

# historische Fachterminologie, Grundbegriffe und Konzepte des historischen Fechtens

## ***Vorwort***

In diesem Fachglossar finden Sie die historische Fachterminologie (in *Kursivschrift* in überlieferter Originalschreibweise bzw. –schreibweisen) nach der Fechttradition Johann(es) Liechtenauers und seiner Nachfolger mit Schwerpunkt auf dem langen Schwert – wenn also im Folgenden von Schwert gesprochen wird, ist grundsätzlich immer das lange Schwert gemeint. Das Glossar erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit und wird laufend erweitert. Ich habe mich bei den Erklärungen um eine bestmögliche Interpretation (in die Beschreibung von Bewegungsabläufen flossen auch verwandte Techniken italienischer Fechtmeister mit ein) bemüht – Anmerkungen, Anregungen usw. an [schwertmaster@gmx.at](mailto:schwertmaster@gmx.at) sind gerne willkommen. Der Zweck des Glossars ist es nicht, daraus Techniken usw. erlernen zu können, sondern die historischen Fachbegriffe zu vermitteln und zu erklären, um das Lesen und das Verständnis der historischen Fechtbücher zu erleichtern. Wichtig dabei zu wissen ist, dass das Begriffssystem historisch entstanden und (in mehreren Jahrhunderten) gewachsen ist, es also Inkonsistenzen, Homonyme und Synonyme, teils vollständig, teils partiell, (bei den unterschiedlichen Schirmmeistern bzw. Fechtbüchern) gibt.

Weitere einschlägige Grundbegriffe und Konzepte des historischen Fechtens sind in Normal-schrift dargelegt.

Das Glossar ist alphabetisch geordnet.

MMag. Dr. Marcel Dorfer  
[www.schwertkampf.at.tf](http://www.schwertkampf.at.tf)



## Glossar

*abich, abichen*

Verkehrt.

*abnemen*

1. Einen Angriff mit der Waffe auf- oder abfangen.
2. Sich aus dem *band* lösen, indem die eigene Klinge Richtung ort der gegnerischen Klinge abgeleitet (und dann zum Angriff wieder nach vor schnell).

*abrayßen, abraisen*

Die Hand oder Waffe des Gegners mit der Parierstange nach unten reißen.

*abschnappen*

Einen *hau*, der mit Kraft gebrochen wurde, aus dem *band* durch Abrutschen oder Zurückprellen lösen.

Vgl. *abnemen* 2.

*abschnyden, abschneiden*

Schnitte von unten oder von oben über die gegnerischen Arme führen. Meist mit der *langen schneide*.

*absetzen, absetzen*

1. Einen Angriff (auf die unteren Blößen) parieren, indem die *lange schneide* mit einer Bewegung auf den Gegner zu über dessen Waffe gebracht und der Angriff aus der beabsichtigten Richtung nach der Seite abgesetzt wird.
2. Einen Angriff parieren und den Gegner *indes* treffen (meist mit einem Stich) – ein Gegenhalten.

*abzucken*

Siehe *zucken*.

*abzug*

Sich vom Gegner trennen/lösen.

*ain schlieszen*

Siehe *einschliessen*.

*alber*

Eine untere *hut* bzw. *leger*, bei der ein Bein vorgesetzt ist und das Schwert mit fast gestreckten Armen dieses Bein deckt, wobei der *ort* zur schräg zur Erde zeigt. Defensiv sehr stark, wird eine „alberne“ Blöße vorgetäuscht. Grundsätzlich links und rechts möglich, rechts jedoch günstiger (für Rechtshänder).

*alter schnitt*

Ein Schnitt über den Arm des Gegners, wenn dieser ein *nachreisen* abgewehrt hat.

*am schwert, am swert*

Im *band* sein.

*anbinden*

Aufnahme des *bandes* – Kontaktaufnahme der beiden Waffen (Klingen).

*ansetzen*

Allgemein einen Angriff auf eine bestimmte Körperpartie führen. Speziell wenn der Gegner gerade zu einem Angriff ausholt und eine Blöße entsteht.

*arbeit*

Siehe *handarbeit*.

*armbruch*

1. Armbruch.
2. Den Arm durch einen Hebel brechen/ausrenken/hart hebeln.
3. Ein *bruch* mit dem Arm.

*ausser nym, aussernym*

1. Ein *nachreisen*, das von außen her unter der Waffe des Gegners zu den unteren Blößen gestochen wird.
2. (Nach einem *verzuckten hau*) Aus dem *band* heraus ein *wechßler* in die/eine (obere rechte) Blöße des Gegners.

*bainbruch*

Ein ausschließlich oder zum Teil an den Beinen angesetzter Ringergriff, der den Gegner zu Boden wirft.

*band*

Der Zustand nach dem *binden*.

*bedebbern, bedebren*

Mit Stichen oder Hauen bedecken.

*beyleger*

Die weniger wichtigen *huten/leger* neben den *hauptlegern*.

*beyarbeit*

Siehe *handarbeit*.

*binden, binden an das schwert/swert*

Die Kontaktaufnahme zweier Waffen.

*blizen, blitzen*

(Die Klingen) So treffen (lassen), dass Funken sprühen.

*blösse, blosse, bloßen*

1. Die Blöße. Einteilung des Körpers des Gegners mit zwei gedachten Halbierungslinien – durch Gürtel und Scheitel. Es gibt vier Blößen: oben und unten recht, oben und unten links.
2. (Durch die Waffe) Ungedeckte Körperpartie.

*blossfechten, bloßfechten*

*Fechten* ohne Rüstung/Harnisch.

