

1. Largo-Meister



2. Largo-Meister



Stretto-Meister



Kreuzung an der Stärke des Schwertes

• **Drei Teile des Schwertes**

- **Forle** / Stärke: wenig aushalten
- **Medio** / Mitte: weniger aushalten
- **Debole** / Schwäche: nichts aushalten

1.1

1.2

• **Drei Vorteile in der Kreuzung**

- Überbindung
- Stärke gegen Schwäche
- Der Körper unterstützt die Bindung

• **Wie man kreuzt**

- **Bruch**: die gegnerische Klinge wegschlagen
- **Bindung**: den Weg der gegnerischen Klinge versperren
 - Starke Bindung: Druck wird auf deine *Forle* gelenkt
 - Schwache Bindung: Druck wird auf deine *Debole* gelenkt

"Aber das Kreuzen hat drei Kategorien ... wer an der Stärke des Schwertes gekreuzt wird, kann ein wenig aushalten, und wer in der Mitte des Schwertes gekreuzt wird, kann weniger aushalten, und wer an der Spitze des Schwertes gekreuzt wird, kann überhaupt nichts aushalten. Das Schwert als solches hat also drei Wesensarten, nämlich ein wenig, weniger und nichts."

~Fiore de'i Liberi [Morgan-MS, Das Schwert zu Pferd]¹

Fiore schreibt, dass zurückgezogene Positionen auf der nicht-dominanten Seite den Stoßbruch machen können. Er empfiehlt ein Wegschlagen mit anschließendem Hieb von dieser Seite.

Fiore schreibt, dass zurückgezogene Positionen auf der dominanten Seite den Stoßtausch und den Stoßbruch machen können. Er empfiehlt eine Bindung mit anschließendem Stich von dieser Seite.

2.1



"Jede Position mit einer kurzen Lanze oder einem Schwert, bei der die Waffe nicht zum Gegner ausgestreckt ist, kann auf jede lange Handwaffe warten. Rechtsseitige Positionen kreuzen und, während sie gekreuzt sind, führen einen Stich aus. Linksseitige Positionen kreuzen und schlagen dabei die gegnerische Waffe zur Seite dann treffen mit einem Hieb - sind aber nicht so gut für eine Riposte mit einem Stich."

~Fiore de'i Liberi [Getty-MS, Lanze in Rüstung]²

2.2



Obwohl Positionen auf der dominanten Seite besser zum Binden und Positionen auf der nicht-dominanten Seite besser zum Brechen geeignet sind, kann man beide Verteidigungen von beiden Seiten ausführen. Man kann insbesondere eine schwache Bindung – eine hängende Parade – links und rechts ausführen.

