

Rapier based on Langes Messer

Meyer, Joachim; *Fechtbuch von allerhand geschwinden Stuckenn zu Ross und zu Fuß vnd zum Kampf aufgezeichnet von den fürnemesten alten ... meistern ... auch einen kurtzen grund vom Rapier gestellet durch Joachim Meyer, Rostock 1570*

Persistente Identifier: http://purl.uni-rostock.de/rosdok/ppn780606825/phys_0000

Translation to modern German by J. P. Kleinau based on the transcription made by Dierk Hagedorn in late 2014.

<u>TEXT</u>	<u>ANMERKUNGEN</u>												
<p>... aus der Handschrift</p>	<p>...zu den verwendeten Fechtbegriffen</p> <p>Heft Als Heft wird der Teil des Handschutzes bezeichnet, welcher nahe bei der Klinge ist.</p> <p>Gefäß Ein Ring, ein Korbgeflecht oder eine Glocke umgibt die Hand als Schutz.</p> <p>Stärke Als Stärke wird die Hälfte der Klinge zugerechnet, welche der Hand am nächsten ist.</p> <p>Schwäche Als Stärke wird die Hälfte der Klinge zugerechnet, welche der Spitze am nächsten ist.</p>												
<p>112r</p> <p>Willst du fechten zu einer Hand Die Zwölf Häu mach dir bekannt Die Häu und Stich recht verführ Die Stich mit Häuen recht mutier</p> <p>Die Zwölf Häue:</p> <table border="0"> <tr> <td>Zornhau</td> <td>Entwecker</td> <td>Entrüsthau</td> </tr> <tr> <td>Zwinger</td> <td>Gefahrhau</td> <td>Winker</td> </tr> <tr> <td>Oberhau</td> <td>Unterhau</td> <td>Sturtzhau</td> </tr> <tr> <td>Mitelhau</td> <td>Wechselhau</td> <td>Fußhau</td> </tr> </table> <p>Der Zornhau</p>	Zornhau	Entwecker	Entrüsthau	Zwinger	Gefahrhau	Winker	Oberhau	Unterhau	Sturtzhau	Mitelhau	Wechselhau	Fußhau	<p>Verführen Die Häue nicht antreffen lassen, sondern zurückziehen, umwechseln und verfehlen lassen.</p> <p>Mutieren Es werden von Meyer zwei Versionen genannt: 1.) einen Hau in einen Stich verwandeln, durch Streckung des Arms. 2.) einen Oberen Hau bzw. Stich in einen unteren wandeln, durch Bewegen des Gefäßes.</p> <p>Ort Die Spitze der Klinge wird als "Ort" bezeichnet.</p> <p>Zornhau</p>
Zornhau	Entwecker	Entrüsthau											
Zwinger	Gefahrhau	Winker											
Oberhau	Unterhau	Sturtzhau											
Mitelhau	Wechselhau	Fußhau											

<p>Was auf dich wird gerichtet Das bricht Zornhau-Ort</p> <p>1 a) Dass ist wenn du im Zornhau stehst und einer haut auf dich oder sticht nach dir. So tritt aus seinem Hau beiseite, und hau ihm mit dem Ort zur Hand (<i>Handhau</i>).</p> <p>Wer dir von oben haut Dem droht der Zornhau</p>	<p>Der diagonale Oberhau hat im Rappier zwei Namen: Zornhau und Wehrstreich. Zornhau heisst er wenn man einen solchen Hauw ohne Hinderniß im Vor zum Leib haut, Wehrstreich aber heißt er, wenn man mit einem solchen Hau des Gegners Häue und Stiche von einem abweist. Der Zornhau wird von einer Seite zur anderen geschlagen, wobei die senkrechte Ausrichtung gegenüber der horizontalen sehr deutlich überwiegt.</p> <p>Im Zornhau liegen Zornhau als Hut wird in Meyers späterem Werk als Oberhut bezeichnet. Genau genommen müsste der Ort nach hinten über den Rücken zeigen, doch scheint das hier unwahrscheinlich.</p> <p>Drohen Durch das Drohen entsteht eine unmittelbare Gefahr für den Gegner, direkt verwundet zu werden.</p>
<p>112v</p> <p>2 b) Das ist dem vorherigen fast gleich. Wenn so einer ein Oberhau haut, so hau mit einem Zornhau zu seiner Stärke in die Wehr mit einem Abtritt. Indes stich über die Hand zu seinem Gesicht (<i>Überhengen</i>). Wert er das, so hau ihm zum Fuß.</p> <p>Ein anderes Stück Haut dir einer einen Oberhau, so hau mit - einen Zornhau – in seines Messers Stärke, und tritt mit dem rechten Fuß zu seiner rechten Seite. Indes winde mit deinem Heft an seiner Klinge unten durch, oben über seinen rechten Arm (<i>überwinden</i>). Zieh ihm den Arm mit dem Knauf zu deinem Leib, fall ihm mit der linken Hand auch an den Arm (oberhalb des Gelenks). Stoß ihn mit der linken Hand von dir und halt mit deinem Heft seine Hand stark an deinem Leib (<i>brechen</i>). So muss er fallen oder brechen.</p> <p>4 d) Nun, geh in den linken Zornhau, haut er einen Taghau. So hau gegen ihn von deiner linken Seite stark in seine Stärke. Indes hänge ihm den Ort zu seiner linken Schulter über die Hand (<i>Überhengen heißt mit Verletzung der Hand</i>). Hau ihm alsbald zum rechten Bein... oder...</p>	<p>Überhengen Die Klinge wird über dem Arm oder der Hand des Gegners geführt. Dabei wird diese durch Schnitt versucht zu verletzen.</p> <p>Abtritt Zurückziehen durch Fußarbeit aus dem Gefecht.</p> <p>Oberhau Der Oberhau wird von Meyer auch als der Scheitler bezeichnet. Damit wird deutlich gemacht, dass dieser sich an der Mitte, an der Wirbelsäule des Gegners orientiert. Er verläuft steil von oben nach unten aber keineswegs zwingend absolut gerade.</p> <p>Überwinden Durch Rotation von Elle und Speiche, sowie Ellenbogen wird die Klinge über den Arm des Gegners bewegt.</p> <p>Tag / Taghau Der Taghau ist ein Hau, der von oben mit hohen Händen durchgeführt wird. Eine leichte Schräge, die nicht über die andere Seite hinaus geht, ist zu vermuten.</p> <p>Indes In Gegensatz zu dem späteren Werk ist hier noch in dem Wort“Indes“eine Bindung immer gegeben.</p>
<p>113r</p>	<p>Unterhau</p>