*brechen*

1. Gewaltsam den Widerstand des Gegners brechen.
2. Gewaltsam eindringen.
3. Verwunden.
4. (Mit Kraft/Gewalt) Abwehren.

*brentschirn, brentschüren*

Im *krieg*, wenn die gebundenen Schwertklingen aneinander reiben – üblicherweise in der Stellung *halb schwert*. Aus dieser Stellung heraus versucht man, sich des gegnerischen Schwertes zu bemächtigen.

*bruch*

Jede Art von wirksamer Verteidigung mit daraus resultierendem Gegenangriff: die Angriffslinie der gegnerischen Waffe wird mit der eigenen Waffe (hart) „gebrochen“. Sowohl beim Kampf mit Waffen als auch beim Ringen.

*brysen*

Den Gegner in die Defensive treiben; bedrängen; in die Enge treiben.

*buffel, büffel*

Schimpfwort für einen Fechter, der allein mit roher Kraft, ohne *kunst* ficht.

*creucz*

Siehe *kreuz*.

## Daumengriff

Eine Griffart, bei der die rechte Hand (bei Rechtshändern) die *handhabe* so fasst, dass der Daumen ausgestreckt über das *kreuz* reicht, auf der Klinge aufliegt und für (vertikale) Stabilität sorgt. Günstig in den *huten ochs*, *pflug* und *schrankschut* sowie bei den *hauen zwerch* und *krump*.

*degen*

Dolch.

*drey hewe/haue*

Eine Folge von drei Hauen: ein *unterhau* von rechts, danach ein *unterhau* von links (nach oben durchgezogen), abschließend einen kraftvollen *scheitelhau*.

*drei wunder, dry wünder, drey wunder*

Dreiheit von *hau*, *schnitt* und *stich* (aus dem *band* heraus).

*dringe in i(h)n*

Siehe *überlauffen*.

*donnerschlach, donnerschlag*

Siehe *mordschlag*.

*duplieren*

Doppelangriff: Erst ein *hau* in die *sterck* des Gegners, dann *hau* aus dem *band* heraus: Schritt schräg vor und indes im *band* bleibend einen *zwerchhau* mit der *kurzen schneide* auf den un-

gedeckten Kopf in den *ochs*, während der eigene Kopf durch die eigene Parierstange geschützt ist. Über links und rechts möglich.

*durchlaufen, durchlauffen, durchlauffer*

1. Eine Parade durch- bzw. unterlaufen eines *oberhaus* oder *scheitelhaus*, indem das eigene Schwert angehoben wird, der eigene Kopf durch die Parierstange geschützt wird und die gegnerische Klinge gemeinsam mit dem eigenen Schwert zum eigenen Rücken durchgeklappt wird – unter der Waffe des Gegners *durchlaufen*. Über links und rechts möglich.
2. Aus dem *band* unter dem erhobenen rechten Arm bzw. beiden Armen des Gegners *durchlaufen* bzw. daneben vorbei laufen, um in dessen Rücken bzw. an dessen Seite zu gelangen, um ihn mit einem Ringen werfen zu können bzw. eine andere Folgetechnik auszuführen.

*durchsetzen*

Von oben oder unten zwischen vorgehaltenem Arm und Körper des Gegners hindurch stehen.

*durchstechen*

Im *fechten* mit dem *halbschwert*, ein *stück* bei dem zwischen Schwert und Körper des Gegners (abwärts) hindurch gestochen wird.

*durchstreychen, durchstraichen*

Eine Streichbewegung am gegnerischen Schwert mit einer Kreisbewegung, um das *band* zu lösen und in eine Blöße zu stechen oder zu hauen (*einhorn, schielhau, zwerchhau*). Eine Art des *durchwechselns*.

*durchwechsel, durchwechßler, durchwechseln, wechseln*

1. Ein Wechsel in eine andere Blöße durch *winden* im *band*.
2. Den *ort* des eigenen Schwertes unter dem gegnerischen Schwert vor dem *anbinden* durchwischen/durchwechseln und in die Blöße stechen. Über links und rechts möglich. Versucht der Gegner zu parieren, wechselt man wieder zur anderen Seite durch. Besonders dann sinnvoll, wenn der Gegner nicht auf den Mann, sondern auf das Schwert schlägt (beiseite schlägt).

*einhorn*

1. Aus dem *sprechfenster* gerade ins Gesicht des Gegners geführter Stich. Ein *valsch ortt*, ein Stich, der als heimtückisch und gefährlich gilt.
2. Stich aus dem *ochs*.
3. Eine *hut* ähnlich dem *ochs* bzw. der *vom tag* (Variante über dem Kopf), wobei das Schwert jedoch schräg nach vorne oben *hängt* und unten eine *blöße* gegeben wird. Gut für wuchtige *oberhaue*.

*einlauffen*

Die gegnerische Waffe unterlaufen und in den *krieg* gehen. Vgl. *durchlaufen* 2.

*einschliessen, einschließen, einschlieszen*

Einschließen, verschränken des gegnerischen Armes oder Beines, um dessen Handlungsfreiheit zu berauben.

*eisenpfort, eisenport*

Bei den italienischen Fechtmeistern (Fiore dei Liberi, Filippo Vadi u. a.) gibt es mehrere Varianten der *eisenpfort* (porta di ferro). Manche ähneln der *hut alber*, andere der *schrankhut* oder *wechselhut*.

*erliegen, erlügen, lügen*

Finten, eine Finte ausführen.

*fahen*

Fangen, einfangen, halten, einhalten, packen.

*fallen*

Übergehen in, folgen lassen. Rascher und plötzlicher Übergang von einer Kampfsituation oder –stellung in eine andere.

*fechten*

Kämpfen mit Waffen.

*fehler, feller*

1. Eine Finte bei der zuerst ein *hau* angetäuscht wird und dann in eine andere Blöße geschlagen wird.
2. Eine Finte, bei der man einen Angriff zu den oberen Blößen vortäuscht, dann jedoch zu den unteren Blößen schlägt oder sticht.