3.1

3.2



4



5

Von einer Mandritto-Kreuzung in Stretto gehen



6.1

6.2

6.3

7

Stretto, wenn Mitte gewonnen

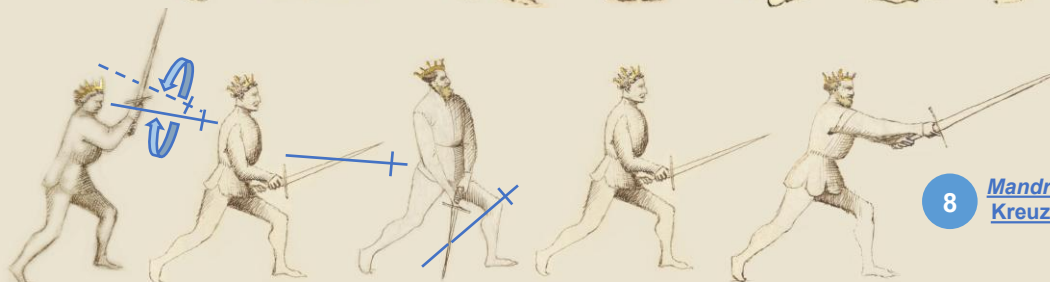
5

Von einer Riverso-Kreuzung in Stretto gehen



8

Mandritto- und Riverso-Kreuzungen verbinden



Grundlegende Fechtkonzepte

- **Linie**
 - Die innere/äußere/obere/untere Linie: die durch die Position seines Schwerts definierten Blößen
 - „Die“ Linie: eine imaginäre gerade Linie zwischen dir und dem Gegner
- **Distanz / Mensur**
 - Außerhalb der Mensur: man braucht mehr als einen Schritt, um zu treffen oder getroffen zu werden
 - Weite Mensur: man braucht ungefähr einen Schritt, um zu treffen oder getroffen zu werden
 - Nahe Mensur: man kann ohne Schritt treffen oder getroffen werden
- **Distanz = Zeit**
 - Abstand zum Gegner ~ Zeit zum Handeln
 - Mehr Abstand heißt mehr Zeit zum Agieren und Reagieren (für dich **und** deinen Gegner)
 - In weiter Mensur ist es leichter zu verteidigen und schwieriger anzugreifen
 - Du baust Distanz ab, während du gedeckt bist? So stiehlt du dem Gegner Zeit
 - Du baust Distanz ab, während du ungedeckt bist? So stiehlt du dir selbst Zeit
 - Distanz der Aktion ~ Dauer der Aktion
 - Größere Aktionen erfordern mehr Zeit, mehr Distanz
 - Zusammengesetzte Aktionen erfordern mehr Zeit, mehr Distanz
 - Wenn du wenig Zeit hast, brauchst du eine kleine, einfache Aktion
- **Intention**
 - Intention: Die Absicht des Fechters; etwas, worauf der Fechter seine Aufmerksamkeit richtet
 - Angriff erster Intention: ein direkter Angriff, der treffen soll, wenn der Gegner nichts dagegen macht
 - Angriff zweiter Intention: ein zusammengesetzter Angriff, bei dem man davon ausgeht, dass der erste Angriff nicht trifft, der zweite aber schon
- **Fehler**
 - Ein Treffer passiert, wenn mindestens ein Fechter einen Fehler macht. Es gibt zwei Strategien:
 - Warten, bis der Gegner einen Fehler macht, und in der Zwischenzeit keine Fehler machen
 - **Besser:** Den Gegner zu einem Fehler zwingen und diesen ausnutzen
 - **Wie?** Nutze die drei „Hilfsmittel“ unten: Stärke, Bedrohung und Täuschung
 - Fehlerarten
 - Eine moderne Theorie: [„Defining the Oh \\$@&# Moment“ von Damien Leheldt](#)
 - Eine historische Theorie: [Giovanni dall'Agocchie's 5 times to attack](#)
- **Drei Hilfsmittel**
 - **Stärke**
 - Ergibt sich aus einer vorteilhaften Position oder besserer Hebelwirkung
 - Nicht mit rein körperlicher Stärke zu verwechseln
 - **Bedrohung**
 - Eine Aktion, die eine Antwort von dem Gegner verlangt
 - Keine Fechtaktion ist von sich aus bedrohlich; du musst der Aktion Bedrohung verleihen
 - **Täuschung**
 - Lügen hätten keinen Nutzen, wenn Menschen nicht manchmal die Wahrheit sagen würden
 - Einer Person, die oft lügt, wird nicht geglaubt (selbst wenn sie die Wahrheit sagt)
 - Eine Person, die oft die Wahrheit sagt (oder eine Lüge in einer Wahrheit versteckt), kann mit einer Lüge durchkommen
 - Um beim Fechten zu täuschen, bau eine Erwartungshaltung auf und unterlaufe diese dann
 - Täuschung ist nicht mit Überraschung zu verwechseln
 - Etwas völlig Unerwartetes zu tun, kann zwar den Gegner *überraschen*, aber ein überraschter Gegner kann ebenso überraschend reagieren
 - Wenn du willst, dass der Gegner vorhersehbar reagiert, zeige ihm etwas Vorhersehbares, worauf er eine einfache Antwort hat
 - Gute Täuschung ist auf den Gegner zugeschnitten
 - Eine Finte kann nicht gelingen, wenn der Gegner sie nicht wahrnehmen kann; wenn deine Finten zu schnell sind, wird dein Gegner keine Zeit haben, den Köder wahrzunehmen, geschweige denn ihn zu schlucken
 - Ist dein Gegner defensiv oder offensiv? Bedacht oder fahrig? Zaghaft oder kühn?
- **Das Ernstfechten mit scharfen Schwertern ist oft ein Minussummenspiel**
 - Beim Schwertkampf können beide Parteien verlieren, aber „gewinnen“ heißt oft nur, dass man so gesund am Ende des Spiels ist wie am Anfang
 - Wenn man diese Einstellung auf sein Fechten anwendet, ändert das das Spiel

#1.1 Kreuzungen

- **Drei Teile der Klinge**
 - *Forte* / Stärke: wenig aushalten
 - *Medio* / Mitte: weniger aushalten
 - *Debole* / Schwäche: nichts aushalten
- **Drei Vorteile**
 - Überbindung
 - Stärke gegen Schwäche
 - Der Körper unterstützt die Kreuzung
- **Wie man kreuzen kann**
 - Bruch: Klingenschlag, der die gegnerische Klinge versetzen soll
 - Durchsetzungsfähig und schnell, aber das Knifflige ist, dabei keine Blöße zu bieten
 - Muss nicht groß sein (das ist in der Regel sogar kontraproduktiv)
 - Muss die gegnerische Waffe nicht weit versetzen
 - Bindung: ein Hieb zum Vorteil, der eine günstige Kreuzung schafft, oder eine versperrende Klingenaktion
 - Starke Bindung: Druck wird auf deine *Forte* gelenkt
 - Schwache Bindung: Druck wird auf deine *Debole* gelenkt
 - Ein Hieb zum Vorteil muss nicht unbedingt ein kräftiger, spaltender Hieb sein

