verhindert der Schüler den Stich, indem er die Arme des Priesters mit der Bucklerhand umgreift und einen Hieb zu Kopf, Arm oder Körper des Priesters schlägt.

- Das ist letztlich die gleiche Bewegung wie im dritten Spiel.
- Schwert- und Bucklerhand sind während der Bindung vermutlich nicht mehr überkreuzt, ganz eindeutig ist das Bild diesbezüglich jedoch nicht.
- Ob dabei nur der Buckler bewegt oder auch das Schwert eingedreht wird, kann man der Abbildung nicht entnehmen.
- Das Ergreifen wird erst dadurch möglich, dass die Anbindung relativ weit in der Stärke erfolgt. Dadurch wird die Distanz zum Greifen kurz genug.

Vierzehntes Spiel (#14) – 3. Hut gegen Schützen



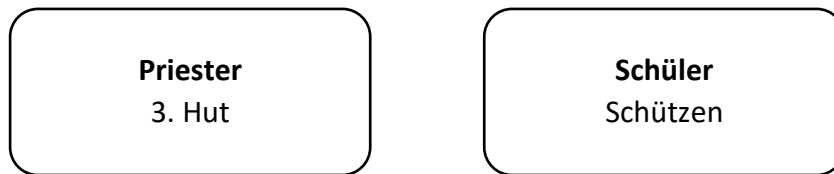
Hier wird die dritte Hut geführt wie vorher, und derselbe Versatz, aber das Spiel wird variiert.

12v, unten



Hier lehrt der Priester sein Schülerchen, das einen Versatz ausführt [zu seiner dritten Hut]; und zwar lehrt er's einzutreten, falls die Anbindungen unterbleiben.

13r, oben



a) Der Priester bindet nicht an.



Der Schüler führt einen Stich zum Gesicht des Priesters.

- Interessant ist hier, dass der Buckler auch bei dieser Aktion nach links zeigt, also eingedreht wird. Da ein potentieller linker Oberhau des Priesters verhindert werden muss, entstehen verschiedene Möglichkeiten des Stichts.
 - i. Weit nach rechts aus der Linie treten.
 - Dabei wird der Waffenarm des Priesters durch den Stich blockiert.
 - ii. Sehr weit nach links aus der Linie treten.
 - Die Hand bleibt dabei lediglich durch die Distanz geschützt, bei Bedarf kann der Buckler nahezu horizontal zum Schutz der Hände gehalten werden.
 - iii. Aus dem Schützen heraus ein gerader Stich, bei dem über den Schwerpunkt des Schwertes rotiert wird.
 - Dies klappt nur gut, wenn der Buckler nach links rotiert wird wie das Bild zeigt.
 - Man kann den Buckler sehr einfach bei Bedarf noch ein wenig weiterdrehen, so dass er über der Schwerthand liegt. Das schützt die Hand recht gut.
 - Dabei ist kein nennenswerter Schritt notwendig.
 - Der Stich erfolgt zentral über den Buckler des Priesters hinweg. Dabei kann dieser durch Druck mit dem Schwert nach unten hinuntergedrückt werden. Der Stich erfolgt dann zur linken Schulter des Priesters, so dass dessen Schwerthand durch den Stich zusätzlich blockiert wird und kein Gegenangriff erfolgen kann (dies könnte erklären, warum der Schüler seinen Buckler nicht nach rechts dreht).

Fünfzehntes Spiel (#15) – 3. Hut gegen Schützen



Dieselbe dritte Hut, nämlich auf der linken Schulter, und derselbe Versatz, der Halbschild genannt wird, wie oben.

13r, unten

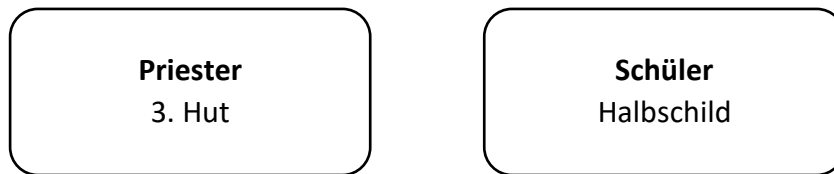


Merke, dass alle Aktionen mit der ersten Hut, nämlich unter dem Arm, zu tun haben, von hier bis zum nächsten Kreuzzeichen.

13v, Seitenwechsel unten



14r, oben, Seitenwechsel



- a) Der Priester bindet links am Schwert des Schülers an, der Buckler zeigt nach links.



Standard-Folgetechniken

- Überbinden
- Schwertwechsel und Nucken
- Schildschlag und Hau

Sechzehntes Spiel (#16) – 3. Hut gegen Langort



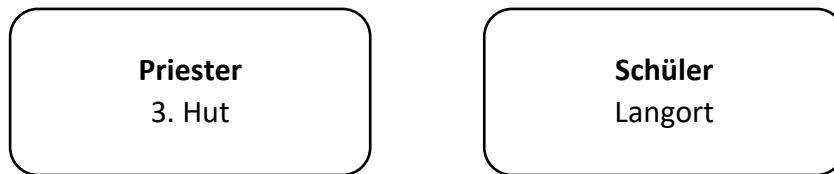
14r, oben



14v, oben

Hier wird die dritte Hut wieder aufgenommen, deren Versatz der Langort sein wird, den alle gemeinen Fechter ausführen, und die Konter dieses Versatzes sind zwei Anbindungen, deren eine ist rechts über dem Schwert, die andere ist links.

Vers: „Binder und Gebundener sind feindlich und erzürnt; der Gebundene will zur Seite fliehen, ich versuche zu folgen.“



- a) Der Priester bindet rechts (aus seiner Sicht) über dem Schwert des Schülers an und versucht ein Überbinden mit Schildschlag und Hau.



Der Schüler versucht dies zu verhindern, indem er zur Seite flieht.



Der Priester folgt.

- b) Der Priester bindet links (aus seiner Sicht) über dem Schwert des Schülers an und versucht ein Überbinden mit Schildschlag und Hau.



Der Schüler versucht dies zu verhindern, indem er zur Seite flieht.



Der Priester folgt.

Siebzehntes Spiel (#17) – 4. Hut gegen Halbschild



Nachdem die dritte Hut fertig behandelt wurde, wird hier die vierte Hut behandelt, deren Versatz der *Halbschild* sein wird, und alles, was du vorher hattest, findest du hier bis zum nächsten Kreuzzeichen.

14v, unten



- a) Es wird keine explizite Technik genannt, nur der Verweis, dass das Gleiche wie vorher gemacht werden kann.



Der Schüler bindet am Schwert des Priesters an.



Standard-Folgetechniken

- Überbinden
- Schwertwechsel und Nucken
- Schildschlag und Hau

Achtzehntes Spiel (#18) – 4. Hut gegen 1. Hut



Hier nimmt der Priester die vierte Hut wieder ein; der Versatz dieser vierten Hut wird die erste Hut sein, und das nach dem Vorbild des Schülers, wie hier im Beispiel gezeigt.

Nachdem der Schüler oben den Priester versetzt hat, versetzt er ihn hier erneut, und das unter dem Arm, und es ist zu sehen, dass all das unter der ersten Hut nämlich der unter dem Arm, behandelt wurde, bis zum nächsten Kreuzzeichen.

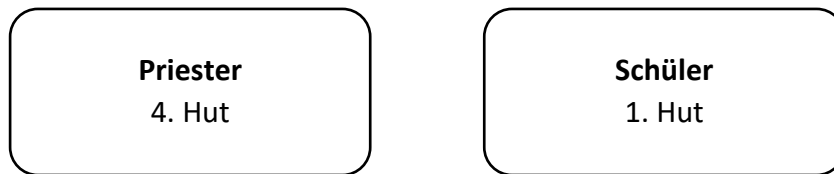
15r, Seitenwechsel unten



15v, Seitenwechsel unten



16r, oben



- Es findet hier nochmals ein Rollentausch statt: Zunächst ist der Priester in der 4. Hut und der Schüler versetzt mit der 1. Hut. Daraufhin versetzt der Priester den Versatz, indem er ebenfalls in die 1. Hut geht. Dabei sollte man den Halbschild als Übergangsposition verwenden, für den Fall, dass der Schüler genau in diesem Moment eine Aktion startet.

a) Der Schüler geht von der 1. Hut in den Halbschild.



Der Priester bindet an.