<p>5 e) Lass ein Stich laufen durch einen Unterhau zur rechten Hüfte (<i>Hüftstich</i>), oder versetze mit einem geschränkten Zornhau von oben nieder. Indes stich ihm zum Gesicht. Wehrt er das, so haue einen Mittelhau zum Bauch durch, so dann tritt und haue lang zu seiner Rechten, mit einem Abtritt</p> <p>6 f) Nun, haut dir einer einen Oberhau, so hau von deiner rechten Schulter mit dem Zornhau gegen seinen Streich und durch, und den anderen [Hau] zum Fuß (<i>Füße-Hau</i>).</p>	<p>Der Unterhau wird als senkrechter Hau auch als Scheitler genannt. Er wird oft auch leicht schräg ausgeführt, jedoch nicht so schräg, dass er zur anderen Seite wieder austritt.</p> <p>Durchlaufen lassen Hier wird aus einem Hau ein Stich erzeugt, indem er nicht gestoppt wird, sondern nach vorne zum Gegner weiter laufen gelassen wird.</p> <p>Geschränkter Zornhau Der schräge Hau endet mit niedriger Handhaltung.</p> <p>Mittelhau Der Mittelhau wird in Schulterhöhe geschlagen. Dabei ist zu beachten, dass immer die eigene Schulter gemeint ist, die laut drei Meyer durch Senken und Heben des Körpers in drei Höhen zu finden ist.</p>
<p>113r Forts.</p> <p>Entwecker</p> <p>7 g) Wecker ist Folgendes: wenn du einen Hau zum Mann schlägst, einen Oberhau oder Unterhau, so hau stark auf seine Klinge und hebe die Klinge nicht von seiner Waffe wieder auf, sondern bleib hart auf seiner Waffe und steche somit im Streich mit gesenktem Ort zur Blöße. Darum lautet der Vers: Auf behände, den Ort zum Gesicht wende.</p> <p>Ebenso, wecke mit Schritten, Zucke behände mit Tritten Ebenso, wecke alle Treffen, willst du die Meister äffen</p>	<p>Blöße Die Blöße ist ein durch den Fechter erreichbarer Bereich des gegnerischen Körpers. Dieser kann frei geräumt werden durch eine Aktion des Gegners oder durch die des Fechters.</p> <p>Wecker Der Wecker ist ein Hau aus dem Langen Messer. Bei diesem wird der Ort durch Rotation schneller bewegt als die Hand.</p> <p>Zucken Ein schnelles Zurückziehen der Waffe wird in den Quellen als Zucken beschrieben. Die Bewegung ist je nach Situation klein oder groß. Zum besseren Verständnis wird das Zucken hier mit Zurückziehen übertragen.</p>
<p>113v</p> <p>8 h) Wenn dir einer den Ort zum Gesicht schiebt, wie eben beschrieben, so schneide mit deiner Langen Schneide von unten hoch und tritt mit dem linken Fuß zu seiner linken [Seite] und mit deinem rechten Fuß hinter deinem linken zur Seite raus. Indes wende deine Hand, so dass die Lange Schneide unten und die halbe oben ist (und dein Ellenbogen nach oben gedreht ist). Steche also verkehrt unter deiner Hand zu</p>	<p>Lange Schneide Die Lange Schneide findet sich auf der Seite der Fingerknöchel.</p> <p>Halbe Schneide Die Halbe Schneide, auch Kurze oder Falsche Schneide genannt, findet sich auf der Seite der Daumenwurzel.</p> <p>Verkehren Beim Verkehren wird die Hand gedreht, so dass die Lange Schneide himmelwärts und die Halbe Schneide</p>