*ferzucken*

Plötzlich und ruckartig die Richtung des Angriffs (*hau*, Stich usw.) ändern (bevor ein *anbinden* bzw. ein Kontakt entsteht).

*fryer ort*

Siehe *langer ort*.

*füllen, fühlen, fulen*

Beim Anbinden bzw. im *band* die *sterck*, *härte* oder *weiche* des gegnerischen Schlages bzw. Druckes mit der eigenen Waffe fühlen, richtig einschätzen, empfinden.

*gayszlen*

Ein peitschenartiger *hau* bzw. Stich wobei das Schwert mit einer Hand am Knauf gehalten wird.

*gedreng*

Gedränge, Nahkampfdistanz.

*gefärte, gefährte, geferte*

1. Die beabsichtigten Angriffe und die Art ihrer Durchführung.
2. Schlagwechsel, Gang.

*gehiltz, gehültz, gehultz*

Gesamtheit von Parierstange, Griff und Knauf der Waffe (des Schwertes).

*geschrenckt ortt*

Das Schwert mit überkreuzten Händen – linke Hand unter rechter Hand – halten bzw. damit stechen.

*geschrenckt schwechin*

Geschränkte Schwäche, siehe *schrankhut*.

*gewalt*

Siehe *mit gewalt*.

*gewapent stehen, gewapnet hant/hant/hand*

Das lange Schwert als *halb schwert* führen/greifen. Die rechte Hand am Griff an der Parierstange, die linke Hand in der Mitte der Schwertklinge (Daumen auf der Seite der Parierstange). Das Schwert wird schräg schützend vor dem Körper gehalten.

*gewappet ort, gewappnet ortt*

Stich aus dem *gewapent stehen* heraus – mit dem *kurzen* oder *halben schwert*.

*glutzen*

So treffen, dass Funken sprühen.

*Grundhut*

Meine Bezeichnung für die im Codex Wallerstein Platte 5 dargestellte und mit *leng* und *mass* beschriebene grundsätzliche Körperhaltung im *fechten* bzw. im *band*.

*halb schwert*

Griffhaltung des Schwertes wie in *gewapent stehen* beschrieben. Eigener Fechtstil fürs *harnischfechten* und für kräftige gezielte Stiche.

*hände drucken*

Siehe *hende trucken*.

*hängen*

Siehe *hengen*.

*handarbeit*

Im Allgemeinen alle Techniken in der mittleren und nahen Mensur; im Engeren alle Techniken im *band* bzw. aus dem *band* heraus.

*handhabe, handhäbe, händhäbe*

Griff der Waffe (des Schwertes); Gehilz.

*harnischfechten*

*Fechten* in Rüstung bzw. im Harnisch.

*hart*

1. Mit Kraft.

2. Drängend geführt (*hau*, Stich, *band*, Angriff)

*hau, haw*

Hieb.

*haubthuten, haupthuten, hauptleger*

Die wichtigsten *huten* oder *leger*: *ochs*, *pflug*, *alber*, *vom tag*.

*hawn*

Einen *hau* ausführen.



*hefften*

Mit einem Stich einen Körperteil des Gegners durchstechen, anheften.

*hende trucken, hendtrucken*

Mit Nachdruck geführte *schnitte* unter und über Arme und Armgelenke aus dem *einlaufen* heraus.

*hengen*

Beim *hengen* wird das Schwert so gehalten, dass der *ort* gegen das Gesicht des Gegners gerichtet ist, also in der Luft „hängt“. Es werden zwei untere (*von der erde* bzw. *pflug*) und zwei obere (*ochs*) *hengen* unterschieden.

*hengort*

Eine Variante vom *langen ort*.

*hert*

Siehe *hart*.

*hinderbinden, hinterbinden*

Ein *nachbinden* mit darauf folgendem *hau* auf den Gegner (Schulter, Hals etc.)

*hörte*

Mit Kraft geführter *hau*, Angriff.

*hut, huot*

Eine Ausgangs/Grund/Stellung mit der Waffe in der Hand. Eine *hut* ist bewegungslos. Durch eine Bewegung (*hau*, *stich*, *stoss*, Armbewegung, Schritt usw.) wechselt man im Kampf von einer *hut* zu einer anderen. Jede *hut* hat Vor- und Nachteile – je nach Situation.

*indes, indeß, inndes, in des*

Zugleich, gleichzeitig, gleich schnell. Wenn die Defensivbewegung (Reaktion) gleichzeitig mit der Angriffsaktion des Gegner durchgeführt wird.

*infallen*

Näher zum Gegner treten; in die Nahkampfdistanz gehen.

*inlouffen, im louffen*

Siehe *einlaufen*.

*isenpfort, iszny port*

Siehe *eisenpfort*.

*kampfbuch*

Fechtbuch.

*kampffechten*

Ernstkampf in Rüstung/im Harnisch im Krieg oder im gerichtlichen Zweikampf.

*kampfstück*

Siehe *kampffechten*.

*kemphen*

Kämpfen; Kämpfer.

*klinge*

(Schwert)Klinge.

*klitzen*

Mit Geräusch aufeinandertreffen.

*klutzen*

Siehe *glutzen*.

*knopf*

Knauf

*krawthacke, krauthacke*

Eine rasche Abfolge von Wechselhieben zu den oberen und unteren Blößen in vertikaler Richtung, wobei bei jedem *hau* nach oben ein Schritt auf den Gegner zu gegangen wird.

*kreuz, kreuzstange*

Parierstange.

*krieg*

Im/der Nahkampf, alle Techniken und *stücke* im *band* bzw. aus dem *band* heraus (in der mittleren und auch nahen Mensur).