Standard-Folgetechniken

- Überbinden
- Schwertwechsel und Nucken
- Schildschlag und Hau

Neunzehntes Spiel (#19) – 1. Hut gegen Langort



Hier wird die erste Hut wieder eingenommen, nämlich die unter dem Arm, deren Versatz der Langort sein wird, und sie ist gewöhnlich und recht gemäßigt, und merke, dass der, der die Hut führt, drei Möglichkeiten hat: Erstens kann er rechts über dem Schwert anbinden. Zweitens kann er links unter dem Schwert anbinden. Drittens kann er das Schwert mit der Hand ergreifen, wie unten im nächsten Beispiel gezeigt.

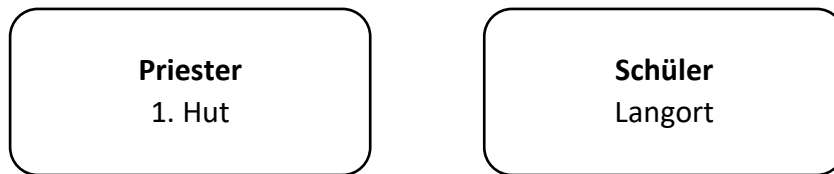
16r, unten



Hier ergreift – bzw. lehrt zu ergreifen – der Priester das Schwert des Gegners. Und merke, dass das Schwert dieses Gegners nicht befreit werden kann, außer mit einem Schildschlag, wo die Hand des Priesters mit dem Schild geschlagen wird, wie unten im nächsten Beispiel.

Hier wird das Schwert des Schülers mit einem Schildschlag befreit. Und der Priester muss aufpassen, dass der Schüler nicht einen Schlag zum Kopf ausführt, oder einen allgemeinen Stich, was der Priester seinen Schülern zu lehren pflegt. Außerdem sollst du wissen, dass wenn der Schüler einen Schlag zum Kopf macht, führe einen Schutz aus, mit dem Schwert zusammen mit dem Schild in der linken Hand, und so schlägst du deinem Gegner den Schild aus den Händen, wie unten im nächsten Beispiel gezeigt.

16v



- a) Der Priester bindet von rechts über dem Schwert des Schülers an.



Standard-Folgetechniken

- Überbinden
- Schwertwechsel und Nucken
- Schildschlag und Hau

- b) Der Priester bindet von links unter dem Schwert des Schülers an.



Standard-Folgetechniken

- Überbinden
- Schwertwechsel und Nucken
- Schildschlag und Hau

- c) Der Priester nimmt verdeckt hinter seinem Buckler sein Schwert in seine linke Hand und ergreift das Schwert des Schülers mit seiner Schwerthand.

- Gezeigt ist das Ergreifen des Schwertes von rechts mit geradem Arm.
- Hilfreich ist es jedoch, die Hand von links über das Schwert zu führen und unter Eindrehen des Arms im Uhrzeigersinn das Schwert in einer Korkenzieherbewegung zu verdrehen und gleichzeitig zu sich zu ziehen. Dadurch ist es leichter das Schwert dem Schüler komplett aus der Hand zu ziehen.



Stich mit dem Schwert, welches immer noch in der linken Hand mit dem Buckler gehalten wird, oder Wegwerfen des gegnerischen Schwertes und eigenes Schwert wieder in die rechte Hand nehmen. Anschließend eine freie Aktion zum Schüler.

- d) Wie c), nur merkt der Schüler den Ansatz für das Ergreifen des Schwertes (oder den gerade erfolgten Griff) und schlägt dem Priester mit dem Buckler auf die Hand.

- Die Zeichnung zeigt, dass die Kante des Bucklers dafür genommen wird, letztlich ist egal, ob der Schlag mit der Fläche oder der Kante erfolgt.



Schlag oder Stich zum Kopf des Priesters.

- e) Wie d), nur merkt der Priester, dass der Schüler zum Kopf schlägt.



Schützen mit Schwert und Schild in der linken Hand.

- Erwähnt wird, dass im nächsten Spiel gezeigt werden soll, wie man daraus dem Schüler den Schild aus den Händen schlägt. Dieses Spiel ist aber nicht vorhanden (laut wiktenauer.com fehlen hier insgesamt acht *folio*).

Zwanzigstes Spiel (#20) – 6. Hut gegen Halbschild



Hier führt der Priester die sechste Hut, die der Brust zugeteilt ist, und merke, dass einzig dieser Stich zu führen ist, der aus der fünften Hut geführt wird, bis zum nächsten Kreuzeichen.

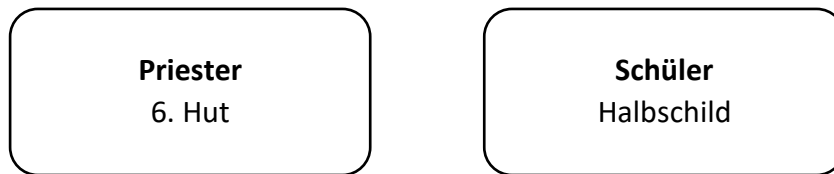
Hier führt der Priester aus jener besagten sechsten Hut einen Stich, und ein Stich wird auch aus der fünften Hut geführt.

17r, Seitenwechsel unten



Hier verteidigt der Schüler mit einer Anbindung und wehrt im nächsten Beispiel den obigen Stich des Priesters dadurch ab.

17v, oben



- Die 6. Hut wird hier mit eingedrehtem Handgelenk gezeigt.

- a) Der Priester führt einen Stich zum Kopf des Schülers.
- Das soll die einzige Aktion sein, die aus dieser Hut erfolgen soll.
 - Es wird erwähnt, dass dieser Stich auch der gleiche ist, der aus der 5. Hut geführt wird; dieser ist aber nicht gezeigt, vermutlich aufgrund der vorher fehlenden acht *folio* (nach wiktenauer.com).
 - Der Buckler wird bei diesem Stich nach rechts gedreht mit eingedrehtem Handgelenk (Zeichen für einen Schritt nach links, da dann das Schwert des Schülers rechts vom Priester ist).
 - Die Schwerthand ist am Ende des Stiches nicht mehr eingedreht.
 - Grundlegend funktioniert der Stich auch, wenn in der 6. Hut das Handgelenk nicht eingedreht ist und dafür im Laufe des Stiches eingedreht wird.
- b) Wie a), nur merkt der Schüler den Ansatz für den Stich und bindet gegen diesen an.
- Der Buckler des Priesters wird dabei nach links ausgerichtet gezeigt, daher wird entweder der Buckler vom Priester nach der Anbindung als Reaktion auf das Überbinden dorthin gedreht oder die Anbindung erfolgt bevor der Priester seinen Buckler im Stich eindreht.



Standard-Folgetechniken

- Überbinden
- Schwertwechsel und Nucken
- Schildschlag und Hau

Einundzwanzigstes Spiel (#21) – Anbindung von links oben an den Langort



Nachdem alle obigen Hutten behandelt wurden, wird hier die siebte Hut behandelt, die Langort genannt wird, und es ist zu bemerken, dass es vier Anbindungen gibt, die dieser Hut entsprechen, nämlich zwei von rechts und die anderen beiden von links. Aber hier sprechen wir von der ersten Anbindung über dem Schwert, was du alles in der (Erklärung zur) ersten Hut hast, bis zum vierten Beispiel, wo Schwert und Schild ergriffen werden.

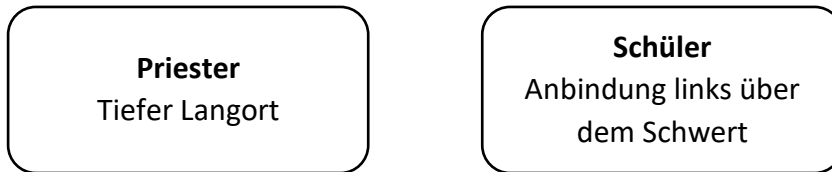
17v, unten



Es ist zu sehen, wie der Schüler zuerst – im vorangehenden Beispiel – über dem Schwert des Priesters angebunden hat. Hier nähert sich der Priester, indem er Schwert und Schild zum Schutz des Kopfes anhebt.

Hier kommt der Schüler zum Schildschlag, und aus dem Konter fügt er dem Priester einen Schlag zu.

18r



- Zunächst wird hier erwähnt, dass man gegen den Langort allgemein auf vier Arten anbinden kann: rechts oder links, jeweils von oben oder unten.
- Jedes der folgenden Spiele beschreibt im Kern eine dieser Anbindungen mit Folgetechniken.

a) Der Schüler bindet links über dem Schwert des Priesters an.