<p>seinem Bauch (<i>verkehrter Stich</i>).</p> <p>Wecke auf den, von unten</p> <p>9 i) Wenn dir einer von der rechten Seiten einen Unterhau an deine Klinge tut und verwendet im Kontakt den Stich unten ein zu deinem Gemächt, so schneide ihm den Stich mit einem Fußhau beiseite von deiner linken auf deine rechte [Seite] (<i>den Stich aus dem Fußhau brechen</i>). Indes tritt behände zu seiner rechten [Seite] raus (wende ihm also den Stich zu seinem Gesicht). So tust du ihm, was er dir hatte antun wollen. Du kannst ihm auch zu seinem rechten Gelenk hauen.</p>	<p>zum Boden zeigt. Dies ist zu beiden Rotationsrichtungen möglich</p> <p>Wenden / Verwenden Beim Wenden oder Verwenden wird der Ort zu einer neuen Blöße bewegt, ohne dass eine evtl. vorhandene Bindung aufgelöst wird.</p> <p>Fußhau / Fußstich Mit dem Fuß wird das Ziel ab dem Knie abwärts bezeichnet.</p>
<p>Entrüsthau Der Entrüsthau wird bevorzugt zum Einlaufen und Werfen und gleichartiger Stücke verwendet.</p> <p>114r</p> <p>10 k) Den Entrüsthau machst du wie folgt. Halte dein Messer oder deine Waffe ausgestreckt von dir aus (dem Heft nahe) mit der Spitze auf der Erde neben deinem vorgesetzten Fuß. Sticht oder haut einer, so wende die Lange Schneid hoch stark in seine Klinge, (<i>hier kann man mit der linken Hand an die Klinge greifen</i>) versetze also. Indes wechselst du durch mit der Spitze und steche zur anderen Seite. Oder wenn du versetzt hast, ziehe schnell zurück und behände um den Kopf und hau ihm zum Fuß.</p> <p>Entrüsthau nimmt, was vom Tag her kommt Entrüst den Ort bricht , was auf deine Brust wird gerichtet</p> <p>11 l) Ebenso, liegst du im Entrüst und schlägt oder sticht einer mit Grimm auf dich, so gehe auf mit der Stärke in seine Klinge, nahe ran. Indes ergreif ihn mit deiner umgekehrten linken Hand seine rechte Hand und ziehe sie zu dir. Fahr indes behände mit deinem Heft oben über seinen Arm, stoße ihn indes behände auf das Gelenk (dem Ellenbogen) von außen während du dich näherst (<i>ein Versetzen und Arm brechen</i>). Schwing dich von ihm, hau ihn zum Hals. Zuckt er aber</p>	<p>Entrüsthau Im Langen Messer wird ein horizontaler Hau so bezeichnet, bei dem die Klinge ebenfalls horizontal ausgerichtet ist. Je nach Version wird von rechts mit der Langen Schneide oder mit der Halben Schneide zum Gegner geschlagen.</p> <p>Im Entrüst liegen Hier handelt es sich um die Endposition eines mit der Halben Schneide geschlagenen Entrüsthau.</p> <p>Einlaufen Beim Einlaufen nähert der Fechter sich soweit seinem Gegner, dass er am Ort der gegnerischen Klinge bei ausgestrecktem Arm vorbei ist.</p> <p>Werfen Das Werfen ist eine Aktion aus dem Ringen und erfolgt über ein Bein oder über die Hüfte.</p> <p>Fahren Als Fahren wird eine gleichmäßige Bewegung der Hand bezeichnet.</p> <p>Um den Kopf zucken Die Hand wird ruckartig zurückgezogen und in Elle und Speiche so gewendet, dass der über dem eigenen Kopf kreisförmig läuft.</p>