*kronen, kron*

Mit der *kronen* können *oberhaue* pariert und zugleich das Haupt geschützt werden. Dabei wird  
1. das Schwert in *halb schwert* gehalten und beide Arme nach oben über den Kopf gestreckt, um die gegnerische Klinge mit der eigenen schräg gehaltenen Klinge (Parierstange weiter hinten/unten) abzufangen (*abnehmen*).

2. das Schwert/der *ort* fast senkrecht in die Höhe gestreckt, wobei das *kreuz* quer zum Gegner steht – *haue* usw. werden also mit dem *kreuz gebrochen* (und danach im *band* gehalten).

*krumpen, krumphawen*

Einen *krumphau* ausführen.

*krumphau, krumhaw*

Ein fast waagrecht geführter *hau*, der mit überkreuzten Händen geschlagen wird. Über links und rechts möglich.

*kunst*

Erfahrung, Technik, Kunstfertigkeit. Mit *kunst fechten*.

*kurtze/kurcze schneide, schnyde, schnaide, schneyde, sneid*

Obere bzw. hintere Schneide der Klinge; diejenige, welche daumenseitig verläuft. Mit der *kurzen schneide* lassen sich grundsätzlich nur *haue* von geringer/kurzer Reichweite durchführen.

*kurtzes schwert*

Siehe *halbes schwert*.

*langer ort, lang ortt*

Eine *hut* bzw. ein langer Stich mit gestreckten (freien = nicht überkreuzten) Armen zum Gesicht des Gegners.

*lange schneide, schnyde, schnaide, schneyde*

Vordere bzw. untere Schneide; auf Seiten der vier Finger verlaufend. Mit der *langen schneide* können weite, wuchtige *haue* ausgeführt werden.

*lang zorn ort*

Siehe *zornort*.

*lâzen varn*

Verfehlen (mit *hau* oder *stich*).

*legen*

1. Eine Stellung/*hut*/*leger* einnehmen.
2. Das Schwert (die Waffe) platzieren, auflegen, anlegen.

*leger*

Siehe *hut*.

*leichmeister, leychmeister*

1. Tanzmeister, besonders für Waffentanz und Waffenspiele.
2. Schaukämpfer

*leng* und *mass/maß*

Zwei Grundprinzipien im *fechten* allgemein, im Speziellen im *zufechten*, ganz besonders aber im *band* bzw. im *krieg*: immer die optimale Distanz zum Gegner einnehmen/einhalten, das eigene Schwert im richtigen Abstand zum eigenen Körper halten, im Gleichgewicht stehen, bereit jederzeit anzugreifen und alles zu parieren.

*leng*: ‚hinter‘ dem eigenen Schwert stehen und richtig ‚gebeugt‘ sein – der Situation angepasste Oberkörperhaltung.

*mass/maß*: niedrige/tiefe Stellung; ‚sich klein machen, um mit dem Schwert groß zu sein‘

*ligen*

Sich in einem *leger* befinden.

*lincke cling*

Siehe *kurtze schneide*. Link im Sinne von ‚linkisch‘, wenig geschickt.

*Linie*

1. In der Linie stehen: Die eigene Waffe (Schwert) in die gedachte direkte Linie zwischen der gegnerischen Waffe und dem eigenen Körper stellen/halten.
2. Geschlossene Linie: Im *band* die Waffe (das Schwert) so halten, dass dem Gegner einerseits der Weg versperrt ist und er andererseits keine Blöße bedrohen kann.
3. Mit dem *ort* eine Blöße des Gegners bedrohen.

*mass, maß*

Siehe *leng* und *mass/maß*.

### Mensur

1. Weite Mensur: Der Gegner ist durch *hau* oder Stich nur mit (mindestens) zwei Schritten zu treffen – hier beginnt das *zufechten*.
2. Mittlere Mensur: Der Gegner ist durch *hau* oder Stich mit einem Schritt zu treffen - Wechsel vom *zufechten* zum *krieg*.
3. Nahe/enge Mensur: Der Gegner ist durch *hau* oder Stich ohne Schritt zu treffen; ebenso auch durch Faustschläge, Ellenbogenstöße, Knieheber, Knaufstöße usw. – *krieg* und *ringen am schwert*.

*meisterhaue, maisterhaue, meisterhawe*

Siehe *verborgene haue*. Bezeichnung nach Joachim Meyer.

*merkeverse*

Merkverse – beispielsweise die verschlüsselten Verse Liechtenauers.

*messer*

Falchion, eine einschneidige Einhandwaffe.

*mit gewalt*

Mit Kraft.

*mittel haw*

1. *hau* von der Seite in waagerechter oder leicht diagonaler Richtung. Von links und von rechts möglich.
2. *hau* in der Mitte bzw. in der mittleren Lage/Ebene.

*mortschlag, morthaw, morthau, mordhau, mordstraich*

Ein kraftvoller *hau* mit dem Gehilz bzw. der Parierstange. Das Schwert wird dabei auf der Klinge gehalten. Üblicherweise ein *hau* von oben zum Haupt des Gegners.

*mort stoß, mortstoss*

Besonders gefährlicher und schmerzvoller Stoß beim Ringen wie geboxte Herzhaken, Knie-  
stöße in die Hoden usw.

*mutieren*

Die Angriffsrichtung von den oberen zu den unteren Blößen richten. Nach *anbinden* mit der *langen schneide* *windet* man (in der eigenen *sterck* sowie in der *schwech* des Gegners sich befindend) die *kurze schneide* in das *band*, indem die Arme hochgezogen werden (in den *ochs*) und wechselt (*mutiert*) mit einem Stich in die unteren Blößen, indem mit der eigenen Klinge an der Klinge des Gegners entlang geglitten wird.

*nach*

In der Defensivbewegung (Reaktion) zeitlich der Angriffsaktion des Gegners *nachfolgend*.

*nachbinden*

In *hau* (Stich usw.) und *band* nachfolgen – *anbinden* von außen, *nach* dem *hau* des Gegners.