Standard-Folgetechniken

- Überbinden
- Schwertwechsel und Nucken
- Schildschlag und Hau
- Interessanterweise wird hier das „vierte Beispiel“ erwähnt, bei dem Schwert und Schild ergriffen werden. Allerdings beschreibt nur das dritte Spiel das Ergreifen der Arme aus der Anbindung an die Krucke heraus.

b) Wie a), nur sobald die Bindung besteht, versucht sich der Priester dem Schüler zu nähern.

- Dabei hebt er den Buckler an um sich vor einem potentiellen Schlag zum Kopf zu schützen.



Idealerweise schafft es der Priester sich so weit anzunähern, dass er einen Schildschlag führen kann.

c) Wie a), nur sobald der Priester anfängt sich zu nähern, führt der Schüler einen Schildschlag und anschließend einen Schlag zum Kopf des Priesters aus.

d) Wie b), nur unterbricht der Schüler das bereits laufende Annähern mit einem Schildschlag und schlägt zum Kopf des Priesters.

- Letztlich ist nicht ganz klar ob das dritte Bild (18r, unten) Variante c) oder d) zeigen soll. Der Buckler des Priesters ist sehr tief dargestellt, daher erscheint es unwahrscheinlich, dass der Schildschlag gegen den erhobenen Schild nach Annäherung folgt. Möglich ist das aber, falls der Priester als Reaktion auf eine Bewegung des Schülers mit einem Absenken des Bucklers reagiert (bspw. durch einen Schritt nach hinten).
- Im dritten Bild (18r, unten) ist das vordere Bein des Priesters wesentlich gestreckter.



Hier ergreift der Gebundene, d.h. der untere, Schwert und Schild des oberen.

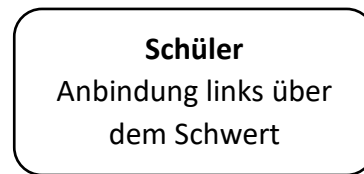
Hier lässt der Schüler absichtlich Schwert und Schild los, und will mit dem Priester ringen, so wie unten.

18v



Oben war der Priester vom Schüler gepackt und zum Ringkampf [gezwungen], was der Priester so wie im Beispiel gezeigt verhindert.

19r, oben



- e) Entweder wie a) oder b), nur umgreift der Priester hier mit seinem Schwertarm die Arme des Schülers und dreht sich ein.
- Das funktioniert erst dann, wenn die Distanz zum Greifen kurz genug wird.

- f) Wie e), nur befreit sich der Schüler aus dem Griff, indem er Schwert und Buckler fallen lässt sobald der Priester sich eindreht.



Der Schüler geht ins Ringen über.

- Gezeigt ist das Ergreifen der Schultern und Tritt zum Hintern oder zum Oberschenkel. Für diesen Tritt muss man mit dem Bein aber sehr weit nach oben.
 - Alternativ kann man dem Priester in dieser Position sehr gut in die Kniekehle treten und ihn so zu Fall bringen.
- g) Wie f), nur merkt der Priester, dass der Schüler seine Waffen fallen lässt und ringen will.



Der Priester dreht sich wieder um und bedroht den nun entwaffneten Schüler mit einem Stich.

- Die eingenommene Position sieht aus wie eine 6. Hut.

Zweiundzwanzigstes Spiel (#22) – Anbindung von rechts unten an den Langort



Hier wird wieder dieselbe letzte [siebte] Hut eingenommen, die vom Schüler geführt wird. Der Priester kontert, und es ist eine von jenen vier Anbindungen, nämlich Unter-Anbindung von links, wie in den Bildern gezeigt.

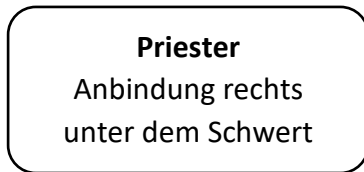
19r, unten



Nach dem obigen wird im folgenden Beispiel vom Priester von unten angebunden, aber der Schüler erreicht den Kopf des Priesters weil sein Schwert höher war. Und merke, wenn immer von unten angebunden wird, muss man auf den Kopf aufpassen, damit er nicht getroffen wird wie hier. Daher der Vers: „Wenn du von unten anbindest, pass auf, dass du nicht getäuscht wirst / wenn von unten angebunden wird, kann der Kopf des Anbindenden getroffen werden.“

Oben führt der Schüler einen Schlag aus und trifft den Kopf des Priesters, was der Priester hier abwehrt indem er kontert, wie im Beispiel gezeigt.

19v



- Der Schüler hat hier den Buckler nach rechts ausgerichtet. Ob der Schwertarm über oder unter dem Bucklerarm ist, sieht man nicht eindeutig.
- Hier zeigt sich das übliche „Rechts/links-Problem“: Geschrieben wird von einer Anbindung links unten. Dies ist aber aus Sicht des Schülers, also demjenigen, dem angebunden wird, statt aus Sicht des Priesters, der hier anbindet.

a) Der Priester bindet rechts von unten an.



Der Schüler macht nichts.



Schildschlag und Hieb zum Kopf des Schülers.

b) Wie a), nur schlägt der Schüler aus der Bindung frei zum Kopf des Priesters.

- Das ist möglich, da er in der Bindung oben war. Dieses Prinzip stellt ein grundlegendes Problem für denjenigen dar, der von unten anbindet.
- Warum der Schüler hier keinen Schildschlag vor dem Hieb führt – entgegen dem allgemeinen Ratschlag des Priesters – wird hier nicht erwähnt. Vermutlich wird es hier nicht gemacht, um das Prinzip zu verdeutlichen, da ein „gemeiner“ Fechter hier keinen Schildschlag führen würde. Ansonsten ist dieser Schlag nur sicher, wenn man die Mensur und das Zeitfenster genau richtig einschätzt.

c) Wie b), nur versetzt der Priester den Schlag zum Kopf mit einem Schützen.

- Interessant ist hier, dass der Buckler des Priesters nach rechts mit verdrehtem Handgelenk dargestellt wird obwohl das Schwert des Schülers von links kommt.
- Es könnte einen Bruchteil einer Sekunde schneller sein auf diese Weise zu versetzen und erst danach den Buckler neu auszurichten.

Dreiundzwanzigstes Spiel (#23) – Anbindung von rechts oben an den Langort



20r

Hier wird wieder die letzte [siebente] Hut geführt, die Langort genannt wird, und die hier der Priester ausführt. Der Schüler aber macht eine von den vier Anbindungen, nämlich über dem Schwert, wie hier im Beispiel gezeigt.

Nachdem oben über dem Schwert des Priesters angebunden wurde, kann man hier wie oben sehen, wie der Priester abwehrt mit der Aktion, die Stich genannt wird.

Priester
Tiefer Langort

Schüler
Anbindung rechts über
dem Schwert

- a) Der Schüler bindet rechts über dem Schwert des Priesters an.
- Der Buckler wird nach rechts ausgerichtet um sich vor einem potentiellen Schlag zu schützen.
 - Der Schwertarm ist über dem Bucklerarm.
 - Ob die Bucklerhand eingedreht ist oder nicht, ist nicht eindeutig.
- b) Wie a), nur sticht der Priester aus der Bindung heraus zum Kopf des Schülers.
- Ausnahmsweise wird hier vom Priester ohne Kontrolle des gegnerischen Schwertes und Bucklers gestochen analog zum freien Schlag zum Kopf in Spiel #22.
 - Dabei muss der aufpassen, dass der Schüler keinen Unterhau zum Arm schlägt.
 - Der Stich muss in dem Moment starten, in welchem die Anbindung erfolgt.
 - Gegebenenfalls sollte zur Sicherung ein Schritt zur Seite heraus gemacht werden.

Vierundzwanzigstes Spiel (#24) – Anbindung von links oben an den Langort



20v

Hier wird die letzte Hut geführt, nämlich Langort, und zwar vom Schüler. Über dieser Hut bindet der Priester an mit einer jener vier Anbindungen, nämlich über dem Schwert und rechts. Und merke, dass wenn immer angebunden wird, der Gebundene vom Bindenden weg fliehen kann, wohin er will, nach links oder nach rechts, woraus du geflissentlich ersehen kannst, dass, wenn einer zu fliehen beginnt, du ihm folgen kannst. Daher der Vers: „Der Gebundene flieht zur Seite, ich versuche zu folgen.“

Aus dieser oben behandelten Anbindung, die vom Priester geführt wurde, flieht der Schüler wie oben gesagt, und wie hier gezeigt: Weil er unter den Arm flieht, folgt sofort der Priester und trifft seinen Kopf, wie hier.