<p>den Dolch, so lass die Hand von seiner rechten [Hand], spring weit auf seine rechte Seite. Stich ihm verkehrt zur Hüfte (<i>siehe das Stück 8h</i>).</p>	
<p>114v</p> <p>12 m) Ebenso läuft dir einer mit einem Oberhau ein oder sticht zu, so versetze mit dem Entrüsthau behänder unter seiner Wehr. Springe ihm mit dem rechten hinter seinen rechten [Fuß], erwische indes seine rechte Hand mit deiner verkehrten linken Hand, reiße sie hoch über seine rechte Schulter und währenddessen schiebe ihm den Knauf ins Gesicht und werfe ihn (<i>werfen</i>). Aber greift er indes an seinen Dolch schneid ihn mit der langen Schneide zur Hand und stoß ihn von dir, so muss er auch fallen.</p> <p>13 n) Ebenso, hast du ihm versetzt mit dem Entrüsthau (wie zuvor), so ergreife seine Hand (wie zuvor) und zieh sie ruckartig zu dir. Nimm ihm damit das Gewicht, und während er im Ungleichgewicht ist, stoße von unten hoch kräftig an sein Gelenk beim Knöchelchen des Ellenbogens nach rechts. So brichst du ihm den Arm (<i>Armbruch</i>).</p> <p>14 o) Ebenso, liegst du im Entrüsthau und einer haut dir einen Oberhau oder sticht von oben nach dir, so wende die Hand und versetze mit gerader Langer Schneide, so dass deine Spitze gegen seine linke Seite hängt (<i>versetzt, über die Hand</i>). Winde [mit deiner linken Hand] dann unten durch, [greife] oben über seinen rechten Arm bei der Hand und zieh sie an deine Brust. Wende die linke Seite an seine rechte, und fall mit dem linken Arm auf seinen rechten, so muss er brechen.</p>	<p>Erwischen Ein genaues Ziel ist hier unwichtig.</p> <p>Stoßen Es wird immer vom eigenen Körper weggestoßen. Ein Stoßen erfolgt aus einer nahen Distanz zum Ziel, ca. eine Ellenbogenlänge entfernt.</p> <p>Versetzen Ein Versetzen beinhaltet immer, dass der Weg der gegnerischen Klinge zum eigentlichen Ziel versperrt wird. Im Normalfall wird die einwirkende Kraft des Gegners in eine andere Richtung geleitet. Das Versetzen erfolgt meist mit einer überwiegend horizontal ausgerichteten Klinge.</p> <p>Hängen / Verhängen Beim Hängen oder Verhängen geht es grundsätzlich um das Sperren eines Weges durch die eigenen Klinge ähnlich dem Versetzen, doch hier ist die Klinge eher vertikal ausgerichtet. In den meisten Fällen zeigt die Spitze dabei nach unten, doch kann die Spitze auch steil nach oben zeigen.</p> <p>Auf etwas fallen Das Fallen ist eine schnelle und harte vertikale Bewegung ohne Rotation.</p>
<p>115r</p> <p>Zwinger Hau Es gibt zwei Zwinger: einen, den man im kurzen Degen braucht, und einen im Rapier. Weil aber beide Zwinger hierher passen, so will ich sie beide soweit notwendig beschreiben. Der Zwinger im Rapier geht wie folgt: Stehe mit deinem rechten Fuß vor, deine Wehr zur</p>	<p>Kurze Degen Als kurzer Degen wird eine Hiebwaaffe mit einer Klingenslänge bis zu 60cm bezeichnet.</p> <p>Rapier Die hier als Rapier genannte Waaffe hat eine Gesamtlänge um die 100cm und eine breite, zum Hieb geeignete Klinge.</p> <p>Zwinger</p>

<p>rechten Seite (die halbe Schneide zu dir gewandt). Der andere Zwinger in der kurzen Wehr geht wie folgt: stehe mit dem linken Fuß vor und halte deine Wehr vor dir, die Lange Schneide zu dem Mann, die Spitze Richtung Boden vor deinem linken Fuß. Beide sind in beiden Wehren verwendbar.</p> <p>Zwinge zum rechten, stich, links willst du fechten Von der rechten durchdring, den Mittelhau wieder bring Zwinger bricht, was Büffel sticht oder schlägt, oder schlägt oder sticht</p>	<p>Der Zwinger wird im Langen Messer erhält immer mit der Halben Schneide Kontakt. Es wird eine große Rotation mit dem Ort durch den Arm und kurz vor Kontakt eine ruckartige Rotation in der Längsachse der Klinge durch Elle und Speiche durchgeführt.</p> <p>Büffel Als Büffel wird derjenige Fechter bezeichnet, welcher nicht nur stark haut, sondern auch unbeeindruckt immer weiter nach vorne drückt.</p>
<p>115v</p> <p>15 p) Stehst du im Zwinger und einer sticht oder schlägt dir zu, so haue es von dir weg mit der Langen Schneide. [Haue] von deiner linken zu deiner rechten [Seite] durch und um den Kopf. Den nächsten [Hau] zum rechten Fuß (<i>Fußhau</i>). Springe mit dem linken [Fuß] wohl um seinen rechten.</p> <p>16 q) So du im Zwinger liegst und er sticht dir zu, so setze ihm den Stich mit der Langen Schneide ab von der Brust. Tritt indes mit deinem linken [Fuß] wohl um oder zu seiner rechten [Seite]. Winde indes mit deiner Klinge über seine von unten hoch mit der Spitze zum Gemächt (<i>Gemächtstich</i>).</p> <p>17 r) Haut oder sticht dir einer zu, so hau mit einem Tritt deines linken Fußes zu seiner rechten [Seite] von oben nieder auf seine Klinge. Verhalt dich wie beim Wecker und schieb ihm gleich auf seiner Klinge entlang den Ort ins Gesicht. Dass muss er abwehren und hoch wegschneiden. Dadurch räumt er dir den Weg zur unteren Blösse frei und erhält zum Dank einen vollen Schlag zu seinen Füßen. Du kannst aber auch zu einem Mittelhau kommen, durch den Bauch.</p>	
<p>116r</p> <p>Gefahrhau</p> <p>Gefahrhau mit seiner Art, des Antlitz und Brust wart</p> <p>Gefahrhau, durch wechseln indes schau</p>	