„Aber das Kreuzen hat drei Kategorien ... wer an der Stärke des Schwertes gekreuzt wird, kann ein wenig aushalten, und wer in der Mitte des Schwertes gekreuzt wird, kann weniger aushalten, und wer an der Spitze des Schwertes gekreuzt wird, kann überhaupt nichts aushalten. Das Schwert als solches hat also drei Wesensarten, nämlich ein wenig, weniger und nichts.“

- Fiore de'i Liberi, Morgan-MS¹

#1.2 Das gegnerische Schwert für sich gewinnen: Ein Anwendungsfall des 1. *Largo*-Meisters

Voraussetzung: Man befindet sich in weiter Mensur und der Gegner bietet seine Klinge an

- Der Gegner bietet seine Klinge nicht an? Nutze eine Bedrohung, um den Gegner aus einer zurückgezogenen Haltung zu bringen
- 1) **Platziere deine Klinge über und quer zu seiner Klinge, etwa eine Handlänge von den Spitzen entfernt (d.h. überbinde seine *Debole* mit deiner *Debole*)**
 - Wenn er bei der Kreuzung Druck ausübt (oder deiner Spitze vor der Kreuzung nachjagt) ...
 - „wer an der Spitze des Schwertes gekreuzt wird, kann überhaupt nichts aushalten“
 - rotiere in einen Hieb zur anderen Seite und greife das nächste Ziel an
- 2) **Verschaffe dir Vorteile: strecke die Arme aus, um die *Medio* deiner Klinge auf seine *Debole* zu schieben (Überbindung + Stärke gegen Schwäche)**
 - Wenn er Druck ausübt, bevor du einen Vorteil hast (sprich gegen deine *Debole*) ...
 - „wer an der Spitze des Schwertes gekreuzt wird, kann überhaupt nichts aushalten“
 - rotiere in einen Hieb zur anderen Seite und greife das nächste Ziel an
 - Wenn er in deinen Vorteil hinein angreift, nutze diesen Vorteil aus, um sicher zu treffen
 - Wenn er aus der Bindung flieht (entweder durch einen Angriff zur anderen Seite oder durch eine Umgehung), kreuze sein Schwert erneut
 - Kreuzung an der Spitze? Zurück zu Schritt (1) oben
 - Kreuzung an der Schwertmitte? Siehe den 2. *Largo*-Meister
 - *Stretto*-Kreuzung? Siehe den *Stretto*-Meister
- 3) **Sobald du ausreichende Vorteile hast (und in Mensur bist), drehe deine Spitze ein, während du die Kreuzung mit deiner *Forte* aufrechterhältst, um mit einem Sperrstoß zu treffen (Überbindung aufgeben, Stärke gegen Schwäche möglichst aufrechterhalten)**
- ❖ **Konter: will der Gegner deine Klinge für sich zu gewinnen, rotiere in einen Hieb zur anderen Seite**
 - Wenn der Gegner vorsichtig angebunden hat, wirst du ihn wahrscheinlich nicht direkt angreifen können. Der Hieb zur anderen Seite wird also ein Hieb zum Vorteil, aus dessen Kreuzung du versuchen kannst, das gegnerische Schwert für dich zu gewinnen (wie oben beschrieben)
 - Eine Schleife kann dadurch entstehen: jeder Fechter versucht abwechselnd, das Schwert des anderen für sich zu gewinnen und den Kontrollsuchen des anderen auszuweichen. Das ist im Grunde das ganze Spiel des Stoßfechtens in weiter Mensur
 - Wenn der Gegner unvorsichtig angebunden hat, kannst du ihn im Moment der Anbindung auf die Hände oder den Kopf treffen; wenn er bereits eine vorteilhafte Kreuzung hat, bist du spät dran
 - Wie du zur anderen Seite wechselst (oben- oder untenrum) ist situationsabhängig: nimm den einfachsten Weg

#2.1 Von der *Mandritto*-Seite binden und treffen

Voraussetzung: der Gegner greift in deiner inneren Linie an

- *Merke: Deine innere Linie wird von der Position **deines** Schwerts bestimmt; wenn du genug Zeit (= Distanz) hast, kannst du mit einer kreisartigen Bewegung jeden Angriff von deiner Mandritto-Seite kreuzen*

1) Kreuze das gegnerische Schwert zum Vorteil

- Das bedeutet (im Idealfall) ...
 - Deine wahre Schneide zeigt zur gegnerischen Klinge
 - Deine Klinge ist über und quer zur gegnerischen Klinge (Überbindung)
 - Die Mitte oder Stärke deiner Klinge liegt an der Mitte oder Schwäche der Gegnerischen
 - Dein Körper zeigt zur Bindung
- Die Endposition ist etwa ungefähr zwischen *Posta Breve* und *Posta Frontale*
 - Die genaue Position ist unwichtig; wichtig sind die Vorteile

