



Fior di Battaglia - Blume des Kampfes Fiore Furlan dei Liberi da Premariacco

Übersetzung der Getty-Handschrift MS Ludwig XV 13

Erarbeitet und übersetzt von
Michael Lammer
Markus Mayerwieser
Bettina M. Sehner

Grazia e Modestia, 2026

Inhalt

Vorwort	4
Abrazare – Der unbewaffnete Kampf	
Poste und Guardie	8
Spiele	9
Daga – Der Dolch	
Poste und Guardie	14
Angriffe mit dem Dolch	15
Die Kunst des Dolches	16
Spiele	17
Dolch gegen Schwert	34
Spada a una Mano – Das Schwert zu einer Hand	36
Poste di Spada – Wie das Schwert geführt wird	40
Spada a doii Mani – Das Schwert zu zwei Händen	
Angriffe mit dem Schwert	42
Poste und Guadie	43
Spiele im Zogho Largo	46
Spiele im Zogho Stretto	51
Verteidigung gegen verschiedene Waffen	58
Die Kunst der Waffen	60
Spada in Arme – Das Schwert im Harnisch	
Poste und Guardie	61
Spiele	62
Spezialwaffe – Duellschwerter	66
Azza in Arme – Die Axt im Harnisch	
Poste und Guardie	67
Spiele	69

Spezialwaffe – Axt mit ätzendem Pulver	71
Daga – Der Dolch (Fortsetzung)	
Spiele	72
Lanza in Arme – Der Speer im Harnisch	
Poste und Guardie	74
Spiele	75
Poste und Guardie	76
Spiele	76
Armizare a Cavallo – Der Kampf zu Pferd	
Poste und Guardie	78
Spiele	83
Verteidigung gegen Reiter	88
Spezialwaffe – Lanze mit Kette	89



N

der Friauler aus Cividale d'Austria war der Sohn des Herrn Benedetto aus dem edlen Hause derer dei Liberi von Premariacco, in der Diözese des Patriarchats von Aquileia. In seiner Jugend wollte er den bewaffneten Kampf und die Kunst des Kampfes in den Schranken erlernen, zu Fuß und zu Pferd, gerüstet und ungerüstet, mit Speer, Axt, Schwert und Dolch.

Außerdem wollte er die Herstellung von Waffen sowie deren Eigenschaften für die Verteidigung und den Angriff, insbesondere im Hinblick auf den Kampf auf Leben und Tod, verstehen.

Auch wollte er andere wundersame Geheimnisse erlernen, die nur sehr wenige Menschen kennen. Dies sind Wahrheiten über den mächtigen Angriff und die starke Verteidigung, die einen niemals im Stich lassen. Das ist sie, jene Kunst und Meisterschaft, von der oben die Rede ist.

Fiore lernte die angeführten Fertigkeiten von vielen deutschen und italienischen Meistern in zahlreichen Provinzen und Städten. Dies war mit großem Aufwand und Kosten verbunden.

Durch die Gnade Gottes lernte er von zahlreichen Meistern und Gelehrten.

An den Höfen großer Herren, Fürsten, Herzögen, Markgrafen, Grafen, Rittern und Knappen betrieb er diese Kunst, sodass er immer öfter von vielen Herren, Rittern und Knappen beauftragt wurde, um sie die Kunst des bewaffneten Kampfes und des Kampfes in den Schranken bis zum bitteren Ende zu lehren - jene Kunst, die er vielen Italienern, Deutschen und anderen großen Herren, die in den Schranken kämpfen mussten, sowie unzähligen anderen, die nicht kämpfen mussten, zeigte. Von einigen meiner Schüler, die in den Schranken kämpfen mussten, möchte ich hier Namen und Andenken bewahren.

Der erste von ihnen war der edle und galante Ritter Peter von Grünen, der gegen Peter Kornwald antreten musste. Beide waren Deutsche und der Kampf fand in Perugia statt.

Der nächste war der tapfere Ritter Nikolaus von Urslingen, ebenfalls ein Deutscher, der gegen Nikolaus, einen Engländer, kämpfen musste. Das Kampffeld befand sich in Imola.

Nun zu dem bekannten, tapferen und mutigen Ritter Herr Galeazzo de Capitani da Grimello, auch da Mantova genannt, der gegen den tapferen Ritter Herr Boucicault aus Frankreich kämpfen musste. Das Kampffeld befand sich in Padua.

Und nun zu dem mutigen Knappen Lancillotto Beccaria di Pavia. Er musste sich in Imola dem tapferen Ritter Herrn Balthasar, einem Deutschen, in sechs Gängen mit scharfen Lanzen zu Pferd stellen. Sie waren verpflichtet, bei Imola in den Schranken zu kämpfen.

Nun zum tapferen Knappen Giovannino da Baggio di Milano der in der Burg von Pavia drei Stöße mit einer Lanze mit scharfem Eisen gegen den tapferen deutschen Knappen Sram ritt. Anschließend focht er zu Fuß drei Gänge mit der Axt, drei mit dem Schwert und drei mit dem Dolch. Dies geschah in Anwesenheit des sehr edlen Fürsten und Herrn, des Herzogs von Mailand, der Dame, der Herzogin, sowie unzähliger anderer Herren und Damen.

Es folgt der vorsichtige Ritter Herr Azzone di Castelbarco, der einmal gegen Giovanni degli Ordelaffi und ein weiteres Mal gegen den tapferen und guten Ritter Herr Jakob von Bozen kämpfen musste. Das Feld wurde nach dem Wunsch des Herzogs von Mailand gewählt.

Auf diese und andere, die ich, Fiore, unterrichtet habe, bin ich sehr stolz, denn ich wurde gut belohnt und habe mir den Respekt und die Zuneigung meiner Schüler und ihrer Angehörigen verdient. Ich möchte außerdem betonen, dass ich diese Kunst stets geheim gelehrt habe, sodass außer dem Schüler und gelegentlich einem verschwiegene Verwandten niemand beim Unterricht anwesend war.

Selbst wenn jemand aus Ehrerbietung oder Höflichkeit anwesend war, hatte dieser ein Gelübde geschworen, kein Spiel preiszugeben, das er von mir, Meister Fiore, gesehen hatte.

Am meisten habe ich mich vor Fechtmeistern und ihren Schülern in Acht genommen. Aus Neid forderten sie mich heraus, mit scharfen und spitzen Schwertern in einem Rüstwams, aber ohne jede andere Rüstung außer einem Paar Wildlederhandschuhen zu fechten. Und das alles, weil ich weder mit ihnen üben noch ihnen etwas von meiner Kunst beibringen wollte.

Dieser Vorfall ereignete sich fünf Mal. Fünf Mal war es für mich nötig, an fremden Orten zu fechten, ohne Verwandte und ohne Freunde, ohne Vertrauen in etwas anderes als Gott, die Kunst und mich selbst, Fiore, und mein Schwert, um meiner Ehre willen. Durch die Gnade Gottes blieb ich, Fiore, ehrhaft und unverletzt.

Ich sagte meinen Schülern, die in den Schranken kämpfen mussten, dass dieser Kampf weit weniger gefährlich sei als ein Kampf mit scharfen und spitzen Schwertern im Rüstwams. Denn wenn man mit scharfen Schwertern kämpft und eine einzige Deckung versagt, so bringt dieser Hieb den Tod.

Wer in den Schranken kämpft und gut gerüstet ist, kann mehrere solcher Schläge einstecken und den Kampf trotzdem gewinnen. Außerdem kommt es nur selten vor, dass jemand ums Leben kommt, weil mit Ring- und Haltetechniken gekämpft wird. Daher ziehe ich es vor, dreimal in den Schranken zu kämpfen, als ein einziges Mal mit scharfen Schwertern, wie ich oben sagte.

Zudem möchte ich sagen, dass ein Mann, der gut gerüstet in den Schranken kämpft und die Kunst des Kampfes beherrscht, alle möglichen Vorteile hat. Fehlt ihm jedoch der Mut, kann er sich genauso gut aufhängen. Ich kann mit Stolz sagen, dass durch die Gnade Gottes keiner meiner Schüler in dieser Kunst umgekommen ist und sie sich stets mit Ehre gehalten haben.

Auch sage ich, Fiore, dass die Herren Ritter und Knappen, denen ich diese Kampfkunst gezeigt habe, mit meinem Unterricht zufrieden waren und nie einen anderen als mich zum Lehrer haben wollten.

Ich möchte auch sagen, dass keiner meiner Schüler, insbesondere nicht die oben genannten, jemals ein Buch über die Kunst des Kampfes besessen hat – mit Ausnahme von Herrn Galeazzo da Mantova. Er hat es gut ausgedrückt, als er sagte, dass man ohne Bücher weder ein guter Lehrer noch ein guter Schüler dieser Kunst sein kann. Ich, Fiore, bestätige, dass diese Kunst so umfangreich ist, dass niemand auf der Welt eine so gute Erinnerung hat, um ohne Bücher auch nur ein Viertel dieser Kunst zu behalten. Wer aber nicht mehr als ein Viertel dieser Kunst kennt, ist kein Meister.

Obwohl ich lesen, schreiben und zeichnen kann, Bücher über diese Kunst besitze und sie seit über 40 Jahren studiere, bin ich selbst kein vollkommener Meister dieser Kunst. Dennoch wurde ich von einigen der großen Herren, die meine Schüler waren, für einen vollendeten Meister dieser Kunst gehalten. Wenn ich 40 Jahre lang Recht, Dekretalen und Medizin studiert hätte, wie ich die Kunst des bewaffneten Kampfes erlernte, dann wäre ich in jenen drei Wissenschaften ein Doktor. In dieser Wissenschaft des bewaffneten Kampfes unternahm ich jedoch große Anstrengungen und Kosten, nur um ein guter Schüler zu sein, wie wir auch von anderen sagten.

Ich, der zuvor genannte Fiore, stelle mir vor, dass es auf der Welt nur wenige Menschen gibt, die sich in dieser Kunst wirklich als Meister bezeichnen können. Um mit ihr in Erinnerung zu bleiben, habe ich dieses Buch über diese Kunst und alles, was ich darüber weiß, einschließlich der Waffen, ihrer Herstellung und anderer Dinge, geschrieben. Dabei habe ich mich an die Anordnung gehalten, die mir mein hochgeehrter Herr gegeben hat. Ich schätze ihn wegen seiner kriegerischen Tugend mehr als jeden anderen und er verdient mein Buch mehr als jeder andere Herr, den ich je treffen könnte. Er ist der erlauchte und erhabene Edelmann, der mächtige Fürst, mein Herr



Markgraf von Este, Herr der edlen Städte Ferrara, Modena, Reggio, Parma und anderer. Möge Gott ihm ein langes Leben, künftigen Wohlstand und den Sieg über seine Feinde schenken.



Wir werden dieses Buch gemäß den Anordnungen meines Herrn Markgrafen beginnen und es so gestalten, dass von der Kunst nichts fehlt. Daher bin ich sicher, dass mein Herr es aufgrund seines großen Edelmuten und seiner Höflichkeit zu schätzen weiß.

Wir werden mit dem Abrazare beginnen, wofür es zwei Gründe gibt: Das eine zum Vergnügen, das andere im Zorn, also ums Leben, bei dem man alle List, Tücke und Grausamkeit einsetzen muss, die man aufbringen kann. Über diesen Kampf möchte ich sprechen und gründlich zeigen, wie man die Griffe am besten erlangt und anwendet.

Ein Mann, der ringen möchte, muss zunächst einschätzen, mit wem er ringt. Er muss einschätzen, ob der Gegner stärker oder größer ist, und ob er viel jünger oder älter ist. Auch muss man sehen, ob er sich in die Guardie des Abrazare legt. All diese Dinge muss man vorhersehen.

Und nichts anderes ist das Ziel: Egal, ob man stärker oder schwächer ist, man muss sich gegen die Griffe seines Gegners verteidigen können.

Wenn dem Feind wehrlos ist, trachte danach, ihn an den verwundbarsten und gefährlichsten Stellen zu treffen: an den Augen, der Nase, den Schläfen, unter dem Kinn oder an den Flanken. Und nichts schützt besser, wenn du in Haltegriffe und Bindungen kommst – gerüstet oder ungerüstet, je nachdem.

Nun sage ich, dass Abrazare acht Fähigkeiten erfordert: Standhaftigkeit, Schnelligkeit, Wissen,

damit meine ich, dass man vorteilhafte Griffe kennt, dass man weiß, wie man Arme und Beine bricht, dass man die verschiedenen Arten von Bindungen kennt und weiß, wie man die Arme so bindet, dass er sich nicht mehr wehren oder befreien kann. Man muss auch wissen, wie man an der gefährlichsten Stelle trifft. Man muss auch wissen, wie man jemanden zu Boden wirft, ohne sich selbst zu gefährden. Ebenso ist es wichtig zu wissen, wie man Arme und Beine auf verschiedene Weise ausrenkt. All diese Dinge werde ich Schritt für Schritt in diesem Buch beschreiben und in Zeichnungen darlegen, wie es die Kunst verlangt.

Wir haben besprochen, was für den unbewaffneten Kampf benötigt wird. Nun besprechen wir die Guardie des Abrazare. Die Guardie des Abrazare kann auf verschiedene Weise ausgeführt werden, wobei eine besser ist als die andere. Aber diese vier Guardie sind die besten, sowohl mit als auch ohne Rüstung, auch wenn ich sage, dass sie keine Stabilität haben, da die Griffe rasch ausgeführt werden.

Durch die ersten vier Meister, die Ihr mit Kronen auf dem Kopf seht, zeigen sich die Guardie des Abrazare, also Posta Longa und Dente di Zenghiaro. Diese können gegeneinander stehen. Danach machen sie Porta di Ferro und Posta Frontale, eine gegen die andere. Diese vier Guardie können alle Dinge ausführen, die anschließend über den unbewaffneten Kampf mit und ohne Rüstung erklärt werden. Dazu gehören Griffe, Bindungen, Brüche usw. Man muss jedoch die Guardie der Meister kennen, die Schüler von den Gegnern und die Gegner von den Meistern unterscheiden können und den Unterschied zwischen Gegenmittel und Konter kennen. Denn während ein Konter immer nach den Gegenmitteln platziert ist, gibt es manchmal ein Gegenmittel, das nach allen Spielen kommt. Aber machen wir das deutlicher.

Wir sagen euch, dass es leicht ist, die Guardie oder Poste zu erkennen. Zunächst halten die Guardie ihre jeweiligen Waffen in der Hand, eine gegen die andere, ohne sich gegenseitig zu berühren. Außerdem stehen sie vorausschauend und fest gegenüber, um zu sehen, was der Gegner machen möchte. Diese werden Poste, Guardie oder Erste Meister des Kampfes genannt. Sie tragen eine Krone auf dem Haupt, denn sie sind an einem Ort postiert, um durch ihr Abwarten eine mächtige Verteidigung zu führen. Sie sind die Grundlage jener Kunst, das heißt jener Waffenkunst, in der diese Meister Wache halten.

All das wird Posta sowie Guardia genannt. Von einer Guardia spricht man, wenn sich der Mann schützt und sich mit ihr gegen die Angriffe seines Feindes verteidigt. Von einer Posta spricht man hingegen, wenn man sich positioniert, um seinen Feind ohne Gefahr anzugreifen.

Der nächste Meister, der auf die vier Guardie folgt, kommt, um darauf aufzubauen und sich mit seinen Schlägen, die von den vier zuvor gezeigten Guardie stammen, gegen einen Gegner zu verteidigen. Auch dieser Meister trägt eine Krone und wird Zweiter Meister genannt. Er wird auch als Meister des Gegenmittels bezeichnet, da er ein Gegenmittel schafft, das verhindert, dass er getroffen wird. So kann ihm in dieser Kunst keine Nachlässigkeit widerfahren. Dazu gibt es die genannten Poste oder Guardie.