<p>(<i>Wecker</i>)</p> <p>18 s) Ebenso, stehe mit dem rechten Fuß vor und halte deine Wehr wie bei dem Zwinger. Tritt mit deinem linken [Fuß] um seinen rechten und wirf ihm indes die halbe Schneide über den rechten Arm mit dem Ort ins Gesicht (<i>ein Werfen</i>), indes wende um und schieb nach vorne den Ort weiter in sein Gesicht, zuck um den Kopf mit einem Hau oder stich unten zur nächsten Blöße.</p> <p>19 t) Ebenso, wirf ihm den Ort zum Gesicht wie zuvor beschrieben, wende indes die Klinge um und lass die Spitze erneut über seinen rechten Arm unten wieder wechseln, und stich lang unter seiner Wehr zum Bauch (<i>Bauchstich</i>).</p> <p>Ebenso, wirf ihm die Klinge erneut zum Gesicht, wie zuvor mit halber Schneider, gar durch über seinen rechten Arm. Lass verhängen, zieh indes behände um den Kopf und haue ihm zur rechten Hüfte oder Fuß (<i>Hüftstich</i>). Tritt mit dem linken wohl um seinen rechten [Fuß]. So funktioniert das Stück prima.</p>	
<p>116v</p> <p>20 v) Der Gefährhau von der rechten, mach wie folgt im Zugehen. Spring mit deinem rechten zu seinem linken [Fuß], werfe ihm oder schlage ihm die halbe Schneide auf die linke Seite zum Gesichts durch, indes hebe behänd dein Gefäß hoch, zuck um den Kopf und hau ihm wieder zur linken Seite durch, den nächsten zur rechten durch, kreuz; und tritt mit dem linken Fuß wohl zu seiner rechten [Seite].</p> <p>Winker Den Winker sollst du strecken Die Meister damit wecken Zweifach lerne winken Zur Rechten und zur Linken Winke links im Treffen Haue rechts lang willst du ihn äffen Willst du die Meister bläuen Des Winkers sollst dich freuen</p>	

<p>Was kommt krumm oder grade Das ist dem Winker nicht zu schade {recht}</p> <p>Winken ist nichts anderes, denn auf ein Drohen [des Gegners] auf der anderen [Seite] stechen oder auch hauen.</p>	
<p>127r</p> <p>{ Anmerkung des Übersetzers: Zucken wird hier durch Zurückziehen übertragen. }</p> <p>21 x) Ebenso, im Zugang tritt und drohe ihm den Stich mit Ernst zur linken Achsel/Schulter, ziehe schnell zurück zu dir und steche ihm zur rechten unteren Blöße (<i>ein Verführen</i>). Das geht zu beiden Seiten.</p> <p>22 x) Ebenso, tritt und drohe ihm den Stich oben zum Gesicht, indes verwende und haue ihm schnell zum linken Fuß (<i>Fußhau</i>).</p> <p>Hierher gehört auch der Spruch: Zuck die Treffen, den Meistern, willst du sie äffen Will er auf dich binden, Zieh schnell zurück, so wirst du ihn finden</p> <p>23 z) Ebenso, geschieht dir ein streich vom Tag oder sonst und begegnest ihm, und er wick dich binden, so ziehe schnell zurück und wechsel durch zur anderen Seite (<i>Durchwechsel, zurück ziehen</i>).</p> <p>Oberhau Der Ober ist der Scheitler, du kannst auch das Treiben daraus machen, und du kannst viele Stücke damit beschließen oder enden (<i>Oberhau</i>).</p> <p>Ebenso, haue einen Oberhau auf los, aber triff nicht, sondern ziehe zurück und steche ihm unten zum Gemächt, hebe das Heft erneut hoch und tritt, haue ihm zur rechten [Seite].</p>	
<p>117v</p> <p>Oberstich Im Sprung stich ihm oben ein zum Gesicht, einen Oberstich lang hinein, indes wende mit dem Heft um, gegen seine rechte Seite, tritt</p>	