2) Triff

- Mitte offen?
 - Sperrstoß
- Hände hoch, Mitte offen?
 - Hieb zum Kopf mit falscher Schneide
- Weit angebunden / kein Druck in der Bindung?
 - Hieb zum nächsten Ziel mit Schritt von der Bindung weg

3) Kreuze das gegnerische Schwert zum Vorteil, um dich zu sichern

- Binden oder brechen, das ist egal

„Jede Position mit einer kurzen Lanze oder einem Schwert, bei der die Waffe nicht zum Gegner ausgestreckt ist, kann auf jede lange Handwaffe warten. Rechtsseitige Positionen kreuzen und, während sie gekreuzt sind, führen einen Stich aus.“

- Fiore de'i Liberi, Getty-MS
Lanze in Rüstung²

#2.2 Von der *Riverso*-Seite brechen and treffen

Voraussetzung: der Gegner greift in deiner äußeren Linie an

- *Merke: Deine äußere Linie wird von der Position **deines** Schwerts bestimmt; wenn du genug Zeit (= Distanz) hast, kannst du mit einer kreisartigen Bewegung jeden Angriff von deiner Riverso-Seite kreuzen*

1) Schlage das gegnerische Schwert von deiner nicht-dominanten Seite zu deiner dominanten Seite weg

- Jede Position mit den Händen auf der nicht-dominanten Seite ist für diese Technik gut geeignet, aber die „klassische“ Version ist ein Klingenschlag mit der falschen Schneide von *Dente di Cinghiaro* oder *Mezza Porta di Ferro*
- Allgemeine Hinweise:
 - Schlage mit der falschen Schneide, wenn du von unten nach oben schlägst, und mit der wahren Schneide bzw. mit der Fläche, wenn du von oben nach unten schlägst
 - Schlage mit der Mitte/Spitze deiner Klinge gegen ungefähr denselben Teil der gegnerischen Klinge – das lernt man am besten durch Erfahrung
 - Der Klingenschlag sollte zackig, aber kontrolliert sein; sollte der Schlag verfehlen, solltest du nicht komplett offen sein
 - Der Klingenschlag sollte seitlich sein, nicht nur nach oben oder nach unten; ähnlich einem *Riverso Mezzano*
 - Der Klingenschlag führt i.d.R. automatisch zu einer Überbindung

2) Triff

- Weit angebunden / kein Druck in der Bindung?
 - Hieb zum nächsten Ziel mit Schritt von der Bindung weg
- Druck in der Bindung?
 - Wechsele zu einer günstigen Kreuzung oder gehe unter Deckung ins *Stretto*

3) Kreuze das gegnerische Schwert zum Vorteil, um dich zu sichern

- Binden oder brechen, das ist egal

„Ich warte in dieser Stellung, *Dente di Cinghiaro*. Ich könnte in einer anderen Stellung warten – z.B. *Posta di Donna* auf der linken Seite oder *Posta di Finestra* auf der linken Seite – und ich könnte mich auf der gleichen Art und Weise verteidigen wie aus *Dente di Cinghiaro* heraus. Jede von diesen Positionen macht diese Verteidigung.“

- Fiore de'i Liberi, Getty-MS
Dente di Cinghiaro mit dem Schwert²

#3.1 Colpo di Villano: Umschlag unter Deckung

Voraussetzung: Du bist in einer Largo-Kreuzung um die Klingenmitte herum, und der Gegner hat alle Vorteile

- Diese Situation entsteht, wenn der Gegner aus welchem Grund auch immer viel Druck bzw. Hebelwirkung in der Bindung ausübt. Das kann z.B. passieren, wenn man einen starken Hieb von oben abwehrt, aber auch wenn der Gegner entschlossen pariert.

1) Mach diese drei Dinge fast gleichzeitig:

1. Heb die Hände genug, um deinen Kopf zu schützen
2. Senk deine Schwertspitze, sodass das gegnerische Schwert zur Seite abgleitet
3. Mach einen Schritt von der Bindung weg

Deine Klinge sollte die ganze Zeit zwischen deinem Körper und der gegnerischen Klinge sein

2) Mach einen Hieb oder Stich zum nächsten Ziel

- Normalerweise ist der einfachste Angriff...
 - ein *Riverso Fendente*, wenn man von einer *Mandritto*-Kreuzung ausgeht
 - ein *Mandritto Fendente*, wenn man von einer *Riverso*-Kreuzung ausgeht

3) Kreuze das gegnerische Schwert zum Vorteil, um dich zu sichern

- Binden oder brechen, das ist egal

❖ Anmerkungen:

- Fiore stellt das *Colpo di Villano* Stück als eine spezifische Verteidigung gegen einen starken Hieb von oben dar, aber das Prinzip des Stücks kann und sollte verallgemeinert werden: wenn man gegen überwältigende Kraft stößt, sollte man diese Kraft umlenken, statt ihr zu widerstehen.
- Wenn man die Hände hebt und die Spitze senkt, wechselt man durch eine hängende Parade hindurch. Man *könnte* stattdessen einfach direkt mit einer hängenden Parade parieren, aber so sind die Hände und Arme leicht verwundbar, wenn der Gegner Zeit zum Agieren hat.
- Man kann sich die Aktionen (1)+(2) als *Moulinette* oder *Tramazzone* vorstellen – wenn man (1)+(2) schnell ausführt, sind diese Aktionen praktisch gleich
- Wenn der Druck vom Gegner eher seitlich als nach unten gerichtet ist (z.B., wenn der Gegner seitlich pariert), wird der Umschlag automatisch „*Zwerchhau*-artiger“ aussehen

#3.2 Mit einer hängenden Parade gegen einen Umschlag verteidigen

Voraussetzung: Du hast das gegnerische Schwert zum Vorteil gekreuzt und bist in einer Largo-Kreuzung. Der Gegner verlässt die Kreuzung und schlägt oben herum zu deiner anderen Seite.

1) Während der Gegner umschlägt, hebe deine Hände und senke deine Schwertspitze zuerst nach unten und dann zu der Seite, die der Gegner angreift

- Wahlweise auch mit einem Schritt vom gegnerischen Angriff weg
- Die Endposition ähnelt der *Posta di Donna* mit den Händen hoch und der Spitze tief, wobei dein Schwert eine passive Barriere gegen den gegnerischen Schlag bildet

2) Greife sofort nach der Parade an

- Die einfachste Riposte ist ein Hieb von oben auf der gegenüberliegenden Seite oder eine *Stretto*-Technik.

❖ Anmerkungen:

- Hängende Paraden haben den Vorteil, dass sie einen großen Bereich auf einer Körperseite decken - wenn man weiß, dass der Angriff von dieser Seite kommt, aber nicht weiß, auf welcher Höhe der Angriff stattfindet, ist eine hängende Parade eine gute Deckung
- Hängende Paraden haben den Nachteil, dass sie wenig Bedrohung darstellen (wenn nicht sofort eine Riposte folgt) und die Hände und Arme auf der ungedeckten Seite angreifbar machen
- Hängende Paraden sind nachgebende Paraden - sie blockieren den gegnerischen Schlag und lassen ihn vorbei gleiten, aber sie sind nicht gut geeignet, um Kontrolle über die Waffe des Gegners auszuüben
- Mit einer hängenden Parade gegen einen Umschlag zu verteidigen, spielt die Stärken der hängenden Parade aus, aber hängende Paraden können natürlich auch in anderen Situationen verwendet werden

#4 Klingengriff und Tritt

Voraussetzung: Du befindest dich in einer günstigen Kreuzung und der Gegner zögert, während seine Klinge in Reichweite steht.

- Dein Gegner kann aus vielen Gründen zögern – vielleicht hast du seine Aktion unterbrochen; vielleicht will er abwarten, dass du etwas tust; vielleicht ist er überrascht, dass sein Angriff erfolgreich pariert wurde und hat noch nicht begriffen, dass sein Angriff gescheitert ist – Hauptsache ist, dass eine stehende Klinge nicht schneidet
 - Wenn ich nach der gegnerischen Klinge greife, dann am liebsten, wenn ich ein bisschen Druck in der Kreuzung fühle; der Druck sagt mir, dass die gegnerische Klinge die Kreuzung nicht verlässt, während ich danach greife
- 1) Während du die Kreuzung aufrechterhältst, greife mit der nicht dominanten Hand die gegnerische Klinge
 - Fiore schreibt explizit, dass man in *Largo* nahe der Spitze greifen soll, aber nach dem Griff zu greifen halt auch Vorteile:
 - Nahe der Spitze: du setzt mehr Hebelwirkung an
 - Nahe dem Griff: die *Forse* beschleunigt sich langsamer als die Spitze, und schneidet deswegen schlechter als die *Debole*
 - In einer *Mandritto*-Kreuzung ist der Griff intuitiv
 - In einer *Riverso*-Kreuzung ist es am einfachsten unter den eigenen Arm zu greifen
 - 2) Mach einen Hieb oder Stich zum nächsten Ziel
 - 3) Wenn der Gegner hereinläuft, kannst du ihn mit einem Tritt kurz aufhalten, um dir Zeit zu verschaffen
 - Fiore beschreibt in seinem Text einen Wirkungstritt zum Knie, um das Gelenk zu zerstören
 - Fürs Sparring ist ein Schiebetritt zum Bauch oder zur Hüfte sicherer und erfüllt den gleichen Zweck