Der zweite Meister oder Meister des Gegenmittels hat einige Schüler, die so fechten können, wie es der Meister vormacht. Sie folgen auf die Deckung oder den Griff, den er als Gegenmittel zeigt. Diese Schüler tragen ein Hosenband unter dem Knie. Sie führen alle Spiele des Gegenmittels aus, bis ein weiterer Meister erscheint, der den Konter gegen den Meister des Gegenmittels und all seine Schüler ausführt.

Weil er den Konter gegen den Meister des Gegenmittels und seine Schüler darstellt, trägt dieser sowohl das Zeichen des Meisters der Gegenmittel als auch das seiner Schüler: eine Krone auf dem Haupt und ein Hosenband unterhalb des Knies. Dieser König wird auch Dritter Meister genannt, da er den Konter gegen die anderen Meister und ihre Spiele darstellt.

Nun sage ich, dass man in einigen Bereichen dieser Kunst einen vierten Meister oder König findet, der den Dritten König, also den Konter des Gegenmittels, kontert. Dieser König ist der vierte Meister und wird der Vierte Meister genannt. Er ist auch als Gegen-Kontermeister bekannt. In dieser Kunst gehen nur wenige Spiele über den Dritten Meister hinaus, denn das ist sehr riskant. Aber genug davon erzählt.

Wie wir zuvor über die Guardie des Abrazare, den Zweiten Meister, also den Meister des Gegenmittels, und seine Schüler gesprochen haben, ebenso über den Dritten Meister, den Konter des Zweiten Meisters, und dessen Schüler, so stellen diese Meister und Schüler die Kunst des unbewaffneten Kampfes dar, ob mit oder ohne Rüstung. Ebenso stellen diese Meister und Schüler die Kunst des Umgangs mit dem Speer dar, mit ihren Speeren, Guardie, Meistern und Schülern. Gleiches gilt für die Axt, das Schwert in einer oder zwei Händen und für den Dolch.

Die Wirkung der zuvor genannten Meister und Schüler, die sich durch ihre jeweiligen Zeichen unterscheiden, stellt die gesamte Kunst des bewaffneten Kampfes zu Fuß und zu Pferd, mit oder ohne Rüstung, dar. Ihnen zufolge wird auch das Spiel des unbewaffneten Kampfes vorgestellt.

Und dies ist ihre einzige Absicht. Denn es werden Guardie und Meister, Gegenmittel und Konter in den anderen Künsten genauso wie in der Kunst des Abrazare benötigt. So ist das Buch leicht verständlich.

Die Textpassagen, Zeichnungen und Spiele zeigen die gesamte Kunst, sodass man sie gut erfassen kann.

Nun widmen wir uns den gemalten Darstellungen, ihren Spielen und ihren Worten, die die Wahrheit aufzeigen werden.

Ich bin die Posta Longa und so erwarte ich dich. In dem Griff, den du mir antun willst, werde ich meinen rechten Arm sicherlich unter deinen linken bringen. Damit beginne ich das erste Spiel des Abrazare und werde dich mit diesem Griff zu Boden zwingen. Sollte dieser Griff scheitern, werde ich zu anderen Griffen übergehen, die folgen.



Ich begegne dir mit dem Dente di Zenghiaro. Ich bin mir sicher, dass ich deinen Griff brechen kann. Von dort aus werde ich die Porta di Ferro betreten. Ich werde bereit sein, dich zu Boden zu zwingen. Sollte dieses Vorgehen an deiner Verteidigung scheitern, werde ich versuchen, dich auf andere Art anzugreifen, nämlich mit Brüchen, Bindungen und Hebeln. So sind die Zeichnungen dargestellt.



In der Porta di Ferro warte ich regungslos auf dich, um alle mir zur Verfügung stehenden Griffe zu erlangen. Das Spiel des Abrazare ist meine Kunst. Und in Speer, Axt, Schwert und Dolch habe ich einen großen Anteil. Ich bin die Porta di Ferro, voller Bosheit. Jenen, die sich mir entgegenstellen, bereite ich stets Mühe und Schmerz. Wenn du also gegen mich deine Griffe erlangen möchtest, werde ich dich mit meinen starken Griffen zu Boden schicken.



Ich bin die Posta Frontale, um Griffe zu erlangen. Ich bin jemand, der in diese Posta kommt, wenn du mich angreifst. Aus dieser Guardia werde ich mich herausbewegen und dich mit Geschick aus der Porta di Ferro herausbringen. Dann werde ich dich festhalten, als wärest du in der Hölle selbst. Die Bindungen und Brüche werden sich lohnen. Bald wird man sehen, was ich verdient habe. Wenn ich es nicht vergesse, werde ich die Griffe gewinnen.



Dies ist das erste Spiel des Abrazare, das jede Guardia des Abrazare ausführen kann. Fasse also mit der linken Hand in seine rechte Armbeuge und lege die rechte Hand hinter seinen Ellbogen. Mache nun sofort den Griff des zweiten Spiels, das heißt, drehe dich mit dem Körper, wodurch er zu Boden gehen oder sich den Arm ausrenken wird.



Der Schüler vor mir sagt wahrheitsgemäß, dass sein Griff ihn zu Boden werfen oder seinen linken Arm ausrenken wird. Ich sage ebenfalls, dass, wenn der Gegner seine linke Hand von der Schulter des Meisters entfernt, der Meister zum dritten Spiel kommt, wie du es abgebildet siehst. Das erste und das zweite Spiel sind also ein einziges Spiel, bei dem der Meister den Gegner mit dem Gesicht voran zu Boden schickt. Das dritte Spiel schickt ihn mit den Schultern voran zu Boden.

Der Schüler des ersten Meisters sagt, dass ich diesen Gegner sicher zu Boden werfen oder seinen linken Arm brechen oder ausrenken werde. Wenn der Gegner zuerst seine linke Hand von der Schulter des Meisters nimmt, um eine andere Verteidigung zu machen, wechsle ich sofort den Griff nach seinem rechten Arm mit meiner linken Hand. Dabei nehme ich sein linkes Bein. Meine rechte Hand lege ich unter seine Kehle, um ihn zu Boden zu schicken, wie du es im dritten Spiel gezeichnet siehst.



Dies ist das vierte Abrazare-Spiel, mit dem der Schüler seinen Gegner leicht zu Boden schicken kann. Gelingt ihm das nicht, wird er andere Spiele und Griffe suchen, die wir unten gezeichnet sehen werden. Es ist von großem Vorteil zu wissen, dass die Spiele in ihren Griffen nicht immer alle gleich sind. Wenn man einen schlechten Griff hat, ist es wichtig, schnell einen anderen zu erlangen, um dem Feind keinen Vorteil zu überlassen.



Der Griff, den ich mit meiner rechten Hand gegen deine Kehle anwende, wird dir Kummer und Schmerz bereiten. Deshalb wirst du zu Boden gehen. Wenn ich meine linke Hand unter dein linkes Knie lege, werde ich dich noch sicherer zu Boden schicken.



Aufgrund meines geglückten Griffs werde ich dich mit meiner Kraft anheben und unter meine Füße legen. Zunächst wird dein Kopf, dann dein Körper den Boden erreichen. Du wirst mich nicht kontern können, wie du sehen wirst.



Ich bin der Konter zum vorher gezeigten fünften Spiel. Wenn ich mit meiner rechten Hand seinen Arm anhebe, der mich im Gesicht behindert, werde ich ihn dazu bringen, sich so zu drehen, dass ich ihn zu Boden schicke, wie Ihr hier gezeichnet seht. Alternativ werde ich einen Griff oder eine Bindung erlangen. Und ich werde mich wenig um dein Abzahren kümmern.



Wenn ich dir meinen Daumen unter das Ohr drücke, wirst du so starke Schmerzen empfinden, dass du garantiert zu Boden gehst. Alternativ werde ich einen anderen Griff oder eine andere Bindung ausführen, die schlimmer sind als Folter. Der Konter, den er machen kann, ist das sechste Spiel gegen das fünfte, bei dem er seine Hand unter den Ellbogen legt. Das kann man ohne Zweifel als Konter gegen mich machen.



Du greifst mich von hinten, um mich zu Boden zu werfen, doch ich habe mich umgedreht. Wenn ich dich nicht zu Boden werfe, hast du einen guten Handel gemacht. Dieses Spiel ist ein Abschluss, aber er muss schnell ausgeführt werden, damit der Konter misslingt.



Dies ist ein Abschlussmanöver, bei dem der Gegner mit einem seltsamen Griff so festgehalten wird, dass er sich nicht wehren kann. Der Konter besteht darin, dass derjenige, der festgehalten wird, mit dem Rücken gegen eine Mauer oder einen Balken stößt und sich so dreht, dass der Haltende mit dem Kopf oder dem Rücken dagegen schlägt.



Dies ist ein Spiel, bestehend aus einem Beinwurf, der im Abzaren nicht sehr sicher ist. Wenn man den Beinwurf ausführen will, muss man ihn kraftvoll und schnell ausführen.



Dieser schlägt dem Gegner mit dem Knie in die Hoden, um ihn zu Boden zu werfen. Der Konter besteht darin, das Bein des Gegners zu ergreifen, sobald er es hochzieht, um die Hoden zu treffen, und ihn zu Boden zu werfen.



Weil du mich mit deinen Armen unter meinen erfasst hast, schlage ich dir mit meinen Händen fest ins Gesicht. Wenn du gut gerüstet wärst, würde ich dieses Spiel unterlassen. Der Konter besteht darin, dass der Schüler, der im Gesicht verletzt wird, seine rechte Hand unter den Ellbogen des linken Arms des Gegners legt und kräftig zustößt, sodass er sich befreien kann.



Ich mache den Konter zum dreizehnten Spiel. Seine Hände haben sich von meinem Gesicht entfernt. Aufgrund der Art, wie ich es getan habe und ihn halte, werde ich, sofern er nicht zu Boden geht, große Verachtung ernten.



Wenn du jemanden mit beiden Armen von unten greifst, kannst du, wie du siehst, beide Hände in sein Gesicht legen, vor allem, wenn er ein unbedecktes Gesicht hat. Nun kannst du zum dritten Spiel des Abrazare übergehen.



Ich bin der Konter des vierzehnten Spiels und jedes anderen, der seine Hände auf mein Gesicht hält, während ich ringe. Wenn ich sein Gesicht unbedeckt finde, drücke ich meine Daumen in seine Augen. Wenn sein Gesicht bedeckt ist, drehe ich den Ellbogen und gewinne so einen Griff oder eine Bindung.



Sieh nur, wie ich dich mit dem Bastoncello am Hals festhalten werde! Wenn ich dich zu Boden werfen will, wird mir das nicht schwerfallen. **F**alls ich dich in die starke Bindung legen will, wirst du gehen. Dagegen wirst du nichts unternehmen können.



Ich bin Schüler des sechsten Gegenmittelmeisters des Dolches, der auf diese Weise mit seinem Dolch kontert. Ihm zu Ehren mache ich diese Deckung mit diesem Bastoncello. Sofort stehe ich auf und fechte die Spiele meines Meisters. Was ich mit dem Bastoncello mache, könnte ich auch mit einer Gugel machen. Der Konter meines Meisters ist auch mein Konter.



SWenn du in diesem Spiel gut gerüstet wärest, würde ich das lieber gegen dich machen. Jetzt, wo ich dich mit einem Bastoncello zwischen den Beinen erwischte habe, bist du quasi zu Pferd. Aber du musst nicht lange durchhalten, bevor ich dich auf den Rücken werfe.



Ich habe dieses Spiel vom achten Gegenmittelmeister des Dolches übernommen. Selbst mit diesem Bastoncello kann ich meine Verteidigung aufbauen. Sobald ich die Deckung mache, stehe ich auf und kann die Spiele meines Meisters ausführen. Das Gleiche kann ich auch mit einer Gugel oder einem Seil tun. Der Konter meines Meisters ist auch meiner.





Diese fünf Figuren sind die Guardie des Dolches. Einige sind gut gerüstet, einige gut ungerüstet, einige gut gerüstet und ungerüstet, einige gut gerüstet, aber nicht ungerüstet. All diese erklären wir Euch.

Ich bin die Tutta Porta di Ferro Sempia. Ich bin gut gerüstet und auch ungerüstet, denn ich kann einen Angriff mit oder ohne Greifbewegung abweisen. Außerdem kann ich mit oder ohne Dolch fechten und meine Deckungen aufbauen.



Ich bin die Meza Porta di Ferro Dopia Incrosada. Ich bin gut in Rüstung, aber nicht ohne, denn ich kann nicht weit decken. Dafür kann ich oben und unten, rechts und links sowie mit oder ohne Dolch decken.



Ich bin die Tutta Porta di Ferro Dopia und bin sowohl mit als auch ohne Rüstung gut, aber mit Rüstung bin ich besser. Mit einer solchen Guardia kann ich keinen Dolch benutzen.



Ich bin die Tutta Porta di Ferro Dopia Incrosada. Ich bin wie eine mächtige Festung und in Rüstung bin ich gut und stark. Aber ohne Rüstung bin ich verletzlich, denn ich kann mich nicht weit decken.



Ich bin die Meza Porta di Ferro Dopia mit dem Dolch in der Hand. Ich bin besser und stärker als alle anderen. Ich bin gut gerüstet und auch ungerüstet. Ich kann mich unten und oben auf allen Seiten decken.



Jeder sollte sich vor dem gefährlichen Dolch in Acht nehmen und schnell mit Armen, Händen und Ellbogen gegen ihn vorgehen. Und diese fünf Dinge sind immer zu tun: Den Dolch nehmen und treffen, die Arme brechen und binden und ihn zu Boden zwingen. Versäume niemals, eins dieser fünf Dinge zu tun. Wer sich verteidigen kann, soll es so tun.

Mit dem Fendente kann ich vom Ellbogen bis zum Scheitel des Kopfes den Kopf und den Körper treffen. Ab dem Ellbogen habe ich jedoch keine Freiheit mehr, ohne große Gefahr einzugehen, weshalb ich an diesem Treffer zweifle.

Von der rückwärtigen Seite kann man vom Ellbogen bis zur Schläfe des Kopfes treffen. Diese Schläge werden Colpi Mezani genannt. Diese Roversi können jedoch nicht ausgeführt werden, wenn man noch darauf wartet, sich gegen den Angriff des Gegners zu decken.



Je nach Bedarf kann die rechte Seite zuschlagen oder decken und dabei von den Ellbogen bis zu den Schläfen des Kopfes treffen. Von der rechten Seite ist es außerdem sicherer als von der rückwärtigen.

Der Dolch, der durch die Mitte in Richtung deines Kopfes geht, kann unterhalb der Brust treffen und niemals höher. Deshalb sollte man immer mit der linken Hand gedeckt bleiben.

Ich bin die edle Waffe, der Dolch, der sich im Engen Spiel sehr geschickt bewegt. Wer meine Tücke und meine Kunst kennt, kann das Beste aus der bewaffneten Kampfkunst herausholen. Um einen grausamen Kampf sofort zu beenden, gibt es keinen, der mir gewachsen ist. Wer meine Kampfkunst beobachtet, wird Deckungen und Stiche mit dem Abrazare sehen und verstehen, wie man den Dolch mit Brüchen und Bindungen abnehmen kann. Gegen mich sind weder Waffen noch Rüstungen von Nutzen.

Weil ich den Dolch in der rechten Hand trage, zeige ich meine Kunst. Er ist wohlverdient, denn jedem, der einen Dolch gegen mich zieht, reiße ich ihn aus der Hand. Mit dieser Kunst werde ich ihn ordentlich verletzen; denn ich kenne die Vor- und Nachteile, um es zu beenden.



Mit den gebrochenen Armen, die ich trage, möchte ich von meiner Kunst erzählen. Und ich lüge nicht, wenn ich dir sage, dass ich in meinem Leben schon viele Arme gebrochen und ausgerenkt habe. Gegen jeden, der sich meiner Kunstfertigkeit entgegenstellen möchte, möchte ich mein Können einsetzen.