<p>und haue ihm zum Fuß (<i>Fußhau</i>).</p> <p>Ebenso, steche wie zuvor zu seinem Gesicht, ziehe wieder zurück zu dir und haue einen Mittelhau durch, sodann setze ihm seinen hergebrachten Streich ab mit der Langen Schneide und tritt und stich ihm zur nächsten Blösse (<i>Zucken absetzen</i>).</p> <p>Unterhau</p> <p>Ebenso, haue einen Unterhau von deine linken Seite stark nach seiner rechten [Seite], indes tritt mit dem linke [Fuß] zu seiner rechten [Seite], winde dein Heft nach unten, steche ihm zum Bauch und hoch (<i>Bauchstich</i>).</p> <p>Ebenso, mache eine Unterhau von deiner rechten [Seite], indes tritt und winde den Stich unten zu seinem Bauch, tritt ein gutes Stück mit deiner rechten um seine linke, hebe indes dein Gefäß hoch, haue ihm zum Arm, versetzt er es, ziehe zurück und durch, steche ihm zur anderen Blösse.</p>	
<p>118r</p> <p>Ebenso, haue zwei Unterhäue ineinander mitsamt den Tritten, steche zur nächsten Blöße.</p> <p>Ebenso, mach zwei Unterhäue wie zuvor und steche ihm von unten auf zum Gemächt. Das geht von beiden Seiten (<i>Unterhau zweifach, Gemächtstich</i>)</p> <p>Wenn dir jemand mit den Unterhäuen kommt, so fall ihm darauf mit Langer Schneide. Sobald er hoch geht, reise ihm mit einem Stich nach (<i>Nachreisen</i>).</p> <p>Ebenso kannst du es auch mit dem Wecker halten, schiebe ihm die Spitze zum Gesicht (<i>Wecker</i>).</p> <p>Sturzhau</p> <p>Ebenso, so du im Sturzhau zu ihm gest, so steche über die Hand ins Gesicht und haue ihm zum rechten Bein. Das geht von beiden Seiten (<i>Überhängen</i>).</p>	

<p>Ebenso, gehe im Sturzhau zu ihm und steche ihm lang zum Gesicht. Ziehe den Stich wieder zu dir und haue schnell einen Mittelhau durch seinen Bauch, und winke indes mit halber Schneide zu seiner linken [Seite], und haue lang zu seiner rechten [Seite] - in beide Seiten (<i>Zurückziehen, Mittelhau</i>).</p> <p>Wenn dir jemand also oben einsticht und will dadurch einen Mittelhau gegen dich machen, so versetze ihm den Stich mit dem Entrüsthau hoch. Den Mittehau sperre ihm, dass er nicht durch kommen kann mit der Langen Schneide. Du kannst somit das“Vor“überkommen, zuhauen oder zustechen deinen nächste Vorteil (<i>Sperren mit dem Fußhau</i>).</p>	
<p>118v</p> <p>Mittelhau</p> <p>Mittelhäue gehören auf die Fechter die hoch auf fahren mit den Armen. So soll man ihm mit dem Mittelhau zum Leib durchhauen.</p> <p>Ebenso, stich ihm stark nach dem Gesicht, so dass er hoch versetzen muss, haue ihm sodann einen Mittelhau. Derartige Mittelhäue gehen fast in allen Stücken, daher wird daraus nicht ein je eigenes Stück gemacht.</p> <p>Wechselhau</p> <p>Den Wechsel mache wie folgt: stehe mit dem rechten Fuß vor, deine Wehr neben dir zur linken Seite mit der Spitze zum Boden, führe die Halbe Schneide oben [zum Gegner hin]. Schlägt oder sticht dir jemand zu, nehme es weg mit der Halben Schneide und haue ihm zum Fuß.</p> <p>Ebenso, sticht oder schlägt dir jemand zu, versetze mit der Langen Schneide, und winde ihm mit der Klinge oben über seine Klinge die Spitze ins Gesicht (<i>Absetzen</i>).</p>	
<p>119r</p> <p>Ebenso, versetze wie zuvor mit der Langen Schneide und haue zwei Unterhäue stark</p>	

ineinander (*Doppel-Unterhau*). Steche und Hau zu ihm vom Tag; oder sobald du die Unterhäue getan hast, so hau sofort einen Mittelhau und Oberhau durchkreuz ineinander.

Ebenso, nimm seinen Stich im Wechsel weg, lass damit [deine Klinge] um den Kopf fahren und drohe mit dem Stich zu seiner rechten [Seite] zu stechen. Tue das nicht, sondern schlage ihm zur linken [Seite].

Wenn dir jemand im Wechsel liegt, so hau von deiner rechten Schulter gegen seine Blöße quer rüber auf seine Wehr. So wird er nicht aufkommen zu einem vollständigen Versatz, sondern entblößt widerwillig unten und oben, und räumt dir den Platz frei, dich zu positionieren und zu hauen. Habe nur acht wegen dem Nachreisen (*Nachreisen*).

Noch eins: liegt dir jemand im Wechsel, so steche von untern auf von deiner rechten Seite zu seinem Leib, so muss er das abwehren zu seinem Schaden, denn er räumt dir zur unteren linken Blöße frei zu stechen oder zu hauen.