Priester
Anbindung links über
dem Schwert

Schüler
Tiefer Langort

- a) Der Priester bindet links von oben an.
↓
Der Schüler flieht nach links oder nach rechts.
↓
Der Priester folgt.
- b) Wie a), dabei flieht der Schüler indem er in die 1. Hut wechselt.
↓
Der Priester folgt sofort und schlägt einen Hau zum Kopf.
- c) Wie a), nur bevor der Schüler fliehen kann, Standardfolgetechniken.
- Überbinden
 - Schwertwechsel und Nucken
 - Schildschlag und Hau

Fünfundzwanzigstes Spiel (#25) – Anbindung an den Oberen Langort



21r



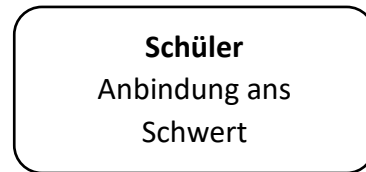
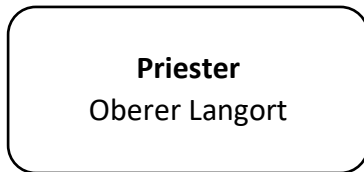
21v

Merke, dass dies eine andere Hut ist, nämlich ein oberer Langort, der hier vom Priester geführt wird, als Beispiel für seine Schüler, und er instruiert seinen Schüler, dass er diese Aktion ausführe, nämlich sich zu ihm zu platzieren [anzubinden], wie hier im Beispiel gezeigt.

Hier bindet der Priester an, um den Schüler abzuwehren und ihm zu entgegnen. Und es wird eine von jenen vier Anbindungen sein, nämlich rechts über dem Schwert, wie du es oben gehabt hast mit allem, was oben gesagt wurde.

Nachdem oben vom Priester angebunden wurde, will hier der Schüler auf andere Weise den Priester treffen. Und es ist zu sehen, dass, weil der Priester denkt, er könne anbinden, der Schüler dabei die Arme des besagten Priesters trifft. Merke auch, dass nicht nur die Arme getroffen werden, sondern die Macht dieses Schlags liegt im Stich, der hier [außerdem noch] ausgeführt werden kann.

Hier merkt der Priester, dass seine Arme gefährdet sind, und zieht sich zurück und will einen Schlag ausführen, aber der Schüler folgt, so wie hier usw.



- Der Obere Langort ist kein normaler Langort, der sehr weit oben gehalten wird, sondern eine eigene Hut.

a) Der Schüler bindet in der Stärke des Schwerts des Priesters an.



Der Priester überbindet.

- Dadurch gelangt man in eine Position, die einer Anbindung links über dem Schwert gegen einen tiefen Langort entspricht.
- Entsprechend gilt alles aus Spiel #24.

b) Wie a), nur hat hier der Schüler absichtlich so angebunden, dass der Priester denkt er könnte überbinden.



Sobald der Priester überbindet, schlägt der Schüler zu den Armen des Priesters.

c) Wie b), nur merkt der Priester, dass zu seinem Arm geschlagen werden soll und zieht sich zurück und versucht gleichzeitig einen Hieb auszuführen.



Der Schüler verhindert dies, indem er dem Priester folgt und, statt zu den Armen zu schlagen, führt er einen Stichschlag zum Kopf.

- Die gezeigte Endposition des Priesters entspricht einem Halbschild.

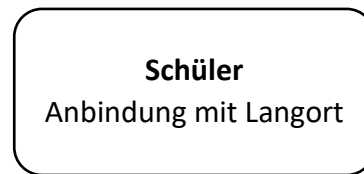
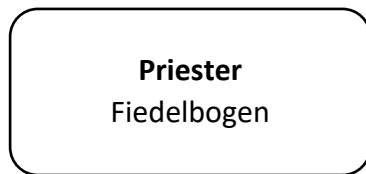
Sechszwanzigstes Spiel (#26) – Anbindung an den Fiedelbogen



22r

Hier wird eine gewöhnliche Hut geführt, die Fiedelbogen genannt wird, der Priester führt sie. Der Schüler kontert so, sich ihm so gegenüberstellend, wie in den Bildern gezeigt.

Nachher platzierte der Schüler sein Schwert auf den Arm des Priesters, was auch als Anbindung gilt, wie oben gezeigt: hier dreht der Priester die Hand, die den Schild führt und ergreift das Schwert seines Schülers, wie in diesem Beispiel.



- Der Fiedelbogen wird hier als „gewöhnlich“ bezeichnet, obwohl er nicht in den anfänglichen sieben Huten enthalten ist sowie selten im I.33 genutzt wird. Vielleicht ist der Fiedelbogen außerhalb der Lehre des Priesters weit verbreitet.
- Wie genau das Schwert im Fiedelbogen gehalten wird, geht nicht eindeutig aus den Bildern hervor. Da die Anbindung jedoch links vom Buckler und rechts am Schwert des Priesters erfolgt, muss das Schwert relativ weit nach links ausgerichtet sein.

- a) Der Schüler bindet zwischen Buckler und Schwert in eine Langortposition an.



Wenn der Priester ausreichend Platz lässt, Schnitt auf seine Arme und/oder Stich zum Kopf des Priesters.

- b) Wie a), nur sobald das Schwert Richtung Arm geht, ergreift der Priester das Schwert des Schülers mit der Bucklerhand und entreißt es ihm.

- Dabei das Schwert von oben greifen und mit Handgelenksdrehung gegen den Uhrzeigersinn entreißen. Im Bild zu sehen ist auch hier ein nicht eingedrehtes Handgelenk am Ende der Aktion.



Schlag zum Kopf des Schülers.

Siebenundzwanzigstes Spiel (#27) – Anbindung an den Fiedelbogen



Hier wird wieder dieselbe Hut eingenommen, nämlich der Fiedelbogen, und zwar vom Priester, der Schüler führt dasselbe aus wie oben.

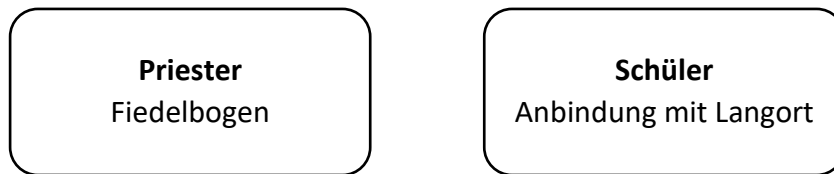
Hier bindet der Priester an wie vorher.

22v



Aus dieser Anbindung kommt der Priester zu einem Schildschlag, wie oben oft behandelt wurde aus den obenerwähnten Anbindungen.

23r, oben



- a) Der Schüler bindet an in eine Langortposition.



Schnitt auf Arme oder Stich zum Kopf des Priesters analog zu Spiel #26.

- b) Wie a), nur überbindet der Priester.

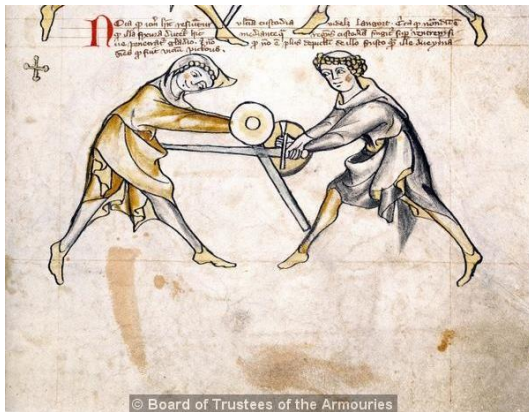
- Der Schüler behält hier seinen Buckler für eine Überbindensituation recht weit oben (etwa Schulterhöhe) bei gleichzeitig abgesenktem Schwert.
- Diese Position ist gut zu erreichen, wenn der Schüler beim Überbinden das Handgelenk eindreht (eingebürgert hat sich hierfür der Begriff „Akzeptieren“).



Der Priester führt einen Schildschlag und einen Hieb zum Kopf.

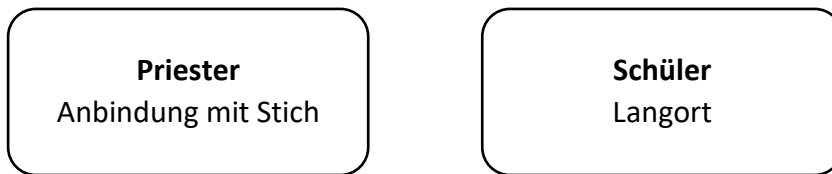
- Hier ist der Buckler des Schülers unten, entweder durch den Schildschlag oder weil der Schüler sich bspw. nach hinten abziehen wollte.

