

# Skript zum Training II

Februar 2008  
T. Wanke

## Die „Verborgenen Häue“ oder „Fünf Meisterhäue“

*Bevor ich das jetzt alles noch mal ausformuliere, zitiere ich lieber den Meister des Cod. 44 A 8, des sog. Peter von Danzig Fechtbuches von 1452. – Die Transkription und die Übersetzung stammt von Dierk Hagedorn und ist nur ein kleiner Auszug der auf der Hammaborgseite veröffentlichten Arbeit ([www.hammaborg.de](http://www.hammaborg.de)):*

**12r Das ist der text von funff häwen vnd die glos**

**Die fünf Hiebe**

**12v ffünff häw lere von der rechten hant wer die were dem wir geloben In kunstñ gerñ zu° lonen**

**Erlerne fünf Hiebe von der rechten Seite. Wer die abzuwehren vermag, dem versprechen wir, ihn mit Kunstfertigkeit gerne zu entlohnen.**

| Glosa | Merck es sind fünff verporgen häw do vil maister des swertz nichtz von wissen zu° sagen | die soltu von der rechten seitten recht lernen hawen | wellich vechter dir denn die haw mit rechter kunst an schaden prechen kan | dem wirt gelobt von anderñ maisterñ | das ym seiner kunst pas gelont sol werden denn einem andern vechter | vnd wie man die häw mit irñ stucken hawen sol | das wirt dir hernach vor klert werden

Es gibt fünf verborgene Hiebe, von denen viele Meister des Schwerts nichts wissen. Diese sollst du von der rechten Seite richtig zu schlagen lernen. Derjenige Fechter, der dir diese Hiebe mit Kunstfertigkeit ohne Schaden zu nehmen brechen kann, dem wird von wahren Meistern versprochen, seine Kunst besser zu belohnen als die anderer Fechter. Wie man die Hiebe nebst ihren Stücken schlagen soll, wird dir im folgenden erklärt.

### Der Zornhau-Ort

**13r Merck hÿe hebt sich an der text vnd die glos**  
| Des ersten von dem zornñhaw mit seinen stucken

**Der Zornhau mit seinen Stücken**

**Wer dir oberhawt zornñhaw ort dem drawt**

**Wer einen Oberhaw zu dir schlägt, dem droht der Zornhau-Ort.**

| Glosa | Merck der zornñhaw pricht mit dem ort alle oberhaw | vnd ist doch anders nicht | wenn ein slächter paurñ slagk | vnd den treib also | Wenn dw mit dem zu° vechten zu ym kumst | haut er dir denn von seiner rechtñ seitten oben ein zu° dem kopff | So haw auch von dein° rechten seitten von oben an alle vor satzung | Mit im zornigklich ein auf sein swert | Ist er denn waich om swert | so seuß im den ort gericht für sich lanck ein | vnd stich im zu° dem

Der Zornhau bricht mit dem Ort alle Oberhau und ist doch nichts anderes als ein schlichter Bauernschlag. Führe ihn aus wie folgt: Wenn du dich dem Gegner im Zufechten näherst und er dir von seiner rechten Seite oben zum Kopf schlägt, so schlag auch du von deiner rechten Seite von oben ohne jegliche Versatzung gleichzeitig heftig auf sein Schwert. Ist er dann weich am Schwert, stoß mit dem Ort geradeaus lang auf ihn ein und stich ihm zum

**13v gesicht oder der prüst | So setz im an**

Gesicht oder zur Brust. Setz ihm so an.