Fußhau

Der Fußhau ist ein hervorragender Hau im Rapier, den man in fast allen Stücken gebrauchen kann. Weil er hier so oft vorkommt, will ich ihn kurz beschreiben.

119v

Lege dich in die Bastei oder den Entrüsthau. Haut oder sticht jemand, so versetze hoch mit Langer Schneide und hau den anderen zum Fuß.

Zusammengefasst: willst du zum Fuß hauen, so schau wie du ihn mit Stich oder Streich mit seiner Wehr und Versatzung in die Höhe treibst, damit du dir den Raum schaffst, zu den Füßen zu hauen (*Fußhäue*).

Den Fußhau breche mit gleichem Hau zum Fuß, indes es glitzt, so wende den Ort zum Leib oder einer Blösse, beachte dabei den Schnitt im Nachreisen.

Beachte die Harten schneiden nach, in allen

Gefechten. Im Schnitt lerne absetzen, den Hau, den Stich, mit Kunst zu verletzen.

Ein gutes Werfen

Sticht dir jemand zu rechten unteren [Blösse], so springe ein gutes Stück auf seine rechte Seite und fall mit deiner Wehr auf seine Wehr bei der Stärke; und erwische mit deiner linken Hand oben auf seinem rechten Arm hart hinter seiner Hand, reiße ihm die Hand hoch zu seinem rechten Ohr und grefe mit dem Knauf und der Hand an den Ellenbogen. Stoße ihn damit von dir mit dem linken Fuß hinter seinem rechten Fuß.

120r

Das erste und bevorzugte Leger im Rapier ist der Lange Ort. Das mache so: stehe mit dem rechten Fuß vor, die Wehr lange vor dir, die Spitze gegen den Mann gerichtet, die Lange Schneide unten, die Halbe Schneide oben. Die Spitze ist ein wenig höher als das Gefäß (*Leger im Rapier*).

Warte also in dem Leger auf Stich oder Schlag. Sticht jemand über die Versatzung, so setze ab. Ist er weich, dringe in die Wehr mit dem Abschneiden und suche indes behänder mit dem Ort die Blöße.

Ebenso, sticht jemand zu dir unter der Versatzung, so schneide es herunter, hänge ihm den Ort zum Gesicht. Wehrt er den Ort, so ziehe zurück und steche und haue ihm zur Hand oder zum Arm.

Das zweite Leger: die Bastei

Stehe mit dem linken Fuß vor. Halte deine Wehr lange vor dir mit dem Ort zum Boden, so dass die Halbe Schneide oben steht. Haut oder sticht jemand zu dir, so schneide ab von beiden Seiten.

Ebenso tritt, steche lang, willst du streiten.

Der Ochs, das dritte Leger

Stehe aufrecht mit der linken Seite dem Mann zugewendet, die Füße nahe beieinander. Halt deine Wehr zur rechten [Seite], die Halbe Schneide auf dem linken Arm, die Spitze auf den Mann gerichtet.

<p>Der Eber, das vierte Leger Stehe mit dem linken Fuß vor, dein Heft neben dem rechten Knie. Die Spitze zeigt auf den Mann.</p> <p>Ebenso, eine gute Lehre aus dem Eber zu fechten: Auf das“Vor“und“Nach“habe acht, zum Durchschießen sei bedacht. Durchschießen, -wechseln lerne; Abschneiden, Zurückziehen {damit schmerze /damit sehr}</p> <p>Ein Stück im Langen Ort, das Erste Ebenso, im Springen steche ihm schnell zum Gesicht und steche ihm zur unteren Blöße. Das Stück mache, wenn jemand mit der Wehr unterhalb der Gürtellinie liegt. So aber jemand oberhalb der Gürtellinie liegt mit seiner Wehr, so steche ihm unten zu, und ziehe schnell zurück zur oberen Blöße, danach kannst du auch zum Fuß hauen.</p>	
<p>121r</p> <p>Ein Stück aus der Bastei Schlägt oder sticht jemand dir zu, so versetze hoch mit der langen Schneide in der Stärke. Haue sofort quer von unten auf nach seinem Arm oder seinen Leib. Durchsteche ihm [seinen Versatz] sofort lang von dir mit einem verwendeten Stich zu seiner unteren rechten Blöße. Verwende [deine Wehr], mit einem Tritt zu seiner rechten [Seite], [und] ziehe zurück um den Kopf. Haue ihm zum rechten Bein mit gut gestrecktem Arm (so kann er dich nicht erreichen). Indes tritt nach hinten mit den Füßen zusammen. Hau ihm hoch zum Kopf.</p> <p>Ein Stück aus dem Ochsen Wenn du im Ochsen stehst, scheidete von unten auf mit der Halben Schneide durch seinen Leib und Gesicht, mit einem Tritt. Lass sofort auch einen Unterhau laufen zu seiner rechten [Seite] und lass ihn aber nicht auftreffen, sondern tritt mit deinem linken [Fuß] um seinen rechten. Verwende indes und mache aus dem Unterhau einen Stich zur rechten Hüfte. Nom das rechte Bein mit der Langen Schneide (<i>Scheidelhau/Hüftstich</i>).</p>	