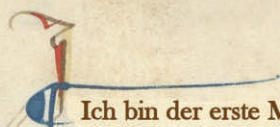


Ich bin ein Meister darin, die Arme all jener zu lösen und zu sperren, die sich mir entgegenstellen. Ich bringe sie in große Schwierigkeiten und kenne die Wirkung meiner Bindungen und Brüche genau. Und ich trage die Schlüssel, um zu zeigen, dass ich dieser Kunst würdig bin.

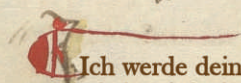


Sie fragen mich, weshalb ich diesen Mann unter meinen Füßen halte. Aufgrund der Kunst des Abrazare gibt es für ihn keinen besseren Ort als diesen. Wegen meines Sieges trage ich die Palme in der rechten Hand, denn dem Abrazare kann niemand widerstehen.

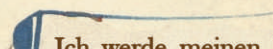




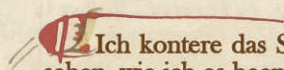
Ich bin der erste Meister und werde Gegenmittel genannt, weil ich so gut helfen kann, dass du mir nichts anhaben kannst, während ich deinen Gegner schlagen und treffen kann. Und er kann nichts Besseres tun. Deinen Dolch werde ich zu Boden fallen lassen, indem ich meine Hand nach links drehe.



Ich werde deinen Arm in der Ligadura Mezana so fixieren, dass du mir keine Schwierigkeiten bereiten kannst. Wenn ich dich zu Boden schicken will, werde ich das mit wenig Aufwand tun. Ich werde dir keine Gelegenheit geben, mir zu entkommen.



Ich werde meinen Dolch um deinen Arm drehen. Mit diesem Konter wirst du nicht in der Lage sein, mir den Dolch zu entreißen. Zudem kann ich ihn dir mit dieser Drehung zweifelsfrei in die Brust stoßen.



Ich kontere das Spiel, das vor mir kam. Du kannst sehen, wie ich es beendet habe. Entweder werde ich ihm den Arm brechen oder ihn schnell zu Boden werfen.



Das ist eine gute Deckung, um dir den Dolch aus der Hand zu reißen. Mit diesem Griff werde ich dich gut binden können. Wenn ich meine rechte Hand unter dein rechtes Knie lege, wirst du zu Boden gehen, denn ich beherrsche diese Kunst sehr gut.

Ich kontere das Spiel, das vor mir kam, damit du mich nicht zu Boden werfen, mir den Dolch wegnehmen oder mich binden kannst. Du wirst mich gegen deinen Willen loslassen müssen, sonst wirst du sogleich von meinem Dolch durchbohrt.



Dies ist ein Spiel ohne Konter. Es ist unvermeidlich, dass der Gegner zu Boden geht und seinen Dolch verliert, wenn der Schüler diese Technik, wie Ihr seht, gegen einen Gegner ausführt. Wenn dieser am Boden liegt, sollte er ihn erledigen.

Dieses Spiel wird in der Kunst des Dolches nur selten angewandt, aber es ist eine weitere Form der Verteidigung, die man kennen sollte. Denn nach dem erfolgten Abweisen kann der Schüler seinen Gegenspieler an den Rippen oder dem Magen treffen.



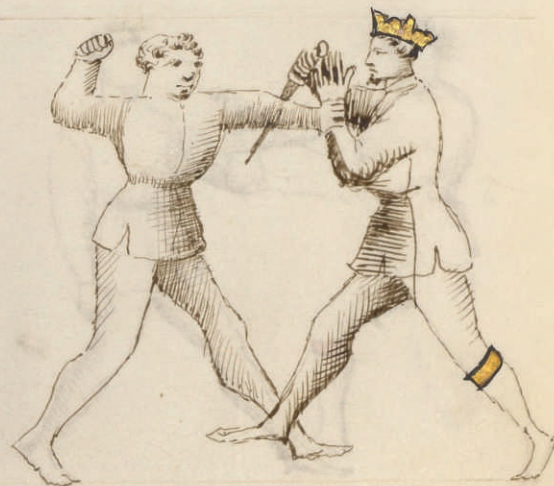
Ich bin Gegenspieler des Ersten Dolchkönigs. Wehe dem, der mit Spielen abhilft, die es erlauben, seine linke Hand zu ergreifen! Aus diesem Griff heraus kann ich ihm den Dolch in den Rücken stoßen.



Dies ist ein Konter, der nicht zu mir gehört. Es ist ein Spiel des Gegenspielers, der über mir ist, nämlich der zweite Gegenspieler. Er hat die Hand des Gegners gebunden und sagt, er könne ihm den Dolch in den Rücken stechen. Ich weiß, wie man sein Spiel macht. Obwohl er sagte, er wolle in den Rücken stechen, stoße ich ihn in die Brust. Sein Spiel kann auf beliebige Weise beendet werden.



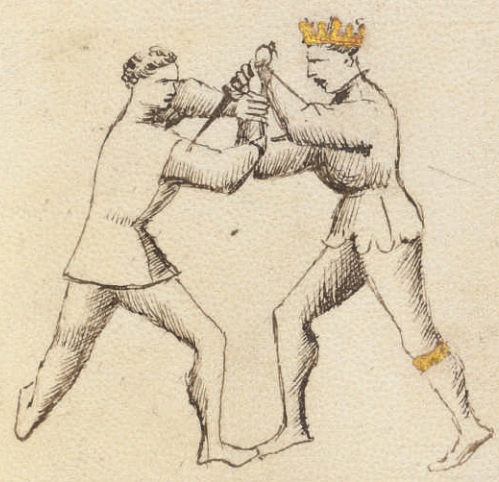
Ich bin der Gegenspieler dieses ersten Dolch-Gegenmittels. Wenn sein Schüler mich packt, werde ich ihn treffen und zum Loslassen zwingen. Wenn er versucht, andere Spiele gegen mich zu treiben, werde ich ohne zu zögern kontern.



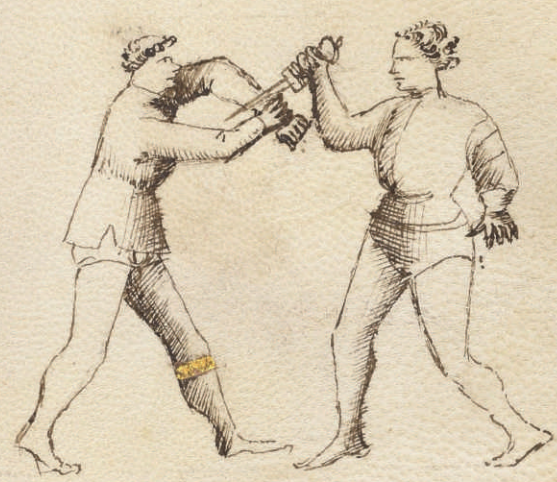
Ich bin der Schüler des Ersten Königs und Gegenmittels. Mit diesem Griff versuche ich, deinen Dolch zu nehmen und deinen Arm zu binden. Da ich nicht glaube, dass du weißt, wie du mir entgegentreten kannst, werde ich das unverzüglich tun.



Ich kontere so, dass du weder meinen Dolch nimmst noch meinen Arm bindest. So bleiben sowohl ich als auch mein Dolch frei. Wenn du mich dann loslässt, werde ich dich treffen können, sodass du dich nicht verteidigen kannst.



Diese Deckung wird *Große Standhaftigkeit* genannt. Ich nutze sie, um dich mit verschiedenen Spielen zu beeinträchtigen. Du kannst mich nicht so leicht vernichten, denn zwei Arme können sich leicht gegen einen stellen.



Dies ist der Konter zum vorhergegangenen Spiel, die *Große Standhaftigkeit*. Ich werde ihn mit meiner linken Hand herumdrehen. Wenn ich das geschafft habe, werde ich ihn garantiert treffen.



Mit diesem guten Griff werde ich es nicht versäumen, deinen Arm über meiner linken Schulter zu brechen. Danach kann ich dich mit deinem eigenen Dolch treffen. Dieses Spiel wird mich nicht enttäuschen.



Ich kontere dich, weil du im vorigen Spiel beabsichtigt hast, meinen Arm über deiner Schulter zu brechen. Ich werde dich mit großer Wucht zu Boden werfen und töten, damit du weder mir noch anderen je wieder ein solches Unrecht zufügst.



Ich kontere das vorangegangene Spiel, damit du meinen Dolch nicht auf diese Weise nehmen kannst. Du wirst ihn nicht nehmen können, denn ich werde dich mit meiner linken Hand auf ihn stoßen und dich mit dem grausamen Ort zu deinem Unglück treffen.



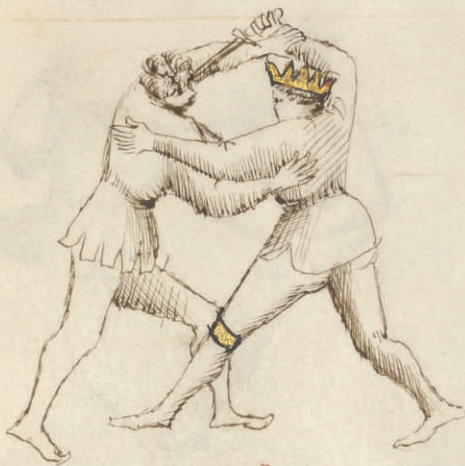
Ich bin in einer guten Situation, um dir den Dolch aus der Hand zu entreißen. Dazu drücke ich den Ort nach oben in Richtung deines Ellbogens. Du wirst ihn verlieren und ich werde dich damit schnell treffen. Da ich deinen Arm nicht beugen konnte, habe ich den Dolch genommen.



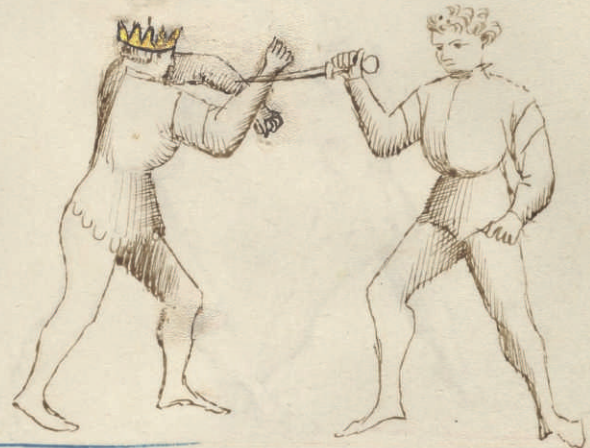
Auf diese Weise wirst du zu Boden geschleudert und kannst dich weder verteidigen noch kontern. Ich werde deinen Dolch, den du in der Hand hältst, mit größter Kunstfertigkeit in weite Ferne bringen.



Was beschrieben wurde, kann hier nicht ausgeführt werden. Ich bin der Konter des Schülers, der vor mir kam, und dieser Konter wird ihn sehr lächerlich aussehen lassen. Denn damit werde ich ihn dazu bringen, mein Bein loszulassen. Anschließend werde ich ihm den Dolch ins Gesicht stoßen, um zu zeigen, dass er ein törichter Narr ist.



Ich fechte mit verschränkten Armen und kann alle zuvor gezeigten Gegenmittel anwenden. Wenn wir beide gerüstet wären, könnte man keine bessere Deckung machen. Kein anderer gekrönter Meister der Gegenmittel bietet eine bessere Deckung als ich, denn ich kann sowohl rechts als auch links arbeiten und sowohl unten als auch oben kreuzen.



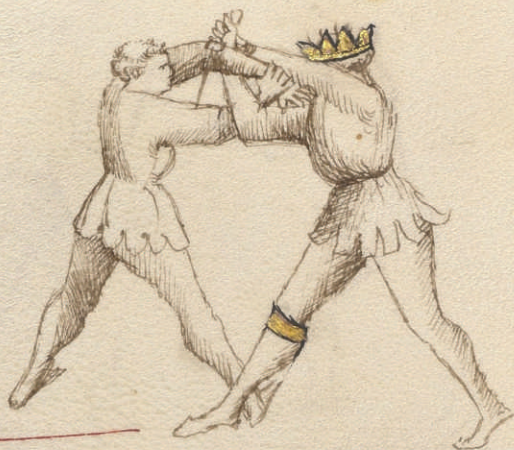
Ich führe den Konter des Königs aus, der zuvor überkreuzt hat, sodass er mir mit seiner Überkreuzung keine Probleme bereiten kann. Ich stoße seinen Ellbogen an, sodass er herumgedreht wird und ich ihn schnell treffen kann.



Mit diesem starken Griff glaube ich, jeden töten zu können. Ich kann dir den Arm brechen, dich zu Boden werfen und dir den Dolch abnehmen. Ich kann dich auch in der Ligadura Soprana festhalten. Aus diesen vier Gründen wirst du dich nicht von mir befreien können.



Ich bin der Konter zum vorherigen Spiel. Mit diesem Griff behaupte ich, alle vier seiner zuvor genannten Spiele zu brechen. Ich kann nicht erkennen, warum ich ihn nicht zu Boden werfen sollte, denn dieser Griff ist stark und heftig.



Auf diese Art wirst du zu Boden geworfen. Noch sicherer könnte ich das machen, wenn ich gut gerüstet wäre. Aber selbst wenn ich ungerüstet bin, kannst du mir nichts antun. Und ich könnte das mit dir machen, selbst wenn du stärker wärst.



Hier beginnen die Spiele der Rückhand, durch die unzählige Menschen ihr Leben verloren haben. Es folgen die Spiele meiner Schüler, bei denen ich mich mit der rechten Hand decke. Dies ist ein Spiel, das es leicht macht, jemanden auf verkehrte Weise zu Boden zu bringen.



Du gehst zu Boden, und mit der Kunstfertigkeit meines gekrönten Meisters wird dein Arm ausgerenkt. Es gibt nichts, das du mir entgegensetzen könntest, denn ich halte dich fest im Griff und werde dich leiden lassen.



Dies ist ein Griff, gegen den es weder eine Gegenmaßnahme noch eine Verteidigung gibt. Ich kann dir den Dolch abnehmen und deinen Arm binden, ohne dass es Mühe kostet. Den Arm auszurenken, wird mir nicht schwerfallen. Ohne meine Erlaubnis wirst du nicht entkommen können. Ob ich dich zerstöre, liegt in meinem Ermessen.



Diese Bindung wird als Ligadura di Sotto, das *Starke Schloss*, bezeichnet. Von hier aus kann ich töten, egal ob der Gegner gerüstet ist oder nicht, denn ich kann alle verwundbaren Stellen treffen. Und niemand kann dieser Bindung entkommen. Wer in diese gelegt wird, bleibt dort und muss viel Mühsal und Leid ertragen, wie auf der gezeichneten Darstellung zu sehen ist.



Du wirst deinen Dolch verlieren, denn ich halte dich fest. Nachdem ich dir den Dolch abgenommen habe, kann ich dich binden und in die Ligadura di Sotto legen, die der Schlüssel des Abrazare ist. In dieser wirst du leiden. Wer in diese hineinkommt, kann nicht entkommen, da er große Schmerzen und Leiden erdulden muss.



Dies ist der Konter gegen den Dritten König, der die Spiele der Rückhand ficht. Ich bin mit dieser Bindung gegen ihn vorgegangen. Ob gerüstet oder ungerüstet, sie ist stark und sicher. Wenn ich einen Ungerüsteten damit fange, zerstöre ich seine Hand und renke sie aus. Aufgrund der Schmerzen muss er zu meinen Füßen niederknien. Sollte ich ihn treffen wollen, kann ich das ebenfalls tun.



Ich bin der Vierte Meister und fechte mit diesem Griff. Ähnliche Griffe werden meine Schüler einsetzen, um viele Gegner anzugreifen. Wenn ich mich nun nach rechts drehe, ohne deinen Arm loszulassen, werde ich deinen Dolch nehmen und dich damit beeinträchtigen.