### Der Krumphau

**16v Das ist der text vnd die glos von dem krump haw mit seinen stucken**

**Der Krumphau**

**krump auf behende wirff den ort auf die hende krump wer wol setzet Mit schritten vil häw letzet**

**Schlage den Krumphau geschickt und schleudere den Ort auf die Hände. Wer den Krumphau mit einem Schritt gut ausführen kann, kann viele Hiebe aufhalten und vergelten.**

**17r** | Merck der krump haw ist der vier vor setzen ains wider die vier hüten | wenn do mit pricht man die hüten | Die do haist der öchss | vnd auch der ober | vnd den vnder haw den treib also | wenn du mit dem zu° vechten zw° im kumpst stet er denn gegen dir | vnd helt sein swert für seinem haubt | In der hu°t des ochsens auff seiner lincken seitten | So setz den lincken fues vor | vnd halt dein swert an deiner rechten achsel in der hu°t | vnd spring mit dem rechten fuess wol auff dein rechte seitten gegen ÿm | vnd slach ÿn mit der langen schneid aus gekräutzten armen vber sein hend

Der Krumphau ist eines der vier Versetzen gegen die vier Hutten. Mit ihm bricht man die Hut Ochs sowie Ober- und Unterhau. Führe ihn folgendermaßen aus: Wenn du dich deinem Gegner im Zufechten näherst und er mit dem Schwert vor seinem Kopf in der Hut des linken Ochs' vor dir steht, so setz deinen linken Fuß vor und halt dein Schwert an der rechten Schulter in der Hut. Spring mit dem rechten Fuß entschieden zu deiner rechten Seite auf den Gegner zu. Schlag ihm mit der langen Schneide aus gekreuzten Armen über seine Hände.

## Der Twer- oder Zwerchhau

**18v** **Hie hebt sich an der text vnd die glos von dem twer haw mit seinen stucken**

**Twer benjumpt was vom tag her chumpt**

| Glosa | Merck der twer haw pricht die hu't vom tag | vnd alle haw die von oben nyder gehauen werden | vnd die twer treib also | wenn du mit dem

**19r** zu° ym kumpst | So stee mit dem lincken fuess vor | vnd halt dein swert an deiner rechten achsel | Stet er denn gegen dir | vnd helt sein swert mit auff gerackten armen hoch vber dem haubt | vnd drot dir oben ein zw° hauen | So kum du vor im mit dem haw | vnd spring mit dem rechten fuess wol auff dein rechte seitten gegen ym | vnd ym sprung wind dein swert mit dem gehültz für dein haubt | das dein dawmen vnden küm | vnd slach ym mit der kurtzen schneid gegen seiner lincken seitten zw dem kopff **Oder** | kumpt er vor mit dem haw von oben nyder ee wenn dw | So spring mit dem rechten fuess aus dem haw wol auff dein rechte seitten mit der vor geschriben vor satzung | So vechstu seine~ haw in dein gehültz | vnd slach yn mit der twer zu° der lincken seitten seines kopffs ~

**Der Twerhau mit seinen Stücken**

**Der Twerhau wehrt ab, was vom Tag her kommt.**

Der Twerhau bricht die Hut vom Tag sowie alle Hiebe, die von oben herab geschlagen werden.  
Führ den Twerhau auf diese Weise aus:

Wenn du dich deinem Gegner im [Zufechten] näherst, steh mit dem linken Fuß vor und halt dein Schwert an deiner rechten Schulter. Wenn er mit dem Schwert mit hoch über dem Kopf aufgereckten Armen vor dir steht und droht, einen Oberhau zu schlagen, dann komm ihm mit deinem Hieb zuvor. Spring mit deinem rechten Fuß entschieden auf deine rechte Seite, deinem Gegner entgegen. Winde im Sprung dein Schwert mit dem Gehültz vor deinen Kopf, so daß der Daumen unten liegt, und schlag ihm mit der kurzen Schneide zu seiner Linken zum Kopf.

Wenn hingegen dein Gegner seinen Hieb von oben herab vor deinem eigenen schlägt, spring mit dem rechten Fuß entschieden auf deine rechte Seite, so daß sein Hieb nicht trifft, und versetz dabei auf die eben beschriebene Weise. So fängst du seinen Hieb mit deinem Gehültz ab. Schlag ihm dann mit dem Twerhau zur linken Seite seines Kopfes.