#5 Grundlegende *Stretto*-Techniken

Voraussetzung: Du bist in einer *Stretto*-Kreuzung und es gibt Druck in der Kreuzung

- Was heißt "*Stretto*"?
 - Du bist in einer Kreuzung
 - Du bist in Reichweite, mit maximal einem kleinen Schritt, den Gegner mit der Hand zu packen
 - Einen Abzug zu machen oder die Kreuzung zu verlassen, würde eine Blöße bieten; Sicherheit liegt vorne

Mandritto-Kreuzung

- 1) Während du die Kreuzung aufrechterhältst, stoße dem Gegner deinen Knauf ins Gesicht
 - Stoße den Knauf direkt zum Gesicht; hol nicht zuerst aus
 - Der Knaufstoß kann beidhändig ausgeführt werden, alternativ lässt du mit deiner nicht dominanten Hand los und drückst den Ellenbogen des Gegners in seinen Schwerpunkt, um den Arm zu kontrollieren
- 2) Mach nach dem Knaufschlag sofort einen Hieb zum Kopf des Gegners und deute dann einen Stich an
 - Fiore schreibt, dass der beidhändige Knaufschlag vier Zähne ausschlagen kann, aber es empfiehlt sich, davon auszugehen, dass ein Knaufstoß den Kampf nicht zu Ende bringt
- 3) Alternativ nach dem Knaufschlag...
 - Stoße deinen dominanten Arm zur gegnerischen Schulter auf der weiter entfernten Seite und mach einen Schritt an seinem Bein vorbei, sodass du sein Bein blockierst, um ihn zu werfen
 - Lass mit deiner nicht dominanten Hand los, hake sein Handgelenk mit deinem Schwertgriff ein, drücke mit der losgelassenen Hand die eigene Klinge in seinen Nacken, während du mit dem Griffhaken sein Handgelenk zu dir ziehst

Riverso-Kreuzung

- 1) Reiche mit deiner nicht dominanten Hand über die Arme des Gegners zu seiner Schulter auf der anderen Seite, dann ziehe deine Faust zu deiner Brust, um sein Schwert oder seine Arme zu umschließen und zu kontrollieren
 - Was du greifst, hängt von der Entfernung ab, aus der die Umwicklung ausgeführt wird; Hauptsache ist, dass du schnell Kontrolle über die Waffe oder den Waffenarm des Gegners gewinnst
 - Wenn sie optimal ausgeführt wird, ist diese Umwicklung ein Hebel (der sog. „mittlere Schlüssel“ wie Fiore ihn nennt), aber eine weniger präzise Umwicklung reicht auch aus, um die gegnerische Waffe lange genug zu kontrollieren, dass du mit dem Schwert angreifen kannst
- 2) Nachdem du seine Arme kontrollierst, befreie dein Schwert von der Kreuzung und greife an

#6.1 Eine Deckung umgehen

Voraussetzung: Der Gegner macht eine Deckung, ohne eine Bedrohung anzubieten

- Was bedeutet es, keine Bedrohung anzubieten? Das bedeutet, dass die Absicht des Gegners auf die eigene Verteidigung gerichtet ist, und seine Verteidigungsaktion kaum eine Gefahr für dich darstellt. Wenn dein Gegner sich mit einem Gegenangriff verteidigt, ist das der falsche Zeitpunkt, um eine Kreuzung zu vermeiden!
- 1) **In dem Augenblick, in dem der Gegner versucht, dein Schwert zu kreuzen, vermeide die Kreuzung und greife eine sich öffnende Linie an**
 - Es gibt unzählige Möglichkeiten, dies zu machen – hier sind ein paar, die du üben solltest:
 - Mit einem Hieb von einer Seite angreifen, zu einem Hieb von der anderen Seite wechseln
 - Mit einem Hieb von oben angreifen, zu einem Hieb von unten wechseln
 - Mit einem Hieb von unten angreifen, zu einem Hieb von oben wechseln
 - Mit einem Stich angreifen, unter die gegnerische Klinge durchwechseln und auf der anderen Seite stechen
 - Mit einem Stich angreifen, die eigene Spitze nach oben ziehen, um auf der anderen Seite mit einem Hieb anzugreifen
 - Mit einem Hieb angreifen, den Hieb unter der gegnerischen Klinge durchgehen lassen, um auf der anderen Seite zu stechen
 - 2) **Kreuze nach deinem Angriff das gegnerische Schwert zum Vorteil, um dich zu sichern**
 - Binden oder brechen, das ist egal

#6.2 Das Bein angreifen

Voraussetzung: Der Gegner hebt die Hände hoch, um sich gegen einen Scheinangriff zu verteidigen, ohne eine Bedrohung anzubieten