Dies ist eine weitere starke Ligadura Soprana. Ich bin mir sicher, dass ich dich damit zu Boden werfen kann. Wenn ich will, kann ich dir auch den Arm ausrenken oder brechen. **U**m mich zu kontern, greifst du mit deiner linken Hand deine rechte. So wird dein Griff stark sein und meiner wird versagen.



Dies ist eine Ligadura Soprana, die sich sehr fest schließt. Ich kann dir den Dolch abnehmen und dich zu Boden werfen. Ich kann dir auch den Arm ausrenken. Wenn du jedoch deine rechte Hand mit deiner linken Hand umklammerst, kannst du mich kontern und mich dazu bringen, dich loszulassen.



Nachdem ich den Griff meines Meisters ausgeführt hatte, legte ich meine linke Hand unter deinen rechten Ellbogen. Dann packte ich dich schnell unter dem Knie, sodass ich dich zu Boden werfen und du mir nichts entgegensetzen kannst.



Dieser Gegner hatte mich am Kragen gepackt. Bevor er mich mit seinem Dolch treffen konnte, ergriff ich mit meinen Händen schnell seine linke Hand, zog seinen Arm über meine Schulter um ihn auszukugeln und renkte ihn dann vollständig aus. Gerüstet ist man hier sicherer als ungerüstet.



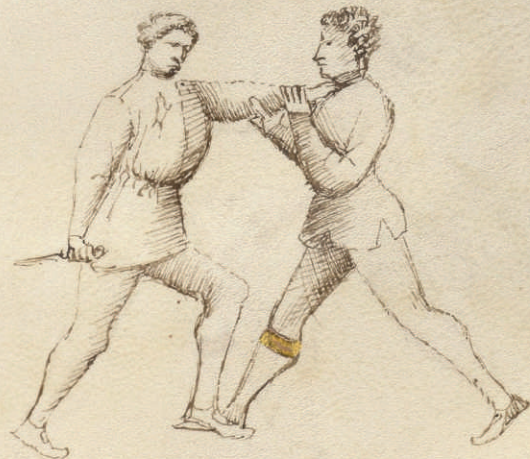
Diese Deckung ist sowohl mit als auch ohne Rüstung sehr gut. Gegen jeden starken Mann ist eine solche Deckung gut, um sich sowohl gegen Angriffe von unten als auch von oben zu verteidigen. Dieses Spiel führt in eine Ligadura Mezana, wie im dritten Spiel des Ersten Königs und Gegenmittels gezeigt wird. Wenn die erwähnte Deckung unten ausgeführt wird, bringt der Schüler den Gegner im sechsten Spiel in eine Ligadura di Sotto, das *Starke Schloss*, unter dem Dritten König und Gegenmittel, der mit der Rückhand angreift.



Auf diese Weise werde ich dich zu Boden schleudern, und es wird mir nicht misslingen. Ich werde dir deinen Dolch abnehmen, ganz ehrlich. Wenn du gerüstet bist, kann dich das retten, doch ich werde dir mit deinem eigenen Dolch das Leben entreißen. Aber selbst wenn wir gepanzert wären, würde mich die Kunst nicht im Stich lassen. Wenn jemand jedoch ungerüstet und sehr schnell ist, können auch andere Spiele als dieses gefochten werden.



SWenn ich diesen Arm drehen kann, werde ich dich ohne Zweifel in die Ligadura di Sotto, das *Starke Schloss*, legen. Aber gerüstet könnte ich das noch sicherer tun. Ich könnte auch etwas anderes gegen dich unternehmen. Wenn ich deine linke Hand fest umklammere und dich mit meiner rechten Hand unter deinem linken Knie packe, wird mir die Kraft nicht fehlen, um dich zu Boden zu bringen.



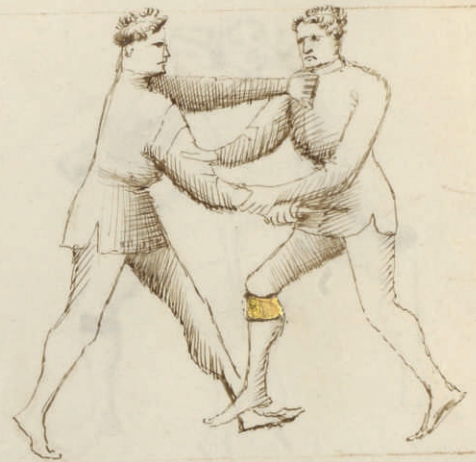
Mit gekreuzten Armen erwarte ich dich - ohne Furcht. Egal, ob von unten oder von oben, es wird dir nicht helfen. Denn egal, wie du auf mich zukommst, du wirst gebunden werden. Entweder wirst du in der Ligadura Mezana oder in der Ligadura di Sotto gefangen werden. Und wenn ich den Griff des Vierten Gegenmittelkönigs des Dolches machen wollte, würde ich dir mit diesen Spielen großen Schaden zufügen. Deinen Dolch abzunehmen wird mir nicht schwerfallen.



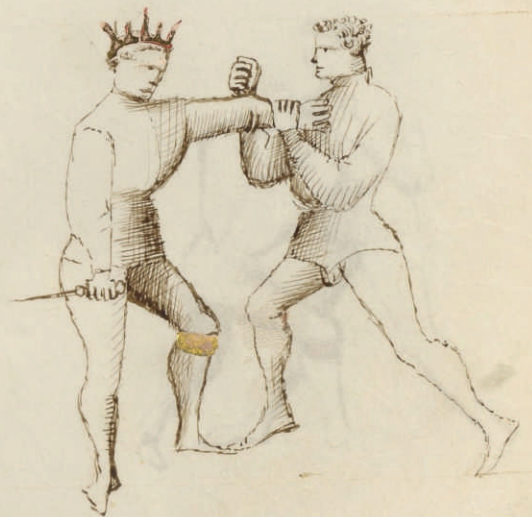
Das ist das Spiel des Schülers, der vor mir kam. Ich nehme ihm den Dolch weg. Um ihn zu entwaffnen, stoße ich seinen Dolch erdwärts und nach rechts, wie oben beschrieben. Durch die Drehung, die ich dem Dolch mitgebe, stoße ich ihm diesen unweigerlich in die Brust.



Dieser Griff reicht aus, damit du mich mit deinem Dolch nicht erreichen kannst. Von hier aus möchte ich das nächste Spiel fechten. Ich könnte dir zweifellos auch noch andere Spiele antun. Die anderen unterlasse ich aber, denn dieses hier ist gut für mich und geht sehr schnell.



Um zu verhindern, dass mir dieser Schüler den Arm ausrenkt, verkürze und beuge ich ihn. Je weiter ich ihn zu mir heranziehe und beuge, desto besser, denn so führe ich den Konter des Königs und Meisters im Engen Spiel des Dolches aus.



Ich bin der Sechste Meister und erkläre, dass diese Deckung sowohl mit als auch ohne Rüstung gut ist. Mit dieser Deckung kann ich auf jeder Seite decken, in alle Bindungen gelangen und Griffe und Treffer setzen. Das werden später meine Schüler zeigen und mit Treffern beenden. Jeder meiner Schüler wird diese Deckung aufbauen und dann die nachfolgenden Spiele ausführen.



Ich habe diese Drehung aus der Deckung meines Sechsten Meisters gemacht, um mich schnell in Position zu bringen und dich zu treffen. Wenn du gerüstet wärest, würde mich das wenig kümmern, denn dann würde ich dir diesen Dolch zielgenau ins Gesicht stoßen. Aber wie du siehst, habe ich ihn dir in die Brust gestoßen, weil du nicht gerüstet bist und das Enge Spiel nicht kennst.



Ich habe die Deckung des Sechsten Meisters übernommen, der mir vorausging. Sobald ich diesen Griff ausgeführt habe, werde ich dich treffen können. Dir den Dolch abzunehmen, wird mir nicht entgehen, weil ich meine linke Hand auf diese Weise halte. Ich kann dich auch in die Ligadura Mezana bringen. Das ist das dritte Spiel des Ersten Meisters der Gegenmittel im Dolch. Ich könnte auch andere Spiele gegen dich machen, ohne meinen Dolch aufzugeben.



Ich habe die Deckung meines Sechsten Meisters nicht aufgegeben. Ich drehe meinen linken Arm über deinen rechten. Während ich meinen rechten Fuß gleichzeitig mit dem linken Arm bewege, drehe ich mich zur rückwärtigen Seite. Du bist nun teilweise gebunden und wirst sagen: „Ich habe meinen Dolch verloren.“ Ich mache dieses Spiel so schnell, dass ich weder Angst noch Sorge vor deinem Konter habe.



Nachdem ich die Deckung meines Meisters aufgebaut hatte, gelang mir dieser Griff. Egal, ob du gerüstet bist oder nicht, ich kann dich treffen. Und ich kann dich auch in die Ligadura Soprana des ersten Schülers des Vierten Gegenmittelmeisters des Dolches legen.



Ich nutze den Konter des Sechsten Königs, indem ich deinen Körper mit einem Stoß zum Ellbogen drehe. Auf diese Weise kann ich dich treffen, denn mit diesem schnell ausgeführten Stoß kann man viele Enge Spiele abwehren. Das ist ein besonders guter Konter gegen Griffe im Enge Spiel.



Ohne die Deckung des Sechsten Meisters aufzugeben, vollführe ich diese Drehung. Deine rechte Hand wird den Dolch verlieren und wenn du dich umdrehst, werde ich dich schnell treffen und dein Dolch wird für dich verloren sein. Manchmal kann ich dich mit dem linken Arm in der Ligadura di Sotto leiden lassen.



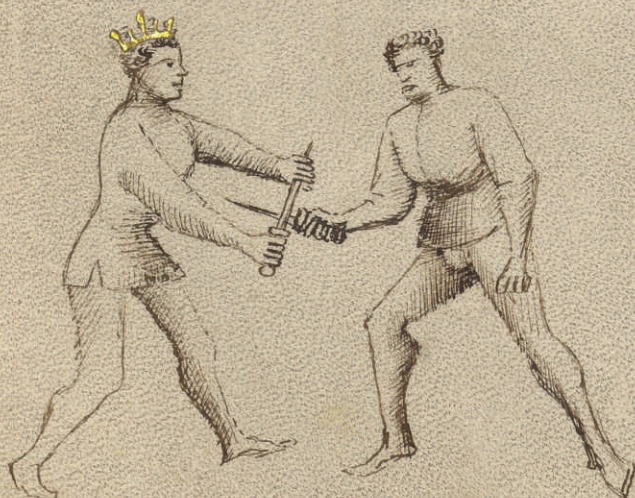
Obwohl ich nach dem Konter des Sechsten platziert bin, sollte ich logischerweise vor ihm platziert werden, denn ich bin Schüler des Sechsten Meisters und dieses Spiel gehört zu ihm. In einer Rüstung ist dieses Spiel sinnvoller als ohne, denn ich kann ihn an der Hand verletzen, da man sich dort nicht gut schützen kann. Wenn er hingegen ungerüstet ist, würde ich versuchen, ihn im Gesicht, in der Brust oder an einer anderen verwundbaren Stelle zu treffen.



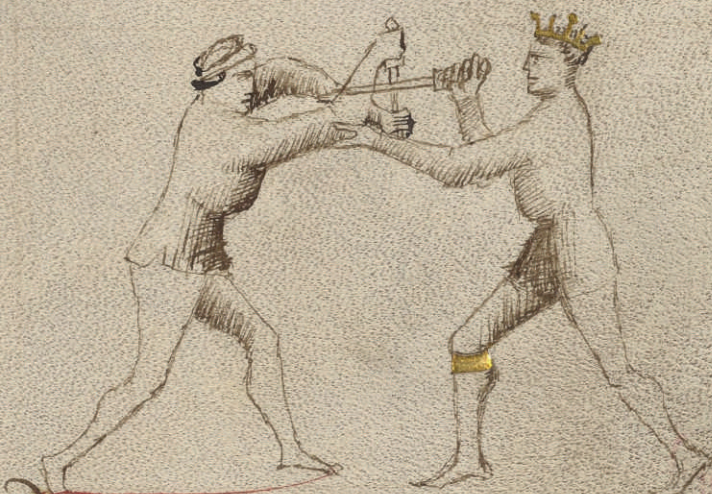
Ich bin der Siebente Meister, der mit überkreuzten Armen ficht, und diese Deckung ist mit Rüstung besser als ohne. Mit dieser Deckung kann ich die Spiele vor mir ausführen, nämlich die Ligadura Mezana, das dritte Spiel des ersten Gegenmittelmeisters des Dolches. Ich kann dich auch umdrehen, indem ich deinen rechten Ellbogen mit der linken Hand stoße. Dabei kann ich dich sofort am Kopf oder an den Schultern treffen. Diese Deckung eignet sich am besten zum Binden und ist eine sehr starke Deckung gegen den Dolch.



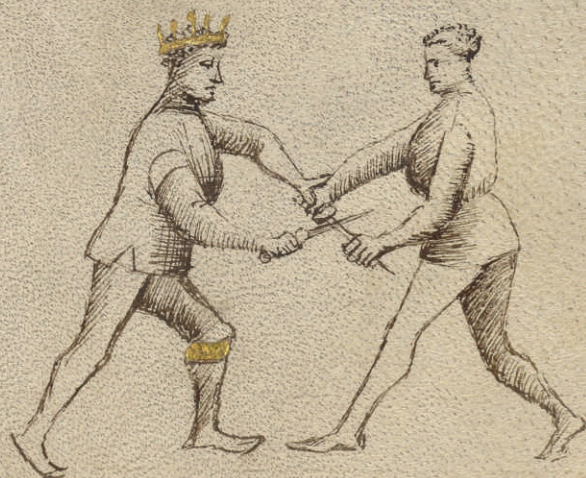
Ich bin der Achte Meister und habe mit meinem Dolch überkreuzt. Dieses Spiel funktioniert sowohl gerüstet als auch ungerüstet gut. Einige meiner Spiele werden vor mir gezeigt, andere nach mir. Im vierten Spiel wurde der Gegner mit der Spitze des Dolches an der Hand getroffen. Ähnlich könnte ich in diesem Stück von unten in seine Hand stechen, so wie ich im vorherigen Stück von oben in seine Hand gestochen habe. Ich könnte auch seine Hand mit der linken Hand am Handgelenk ergreifen und dann mit der rechten Hand hart treffen, wie Ihr es nach mir seht, wenn der neunte Schüler des Neunten Meisters den Gegner in die Brust trifft. Ich könnte auch das letzte Spiel machen, nachdem ich meinen Dolch aufgegeben habe.



Dies ist der Konter gegen den Siebenten Meister, der vor mir kam. Mit dem Stoß gegen seinen rechten Ellbogen sage ich, dass dieser Konter gegen alle Spiele mit Dolch, Axt und Schwert im Engen Spiel gut ist - in Rüstung oder ohne. Nach dem Stoß am Ellbogen sollte ich ihn sofort an den Schultern treffen.



Ich bin der Konter des achten Spiels, das mir vorausging, und aller seiner Schüler. Wenn ich meine linke Hand zu seinem Ellbogen ausstrecke, um ihn mit Kraft zu stoßen, kann ich ihn quer treffen. Während dieser Drehung kann ich meinen Arm an seinen Hals legen und ihn auf verschiedene Weise treffen.