Achtundzwanzigstes Spiel (#28) – Anbindung mit Stich gegen den Langort



23r, unten

Merke, dass hier wieder die letzte Hut wieder aufgenommen wird, nämlich Langort. Diesbezüglich muss man bemerken, dass ein Stich ausgeführt wird, mittels dessen der, der die Hut führt in den Bauch gestochen wird, bzw. vom Schwert aufgespießt wird. Und merke, dass von diesem Abschnitt nicht mehr abgebildet ist, als diese zwei Bilder, was der Fehler des Zeichners ist.



- Hier wird explizit geschrieben, dass aufgrund eines Fehlers des Zeichners Bilder fehlen. Es wird trotzdem von zwei Bildern gesprochen obwohl nur eines gezeigt ist (sind Figuren statt Bilder gemeint?).
- a) Der Priester bindet gegen den Langort an, bringt das Schwert des Schülers nach unten und sticht in dessen Bauch.
- Das funktioniert sehr gut, wenn das Schwert des Schülers an der Kreuzstange eingeklemmt wird durch eine leichte Schraubbewegung.
 - Interessant ist hier, dass der Buckler des Priesters nach rechts ausgerichtet und der Bucklerarm unter dem Schwertarm ist während gleichzeitig der Buckler rechts neben Schwert und Buckler des Schülers ist. Dadurch sind eigentlich die Hände des Priesters gefährdet, falls das Schwert des Schülers nicht mit dem Kreuz des Priesters gefangen wird.

Neunundzwanzigstes Spiel (#29) – Spezieller Langort gegen Halbschild



23v, Seitenwechsel unten



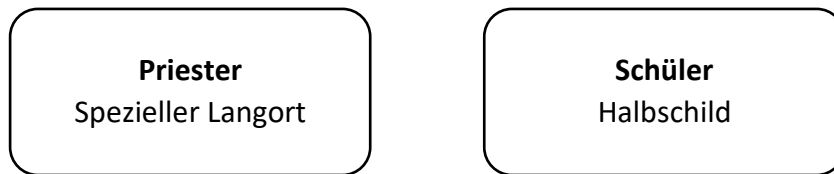
24r, Seitenwechsel oben

Hier führt der Priester seine Spezial-Hut aus, nämlich ein Langort, die vom Schüler versetzt wird, [und] ihr Versatz wird Halbschild sein, wie hier im Beispiel gezeigt.

Hier positioniert sich der Priester unter das Schwert des Schülers, wie vorher schon oft behandelt wurde; daher der Vers: „Wenn Halbschild geführt wird, falle unter Schwert und auch Schild.“

Nachdem sich der Priester oben zum Schüler positioniert hatte, bindet hier der Schüler an und schreitet vor, weil er vorhat, was darauf folgt, und weil ihr [diese] vielen Formen oben schon oft hattet, ist es jetzt nicht nötig, noch mehr Beispiele zu geben, und daher der Vers „Der Binder und der Gebundene usw.“

Merke, dass aus dieser Anbindung von Seiten des Schülers ein nützlicher Schlag ausgeführt wird, nämlich die Trennung von Schwert und Schild des Priesters, und Eintreten (aber davon wird in diesem Buch nichts mehr geschrieben), wie hier im Beispiel gezeigt.



- Der spezielle Langort ähnelt der 1. Hut, der Buckler wird aber weit nach hinten neben der linken Seite gehalten, der Ellbogen ist deutlich nach vorne exponiert.

a) Der Priester bindet von unten an (fällt unter Schwert und Schild).



Der Schüler überbindet und alle Standardtechniken folgen.

- Überbinden
- Schwertwechsel und Nucken
- Schildschlag und Hau
- Auch hier wird der Buckler relativ weit oben gehalten.

b) Wie a), nur wird aus der Überbindung heraus ein Schlag zum Trennen von Schwert und Schild ausgeführt.

- Schlag zwischen die Hände des Priesters.
- Es steht „und Eintreten“ an dieser Stelle. Letztlich geht nicht eindeutig hervor ob dieses Eintreten beim Trennen von Schwert und Schild erfolgt oder eine eigene Technik darstellt. Es wird nur explizit festgehalten, dass darüber in diesem Buch nichts mehr geschrieben wird.

Dreißigstes Spiel (#30) – Spezieller Langort gegen Halbschild



Hier wird wieder die Spezial-Hut des Priesters eingenommen, die Langort genannt wird, wie oben gesehen, und wieder versetzt sie der Schüler mit Halbschild, wie oben, aber es folgen darauf andere Beispiele, wie unten gezeigt.

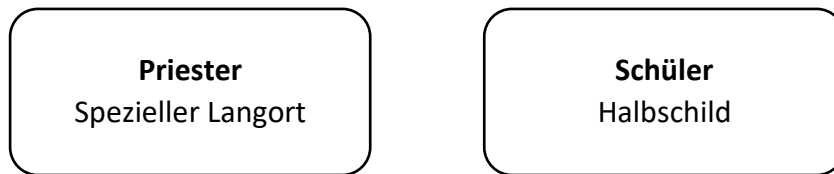
Hier positioniert sich der Priester zum Schüler, wie schon vorher oft gesehen.

24v, Seitenwechsel unten



Es ist zu sehen, dass der Schüler hier einen allgemeinen Schlag ausführt, den alle gemeinen Fechter auszuführen pflegen in der Situation, die eben besprochen wurde, nämlich, wenn der Binder und der Gebundene im Zwist sind, und der Binder, der oben ist, zum Kopf geht und einen Schildschlag unterlässt, woraus ein Schlag folgt und der Priester eintritt, wie hier.

25r, oben, Seitenwechsel



- a) Der Priester bindet unter Schwert und Buckler an.
- Das entspricht der Situation in Spiel #29 a, nur dass die Arme des Priesters hier etwas höher sind.



Der Schüler versucht einen „allgemeinen Schlag“, das heißt ein Schlag direkt zum Kopf ohne Schildschlag (also ohne Sicherung).



Der Priester verhindert diesen, indem er eintritt und seinerseits einen Stichschlag zum Arm oder Kopf des Schülers führt.

- Der Buckler des Priesters wird dabei nach rechts eingedreht um sich vor dem Schlag des Schülers zu schützen.
- Der Bucklerarm ist über dem Schwertarm.

Einunddreißigstes Spiel (#31) – Spezieller Langort gegen speziellen Versatz



Merke, das hier wieder die Spezial-Hut des Priesters eingenommen wird, die Langort genannt wird, aber ein völlig anderer und sehr seltener Versatz ist hier abgebildet. Und man muss wissen, dass all das auf die erste Hut zurückgeführt werden kann, und auf den Versatz, der Halbschild genannt wird, usw.

25r, unten



Hier führt der Priester den oben behandelten Stich aus, weil der Schüler, der oben im letzten Beispiel versetzt hat, alle Aktionen unterlässt, weil, wenn er angebunden hätte, wäre er untergebunden worden, wie unten im nächsten Beispiel.

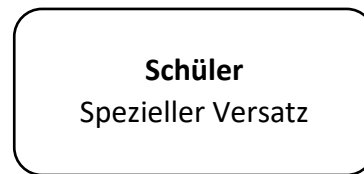
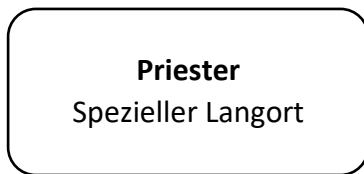
Es ist zu sehen, dass aus diesen Aktionen diesem oben erwähnten Stich des Priesters hier der Schüler anbinden wird, was zwingend nötig ist, wenn wir wollen, dass der oben abgebildete Stich abgewehrt wird.

25v



„Der Binder und der Gebundene sind gegnerisch und erzürnt / der Gebundene flieht zur Seite, ich versuche zu folgen.“

26r, oben, Seitenwechsel



- Der seltene Versatz ist dem Oberen Langort sehr ähnlich, nur wird der Ort steiler nach oben statt Richtung Gegner gehalten.
- Grundlegend kann hier die Standardsituation analog zu 1. Hut gegen Halbschild entstehen, indem der Priester am Schwert des Schülers anbindet.

a) Der Schüler unterlässt alle Aktionen.



Der Priester führt einen Stich zum Kopf des Schülers.

- Das entspricht der Endsituation in Spiel #30.
- Der Priester wählt hier extra keine Anbindung, da er unterbunden worden wäre.
- Der Bucklerarm ist über dem Schwertarm.

b) Wie a), nur bindet der Schüler gegen den Stich an, um nicht getroffen zu werden und überbindet.