- 1) **Täusche einen Stich zum Gesicht vor, um eine hohe Deckung zu veranlassen**
 - 2) **Wenn der Gegner seine Schwertspitze hochreißt, um sich zu schützen, führe sofort einen Hieb zum Oberschenkel oder Knie des vorderen Beins aus**
 - 3) **Nach dem Angriff auf das Bein, unabhängig vom Ergebnis, decke deinen Kopf mit einer hängenden Parade und zieh dich aus der Distanz zurück**
- ❖ **Anmerkungen:**
- Obwohl Fiore es nicht explizit beschreibt, ist die Finte mit einem Stich ins Gesicht, um die gegnerischen Hände hochbringen zu lassen, gefolgt von einem Hieb zum Bein ein klassisches Fechtstück aus mehreren italienischen Fechtquellen
 - Wenn die Finte nicht dazu führt, dass der Gegner sein Schwert hochzieht, führe den Angriff zum Bein nicht aus (oder führe diesen nur als zusätzlichen Scheinangriff aus)
 - Dieses Stück ist riskant, wenn man nicht weiß, wie der Gegner auf Finten reagiert – daher sollte man am besten zuerst die Präferenzen des Gegners aufdecken

#6.3 Ein Ziel zurückziehen

Voraussetzung: Der Gegner greift dein vorderes Bein an

- 1) **Wenn der Gegner dein Bein angreift, ziehe dein Bein zurück oder mach einen Schritt zurück und greife gleichzeitig seinen Kopf an**
 - 2) **Nach deinem Gegenangriff ziehe dich in der *Posta Longa* zurück**
- ❖ **Anmerkungen:**
- Fiore stellt dieses Stück als eine einfache Verteidigung gegen einen Angriff auf das Bein dar. In diesem Stück ermahnt er den Leser, niemals unterhalb des Knies anzugreifen, wenn man mit dem Schwert in zwei Händen kämpft, da der Kopf sonst zu angreifbar ist.
 - Man hat die größte Reichweite, wenn man ein Ziel auf eigener Schulterhöhe angreift
 - Man kann jedes Ziel verteidigen, indem man das Ziel zurückzieht, aber das funktioniert am besten bei Händen und Beinen

#7 Eine schwache Deckung ausnutzen

Voraussetzung: Der Gegner versucht, sich zu decken, aber die Deckung ist nur teilweise erfolgreich.

1) Wenn du das gegnerische Schwert kreuzt, übe weiterhin Druck durch die Kreuzung auf den Gegner aus

- Es gibt viele Möglichkeiten, dies zu machen – probiere diese aus:
 - Gegen eine *Mandritto*-Kreuzung
 - Halte die Arme gestreckt und drücke deine wahre Schneide auf seine Fechtmaske
 - Mach einen Passierschritt vorwärts, deine Schneide über sein Gesicht schiebend
 - Kontrolliere den Waffenarm des Gegners mit deiner nicht-dominanten Hand
 - Befreie nach der Kontrolle dein Schwert von der Kreuzung und greife an
 - Gegen eine hängende Parade
 - Drücke deine wahre Schneide durch seine Parade, um sein Schwert an seinem Körper festzusetzen
 - Greife mit deiner nicht dominanten Hand seine Klinge oder seinen Griff (je nach Seite der Kreuzung)
 - Befreie nach der Kontrolle dein Schwert von der Kreuzung und greife an



Ein Knaufgriff gegen eine
Riverso-Deckung



Ein Klingengriff gegen eine
Mandritto-Deckung

- Wenn dein Gegner versucht, einen Hieb zur anderen Seite zu machen, während du ins *Stretto* gehst, lege deine wahre Schneide auf seine Handgelenke oder Arme, um seine Arme zu „parieren“, und nutze seine schwache Deckung weiterhin aus

2) Nachdem du die gegnerische Waffe festgesetzt hast, gehe ins *Stretto* und greife an

- Denk an die Rangfolge der Aktionen:
 - (1) Die gegnerische Waffe durch Kreuzung kontrollieren
 - (2) Die gegnerische Waffe durch einen Griff oder eine Ringtechnik kontrollieren
 - (3) Erst nachdem du die gegnerische Waffe gesichert hast, befreie deine Waffe, um zuzuschlagen

#8 Mandritto- und Riverso-Techniken verbinden: einen zweiten Angriff parieren

Voraussetzung: der Gegner greift deine innere Linie mit einem Stich an. Wenn du versuchst, seine Klinge (von deiner Mandritto-Seite) zu kreuzen, macht er eine Umgehung unter deine Klinge, um den Stich in deiner äußeren Linie fortzusetzen.