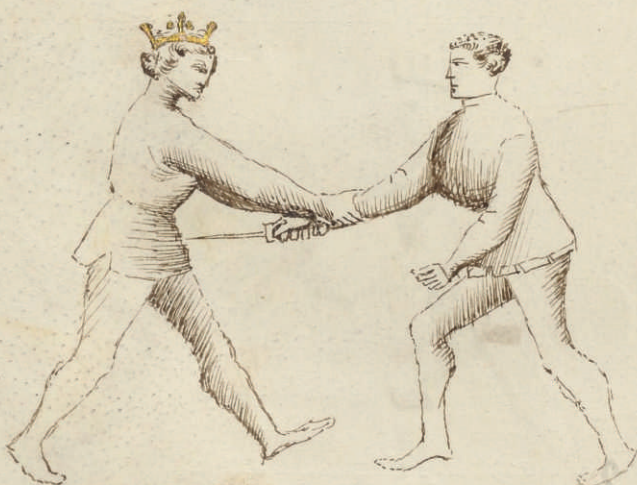




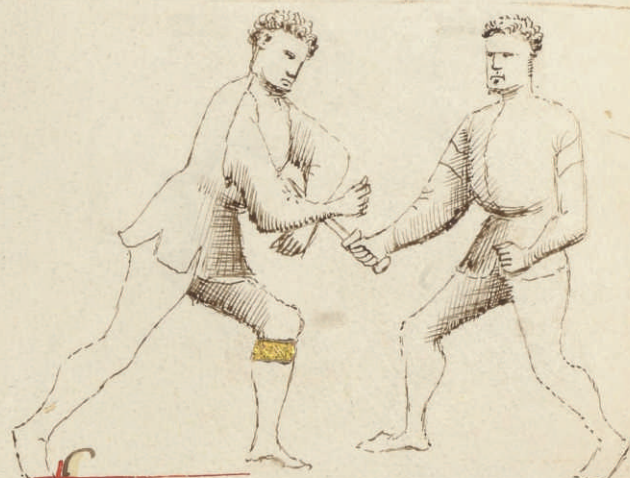
Dies ist eine Verteidigung, die sowohl in Rüstung als auch ohne Rüstung stark ist. Sie ist gut, weil man von ihr aus den Gegner schnell in eine Ligadura di Sotto, ein *Starkes Schloss*, legen kann. Dies ist im sechsten Spiel des Dritten Meisters dargestellt: Er ficht auf der rückwärtigen Seite und bindet den rechten Arm des Gegners mit seinem linken Arm.



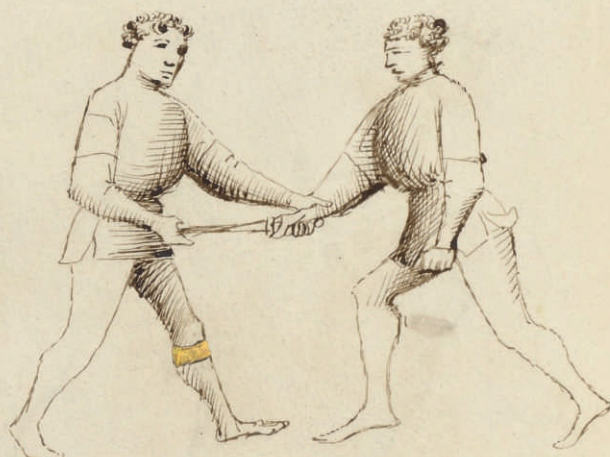
D Ich bin der Neunte König und ich habe keinen Dolch mehr. Dieser Griff, den ich gegen den tiefen Angriff ansetze, ähnelt dem Griff des Vierten Königs gegen den hohen Angriff, nur dass dieser gegen den tiefen Angriff eingesetzt wird. Meine Spiele sind nicht dieselben wie seine. Dieser Griff ist gut, egal ob mit oder ohne Rüstung, und man kann damit viele starke Spiele fechten. Daran gibt es keinen Zweifel, ob mit oder ohne Rüstung.



Diese Deckung mit gekreuzten Armen ist gut, sowohl mit als auch ohne Rüstung. Mit diesem Spiel bringe ich den Gegner in die Ligadura di Sotto, die auch das *Starke Schloss* genannt wird. Von dieser hat der Schüler, der mir vorausging, im sechsten Spiel des Dritten Königs berichtet, in dem mit der rechten Hand auf der rückwärtigen Seite gefochten wird. Dieses Spiel wird ähnlich wie das vorherige gemacht, aber es wird auf eine etwas andere Weise begonnen. Unser Gegenmittel ist wieder der Stoß gegen den Ellbogen.



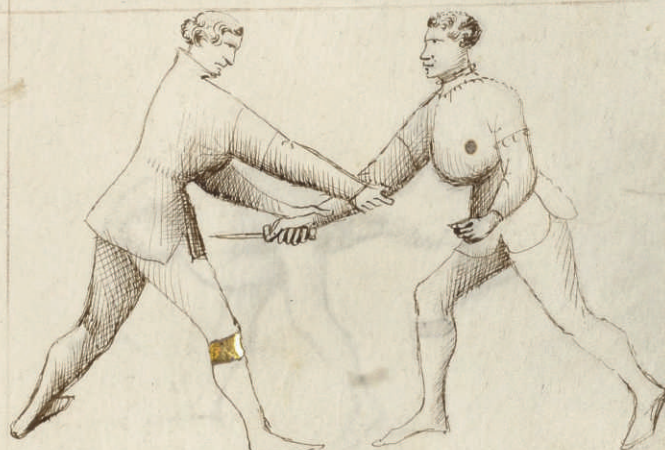
D Ich habe den Griff meines Neunten Meisters fortgeführt. Indem ich meine rechte Hand aus dem Griff löse, ergreife ich deinen Dolch, wie ich zeige, und drehe ihn nach oben in Richtung deines Ellbogens. Anschließend stoße ich ihn dir mit Sicherheit ins Gesicht. Wie der Schüler, der nach mir kommt, zeigt, gedenke ich, weiterzumachen.



Ich vervollständige das Spiel des Schülers, der vor mir kam. Von seinem Griff aus sollte er sein Spiel so beenden. Andere Schüler werden andere Spiele aus seinem Griff fechten. Beobachtet die, die folgen, und Ihr werdet ihre Methoden erkennen.



Den Griff meines Meisters habe ich bereits vorgestellt. Hier verlässt meine rechte Hand den Griff. Ich habe dich unter dem rechten Ellbogen ergriffen, um den Arm auszurenken. Mit diesem Griff kann ich dich auch in die Bindung legen, in das *Starke Schloss*, das der Dritte König und Meister in seinen Spielen gezeigt hat. Im sechsten Spiel stehen seine Methoden.



Ich habe diese Position durch den Griff meines Meisters erreicht und werde nicht darin verharren, sondern dich mühelos in die *Ligadura di Sotto*, das *Starke Schloss*, legen. Auch deinen Dolch werde ich ohne Schwierigkeiten nehmen.



Ich habe den Griff meines Meisters nicht aufgegeben, sondern bin schnell unter seinen rechten Arm gekommen, um ihn damit auszurenken. Das kann ich tun, ob ich gerüstet bin oder nicht. Wenn ich ihn erst einmal von hinten in meiner Gewalt habe, werde ich ihm für seine Missetaten keine Gnade zeigen.



Ich gab den Griff meines Meisters nicht auf und der Gegner sah, dass er sich nicht aus meinem Griff um seinen Arm lösen konnte. Als er mit seinem Dolch nach unten in Richtung Boden drückte, packte ich rasch seine rechte Hand mit meiner linken, um sie zwischen seine Beine zu schieben. Als ich seine Hand fest im Griff hatte, trat ich hinter ihn. Wie Ihr sehen könnt, kann er nicht absitzen, ohne zu fallen. Ich kann das Spiel machen, das mir folgt. Wenn ich den Dolch mit der rechten Hand loslasse und seinen Fuß ergreife, wird er zu Boden stürzen. Ihm den Dolch abzunehmen, werde ich nicht verpassen.



Ich machte die Deckung meines Meisters und packte seine Hand dann schnell mit meiner linken Hand. Mit meinem Dolch führte ich einen Stich gegen seine Brust aus. Wenn mein Dolch nicht ausreicht, werde ich das folgende Spiel machen.

Der Schüler, der mir vorausging, hat den wichtigsten Teil ausgeführt. Ich beende das Spiel, indem ich ihn zu Boden schicke, wie bereits erklärt. Obwohl ein solches Spiel in der Kunst nicht üblich ist, möchten wir zeigen, dass wir alles berücksichtigen.



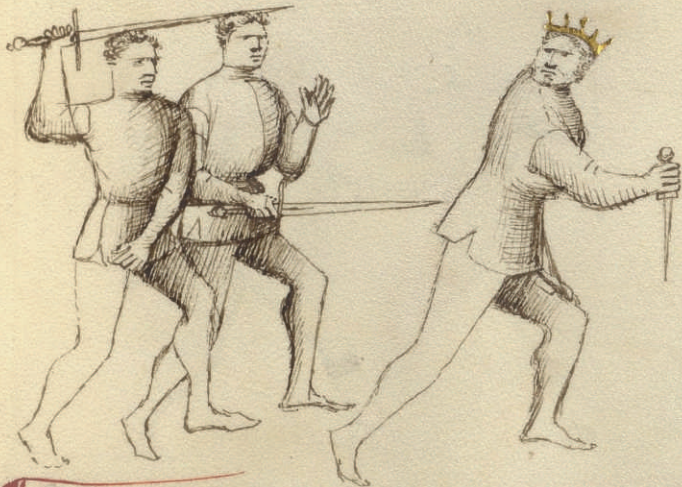
Mit diesem Spiel vervollständige ich das Spiel des Schülers, der mir vorausgegangen ist. Er hat seinen schlechten Dolch beiseitegelassen und stattdessen beschlossen, deinen guten Dolch zu nehmen. Was ich dir antue, habe ich dir bereits erklärt.

Der Konter zu diesem Neunten Meister ist wie folgt: Wenn der Gegner deine rechte Hand, die den Dolch hält, mit seiner linken Hand ergriffen hat, dann ergreife schnell den Dolch in der Nähe der Spitze und ziehe oder reiße ihn kräftig zu dir zurück, sodass er ihn loslassen muss. Alternativ kannst du ihm den Ellbogen drücken, um ihn zum Nachdenken zu bringen.





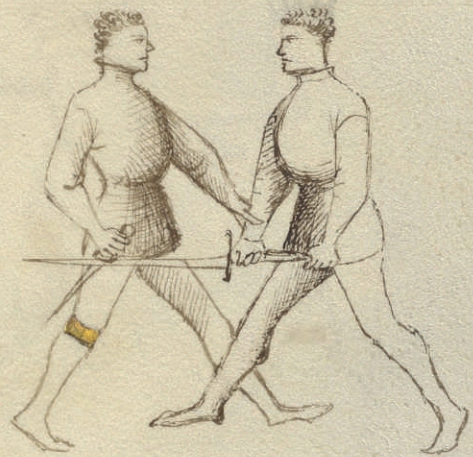
Hier beginnen die Spiele mit Schwert gegen Dolch. Derjenige, der weiß, wie man sie ausführt, hat einen großen Vorteil. Der Meister wartet in dieser Guardia. Sie heißt Dente di Zenghiaro. Seien es Hiebe oder Stiche, ich weiß mich dagegen zu schützen. Ich steige mit dem rechten Fuß zurück und weise dabei das Schwert ab. Ich kenne das Enge Spiel gut und werde nicht scheitern. Kommt her, einer nach dem anderen, wie ihr wollt. Keiner von euch wird entkommen, denn ich werde jeden von euch mit einem Umwenden vernichten.



Wenn der Gegner, der vor mir stand, diese Verteidigung gekannt hätte, hätte er seine linke Hand auf diese Weise auf den Ellbogen des Schülers gelegt und gedreht. Dann hätte ich den Konter des Meisters mit dem Dolch an dieser Stelle nicht gebraucht.



Mein Meister macht diese Deckung gegen einen Stich und stößt dann sofort zum Gesicht oder zur Brust. Und beim Kampf mit dem Dolch gegen das Schwert braucht man immer das Enge Spiel. Hier bin ich nah dran und kann dich gut treffen. Ob es dir gefällt oder nicht, du wirst leiden.



Wird der Meister, der sich mit dem Dolch in dieser Position befindet, mit einem Fendente zum Kopf angegriffen, so steigt er nach vorne, nutzt diese Deckung und dreht den Gegner, indem er ihn am Ellbogen stößt. Anschließend folgt er sofort mit einem Angriff. Er kann das Schwert auch zusammen mit dem Arm auf die gleiche Weise binden, wie es das vierte Spiel des Schwertes in einer Hand tut. Beim Dolch im dritten Spiel findet man ebenfalls die Ligadura Mezana, die eine Handbreit vom Gesicht entfernt geführt wird.



Dies ist ein Abschlussmanöver des Dolches gegen das Schwert. Der Mann mit dem Dolch hält den Kragen des Mannes mit dem Schwert und sagt: „Bevor du dein Schwert aus der Scheide ziehen kannst, werde ich dich mit meinem Dolch erstechen.“ Der mit dem Schwert antwortet: „Stich zu, denn ich bin bereit.“ Als der mit dem Dolch zusticht, erwidert der mit dem Schwert, wie auf dem nachfolgenden Bild zu sehen ist.



Dies ist eine weitere Abschlussbegegnung zwischen Schwert und Dolch. Derjenige, der das Schwert mit der Spitze auf dem Boden hält, sagt zu demjenigen mit dem Dolch, der ihn am Kragen hält: „Greif mich nur aus dieser Position mit dem Dolch an. Wenn du versuchst, zuzustoßen, kann ich mein Schwert über deinen Arm schlagen. In diesem Moment werde ich mein Schwert ziehen, mit dem rechten Fuß nach hinten steigen und dich mit meinem Schwert treffen, bevor du mich mit deinem Dolch triffst.“



Sobald er den Arm mit dem Dolch hebt, setze ich die Scheide auf seinen Dolcharm, sodass er mich nicht behelligen kann. Gleichzeitig ziehe ich mein Schwert und kann ihn treffen, bevor er mich mit dem Dolch erreichen kann. Außerdem kann ich ihm den Dolch auf dieselbe Weise aus der Hand nehmen, wie es der Erste Dolchmeister tut. Zudem könnte ich versuchen, ihn mit der Ligadura Mezana aus dem dritten Spiel des Dolches, des ersten Gegenmittelmeisters, zu binden.



Dies ist eine ähnliche letzte Begegnung wie zuvor, obwohl sie nicht auf dieselbe Art und Weise durchgeführt wird. Das Spiel beginnt wie das vorherige, aber wenn derjenige mit dem Dolch seinen Arm hebt, um mich zu treffen, hebe ich sofort mein Schwert unter seinem Dolch, schiebe die Spitze meiner Scheide ins Gesicht und steige mit dem vorderen Fuß zurück. So kann ich dich treffen, wie es dargestellt ist.



Dieses Spiel ist das des Meisters, der den Abschluss zuvor gemacht hat. Wenn ich seinen Anweisungen folge, schaffe ich das. Du siehst ja, dass dein Dolch mir keine Schwierigkeiten bereiten kann.



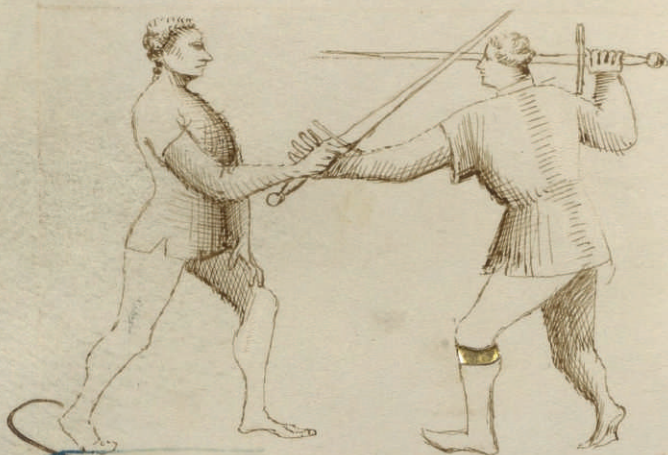
Wir sind drei Gegner, die diesen Meister töten wollen. Der eine will stechen, der andere hauen und der dritte will sein Schwert gegen den Meister werfen. Wenn der Meister eine mächtige Tat vollbringt und dabei nicht getötet wird, dann hat Gott ihn tatsächlich mit großem Geschick gesegnet.