*nachreisen, nachreissen, nachreißen, nachraysen, nachraißen*

Wenn der Gegner einen *hau* (Stich usw.) verfehlt hat bzw. man diesem ausgewichen ist, gibt er sich eine Blöße (eine Körperpartie verlässt zeitweilig die Deckung). In diese Blöße schnell

– bevor sie wieder gedeckt ist – stechen oder in derselben Richtung (wie der *hau* des Gegners) schlagen (im *nach*).

*naterzunge*

Siehe *noterczunge*.

*nebenhut*

1. Eine untere *hut* bzw. *leger*, bei der die Waffe (das Schwert) seitlich neben dem Körper gehalten wird und dessen *ort* schräg zur Erde zeigt.
2. Eine weniger wichtige *hut*, im Gegensatz zu den *haupthut*en.

*noterczunge*

Eine schnelle wiederholte Folge von Stichen mit Schritten vorwärts, das Schwert erhoben vor der Brust haltend, über das *gehiltz* des gegnerischen Schwertes (am besten auf die Hände des Gegners), wobei ein *durchwechseln* immer wieder angedeutet, aber nicht ausgeführt bzw. zwischendurch doch ausgeführt wird, bis der Gegner verwirrt ist und sich eine Blöße für einen sicheren Stich (ins Gesicht) gibt bzw. seine Hände schwer getroffen wurden – wie eine züngelnde Natter.

*notstand, nothstand*

Siehe *stand*.

*oberhaw, obern haw, oberhau*

Von schräg oder gerade von oben geführter *hau*.

*oberhawn*

Einen *oberhaw* ausführen.

*oberhut*

Siehe *vom tag*.

*oberschnitt*

Siehe *schnitt*.

*ober ortt, obere ort*

Siehe *ochs*.

*ochs*

Eine obere *hut* bzw. *leger*, bei der ein Fuß vorgesetzt ist, das *gehiltz* auf der anderen Seite zum Schutz über dem Kopf und vor der Stirn gehalten wird und der *ort* ins Gesicht des Gegners *hengen* gelassen wird. Links und rechts möglich. Das Schwert steht wie das Horn eines Ochs neben dem Haupt.

*ort*

1. Spitze der Klinge.
2. Richtung Ziel.
3. Stich.

*pflug, pflüg*

Eine untere *hut* bzw. *leger*, bei der ein Fuß vorgesetzt ist, das *gehiltz* auf der anderen Seite an der Hüfte gehalten wird und der *ort* ins Gesicht des Gegners *hengen* gelassen wird. Wie die Haltung beim Pflügen.

*pforte*

Siehe *alber*.

*pfoben zagel*

Eine Kreisbewegung mit dem *ort* vor des Gegners Augen, bis eine günstige Blöße entdeckt wird, um hineinzustechen. Entspricht etwa dem *redel*.

*platzen*

Treffen, mit einem Angriff zum Ziel gelangen.

*plesse*

Siehe *blösse*.

*rauschen, rawschen, rûschen, riuschen*

Mit einer raschen Folge von *hauen* angreifen.

*rawsch, rausch*

Stürmischer Angriff. Vgl. *rauschen*.

*redel*

Das Schwert mit ausgestrecktem rechten Arm halten und während des Losgehens auf den Gegner damit eine rasche Kreisbewegung vor dem eigenen Körper machen, bis eine Blöße entdeckt wird, um hineinzustechen. Bei beidhändiger Ausführung die Arme nicht ganz ausstrecken, um Bewegungsspielraum zu haben.

*remen*

Zielen nach, treffen.

*ringen am schwert, ringen am swert*

Ringer- und Grifftechniken im bzw. aus dem *band* heraus (in der nahen Mensur)

*rossfechten, roßfechten*

Fechten vom/am Pferd.

*ruren, rûren, ruoren*

Mit einem *hau* oder Stich zum Körper gelangen.

*ryßen, ryszen, reissen*

Ein Reißen mit dem übergesetzten *gehiltz* an den Körpergelenken oder der Waffe des Gegners.

*schaide, scheid*

Jede Art von *band*, auch/vor allem zwischen Hand und Waffe des Gegners.

*schär*

Schere; ein *fahen* mit dem *degen*. Ein *bruch* gegen Dolchstiche von oben.

*schaytler*

Siehe *scheitelhau*.

*scheitelhau, schaittelhaw, scheytelhau*

Ein *oberhau*, der über dem eigenen Haupt senkrecht von oben nach dem Scheitel geschlagen wird.

*schielhau, schilhaw, schilher*

Ein *oberhau* mit mehreren Varianten, wobei der *hau* mit der *kurzen schneide* erfolgt. Die zu treffende Körperpartie des Gegners wird dabei nicht direkt angeblickt, sondern nur angeschielt, um ihn zu täuschen. Der eigene Körper befindet sich nicht hinter dem eigenen Schwert, sondern daneben (neben der Angriffslinie).

*schliessen, schüssen*

Einen plötzlichen kraftvollen Stich ausführen. Im *krieg* (im *band*) rutscht dabei die eigene Waffe an der des Gegners entlang und bedient sich ihrer als Führung.

*schiller, schieler, schilcher*

Siehe *schielhau*.

*Schild, schild*

Abwehr/Parade mit dem *degen*, bei der die rechte Hand den Griff, die linke Hand die *schwech* fasst und mit der Mitte der Klinge pariert wird.

*schirmen*

1. *Fechten* mit dem langen Schwert bzw. mit Schwert und Schild/Buckler.
2. Beschützen, behüten, beschirmen, abschirmen.

*schirmmeister, schirmeister, schirmaister*

1. Ein Meister des *schirmen*.
2. Fechtmeister.

*schirmschule*

Fechtschule.

*schlachen*

Siehe *slahen*.