- Der Buckler des Priesters bleibt recht weit oben, das funktioniert gut, wenn beim Überbinden das Handgelenk gegen den Uhrzeigersinn eingedreht wird („Akzeptieren“).
- Der Ort des Priesters zeigt steil nach unten.



Der Schüler führt einen Schildschlag mit Hau.

c) Der Priester versucht zu fliehen, der Schüler folgt.

- Letztlich wirkt das Bild hier so, als ob der Priester droht den Schüler in den Bauch zu stechen, was der Standardauslegung des Verses nicht unbedingt entspricht, möglich ist das aber auf alle Fälle.

Zweiunddreißigstes Spiel (#32) – 3. Hut gegen speziellen Langort



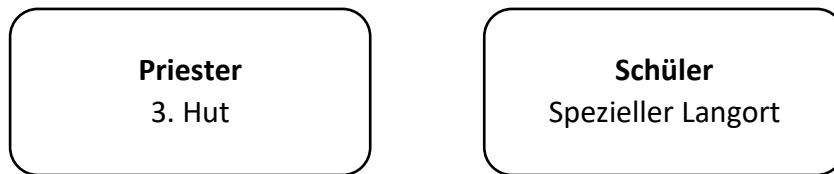
26r, unten

Hier wird die dritte Hut versetzt mit der Spezial-Hut des Priesters, die Langort genannt wird, und ich rate in guter Treu, dass der, der die dritte Hut führt, seine Aktionen nicht hinauszögere, weil sonst der, der den Versatz des Priesters führt eintritt mit einem Stich, was der normalen Gewohnheit des Priesters entspricht.



26v, oben, Seitenwechsel

Nachdem der Priester vorher versetzt wurde, schützt hier der Schüler, und der Priester bindet hier an, wie gezeigt.



- a) Der Priester zögert.



Der Schüler tritt mit einem Stich ein.

- b) Der Priester schlägt sofort zum exponierten Ellbogen des Schülers.

- c) Der Schüler geht in ein Schützen um den Schlag des Priesters zu versetzen.



Der Priester bindet an, alle Standardtechniken folgen.

- Überbinden
- Schwertwechsel und Nucken
- Schildschlag und Hau
- Die Frage hier lautet: Warum sollte der Schüler zunächst in den speziellen Langort gehen, um direkt daraufhin ins Schützen zu wechseln? Das lässt dem Priester eine Menge Zeit für seinen Schlag.
- Möglich wäre, dass der Schüler schnell den Stich aus dem speziellen Langort setzen wollte, dies aber unterlässt, da der Priester beispielsweise zuckt und er daraufhin zur Absicherung versucht, sich zu schützen, falls ein Hieb erfolgen sollte.

Dreiunddreißigstes Spiel (#33) – 4. Hut gegen speziellen Langort



Hier wird die vierte Hut wieder eingenommen, und wird versetzt mit der Spezial-Hut des Priesters. Es ist nun am Priester, zu versetzen, und der Schüler tritt ein wie vorher, und es kommen alle Aktionen, die du schon vorher hattest.

26v, unten

Priester
4. Hut

Schüler
Spezieller Langort

a) Der Priester zögert.



Der Schüler tritt ein und sticht.

b) Der Schüler zögert.



Der Priester schlägt zum Ellbogen des Schülers.

c) Wie b), nur bemerkt der Schüler den Schlag und geht ins Schützen.



Der Priester bindet an und alle Standardtechniken folgen.

- Überbinden
- Schwertwechsel und Nucken
- Schildschlag und Hau

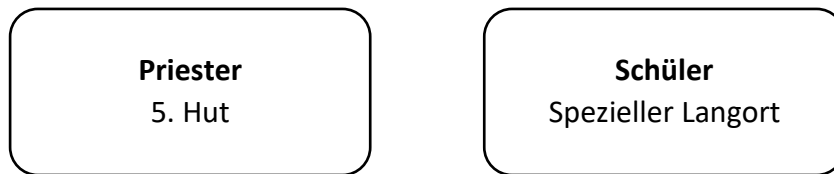
Vierunddreißigstes Spiel (#34) – 5. Hut gegen speziellen Langort



Hier wird wieder die fünfte Hut eingenommen, die dann mit der speziellen Hut des Priesters versetzt wird, die Langort genannt wird, wie hier im Beispiel gezeigt.

Binder und Gebundener sind feindlich und erzürnt. Der Gebundene flieht zur Seite, ich versuche zu folgen.

27r

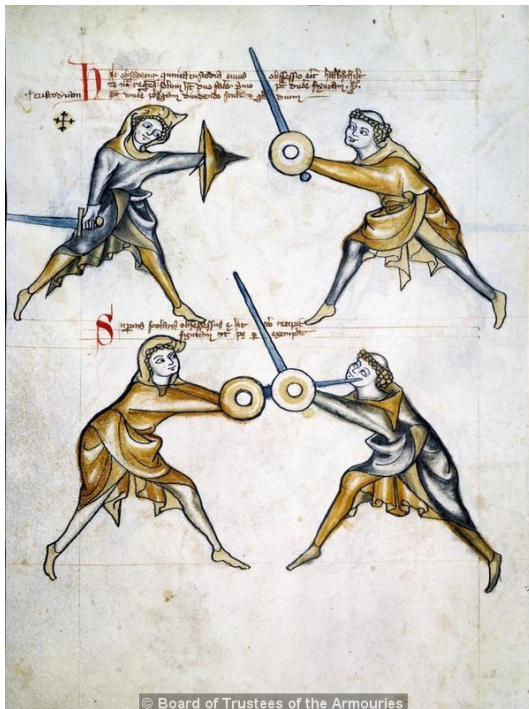


- Letztlich geht hier nicht klar hervor, wie in die Bindungssituation gelangt wird.
- a) Der Priester führt einen Stich zum Kopf oder Arm des Schülers aus.
 - Analog zu Spiel #20.
- b) Wie a), nur bemerkt der Schüler den Stich und versetzt ihn.
 - Das muss recht früh erfolgen, da beide Schwerter sehr weit unten gezeigt sind.
 - Das Schwert des Priesters ist links (aus Sicht des Schülers) vom Schwert des Schülers.



Der Priester versucht zu fliehen, der Schüler folgt.

Fünfunddreißiges Spiel (#35) – 5. Hut gegen Halbschild



27v

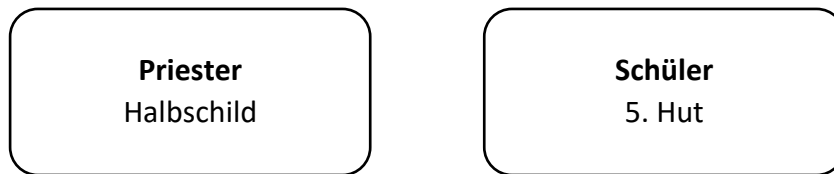
Hier wird die fünfte Hut versetzt, deren Versatz Halbschild sein wird. Und merke, dass der, der die Hut einnimmt nur zwei Dinge tun kann: Erstens kann er einen Stich ausführen, zweitens kann er einen Schlag zur Trennung von Schwert und Schild ausführen.

Oben war es der Schüler, der versetzt wurde. Und wirklich führt er hier einen Stich aus, wie im Beispiel gezeigt.



28r, oben, Seitenwechsel

Nach dem oben vom Schüler ausgeführten Stich schützt hier der Priester verteidigend und kommt zum Schlag. Das ist eine allgemeine Regel in der Kunst des Priesters.

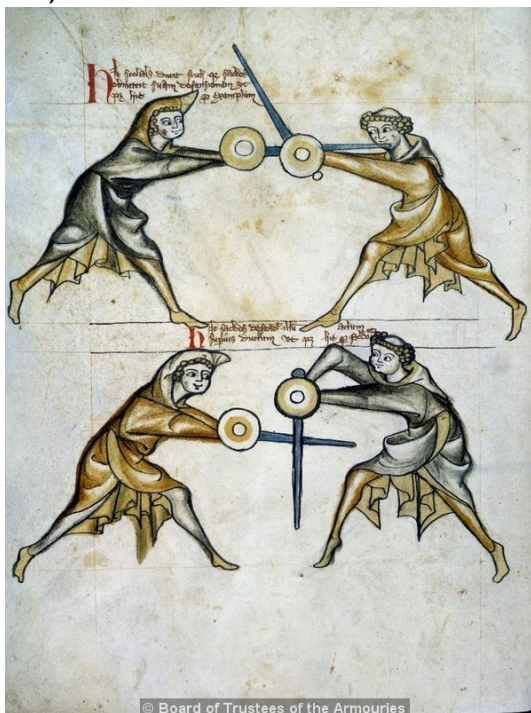


- a) Der Schüler sticht zum Kopf des Priesters.
- b) Wie a), aber der Priester schützt sich gegen den Stich und schlägt zum Kopf des Schülers.
 - Schwert und Buckler des Schülers sind sehr niedrig, es geht nicht klar hervor, wie diese Position zustande gekommen ist.
 - Wahrscheinlich ist ein Überbinden gegen den Stich und anschließend Schlag zum Kopf, jedoch ist hier kein Schildschlag erwähnt oder gezeichnet.
- c) Der Schüler schlägt zwischen Schwert und Schild des Priesters, um diese zu trennen.