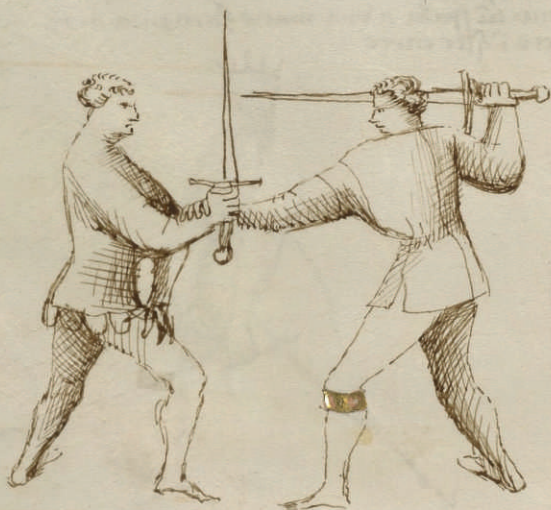
Ihr seid unfähig und versteht wenig von dieser Kunst. Tut, was ihr könnt, Worte haben hier keinen Platz! Kommt her, einer nach dem anderen. Wer es versteht und kann, darf kommen. Selbst wenn ihr hundert wärt, würde ich euch alle vernichten, so gut und stark ist diese Guardia. Ich rücke mit dem vorderen Fuß ein wenig aus der Linie und steige mit dem linken quer nach vorne. In diesem Schritt weise ich die Schwerter ab und finde euch ungedeckt vor. So kann ich euch sicher treffen. Wenn ein Speer oder ein Schwert gegen mich geworfen wird, weise ich sie alle ab, indem ich aus der Linie steige, wie ihr in meinen folgenden Spielen seht. Ich bitte Euch, dies zu beachten. Selbst mit einem einhändig geführten Schwert werde ich meine Kunst ausüben, wie Ihr auf diesen Blättern seht.



Ich habe das, was der Meister gesagt hat, gut ausgeführt. Das heißt, ich bin mit einer starken Deckung aus der Linie gestiegen und habe den Gegner ungedeckt vorgefunden, sodass ich ihm sicherlich einen Stich ins Gesicht setzen kann. Mit meiner linken Hand will ich außerdem versuchen, dein Schwert zu Boden zu schicken.



Mit Hieb und Stich kann ich dich gut treffen. Wenn ich den vorderen Fuß vorricke, kann ich dich auch in die Ligadura Mezana legen, die im dritten Spiel des ersten Gegenmittelmeisters im Dolch gezeigt wurde. Ich könnte auch das folgende Spiel fechten und dich so sowohl treffen als auch binden.



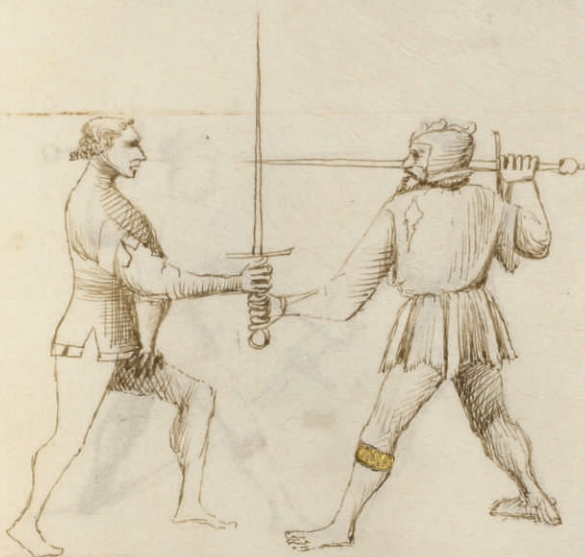
Während ich dich völlig ungedeckt vorfinde, werde ich dir garantiert gegen den Kopf schlagen. Wenn ich mit dem hinteren Fuß vorsteige, kann ich Enge Spiele gegen dich anwenden, nämlich Bindungen, Verrenkungen und generell das Abrazare.



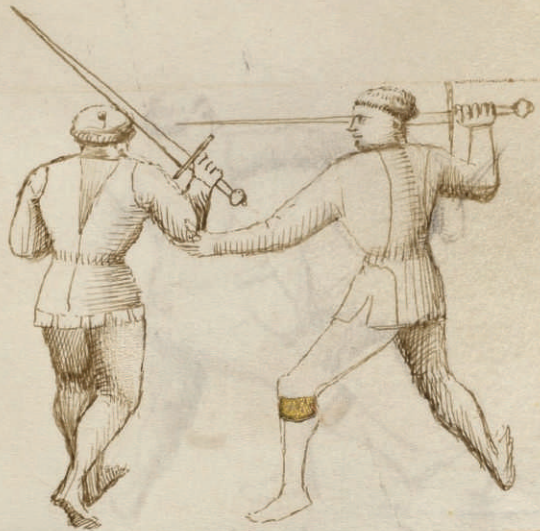
Dein Schwert und dein Arm sind gut eingekerkert und du kannst nicht entkommen. Ich werde dich auf meine Art schlagen, denn du zeigst, dass du wenig von diesem Spiel verstehst.



Hier kann ich dich gut treffen und dir das Schwert abnehmen, ohne zu scheitern. Indem ich es um die Hand drehe, werde ich dich so verdrehen, dass es für dich besser ist, das Schwert loszulassen.

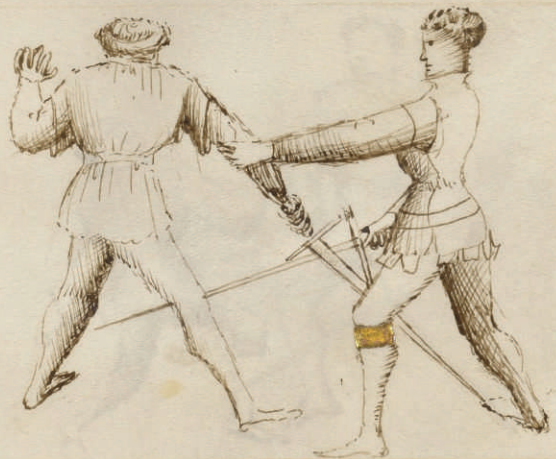


Hier kann ich dich von vorne treffen. Aber das reicht mir nicht. Wenn ich dich am Ellbogen schiebe, bringe ich dich dazu, dich umzudrehen. Dann kann ich dich von hinten treffen. Außerdem kann ich dir mein Schwert um den Hals werfen, weil du das nicht kommen sehen wirst.



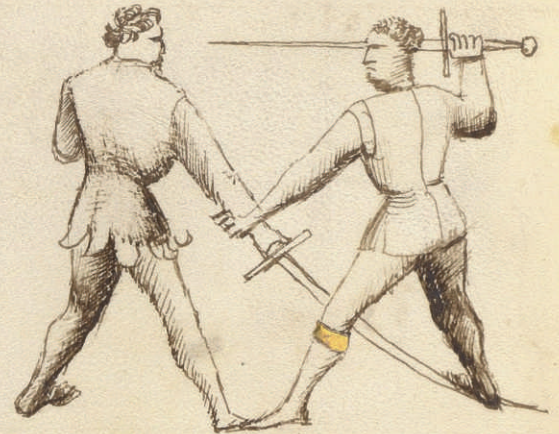
Für das Spiel, das vor mir liegt, habe ich dich zum Umdrehen gebracht. Sofort habe ich mein Schwert um deinen Hals geworfen. Wenn ich dir jetzt nicht die Kehle durchschneide, wäre ich armselig und töricht.

Du hast mir einen Stich entgegengeschleudert, den ich zu Boden abgewiesen habe. Wie du siehst, bist du ungedeckt und ich kann dich treffen. Außerdem will ich dich umdrehen, um an dir mein Werk zu vollenden. Ich werde dich in der Mitte deines Rückens treffen.



Durch die Drehung, zu der ich dich mit dem Stoß am Ellbogen gezwungen habe, gelang mir dieser schnelle Abschluss, bei dem ich dich zu Boden warf. Damit wirst du zukünftig weder gegen mich noch gegen andere kämpfen.

Er schlug nach meinem Kopf, doch ich wies sein Schwert ab und erreichte so diese Entscheidung. Ich werde dich zum Umdrehen zwingen, ohne zu scheitern. Und ich werde dir das Schwert an den Hals legen, so kühn bin ich.



Dies ist ein Spiel, bei dem man gerüstet sein muss, wenn man einen Stich setzen möchte. Wenn jemand mit einem Stich oder Hieb angreift, baust du die Deckung auf und platzierst diesen Stich dann sofort wie abgebildet.





Wir sind zwei Guardie und verhalten uns jeweils wie die andere. Jede von ihnen ist das Gegenstück der anderen. Für alle anderen Guardie in dieser Kunst gilt: Guardie, die einander ähnlich sind, sind Konterpositionen zueinander - mit Ausnahme der Guardie, die bereit sind zu stechen: Posta Longa, Posta Breve und Mezza Porta di Ferro. Denn wenn Stich gegen Stich steht, wird die Längere zuerst bedrohen. Was eine kann, kann auch die andere. Von jeder Guardia aus kann man eine Volta Stabile oder Meza Volta ausführen. Volta Stabile bedeutet, dass man auf der Stelle stehend auf der gleichen Seite nach vorne und dann nach hinten fechten kann. Bei der Meza Volta macht man einen Schritt nach vorne oder hinten, um auf der anderen Seite von einer vorderen oder hinteren Position aus zu fechten. Bei einer Tutta Volta dreht man einen Fuß um den anderen, wobei ein Fuß stehen bleibt und der andere um ihn kreist. Außerdem kann das Schwert drei Bewegungen ausführen: eine Volta Stabile, eine Meza Volta und eine Tutta Volta. Diese beiden Guardie werden, die eine wie die andere, Posta di Donna genannt. In der Kunst gibt es außerdem vier Schritte: das Vorsteigen, das Zurücksteigen, das Vorrücken und das Zurückziehen.



Wir sind sechs Guardie und jede von uns ist unterschiedlich. Ich bin die erste, die über ihre Aufgabe spricht. Meine Methode ist es, das Schwert zu werfen. Die anderen folgen mir. Ich glaube, sie werden von ihren besonderen Tugenden erzählen.

Ich bin eine gute Guardia, mit oder ohne Rüstung, und ich bin gut gegen Speere und Schwerter, die mit der Hand geschleudert werden. Ich kann sie abwesien und ihnen ausweichen, sodass sie mir nichts Böses tun können.



Ich bin die Guardia für einen langen Stich, denn mein Griff um das Schwert erhöht dessen Reichweite. Ich bin gut geeignet, um gegen jemanden vorzugehen, wenn wir beide gerüstet sind. Da ich meinen Ort kurz vor mir habe, werde ich nicht überlistet.



Ich heiße Guardia oder Posta di Donna und unterscheide mich von den Griffweisen am Schwert, die vor mir kamen – obwohl sie selbst voneinander verschieden sind. Und obwohl die nächste, die sich mir entgegenstellt, auch meine Guardia zu sein scheint, wird das Schwert nach der Art der Axt geführt.



Wenn ich gerüstet bin, bin ich eine gute Guardia gegen Schwert, Axt und Dolch, weil ich das Schwert mit der linken Hand in der Mitte greife. Das ist besonders nützlich gegen den Dolch, da dieser mir mehr Schaden zufügen kann als die anderen Waffen.



Dieses Schwert ist sowohl Schwert als auch Axt. Schwere Waffen machen leichten mit Wucht sehr zu schaffen. Das ist die Posta di Donna la Soprana, mit der die anderen Guardie oft überlistet werden, denn du glaubst, dass ich mit einem Hieb zuschlage, doch tatsächlich greife ich mit einem Stich an. Alles, was ich tun muss, ist, die Arme über den Kopf zu heben, und schon bin ich bereit, einen Stich zu setzen.



Wir sind die Fendenti. In der Kunst spalten wir sinnbildlich die Zähne und erscheinen am Knie. In alle Guardie, die man unten einnimmt, kann man ohne Mühe von der einen in die andere gehen. Wir brechen die Guardie mit Verstand und hinterlassen mit Schlägen blutige Zeichen. Wir Fendenti sind nicht langsam, wenn es darum geht, zu treffen, und wir kehren immer wieder in eine Guardia zurück.

Colpi fendenti.



Wir sind die Colpi Mezani und werden so genannt, weil wir zwischen den Colpi Soprani und den Colpi Sottani verlaufen. Wir ziehen mit der Echten Schneide von der rechten Seite und mit der Falschen Schneide von der rückwärtigen Seite. Unser Weg verläuft zwischen Knie und Kopf.

Colpi mezani



Wir sind die Colpi Sottani und beginnen am Knie. Wir gehen bis zur Mitte der Stirn auf demselben Weg, den die Fendenti zurücklegen. Der Weg, den wir hinaufsteigen, ist auch der Weg, auf dem wir zurückkehren - es sei denn, wir bleiben in der Posta Longa.

Colpi Sottani.



Wir sind die Stiche - grausam und tödlich. Unser Weg führt zur Mitte des Körpers, vom Unterleib bis zur Stirn. Es gibt fünf Arten, uns auszuführen: zwei obere, einer von der einen und einer von der anderen Seite. Zwei kommen von unten, ebenfalls einer von der einen und einer von der anderen Seite. Und schließlich einer in der Mitte, der von der Meza Porta di Ferro, der Posta Longa oder der Posta Breve ausgeführt wird.

Le punte



Hier beginnen die Guardie des Schwertes zu zwei Händen, von denen es zwölf gibt. Die erste ist die Tutta Porta di Ferro, die mit großer Standhaftigkeit ausgeführt wird. Sie eignet sich gut, um jede Handwaffe zu erwarten, egal ob lang oder kurz, solange man ein gutes, nicht zu langes Schwert hat. Sie steigt mit Deckung vor und begibt sich in die Nähe. Sie tauscht die Stiche aus und setzt ihre eigenen. Auch weist sie Stiche zu Boden ab. Zudem macht sie bei jedem Hieb einen Schritt nach vorne, wenn sie deckt. Wer sich mit ihr in einen Streit begibt, kann sich hervorragend verteidigen, ohne zu ermüden.

Porta di ferro / pulsatura.



Dies ist die Posta di Fenestra la Destra, die stets zu Gerissenheit und Täuschung bereit ist. Im Decken und Treffen ist sie eine Meisterin. Sie fordert alle Guardie, sowohl die hohen als auch die niedrigen, heraus. Oft geht sie von einer Guardia zur anderen, um den Gegner zu täuschen. Außerdem versteht sie es, kräftige Stiche zu setzen, zu brechen und zu tauschen. Diese Spiele beherrscht sie gut.

Posta de fenestra instabile.



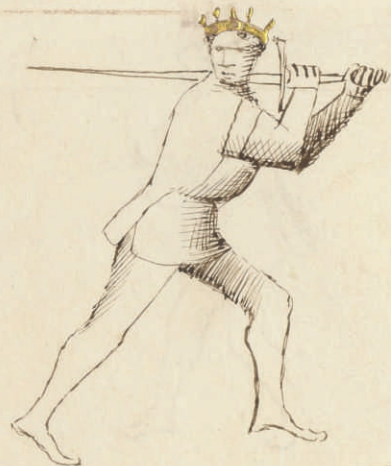
Dies ist die Posta di Donna la Destra, die alle sieben Angriffe des Schwertes ausführen und gegen alle Angriffe decken kann. Mit ihren mächtigen Angriffen bricht sie die anderen Guardie. Für den Tausch eines Stiches ist sie immer bereit. Der vordere Fuß rückt aus der Linie vor, der hintere steigt quer hinüber. Der Gegner bleibt ungedeckt und wird sicherlich rasch getroffen.