## Der Schielhau

**23r** **Hie hebt sich an der schilhaw mit seinen stucken**

**Schilär ein pricht was püffel schlecht oder sticht wer wechsel draut Schilär dar aus In beraupt**

| Glosa | Merck der schilär pricht die hu't die do haist der pflugk | vnd ist ein seltzam

**23v** gu't eñhaft haw | wenn er pricht mit gewalt ein Inn haw | vnd in stichen | vnd get zu° mit verkärtem swert | Dar vmb sind viel maister des swertz die von dem haw nicht wissen ze sagen ~

**Hie merck wie man den schilär hauen sol**

| Merck | wenn du mit dem zu° vechten zw° ym kumpst | So stee mit dem lincken fuess vor | vnd halt dein swert an deiner rechtrñ achsel | hawt er dir denn oben ein zw° dem kopff | So ver wennst dein swert | vnd haw gegen seinem haw mit der kurtzen schneid lanck aus gerackten armen ober vber sein swert Im zu° dem kopff | Ist er denn also geschaid | vnd verfelt mit dem haw deins swertz | vnd wil vnden durch wechseltñ | So lass den ort mit dem haw fürsich lanck ein schiessen | So mag er vnden nicht durch wechseln **Ein anders** | wenn dw gegen ym stest | vnd beheldest dein swert an deiner rechten achsel stet er denn gegen dir in der hu't des phluugs | vnd wil dir vnden zu° stechen | So haw In mit dem schilär lanck oben ein | vnd scheuss Im den ort lanck ein zu° der prust | So mag er dich mit dem stich vnden nicht erlangen ~

**Der Schielhau mit seinen Stücken**

**Der Schielhau bricht, was ein Büffel schlägt oder sticht. Wer droht durchzuwechseln, kann mit dem Schielhau daran gehindert werden.**

Der Schielhau bricht die Hut Pflug.

Er ist ein außergewöhnlich wirksamer Hieb, denn er bricht mit Macht in Hiebe und Stiche ein. Er wird mit verdrehtem Schwert ausgeführt. Deshalb gibt es viele Meister des Schwerts, die diesen Hieb nicht kennen.

**Wie man den Schielhau schlagen soll**

Wenn du dich dem Gegner im Zufechten näherst, so steh mit dem linken Fuß vor und halt dein Schwert an der rechten Schulter. Wenn dein Gegner einen Oberhau zu deinem Kopf schlägt, dreh dein Schwert und schlag mit der kurzen Schneide und lang ausgestreckten Armen gegen seinen Hieb und schlag ihm oben über sein Schwert zum Kopf.

Wenn er so geschickt ist, dem Hieb deines Schwertes auszuweichen, um unten durchzuwechseln, dann stoß den Ort aus dem Hieb heraus lang geradeaus. So kann er nicht unten durchwechseln.

## Der Scheitelhau

**24v** **Hie hebt sich an der text vnd die glos von dem schaitelhaw**

**De°m schaitlär dem antlutz ist gevär (...)**

**25r** (...)  
| Glosa | Merck der schaitlär pricht die hu't die da haist alber | vnd ist dar zu° dem antlütz | vnd der prust mit

**Der Scheitelhau**

**Der Scheitelhau ist dem Gesicht gefährlich. (...)**

(...)  
Der Scheitelhau bricht die Hut Alber und ist weiterhin dem Gesicht und der Brust mit seiner Umkehr sehr

seiner ker gar gevardlich **Den treib also** | Wenn dw mit dem zu° vechten zw° ym kumpst legt er sich denn gegen dir in die hu°t alber | So setz den lincken fuess vor vnd halt dein swert an deiner rechten achsel Inn der hu°t | vnd spring zw° Im | vnd haw mit der langen schneid starck von oben nider Im zu° dem kopff | (...)

gefährlich.  
Er wird folgendermaßen ausgeführt: Wenn du dich dem Gegner im Zufechten näherst und er sich in die Hut Alber begibt, so setz den linken Fuß vor und halt dein Schwert an der rechten Schulter in der Hut. Spring auf ihn zu und schlag ihm mit der langen Schneide kräftig von oben herab auf den Kopf.  
(...).