Sechsendreißigstes Spiel (#36) – 5. Hut gegen Halbschild



28r, unten



28v



29r, oben, Seitenwechsel

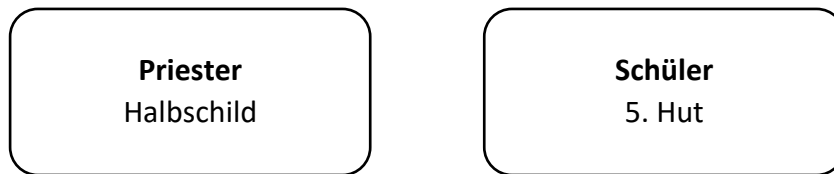
Hier wird wieder die fünfte Hut wiederaufgenommen, deren Konter Halbschild sein wird, wie hier im Beispiel gezeigt.

Bemerke, dass wenn immer Halbschild gegen diese fünfte Hut geführt wird – oder gegen die zweite Hut – dann ist immer ein Schlag von Seiten desjenigen, der die Hut führt zu befürchten, der durch den Schlag Schwert und Schild trennen könnte. Daher der Rat, dass immer, wenn du diesen Versatz führst, nämlich Halbschild, du ohne Gnade mit einem Stich eintrittst.

Hier führt der Schüler einen Stich aus, weil der Priester seine Abwehr unterlässt, wie hier im Beispiel gezeigt.

Hier [hingegen] wehrt der Priester die oben ausgeführte Aktion ab, wie hier vom Priester gezeigt.

Zuerst wird wie oben im dritten Bilder-Beispiel derselbe Stich von Schüler ausgeführt, welcher selbigen Stich der Priester hier abwehrt, indem er einen Schildschlag ausführt, wie hier im Beispiel gezeigt.



- Hier wird erwähnt, dass die Trennung von Schild und Schwert des Halbschilds auch aus der 2. Hut erfolgen kann.
- a) Der Schüler reagiert nicht sofort.

↓

Der Priester tritt mit einem Stich ein.
- b) Der Schüler sticht zum Gesicht des Priesters.
- c) Wie b), nur bemerkt der Priester den Stich und wehrt diesen ab indem er sein Schwert gerade nach unten verhängt um sich zu schützen.
 - Der Buckler des Priesters zeigt dabei weiterhin nach links, woraus folgt, dass Schwert und Buckler nicht zusammen eingedreht werden.
 - Diese Ausrichtung ist etwas ungewöhnlich, da das Schwert des Schülers rechts aus Sicht des Priesters an dessen Schwert anbindet und entsprechend die Hände des Priesters gefährdet sind.
 - Das Bein des Priesters wird hier wesentlich angewinkelter dargestellt als vor der Anbindung. Vermutlich versucht sich der Priester nach hinten abziehen, um die Zeit für den Versatz zu haben.
- d) Wie c), zusätzlich führt der Priester einen Schildschlag und einen Schlag zum Kopf des Schülers.
 - Vielleicht ist hier auch eine unabhängige Situation gemeint, bei der der Priester den Stich mit einem Halbschild versetzt und dann überbunden hat.

Siebenunddreißigstes Spiel (#37) – 5. Hut gegen seltenen Versatz



29r, unten

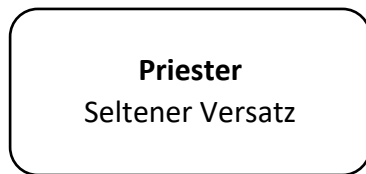


29v

Hier wird wieder die fünfte Hut eingenommen, von der oben oft die Rede war, und es ist zu sehen, dass der Priester den Schüler versetzt und mit einem Versatz der selten ist, und sehr gut, als Beispiel für seine Schüler. Und man muss wissen, dass wenn der Priester den Stich ausführt, der gewöhnlich aus Gewohnheit ausgeführt wird, dann muss er auch einen Stich gegen den Stich des Schülers ausführen, weil seiner mehr wirkt, wenn er mit dem linken Fuß vorantritt. Wenn er aber nicht eintreten will, soll er trotzdem mit dem rechten Fuß zurückweichen und diesen selben Stich nicht unterlassen. Wenn aber der Schüler ihn mittels Halbschild versetzt, soll der Priester unter Schwert und Schild fallen, und dann kommen die Dinge, die vorher bei der ersten Hut gesehen wurden. Daher der Vers, wenn Halbschild geführt wird, falle unter Schwert und auch Schild.

Hier vollendet der Schüler seinen Stich, denn der Priester unterlässt jegliche Aktion.

Merke hier, dass der Priester den Stich des Schülers abwehrt.



- Für den seltenen Versatz wird das Schwert auf den rechten Oberschenkel nach links zeigend gelegt. Das rechte Bein ist vorne und der Buckler wird gerade nach vorne ausgestreckt.

a) Der Priester macht nichts.



Der Schüler tritt ein und sticht zum Kopf.

- Der Bucklerarm ist hier am Ende des Stichs stärker von oben überkreuzend dargestellt als sonst in dieser Situation.

b) Wie a), nur sobald der Schüler sticht, sticht der Priester ebenfalls mit einem Schritt nach vorne.

- Der Stich des Priesters wird hier als „mehr wirkend“ beschrieben.

c) Wie b), nur statt, dass der Priester einen Schritt nach vorne macht, setzt er den rechten Fuß nach hinten. Der Stich zum Kopf wird trotzdem geführt.

d) Der Schüler geht in den Halbschild.



Der Priester bindet an und alle Standardtechniken folgen.

- Überbinden
- Schwertwechsel und Nucken
- Schildschlag und Hau

Achtunddreißigstes Spiel (#38) – 4. Hut gegen speziellen Langort



30r



30v, Seitenwechsel unten



31r, oben, Seitenwechsel

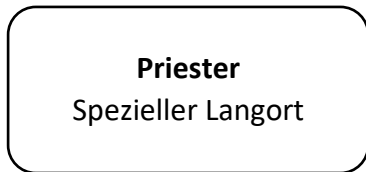
Es ist zu sehen, dass hier die vierte Hut wieder eingenommen wird, und der Versatz dieser vierten Hut ist der Spezial-Langort des Priesters. Der Versetzer soll aber aufpassen, dass der, der die Hut führt keinen Schlag führte, weil es gefährlich wäre, lange zu zögern; daher soll er schützen, und es schließlich nicht unterlassen, zuzustechen.

Hier hingegen versetzt der Priester den Schüler, was ich für besser halte, und was man von Jedem lernen kann, weil, wenn er das nicht täte, der Schüler auf ihn einträte mit einem Stich, zu dem er jetzt käme. Aber aus diesen Aktionen folgt das Spiel der ersten Hut, nämlich des Binders und des Gebundenen, wie unten im nächsten Beispiel gezeigt.

Hier werden die Anbindungen sein, die oben oft behandelt werden, daher der Vers „der Binder und der Gebundene sind gegnerisch und erzürnt“ usw.

Aus diesen oben ausgeführten Anbindungen führt der Schüler diesen Schlag indem er das Schwert zum Kopf führt mit einem Schildschlag.

Es ist zu sehen, dass der Priester den oben vom Schüler ausgeführten Schlag abwehrt auf diese Weise, weil das Schwert des Schülers unten war, und als er im Begriff war, den Schlag auszuführen, und sein Schwert weg führte, kommt der Priester zum Schlag, bevor der Schüler sein Schwert seiner Bestimmung zuführen kann, wie hier im Beispiel gezeigt [d. h.: der Schüler holt zu weit aus und wird vom Priester getroffen.]