*schlachender ort*

Siehe *mortschlag*.

*schnappen, snappen*

1. Eine plötzliche (schnappende/klappende) Bewegung mit der Waffe ausführen. Die Bewegung selbst.
2. Im *band*, wenn der Gegner nach vorne oder seitlich drückt (*sterck*), dann wird das eigene Schwert zum gegnerischen *ort* hin zurück *geschnappt*, aus dem *band* gelöst und ein *schielhau* ausgeführt.
3. Eine Parade, bei der zurückgeschnappt wird, bevor die Klängen in Kontakt treten, um die eigene Klinge danach nach vor zu *schnappen*, um in die Blöße des Gegners zu *hauen*.

*schnitt*

Mit Kraft und Körperbewegung von oben – *oberer schnitt* oder von unten – *unterer schnitt* über die Arme oder die Gelenke geführte *brüche* mit der Schwertschneide.

*schnitt durch die kron*

Mit *langer schneide* geführter *zwerch(schnitt)* (von unten) über die zur *kron* mit dem Schwert erhobenen Hände oder Arme.

*schrankhut, schrankhüte*

Eine *hut*, bei der der *ort* seitlich rechts oder links vor dem Körper schräg zur Erde *hengen* gelassen wird, um Angriffe zu erwarten, um diese *krump* zu parieren.

Schrittarbeit

1. Gleitschritt: Vorderer Fuß steigt vor, hinterer Fuß zieht nach. Im Rückwertsgang genau umgekehrt.
2. Nachstellschritt: Hinterer Fuß steigt vor, vorderer Fuß zieht nach. Im Rückwertsgang genau umgekehrt.
3. Passschritt (Passgang): Der Fuß auf der Seite, auf der geschlagen/gestochen wird, macht einen Schritt.
4. Kreuzschritt: a) Vgl. Passschritt – genau der andere Fuß macht den Schritt. b) Fuß überkreuzt beim Schritt den anderen Fuß.

*schut*

Die Erschütterung, die beim *anbinden* der Klingen entsteht.

*schutten*

Erschüttern, mit Kraft und Geräusch zusammenschlagen und *anbinden*.

*schwach, schwäch, schwech*

Teil der Schwertklinge – von der Klingenmitte bis zum *ort*. Bezieht sich auf die Hebelwirkung (im *band*).

*schwert, swert*

Schwert.

*schwerts Klinge, swerts Klinge, swercz Klinge*

Siehe *klinge*.

*schwerts nehmen, schwert nemen, swert nemen/niemen*

Entwaffnen.

*schwüch*

Hebelgriff am Arm, der den Gegner mit Schwung zu Fall bringt.

*slahen*

Schlagen, einen *hau* ausführen.

*spigelfechten, spiegel fechten*

*Fechten* ohne Partner zu Übungszwecken. Vergleichbar dem Schattenboxen.

*sprechfenster*



Ein oberes *hengen*; um die Absichten des Gegners zu erkunden, mit ihm zu sprechen bzw. ihn zu beschimpfen. Die beiden Klingen bilden dabei eine Art Fensterkreuz.

1. Nach einem mit der Parierstange *gebrochenen oberhau* wechselt der Gegner (mit Kraft) im *band* in den *ochs* – nun befinden sich beide im *sprechfenster*.

2. Im *band*, der Gegner wechselt in den *ochs* und bedroht mit dem *ort*. Um die Blöße zu schließen wechselt man in den *vom tag* über dem Kopf (mit quer gestellter Parierstange) – nun befinden sich beide im *sprechfenster*.

*stand*

Stand, Stellung; weniger stabil/stark/sicher als eine *hut*.

*starck*

Kraftvoll, wirkungsvoll – bezogen auf Angriffe oder *stücke* im *band*.

*sterck, sterk*

1. Ein starkes *anbinden* an die Waffe.

2. Teil der Schwertklinge – von der Klingenmitte bis zur Parierstange. Bezieht sich auf die Hebelwirkung (im *band*).

3. Angriff mit besonderer Wirksamkeit und/oder Kunst.

*stercken*

1. Angriff von besonderer Wirksamkeit und/oder Kunst ausführen.

2. Mit Kraft im *band* bleiben.

*stich*

Stich (mit dem *ort*).

*störck*

Siehe *sterck*.

*stoss, stoß*

1. Stoß (mit einem anderen Teil des Schwertes/der Waffe als mit dem *ort*).

2. Stich (mit dem *ort*).

*stossen*

Stoßen; stechen. Vgl. *stoss*.

*straichen, streychen*

*haue* von unten gegen die Klinge des Gegners führen, bei denen die eigene Klinge infolge der Schlagbewegung an der des Gegners entlang streicht. Besonders gut aus der *nebenhut* auszuführen.

*stuck, stück*

Eine Technik, Anwendung, Kampfsequenz. Das, was in den Fechtbüchern abgebildet ist.

*sturtzhaw, sturtzhau, (sturtzstoss)*

Gleichzeitig mit der Vorwärtsbewegung des Fußes geführter *hau* (*schielhau*). Meist mit *kurzer schneide* und überkreuzten Händen; auch ein Stich mit gleicher Bezeichnung. Entscheidend ist, dass bei diesem Angriff eine „stürzende“ Körperbewegung beim Vorsetzen des Fußes erfolgt.

*taschenhau, taschenhaw*

Beim *rossfechten* ein *versatzungs*-Hieb mit der *langen schneide* aus der *erste hut* des *rossfechtens*, bei der das Schwert in der „Tasche“ des leicht angewinkelten linken Armes gehalten wird.

*tegen*

Siehe *degen*.

*tenner*

Die innere, von der Rüstung (Panzerhandschuh, Hentze) nicht geschützte Handfläche.

*tück lauff*

Schnelle, heimliche Bewegung zum Zwecke eines Ringergriffes.