<p>Ein anderes Stück aus dem Ochsen Tritt mit dem rechten Fuß und steche mit dem Langen Ort in das Gesicht. Indes wende dein Heft nach links, tritt und haue ihn zum rechten Bein. Das geht von beiden Seiten.</p> <p>Ein Stück aus dem Eber Das folgende Stück ist ein Bruch auf/gegen den Wechsel.</p>	
<p>121v Ebenso, tritt und steche aus dem Eber stark von unten quer hoch zu seinem Gesicht. Das muss er von unten hoch versetzen und räumt dir dafür frei, zur linken Seite oder zum Fuß zu schlagen. Das geht auch von beiden Seiten.</p> <p>Willst du fechten zu einer Hand Die Leger zu brechen mach dir bekannt</p> <p>Bruch gegen/auf den Langen Ort Ebenso, liegt jemand im Langen Ort, so gehe/springe im Wechsel zu ihm, nehme ihm schnell mit deiner Stärke der Halben Schneide die Schwäche hinweg und haue nachlang nach {zeitlich} zur nächsten Blöße. Das geht zu beiden Seiten.</p> <p>Ebenso, wenn dir jemand deine vorgesezte Versatzung wegnehmen will, indes er dir an deine Klinge rührt, so lass um den Kopf laufen ihm zum rechten Fuß; bzw. von welcher Seite er dir wegnimmt, so haue ihm zu der selben Seite.</p> <p>Bruch gegen/auf die Bastei Liegt jemand in der Bastei, so stehe mit dem linken Fuß vor und halt deine Wehr neben deiner rechten Seite, die Spitze zeigt zum Boden vor dir. Tritt und streiche mit der Halben Schneide von unten über Eck durch das Gesicht, lass somit die Zwerch nach der linken Seite ablaufen. Haue ihm nach dem rechten Knie.</p>	
<p>122r</p> <p>Bruch gegen/auf dem Ochsen Tritt und haue von deiner rechten Seite unten seine Wehr vom linken Arm weg mit deiner Langen Schneide, den zweiten Streich tue auch in seine linke Seite. Mehr trete in den beiden Streichen gut um seine linke Seite.</p>	

<p>Bruch gegen/auf den Eber Ebenso, steche von deiner linken Seite um Zugang behände über deine Hand nach seiner Brust. Sobald er versetzen will, ziehe zurück über den Kopf und haue ihm zum rechten Arm. In dem Streich trete ein gutes Stück auf seine rechte Seite, wie im Sprung.</p> <p>Merke dir diese oben geschriebenen Brüche auf die Leger. Du musst sie schnell machen, dass du ihn im Leger erwischst, ehe er sich zu einem Stück entschlossen hat. Sofern du nicht das Vor begehrt, so kannst du zu den Brüchen nicht so gut kommen, wie wenn du ihn im Leger erwischst.</p>	
<p>122 v) Das zuvor geschriebene Fechten habe ich aus den alten Zetteln gezogen und zusammen getragen, übertragen auf eine Hand. Nun will ich was für das Fechten im Rapier nach meiner Meinung wichtig ist beschreiben.</p> <p>Doch der großen und starken Leut‘ die sich vermessen unbedacht zum Streit und doch der Kunst darneben verachten deren Urteil tu ich gar wenig achten Denn glaub mir zu aller erst Der vermessene Verachter mit Unglück schwanger er Davon ich weiter nicht will viel sagen manch schöner Held tut die Büchsen klagen.</p>	

Index

Abtritt.....	2	Oberhau.....	2
Blöße.....	3	Ort.....	1
Büffel.....	5	Rapier.....	5
Drohen.....	1	Schwäche.....	1
Durchlaufen.....	3	Stärke	1
Einlaufen.....	4	Stoßen.....	5
Entrüstbau.....	4	Tag.....	2
Erwischen.....	5	Tagbau.....	2
Fahren.....	4	Überhängen.....	2
Fallen.....	5	Überwinden.....	2
Fußbau.....	3	Um den Kopf zucken.....	4
Fußstich.....	3	Unterbau.....	3
Gefäß.....	1	Verführen.....	1
Geschränkter Zornbau.....	3	Verhängen.....	5
Halbe Schneide.....	3	Verkehren.....	3
Hängen.....	5	Versetzen.....	5
Heft.....	1	Verwenden.....	3
Im Entrüst liegen.....	4	Wecker.....	3
Im Zornbau liegen.....	1	Wenden.....	3
Indes.....	2	Werfen.....	4
Kurze Degen.....	5	Zornbau.....	1
Lange Schneide.....	3	Zucken.....	3
Mittelbau.....	3	Zwinger.....	5
Mutieren.....	1		