Posta de donna destra / pulsatura.



Dies ist die Posta di Donna la Sinestra, die stets bereit ist, zu decken und zu treffen. Sie führt mächtige Angriffe aus, bricht Stiche und weist sie zu Boden ab. Und sie tritt in das Enge Spiel ein, indem sie ihre Fähigkeit nutzt, zu überqueren. Diese Spiele weiß eine solche Guardia gut auszuführen.

Posta di donna la sinestra / pulsatura.



Das ist die Posta Longa, die voller Täuschungen steckt. Sie sondiert die Guardia, um den Gegner zu überlisten. Wenn sie mit einem Stich treffen kann, macht sie es richtig. Sie weicht den Hieben aus und kann zurückschlagen. Besser als die anderen nutzt sie die Täuschung.

· Posta longa stabile ·



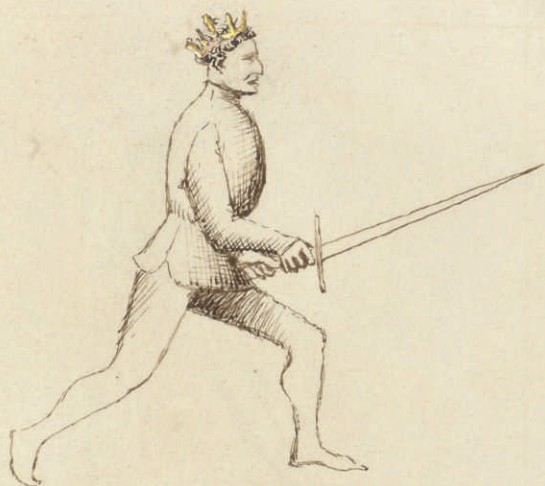
Sie ist die Meza Porta di Ferro, weil sie sich in der Mitte befindet. Es ist eine starke Guardia, die jedoch ein langes Schwert erfordert. Sie schleudert kräftige Stiche, weist das Schwert nach oben ab und kehrt dann mit einem Fendente zum Kopf oder zu den Armen zurück. So gelangt sie wieder in ihre Guardia. Sie wird als Tor bezeichnet, weil sie so stark ist. Sie ist eine starke Guardia, die man nur schwer ohne Gefahr brechen kann, ohne ihr nahe zu kommen.

· Porta di ferro mezana stabile ·



Dies ist die Posta Breve, die ein langes Schwert verlangt. Sie ist eine böartige Guardia ohne Stabilität. Sie bewegt sich ständig und beobachtet, ob sie den Gegner mit einem Stich und einem Schritt angreifen kann. Diese Guardia ist eher mit als ohne Rüstung angebracht.

· Posta breue stabile ·



Dies ist der Tutto Dente di Zenghiaro, da der Keiler diese Art des Angriffs nutzt. Er führt kräftige Stiche von unten zum Gesicht aus, ohne vorzusteigen, und kehrt mit einem Fendente zu den Armen zurück. Zuweilen sticht er auch ins Gesicht. Dabei stößt er mit dem Ort nach oben und rückt beim Stoßen mit dem vorderen Fuß vor, um dann mit einem Fendente zum Kopf oder zu den Armen in seine Guardia zurückzukehren. Anschließend macht er sofort einen weiteren Stich mit einem Vorrücken des Fußes. Auch gegen das Enge Spiel verteidigt er sich gut.

· Dente di cenghiaro stabile ·



Posta
P Dies ist die Posta di Coda Longa, die sich nach hinten zum Boden erstreckt. Sie kann stechen und auch vorne decken und treffen. Wenn der Gegner vortritt und mit einem Fendente zuschlägt, kommt sie unfehlbar ins Enge Spiel. Diese Guardia eignet sich gut zum Abwarten, da man damit schnell in andere Guardie wechseln kann.

Posta di coda longa stabile.



Dies ist die Posta Frontale, die von einigen Meistern auch Posta di Corona genannt wird. Sie eignet sich gut zum Kreuzen der Waffen und ist auch für Stiche geeignet. Selbst wenn der Stich sehr hoch kommt, kreuzt sie und steigt dabei aus der Linie. Kommt der Stich hingegen niedrig, steigt sie ebenfalls aus der Linie, während sie den Ort zu Boden abweist. Sie kann auch anders: Bei einem Angriff mit dem Ort steigt sie mit dem Fuß zurück und schlägt einen Fendente zum Kopf oder zu den Armen, geht dann in den Dente di Zenghiaro über und teilt sofort einen oder zwei Stiche mit dem Vorrücken des Fußes aus. Anschließend kehrt sie mit einem Fendente zu eben dieser Guardia zurück.

Posta frontale ditta corona instabile



Das ist die Posta di Bicorno, die arretiert ist, sodass sich der Ort immer in der Mitte der Linie befindet. Was die Posta Longa kann, kann sie auch. Ähnliches gilt für die Posta di Fenestra und die Posta Frontale.

Posta di Bicorno instabile.



Das ist der Mezo Dente di Zenghiaro, denn der Keiler hat zwei Hauer. Der eine ist der volle, der andere der mittlere Hauer. Letzterer wird mittlere Hauer genannt, da er sich in der Mitte des Menschen befindet. Er kann alles, was der volle Hauer kann. So wie der Keiler schräg angreift, wird er, wenn er mit dem Schwert geführt wird, immer das Schwert des Gegners treffen und Stiche austeilen. Er wird den Gegner entblößen und ihm die Hände, manchmal auch den Kopf und die Arme zerstören.

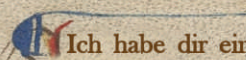
Posta di dente zenghiaro mezzana stabile.



Ich bin das Schwert – tödlich gegen jede Waffe. Weder Speer, noch Axt noch Dolch können gegen mich bestehen. Ich kann mich lang oder kurz machen, anbinden und zum engen Spiel kommen. Ich bewirke Entwaffnungen und das Abzahren. Meine Kunst ist das Brechen und Binden. Ich weiß sehr gut zu decken und immer zu treffen, wenn ich es beenden will. Jeder, der gegen mich antritt, wird vergehen. Ich bin königlich, bewahre die Gerechtigkeit, fördere das Gute und zerstöre das Böse. Wer meine Überkreuzungen zu fechten erlernt, dem gewähre ich Ruhm und Ansehen im bewaffneten Kampf.



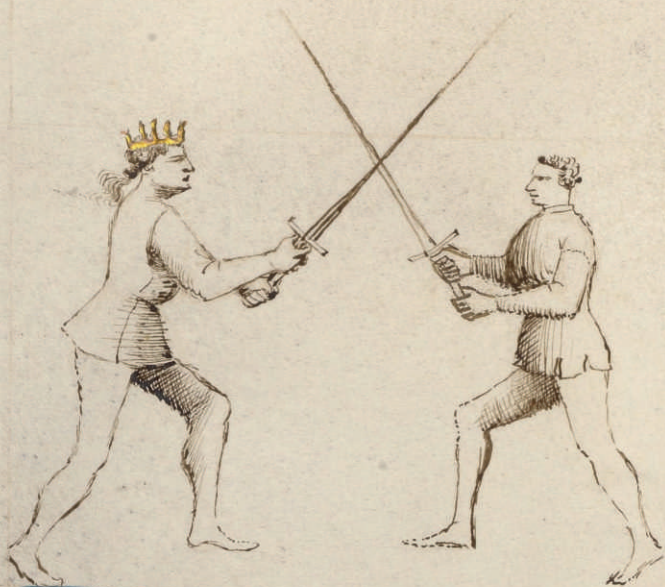
Hier beginnt das Spiel des Schwerts zu zwei Händen, das Weite Spiel. Dieser Meister, der mit seinem Gegner nahe am Ort seines Schwertes übergekreuzt ist, sagt: „Wenn ich am Ort des Schwertes übergekreuzt bin, gebe ich meinem Schwert schnell eine Drehung auf die andere Seite und schlage mit einem Fendente von dieser Seite zu, entweder zum Kopf oder zu den Armen. Alternativ kann ich ihm auch einen Stich ins Gesicht setzen, wie du nachfolgend sehen wirst.“



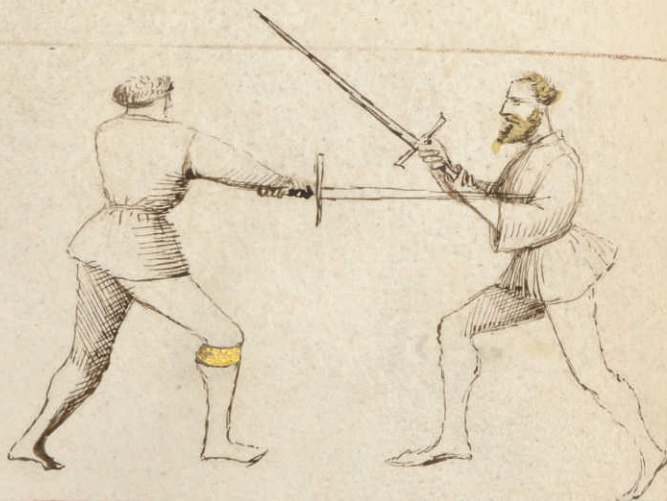
Ich habe dir einen Stich ins Gesicht gesetzt, wie der Meister zuvor gesagt hat. Ich hätte auch folgendermaßen handeln können: Mein Schwert sofort zurückziehen, wenn ich von der rechten Seite übergekreuzt wurde, und es dann auf die linke Seite drehen, um einen Fendente zum Kopf oder zu den Armen auszuführen, wie der Meister zuvor sagte.



Wieder überkreuze ich hier im Weiten Spiel in der Mitte des Schwerts. Sobald ich überkreuzt bin, lasse ich mein Schwert nach unten über seine Hände fahren. Wenn ich mit dem rechten Fuß aus der Linie nach vorne treten möchte, kann ich einen Stich in seine Brust setzen, wie unten dargestellt.



Ich habe das Spiel meines Meisters beendet. Ich habe seine Deckung hergestellt und sofort das getan, was er gesagt hat: Ich habe zuerst die Arme getroffen und ihm dann den Ort in die Brust gesetzt.



Mein Meister hat mich gelehrt, dass ich, wenn ich mit meinem Gegner in der Mitte des Schwertes überkreuzt bin, sofort vorrücken und sein Schwert aus dieser Endsituation ergreifen soll, um ihn mit einem Hieb oder Stich zu treffen. Alternativ könnte ich sein Bein zerstören, wie du es auf der nächsten Zeichnung siehst, und ihn mit dem Fuß oberhalb der Seite des Beins oder unter der Kniescheibe treffen.

Der Schüler vor mir erklärt, dass sowohl sein als auch mein Meister ihn dieses Spiel gelehrt haben. Um es zu demonstrieren, mache ich es hier. Um es zweifelsfrei auszuführen, ist nur wenig Aufwand nötig.



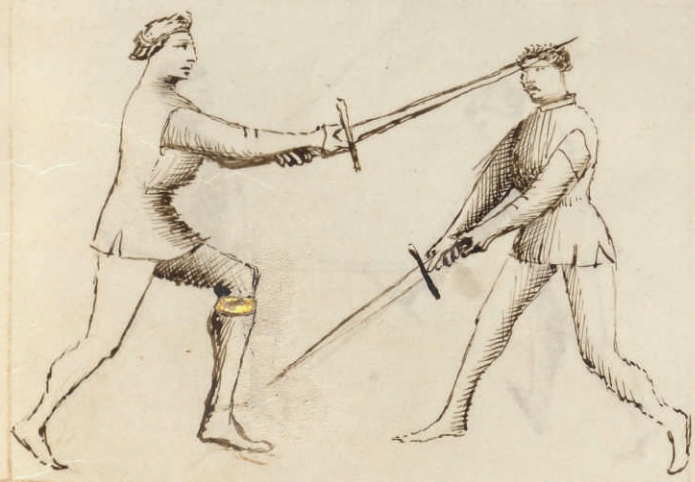
Dieses Spiel wird Colpo di Villano, *Bauernschlag*, genannt und erfolgt, indem du abwartest, bis der Bauer mit seinem Schwert zuschlägt. Derjenige, der den Hieb erwartet, steht in einem kurzen Stand mit dem linken Fuß vorne. Sobald der Bauer zuschlägt, um zu treffen, rückst du mit dem linken Fuß aus der Linie gegen seine rechte Seite vor. Steige mit dem rechten Fuß quer über die Linie, während du den Schlag in der Mitte deines Schwertes aufnimmst. Lass sein Schwert zu Boden gleiten und antworte sofort mit einem Fendente zum Kopf oder zu den Armen oder mit einem Stich in die Brust, wie gezeichnet. Dieses Spiel ist auch gut mit dem Schwert gegen die Axt oder eine schwere oder leichte Stange geeignet.



Davor steht hier der *Bauernschlag*, bei dem er ihm einen Stich in die Brust gesetzt hat. Und wie zuvor gesagt, hätte er auch einen Hieb, einen Fendente, zum Kopf oder zu den Armen führen können. Selbst wenn der Gegner versucht, mich zu kontern und mit einem Roverso meine Arme zu treffen, rücke ich schnell mit dem linken Fuß vor, lege mein Schwert über seines und schon kann er mir nichts anhaben.



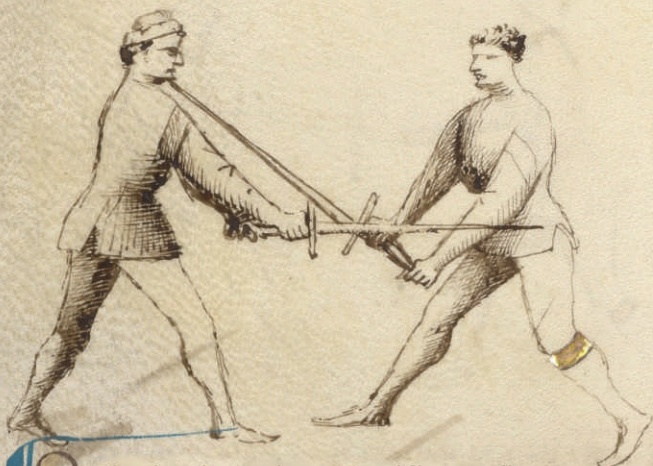
DWenn dir jemand zum Bein schlägt, ziehe deinen vorderen Fuß zurück oder steige zurück. Schlage dann einen Fendente zu seinem Kopf, wie hier abgebildet. Mit einem Schwert zu zwei Händen sollte man nicht in Kniehöhe oder darunter zuschlagen, da dies für den Schlagenden zu gefährlich ist. Der Schlagende ist völlig entblößt, außer er ist zu Boden gefallen. Dann kann er gut zum Bein schlagen. Aber ansonsten nicht, wenn Schwert gegen Schwert steht.



Dies ist ein Abschluss, bei dem ich dich mit dem Fuß an den Hoden treffe, um dir Schmerzen zuzufügen und dich dazu zu bringen, deine Deckung aufzugeben. Wer dieses Spiel macht, sollte es plötzlich ausführen, damit der Gegner nicht kontern kann. Der Konter zu diesem Spiel soll schnell ausgeführt werden, indem der Gegner den Schüler mit der linken Hand am rechten Bein packt und zu Boden wirft.



Dieses Spiel wird Scambiar di Punta, *Tausch des Stichs*, genannt und wie folgt ausgeführt: Wenn jemand auf dich sticht, rückst du schnell mit dem vorderen Fuß von der Linie ab und machst mit dem anderen Fuß einen Schritt querab aus der Linie. Dabei kreuzt du dein Schwert mit deinen Händen tief und mit dem Ort deines Schwerts hoch in das Gesicht oder die Brust, wie hier gezeichnet.