*tunrschlag*

Donnerschlag. Siehe *mordschlag*.

*twerehaw, twerchhau, twirch*

Siehe *zwerchhau*.

*überfallen, uberfallen*

1. Ein *hau* oder Stich über die gegnerische Waffe, wenn diese zu niedrig gehalten wird und dadurch die beiden oberen Blößen frei werden.
2. Ein schneller, plötzlicher Angriff in der nahen Mensur.

*überlauffen, uberlauffen*

1. Jeder *hau* oder Stich über die Waffe des Gegners hinweg in seine oberen Blößen, wenn dieser die unteren Blößen angreift.
2. Ein Übersetzen im *band* von innen oder außen des nur mit der Rechten nahe dem *kreuz* gefassten Schwertgriffes über die Waffe des Gegners in der Nähe von oder direkt über dessen Hand, so dass man den Schwertknauf von unten mit der linken Hand ergreifen und an der Waffe oder der Hand des Gegners reißen konnte.

*uffkrumpen, uffkrumen*

Das eigene Schwert durch Überkreuzen der Hände über das gegnerische bringen.

*umb kern, umbkern*

Umkehren.

1. Ein taktisches Drehen des Gegners mittels einer Hebeltechnik, um diesen in eine ungünstige Position zu bringen.
2. Ein taktisches Drehen seiner selbst, um sich aus einer ungünstigen Position zu bringen.

*umschlagen, umbschlachen*

Mit dem Angriff in die entgegengesetzte Richtung oder Blöße wechseln.

*umschnappen, umbschnappen*

1. Das Schwert durch eine Drehbewegung aus dem mit Kraft herbeigeführten *band* lösen.
2. Siehe *schnappen*.

*underhalden, underhalten*

Einen bereits geworfenen Gegner mit einem besonderen Griff festhalten.

*underhaw, unterhau*

Von unten nach (schräg) oben mit *langer schneide* geführter *hau*.

*underschnitt, undern schnitt*

Schnitt von unten nach (schräg) oben.

*ußtrytt*

Das Heraustreten zum Angriff aus einer der Grundstellungen oder *huten*, entsprechend dem Ausfall im modernen Fechten.

*Vahen*

Siehe *fahen*.

*valsch ortt*

Stich zum Gesicht des Gegners. Ein unredlicher und gefährlicher Angriff, der nur im Ernstkampf erlaubt war.

*vehthen, vechten*

Siehe *fechten*.

*veller*

Siehe *feller*.

*verborgene haue*

Auch *meisterhaue* genannt: *zornhau, krumphau, zwerchhau, schielhau, scheidelhau*.

*verborgenes ringen*

Gefährliche Ringergriffe, die nur beim Ernstkampf erlaubt waren und nicht öffentlich (in Fechtschulen) gezeigt oder angewandt werden durften.

*verhawen, verhauen*

Ein offensiver *hau*, der vor dem Gegner beendet/abgestoppt wird (wenn er fehl ging/geht).

*verkerer, verkehrer*

Ein Stich im/aus dem *band*

1. mit dem um 180° gedrehten (*verkehrten*) Schwert.

2. nachdem der Gegner durch einen Stoß mit der linken Hand (auf dessen Schulter) *verkehrt* (umgedreht) weggestoßen wurde. Der Stich erfolgt in den Rücken des Gegners.

*versatzung, versätzung*

Siehe *versetzen*.

*verschränker/verschrenker/verschrencker ort*

Stich aus dem *ochs* rechts.

*versetzen*

1. Das *versetzen* oder die *versatzung* gliedert sich in den *krumphau, zwerchhau, schielhau* und *scheidelhau*. Mit dem *versetzen* werden – in der genannten Reihenfolge – die Angriffe aus den *huten ochs, vom tag, pflug* und *alber* abgewiesen.

2. (Mit *kunst/elegant*) Parieren, abweisen, ablenken, zur-Seite-setzen.

*verwenden*

Durch Kreuzen der Hände die *kurze schneide* nach unten, die *lange schneide* nach oben bringen.

*verzucken, verzücken*

Siehe *ferzucken*.

*verzuckter hau*

Siehe *ferzucken*.

*vom dach*

Siehe *vom tag*.

*vom schwert, vom swert*

Bewegungen, Techniken um das *band* zu verlassen.

*vom tag, vom tage, vom tach*

1. Eine *hut* oder *leger*, bei der ein Fuß vorgesetzt wird, die Parierstange knapp unter Brusthöhe, die Klinge auf der vom Gegner abgewandten Schulter ruht und der *ort* schräg nach hinten oben zeigt. Links und rechts möglich.

2. Bei einer Variante der *hut vom tag* wird das Schwert mit beiden Händen zentral über dem Kopf gehalten, sodass man zwischen den Armen und unter dem Knauf hindurch schauen kann. Der *ort* zeigt steil (aber nicht senkrecht) nach hinten oben.

3. Von oben.

*von dach*

Von oben. Siehe auch *vom tag*.

*vor*

In der Defensivbewegung (Reaktion) zeitlich der Angriffsaktion des Gegners zuvorkommend.

*waage, wag*

1. Ringergriff am Ellenbogen mit Wurf des Gegners aus einer labilen Gleichgewichtslage über den, vor dessen rechten Fuß gesetzten, linken eigenen Fuß.

2. Ein stabiler Stand im Gleichgewicht.

*waich, weich*

1. Kraftlosigkeit, Elastizität, Laschheit (eines Angriffs, einer Bewegung)

2. Ohne Kraft, elastisch, lasch (*hau*, Stich, im *band*)

*wechsel*

Siehe *wechßler* bzw. *wechselhut*.