## Die Fünf Wörter: Vor und Nach, Schwäche und Stärke, Indeß

*Folgende Zusammenfassung habe ich von Marlon Hoess-Boettger (© 2003, ehemals bei „Gladius et Codex“ heute „Äquilibrium“) übernommen. Es handelt sich um eine Zusammenstellung und Übersetzung aus diversen Fechtbüchern, die für den privaten Gebrauch freigegeben ist:*

### Vor und Nach – Initiative und Timing

Das Vor heißt, das du dem Gegner immer mit einem Hieb oder einem Stich zur Blöße zuvorkommen sollst ehe er dir zu deiner kommt. So muss er versetzen. Arbeite in der Versatzung dann Indeß vor dir mit dem Schwert von einer Blöße zur anderen damit dein Gegner nicht mehr zu eigenen Stücken kommt.

Wenn du nicht zum Vor kommst, warte auf das Nach, was die Brüche auf alle Stücke sind die der Gegner gegen dich fechtet. Wenn der Gegner dir zuvorkommt so das du ihm versetzen musst, arbeite mit der Versatzung Indeß vor dir ihm zu der nächsten Blöße so das du ihn triffst ehe er sein Stück vollendet. Auf diese Weise gewinnst du wieder das Vor und der Gegner bleibt im Nach oder du brichst sein Vor mit deinem Nach.

### Schwäche und Stärke

Die Stärke am Schwert ist der Teil der Klinge von der Parierstange bis zur Mitte der Klinge, die Schwäche der Teil von der Mitte bis zur Spitze.

*(Anm.): Hier geht es nur zum Einen um die Hebelgesetze. Eine gute Beschreibung des Fechtens nach Liechtenauer ist meiner Meinung nach die Gleichzeitigkeit von:*

1. *„Das Schwert ist mein Schild“ - Stärke und Kreuz schließen möglichst immer die Angriffslinie und ersetzen dabei das Schild.*
2. *„Der Ort ist der Kern der Bewegung“ - der Ort (beim Stich) bzw. die Schwäche (bei Hieb oder Schnitt) gehen immer so direkt wie möglich zur Blöße („Lenkrakete“).*

*Es geht also um die optimale und gleichzeitige Nutzung von Schwäche und Stärke. Dazu passt auch Jochens Spruch: „Versetze nie, ohne zu verletzen – verletze nie, ohne zu versetzen.“*

### Indeß und das Fühlen am Schwert

Wenn einer dem anderen an das Schwert bindet, soll man sobald sich die Schwerter berühren, schon in der Hand fühlen ob man weich oder hart aneinander gebunden hat. Sobald man das empfunden hat, soll man an das Wort Indeß denken, was heißt, das man sofort im Empfinden auch schon nach der Weiche oder der Härte zur nächsten Blöße arbeiten soll. So wird der Gegner geschlagen ehe er es überhaupt wahrnimmt. Erlerne und verstehe das Fühlen und das Indeß, denn diese zwei Dinge gehören zusammen und sind im Grunde Eins.

Denke an das Wort "Indeß" in allen Anbinden des Schwertes, denn Indeß dupliert und Indeß mutiert, Indeß läuft durch und Indeß nimmt den Schnitt, Indeß ringt, Indeß nimmt den Gegner das Schwert, Indeß tut in der Kunst was dein Herz begehrt. Indeß ist ein scharfes Wort, mit dem alle Fechter verschnitten werden die von diesem Wort nichts wissen. Und das Wort Indeß ist auch der Schlüssel, mit dem alle Kunst des Fechtens aufgeschlossen wird (Cod. 44 A 8 fol. 29r-v) .

An diesen fünf Wörtern liegt die gesamte Kunst Meister Liechtenauers und diese fünf Wörter sind die Grundfeste und der Kern alles anderen Fechtens, sei es zu Fuß oder zu Ross, Bloß oder im Harnisch (Cod. 44 A 8 fol. 11v) .