1) Sobald der Gegner umgeht, führe von deiner versuchten Deckung aus den Stoßbruch aus und triff

2) Wiederhole die gleiche Übung auf der anderen Seite

- Dein Gegner greift deine Außenseite mit einem Stich an, du versuchst den Stoß zu brechen
- Wenn er umgeht, führe den Stoßtausch aus

3) Wiederhole die gleiche Übung, aber der Gegner greift auf der anderen Seite mit einem Hieb an

- Wenn der Gegner einen Umschlag in einer *Stretto*-Situation versucht, kreuze seine Arme (siehe #7)

❖ Anmerkungen:

- Jede Bewegung sollte dich in eine neue Fechtstellung bringen; du hast alle Möglichkeiten die diese Fechtstellung bietet, solange du genug Zeit (= Distanz) hast, um diese Möglichkeiten auszunutzen
- Das Ende von einer Aktion ist der Anfang einer Folgeaktion



Schlachtplan

• Strategie: Aktives vs. Passives Fechten

- **Passiv:** Du reagierst auf die sich entfaltende Situation oder wartest auf den gewollten Reiz
- **Aktiv:** Du führst eine Situation herbei, in der der gewollte Reiz wahrscheinlich auftritt

← OK, aber nicht optimal

• Technik: „Augen-Auf“ vs. „Augen-Zu“

- **Augen-Auf:** man hat einen Entscheidungsbaum von Aktionen, die von seiner vorbereitenden Aktion abzweigen, und passt seine Folgeaktionen an die beobachteten Reaktionen des Gegners an
- **Augen-Zu:** man führt eine vorbestimmte Abfolge von Aktionen aus, die nicht von den Reaktionen des Gegners abhängt

← langsamer, aber anpassungsfähig

← schneller, aber starr

„Augen-Auf“-Techniken einsetzen, um eine **aktive Fechtstrategie** zu verfolgen, um eindeutige Situationen herbeizuführen, auf die man eine schnelle „Augen-Zu“-Antwort hat

“Die fünf Angriffsgelegenheiten”

nach Giovanni dall'Agocchie

1) Nach einer Parade

- Passiv: Der Gegner greift an, du parierst und ripostierst
- Aktiv: Du provozierst einen vorhersehbaren Angriff, den du leicht parieren kannst

2) Nachdem der Angriff des Gegners danebengegangen ist

- Passiv: Der Gegner greift an, du verteidigst mit Distanz
- Aktiv: Du provozierst einen Angriff, der gerade noch zu weit weg ist

3) Während der Gegner die Hand zum Angreifen hebt

- Passiv: Der Gegner greift an, du greifst auch an
- Aktiv: Du provozierst einen vorhersehbaren Angriff, und du unterbrichst diesen

4) Während der Gegner unüberlegt seine Fechtstellung wechselt

- Passiv: Du wartest, bis der Gegner einen Fehler macht, und diesen ausnutzt
- Aktiv: Du provozierst einen Fehler mit einer Bedrohung und nutzt diesen dann aus

5) Wenn der Gegner einen Schritt vorwärts beginnt

- Passiv: Du wartest, bis der Gegner einen Schritt (ohne Bedrohung) vorwärts macht und greifst dann an
- Aktiv: Du provozierst einen Schritt vorwärts, weil der Gegner glaubt, du würdest einen Schritt zurück machen

Provokationen

Einen vorhersehbaren Angriff provozieren

- Distanz abbauen, während du nur eine mögliche Angriffslinie anbietest
- Täusche einen Fehler vor, während du in Mensur gehst und nur eine Angriffslinie anbietest
- Schränke die gegnerische Klinge auf einer Seite ein, um einen Angriff auf der anderen Seite zu veranlassen
- Biete dem Gegner eine Blöße, die er sich nicht entgehen lassen will
- Wenn du merkst, dass dein Gegner zu Gegenangriffen neigt, gib ihm den Reiz, der seinen Gegenangriff auslöst

Eine vorhersehbare Bewegung provozieren

- Täusche einen Angriff vor, um eine Verteidigung zu veranlassen und greife dann die öffnende Linie an
- Setz den Gegner unter Druck mit einem halben Schlag und greife dann die öffnende Linie an
- Nutze Beinarbeit, um einen Rhythmus aufzubauen, dann unterbrich diesen
- Wenn du merkst, dass dein Gegner deine Bewegungen nachahmt oder spiegelt, gib ihm den Reiz, der die gewollte Bewegung auslöst

Zitate

1. **[Morgan-MS]** Aus der englischen Übersetzung von Michael Chidester ins Deutsche übersetzt. Englische Übersetzung von Wiktenauer: https://wiktenauer.com/wiki/Fiore_de%27i_Liberi
2. **[Getty-MS]** Aus der englischen Übersetzung von Tom Leoni & Gregory Mele ins Deutsche übersetzt. Englische Übersetzung von Tom Leoni & Gregory Mele aus "Flowers of Battle: Volume 1" ISBN 978-1-937439-18-7