- a) Der Priester zögert.
↓
Der Schüler sticht zum Kopf des Priesters.
- b) Der Schüler zögert.
↓
Der Priester schlägt zum Ellbogen oder zum Kopf.
- c) Der Schüler wechselt ins Schützen.
↓
Der Priester reagiert nicht.
↓
Der Schüler sticht aus dem Schützen heraus zu.
- d) Der Priester versetzt den Versatz, indem er in den Halbschild wechselt.
↓
Der Schüler bindet an und alle Standardtechniken folgen.
➤ Überbinden
➤ Schwertwechsel und Nucken
➤ Schildschlag und Hau
- e) Wie d), nur wenn der Schüler überbunden wird, dreht er sein Handgelenk am Schwertarm gegen den Uhrzeigersinn ein („Akzeptieren“), um einen Schildschlag mit Hau zum Kopf auszuführen bevor der Priester seinerseits dazu kommt.
- f) Wie e), nur führt der Priester einen „Gegenschildschlag“ aus, falls der Schüler für seinen Hieb das Schwert zu weit nach hinten bewegt.

Neununddreißigstes Spiel (#39) – 4. Hut gegen speziellen Langort



Hier wird wieder die vierte Hut eingenommen, deren Versatz der Spezial-Langort des Priesters sein wird. Und es ist zu bemerken, dass wann immer das Spiel so steht wie hier, dann rate ich, dass der, der die Hut führt, und auch der, der ihn versetzt, dass keiner von ihnen verzögert, was sie tun müssen, nämlich auf Seiten dessen, der die Hut führt ein Versatz, und auf Seiten des Versetzers ein Stich.

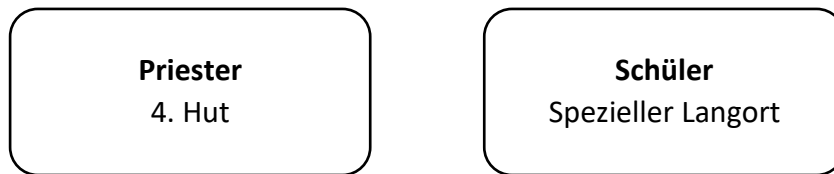
31r, unten



Oben wurde sowohl von dem, der die Hut ausführt gesprochen, als auch von dem, der ihn versetzt, und weil der Schüler, der oben der Versetzer war, schneller sein wird, führt er aus, was er tun soll, nämlich zuerst Schützen, wie hier, und im nächsten Beispiel unten ein Stich, weil der Priester alle Aktionen unterlässt. Deshalb wird der, der zuerst geht, seinem Gegner auch zuerst Schaden zufügen.

Nachdem oben die Aktionen des Schülers und die Unterlassung von Aktionen des Priesters behandelt wurden, unterlässt hier der Priester, was er tun sollte, und so führt der Schüler den naheliegenden Angriff aus, wie hier gezeigt.

31v



- Hier erfolgt noch einmal ein Hinweis, dass immer, wenn diese Situation entsteht, derjenige, der die Hut führt, in einen Versatz gehen und derjenige im speziellen Langort sofort zustechen soll.
- Hier wird gesagt, dass der Schüler als Versetzer immer schneller sein wird als der, der die Hut führt. Das ist etwas seltsam, da der Schüler erst als Reaktion auf die Hut in den Versatz geht und dadurch ein Zeitfenster für den Priester schafft.

a) Der Schüler geht ins Schützen.



Der Priester macht nichts.



Der Schüler sticht zum Kopf.

- Hier wird die allgemeine Regel erneut aufgestellt, dass der, der zuerst eine Aktion unternimmt, seinem Gegner Schaden zufügen wird.

Vierzigstes Spiel (#40) – 1. Hut gegen Walpurgis



32r



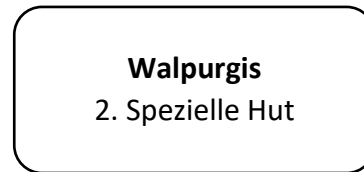
32v

Es ist zu sehen, dass hier die erste Hut wieder eingenommen wird, nämlich unter dem Arm, deren Versatz ist die spezielle zweite Hut des Priesters auf der rechten Schulter, und beachte, dass der, der die Hut führt, sofort schützen wird, ohne Verzögerung, sonst wird vom Gegner Halbschild ausgeführt, was dem, der die Hut führt sehr verderblich sein wird. Und von hier aus entstehen alle die Dinge, die mit der ersten Hut zu tun haben, um die es im ersten Heft geht.

Der Priester, der die Hut ausführte, führt hier Schützen, was deswegen sein wird, weil er als erster bereit sein wird. Und es ist gut beraten, dass der Versetzer sofort anbindet über dem Schwert dessen, der die Hut ausführte, was hier ausgelassen wird, wie im Beispiel gezeigt.

Hier werden die Bindungen oben und unten sein, wie sie oft geführt werden, daher der Vers „Binder und Gebundener“ usw.

Aus diesen obigen Bindungen führt (der Priester) Walpurgis einen Schildschlag aus, weil sie höher war, und zuerst bereit.



- Hier ist an Stelle des Schülers eine Person abgebildet, die „Walpurgis“ genannt wird. Sehr wahrscheinlich handelt es sich hier um eine Frau. Warum diese dargestellt wird, wird nicht beschrieben, vermutlich wird es auf den vorhergehenden, fehlenden Seiten beschrieben (laut wiktenauer.com fehlen hier 2 *folio*).
- Die 2. Spezielle Hut des Priesters wird im Sprachgebrauch nach der Person, die sie führt, „Walpurgis“ genannt.

a) Der Priester zögert.



Walpurgis geht in den Halbschild und alle Standardtechniken folgen.

- Überbinden
- Schwertwechsel und Nucken
- Schildschlag und Hau

b) Der Priester geht in ein Schützen.



Walpurgis bindet sofort links über dem Schwert des Priesters an.



Der Priester versucht zu fliehen, Walpurgis folgt.

c) Wie b), nur bevor der Priester flieht führt Walpurgis einen Schildschlag mit Hau zum Kopf des Priesters.

Index

1. Hut	9, 29, 31, 33, 35, 37, 39, 41, 43, 45, 47, 57, 69, 71, 83, 97, 115
2. Hut	11, 49, 51, 53, 55, 107
3. Hut	12, 59, 61, 63, 65, 99
4. Hut	13, 67, 69, 101, 111, 113
5. Hut	14, 73, 103, 105, 107, 109
6. Hut	15, 73, 77
7. Hut	<i>Siehe</i> Langort
Des Priesters spezieller Langort	17, 93, 95, 97, 99, 101, 103, 111, 113
Durchtreten	30, 49, 51
Eintreten	39, 41, 93, 108
Fiedelbogen	18, 87, 89
Halbschild	20, 29, 31, 33, 35, 47, 55, 57, 63, 67, 69, 73, 85, 93, 95, 97, 105, 107, 109, 111, 115
Krücke	22, 24, 37, 39, 41, 59
Langort	16, 43, 45, 65, 71, 75, 77, 79, 81, 83, 87, 89, 91
<u>Nucken</u>	35, 43, 45, 47, 63, 67, 69, 71, 73, 75, 83, 93, 99, 101, 109, 111, 115
Oberer Langort/ Spezieller Versatz	18, 85, 97
Schildschlag 29, 30, 35, 37, 41, 43, 47, 51, 59, 63, 65, 67, 69, 71, 73, 75, 79, 83, 89, 93, 95, 97, 99, 101, 105, 107, 109, 111, 115	
Schützen	24, 41, 49, 51, 53, 59, 61, 71, 75, 79, 99, 101, 107, 111, 113, 115
Schwertwechsel	31, 35, 43, 45, 47, 51, 63, 67, 69, 71, 73, 75, 83, 93, 99, 101, 109, 111, 115
Seltener Versatz	23, 109
Stichschlag	29, 39, 45, 49, 51, 85
Sturzhau	57
Überbinden	41, 43, 47, 63, 67, 69, 71, 73, 75, 83, 89, 93, 97, 99, 101, 105, 109, 111, 115
Walpurgis	19, 115

Änderungshistorie

Erscheinungsdatum	Kommentar
12.07.2016	Erstveröffentlichung
28.08.2016	Erweitern der Übersicht aller Huten und Versätze, Rechtschreibkorrekturen, Erklärungen angepasst
26.09.2016	Rechtschreibkorrekturen
08.01.2017	Erklärung Spiel #14 erweitert, Rechtschreibkorrekturen
12.03.2017	Titel der Spiele mit Huten versehen zur besseren Auffindbarkeit im Inhaltsverzeichnis, Änderungshistorie eingefügt
18.04.2017	Ausgiebigere Beschreibung von Möglichkeiten zum Schwertwechsel in Spiel #2, Rechtschreib- und Ausdruckkorrekturen, Vereinheitlichung von Seitenangaben (rechts/links), Anpassungen im Vorwort