*wechselhut, wechsel hut*

Eine *hut* (Variante der *nebenhut*), bei der das Schwert schräg nach vorne unten gestreckt wird, während der gegenüber liegende Fuß vorne steht, der auf derselben Seite hinten. Endposition eines durchgezogenen diagonalen *oberhaus*. Links und rechts möglich.

*wechßler, wechselhau, wechselhaw*

1. Ein Angriff, der nach einem parierten *hau* (mit der *kurzen schneide*) plötzlich in eine andere, ungedeckte Körperpartie geführt wird, dorthin *wechselt*.
2. Ein *hau* aus der *wechselhut*.

*weckemeister*

Ein Stich, der nach dem *absetzen/anbinden* eines Angriffs aus dem *pflug* von unten nach oben zum Gesicht geführt wird.

*wegbinden*

Siehe *hinterbinden*.

*wennden, wenden, wend*

Siehe *winden*.

*werfen, werffen*

1. Werfen, stoßen.
2. (Arm)Hebel (ansetzen/durchführen).
3. Strecken.

*winden*

Ein wichtiges Konzept im *fechten*. Im *band* mit *fühlen* die eigene Schwertklinge um die Klinge des Gegners herum winden (drehen), um mit dem *ort* eine Blöße beim Gegner zu finden bzw. zu öffnen und diese bedrohen bzw. in diese zu stechen/schlagen/schneiden, während man sich selbst keine Blöße gibt. Aufgrund der vier Blößen gibt es beim *winden* vier Richtungen – rechts, links, hinauf, hinunter. Durch die Kombination der vier Richtungen ergeben sich insgesamt acht Möglichkeiten.

*wurf*

Substantiv zu *werfen*.

*ynschlieszen*

Siehe *einschliessen*.

*yszni port*

Siehe *eisenpfort*.

*zeck, zecke*

Im *krieg* ausgeteilter leichterer Treffer mit der Waffe.

*zecken*

Siehe *zeck*.

*zeckrur*

Siehe *zeck*; siehe *ruren*.

*zorn haw, zornhau*

Ein kräftiger *oberhau* mit viel Kraft und Schwung durchgezogen von der dem Gegner abgewandten Seite (aus der *zornhut* oder *vom tag* – weiter ausgeholt). Üblicherweise von rechts.

*zornhut*

Ähnlich der *vom tag*, wobei mit dem Schwert weit hinter dem Rücken ausgeholt wird – wie beim Baseball. Üblicherweise von rechts, wobei lässig nur mit der rechten Hand am Griff ausgeholt wird.

*zornort*

Stich mit Körperführung, zu dem das Schwert über den Kopf gehoben und weit ausgeholt wird (aus dem *ochs*).

*zucken*

1. Siehe *ferzucken*.

2. Ein ruckartiges Lösen der Waffe aus dem *band*, nachdem man zuvor im *band* an den Gegner herangetreten ist. Merkt man dabei (*indes*), dass dieser noch einen Augenblick im *band* verbleibt, schlägt oder sticht man nach der anderen, freien Seite. Will der Gegner diese Absicht durchkreuzen, greift man erneut die erste Blöße an.

*zufechten*

1. Anfang oder Beginn eines Fechtkampfes.

2. *Fechten auf/mit Distanz* (weite bis mittlere Mensur) – im Gegensatz zum *krieg*.

3. Annäherung zum *krieg*.

*zwer*

Siehe *zwerchhau*.

*zwerch*

Siehe *zwerchhau*.

*zwerchen*

Einen *zwerchhau* ausführen.

*zwerchhau, zwerchhaw*

Ein horizontal geführter *hau* über links oder rechts, wobei das *gehiltz* oberhalb vor der Stirn rotiert wird und die Unterarme den Kopf schützen. Üblicherweise kombiniert mit Körperdrehung und Schritt in Schlagrichtung.

*zwyvelstich, zwiffelstich*

Zweifelstich; Mit dem *halben schwert*, einer improvisierten Waffe oder mit dem *degen*.

1. Ein (für den Gegner) unsicherer/zweifelhafter/überraschender Stich.

2. Eine *hut*, bei der der *degen* mit beiden Händen ortabwärts hinter dem unteren Rücken gehalten wird. Alternativ kann der *degen* auch sichtbar über dem Kopf mit beiden Händen gehalten werden. Der Stich erfolgt nicht erkennbar entweder von links (mit der linken Hand) oder von rechts (mit der rechten Hand).

## Quellenverzeichnis

### ***Primärquellen (gedruckt)***

Hergesell Gustav (Hg.), Talhoffers Fechtbuch aus dem Jahre 1467. Gerichtliche und andere Zweikämpfe darstellend (Prag 1887).

Talhoffer Hans, Talhoffers Fechtbuch. Gerichtliche und andere Zweikämpfe darstellend (Horne<sup>2</sup> 1999).

Zabinski Grzegorz, Walczak Bartlomiej (Hgg.), Codex Wallerstein (Boulder 2002).

### ***Sekundärliteratur***

AEMMA fechtkunst glossarys

Hils Hans-Peter, Meister Johann Liechtenauers Kunst des langes Schwertes (Frankfurt a. M. 1985).

Schulze André, Mittelalterliche Kampfesweisen. Das Lange Schwert. Talhoffers Fechtbuch anno domini 1467 (Mainz 2006).

Tobler Christian Henry, Fighting with the German Longsword (Highland Village 2004).

Wierschin Martin, Meister Johann Liechtenauers Kunst des Fechtens, in: Kommission für deutsche Literatur des Mittelalters der bayrischen Akademie der Wissenschaften (Hg.), Münchener Texte und Untersuchungen zur deutschen Literatur des Mittelalters, Bd. 13 (München 1965).

<http://www.schwertkampf-ochs.de/willkommen.html?/glossar.php>

[http://www.dreynschlag.at/historisches\\_schwert.php](http://www.dreynschlag.at/historisches_schwert.php)