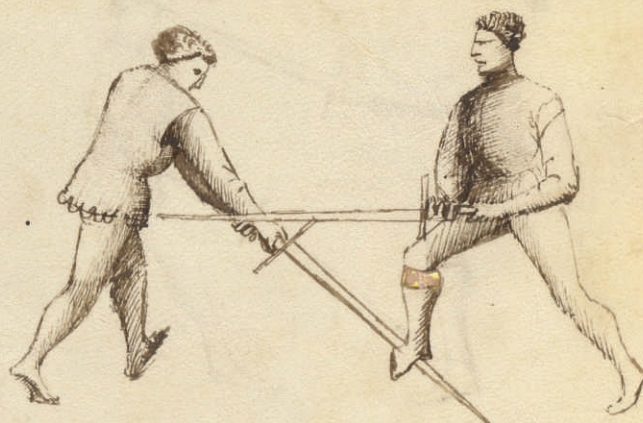
Dies ist eine weitere Verteidigung, die man gegen den Stich einsetzen kann. Wenn jemand nach dir sticht, wie ich es dir beim *Tausch des Stichs* zwei Spiele vor mir gesagt habe, dann musst du vorrücken und aus der Linie steigen. In diesem Spiel sollte man dasselbe tun, außer dass man beim *Tausch des Stichs* mit den Händen tief und mit dem Ort hoch geht, wie zuvor besprochen. Dieses Spiel ist jedoch als Romper di Punta, *Brechen des Stichs*, bekannt, bei dem der Schüler mit erhobenen Händen einen Fendente schlägt, während er vorrückt und aus der Linie steigt. Er schlägt gegen den gegnerischen Stich etwa in der Mitte des Schwertes und weist ihn zu Boden ab. Sofort kommt er näher.



Dieses Spiel stammt aus dem *Tausch des Stichs*, der vor mir kam. Sobald der Schüler den Ort nicht ins Gesicht oder in die Brust des Gegners setzen konnte – vielleicht, weil der Gegner gerüstet war –, sollte er sofort mit dem linken Fuß nach vorne steigen und ihn auf diese Weise ergreifen. Er kann sein Schwert nutzen, um den Gegner gut zu treffen, denn dessen Schwert ist gefangen und er kann nicht entkommen.

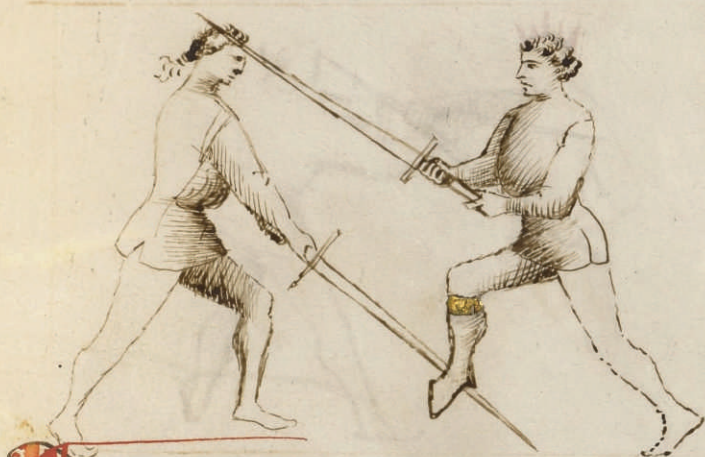


Während der Schüler, der mir vorausging, das Schwert seines Gegners zu Boden abgewiesen hat, werde ich das Spiel auf diese Art vollenden: Nachdem ich sein Schwert zu Boden abgewiesen habe, setze ich meinen rechten Fuß mit Kraft darauf, sodass es entweder bricht oder ich es fixiere, sodass er es nicht mehr gebrauchen kann. Doch damit nicht genug. Sobald ich meinen Fuß auf das Schwert gesetzt habe, schlage ich ihm mit der Falschen Schneide meines Schwertes unter dem Bart in den Hals. Anschließend führe ich rasch einen Fendente gegen die Arme oder Hände aus, wie abgebildet.



A Das Brechen des Sticks ist das zweite Spiel vor mir, nun folgt dieses Spiel. Nachdem ich das Schwert zu Boden abgewiesen habe, trete ich mit dem rechten Fuß schnell darauf und treffe dabei den Kopf, wie ihr seht.

R Dies ist ein weiteres Spiel aus dem Brechens des Sticks. Wenn der Gegner beim Brechen seinen Stich verteidigt, indem er sein Schwert zur Deckung gegen meines hebt, lasse ich den Griff meines Schwertes schnell nach innen in seinen rechten Arm fallen, in die Nähe seiner rechten Hand. Sofort greife ich mein Schwert mit meiner linken Hand in der Nähe des Ortes und fahre dem Gegner zum Kopf. Alternativ kann ich es ihm auch an den Hals legen, um ihm die Kehle durchzuschneiden.



A Wenn ich den Stich abgewiesen beziehungsweise mit einem Gegner überkreuzt habe, lege ich meine linke Hand an seinen rechten Ellbogen und schiebe kräftig, um ihn herumzudrehen und zu entblößen. Anschließend kann ich ihn während dieser von mir erzwungenen Drehung treffen.



R Der Schüler, der mir vorausging, hat die Wahrheit über die Drehung gesagt, zu der ich dich zwingen werde, und wie ich hinter dich komme, um dir zum Kopf zu schlagen. Bevor du dich zur Verteidigung umdrehen könntest, würde ich dir außerdem mit dem Ort meines Schwertes eine große Wunde am Rücken verpassen.

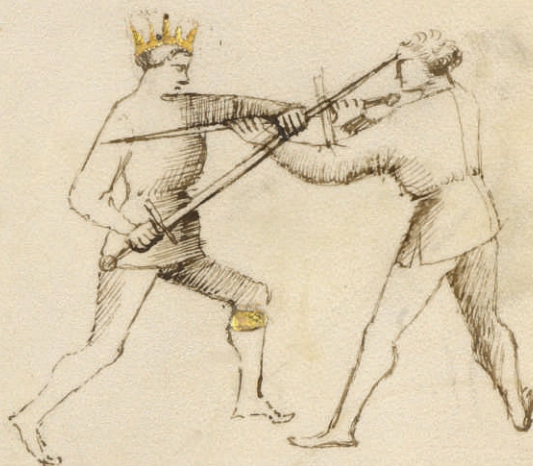




Dieses Spiel heißt *Punta Falsa*, *Falscher Stich*, und *Punta Curta*, *Kurzer Stich*. Ich werde erklären, wie ich es ausführe. Ich erwecke den Anschein, mit großer Kraft vorzugehen, um den Gegner mit einem *Mezano* am Kopf zu treffen. Sobald er die Deckung aufbaut, schlage ich sein Schwert auf sanfte Weise. Dann wende ich mein Schwert sofort auf die andere Seite, während ich es mit der linken Hand etwa in der Mitte ergreife. Anschließend setze ich ihm den Ort in die Kehle oder die Brust. Dieses Spiel ist mit Rüstung besser als ohne.



Dies ist der Konter zum vorherigen Spiel, dem *Falschen Stich*, nämlich der *Kurze Stich*. Dieser Konter wird wie folgt ausgeführt: Schlägt der Schüler auf mein Schwert und wendet dann sein Schwert auf die andere Seite, drehe ich mein Schwert auf genau dieselbe Weise. Allerdings steige ich dabei querab, um den Gegner noch ungedeckter vorzufinden. So kann ich ihm den Ort ins Gesicht setzen. Dieser Konter eignet sich gut mit und ohne Rüstung.



Hier endet das Weite Spiel des Schwerts zu zwei Händen, das aus miteinander verbundenen Spielen besteht, einschließlich Gegenmittel und Konter von der rechten sowie von der rückwärtigen Seite, Gegenstiche und Gegenhiebe für jede Situation sowie Brüche, Deckungen, Treffer und Bindungen – alles Dinge, die leicht zu verstehen sind.



Hier beginnt das Enge Spiel des Schwerts mit zwei Händen, in dem alle Arten von Deckungen, Treffern, Bindungen, Verrenkungen, Griffen, Entwaffnungen und Würfen zu Boden auf unterschiedliche Weise enthalten sind. Außerdem werden die in jeder Situation erforderlichen Gegenmittel und Konter zum Angreifen und Verteidigen gezeigt.

Wir stehen uns gegenüber und von dieser Überkreuzung aus kann jeder von uns alle folgenden Spiele machen. Und wie bereits gesagt, werden diese Spiele nacheinander folgen.



Dies ist ein weiteres Spiel aus der Überkreuzung meines Meisters. Er ist wie dieser überkreuzt und kann dieses Spiel sowie die anderen, die hiernach folgen, ausführen. Das heißt, er kann den Gegner auf diese Weise ergreifen und ihm mit dem Knauf seines Schwertes ins Gesicht schlagen. Auch kann er ihn mit einem Fendente am Kopf verletzen, bevor dieser eine Deckung aufbauen kann.

Ich vollende das erste Spiel mit der Überkreuzung, die der Meister mit dem rechten Fuß vorne macht. Das heißt, ich steige mit dem linken Fuß nach vorne, führe meine linke Hand über meinen rechten Arm und fasse sein Schwert zwischen seinen Händen in der Mitte des Griffs. Mit Hieb und Stich kann ich ihn treffen. Dieser Griff kann mit dem Schwert zu einer oder zwei Händen erfolgen. Aus einer Überkreuzung, sowohl über als auch unter den Händen, kann man diesen Griff ausführen.



Dies ist ein weiterer Treffer mit dem Knauf. Wenn er es schnell schafft, wird er das Gesicht zweifellos unbedeckt vorfinden. Das kann man machen, egal, ob man gerüstet ist oder nicht. Fiore hat bewiesen, dass er einem anderen mit diesem Spiel vier Zähne aus dem Mund schlug. Wenn du willst, kannst du das Schwert um seinen Hals legen, wie jener Schüler nach mir es machen wird.



H Wie der Schüler sagte, lege ich dir aus dem Spiel vor mir mein Schwert an den Hals und kann dir leicht die Kehle durchschneiden, weil ich merke, dass du keinen Panzerkragen trägst.



H Wenn ich überkreuzt bin, steige ich mit einer Deckung vor und fahre dir in diesem Schlusstück zwischen die Arme. Dabei setze ich dir diesen Stich ins Gesicht. Wenn ich meinen linken Fuß vorrücke, binde ich dir die Arme. Alternativ packe ich dich wie im nächsten Spiel. Das heißt, ich binde dein Schwert und halte das Gehilz fest.



H Das ist der Griff, von dem der Schüler vor mir erzählte. Wenn ich ihn ausführe, kann ich dich ohne Mühe treffen. Ich halte das Gehilz deines Schwertes fest und werde mit Stichen und Hieben an dir profitieren. Dieses Spiel bricht jede Entwaffnung und das Enge Spiel macht ihn schnell zunichte.



H Wenn ich überkreuzt werde, komme ich zu dem Engen Spiel. Ich bringe den Griff meines Schwertes zwischen deine Hände und hebe deine beiden Arme mitsamt dem Schwert hoch. Dann werfe ich meinen Arm nach links über deine Hände und klemme deine Arme mitsamt dem Schwert unter meinen linken Arm. Und ich werde nicht aufhören, dich zu treffen, bis ich müde werde. Das Spiel, zu dem der Schüler anschließend übergeht, ist mein Spiel - das möchte ich dir antun.



Ich vollende das Spiel des Schülers vor mir und tue dir an, was er dir anzutun gesagt hat. Deine Arme sind in der Ligadura Mezana gebunden. Dein Schwert ist im Kerker und kann dir nicht helfen. Mit meinem werde ich dich treffen können. Ich kann mein Schwert ohne Zweifel an deinen Hals legen. Und ich kann das Stück, das nach mir kommt, sofort ausführen.



Aus dem Spiel zuvor ficht man dieses Spiel, wobei der Schüler den Gegner gut traf, während er dessen Arme mit seinem linken Arm stark gebunden hat. In dieser Schlussposition legt er ihm das Schwert an den Hals. Wenn ich ihn zu Boden werfe, ist das Spiel vorbei.



Wenn jemand die rückwärtige Seite deckt, dann fasse mit deiner linken Hand seine linke Hand und den Knauf seines Schwertes und schiebe sie nach hinten. Mit Ort und Schneide kannst du ihn dann gut treffen.



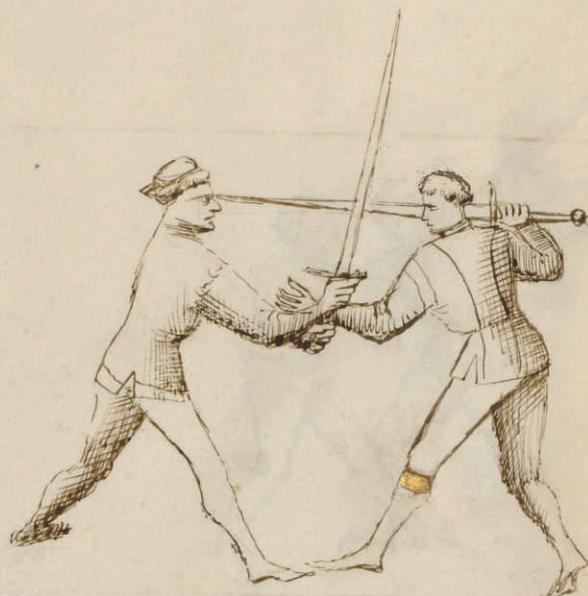
Wenn jemand die rechte Seite deckt, ergreife das Schwert mit der linken Hand und triff ihn mit dem Ort oder der Schneide. Wenn du willst, kannst du sein Gesicht oder seinen Hals mit seinem Schwert zerschneiden, wie abgebildet. Wenn ich dich gut getroffen habe, kann auch ich mein Schwert aufgeben und deines ergreifen, wie es der Schüler nach mir macht.



Aus dem Spiel des Schülers vor mir mache ich mein Spiel. Mit seinem Schwert schneide ich ihm durchs Gesicht und schicke ihn zu Boden. Ich werde dir deutlich zeigen, dass dies wahre Kunst ist.



Dieses Spiel wurde aus dem Spiel des Dolches übernommen, bei dem der erste Gegenmittelmeister seine linke Hand unter den Dolch bringt, um ihn dem Gegner aus der Hand zu reißen. Auf die gleiche Weise bringt dieser Schüler seine linke Hand unter die rechte Hand des Gegners, um ihm das Schwert aus der Hand zu reißen. Alternativ kann er ihn in die Ligadura Mezana legen, wie es im zweiten Spiel nach dem ersten Gegenmittelmeister im Dolch gezeigt wird. Diese Bindung wird von diesem Schüler aufgebaut.



Ich bin der Gegenspieler und kontere den Schüler vor mir, der Dolchspiele ausführen möchte. Konkret ist das das zweite Spiel nach dem ersten Gegenmittelmeister. Ich glaube nicht, dass du mit deinem Schwert auf den Füßen bleiben wirst.

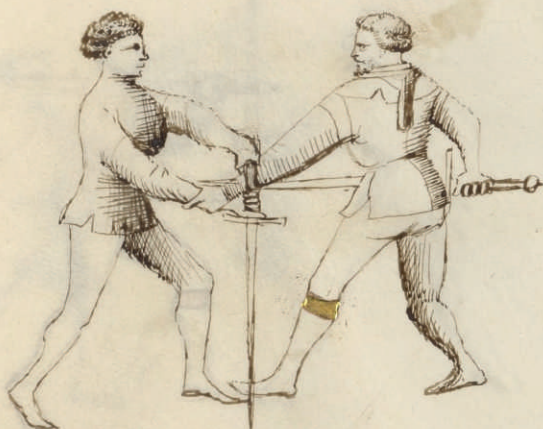


Ich bin ebenfalls ein Gegenspieler des Schülers, der Spiele mit dem Dolch machen will. Das zweite Spiel vor mir ist gegen diesen Schüler, gegen den ich kontere. Wenn ich ihm leicht in den Hals schneide, richtet er sich auf. Dann kann ich ihn schnell zu Boden werfen.

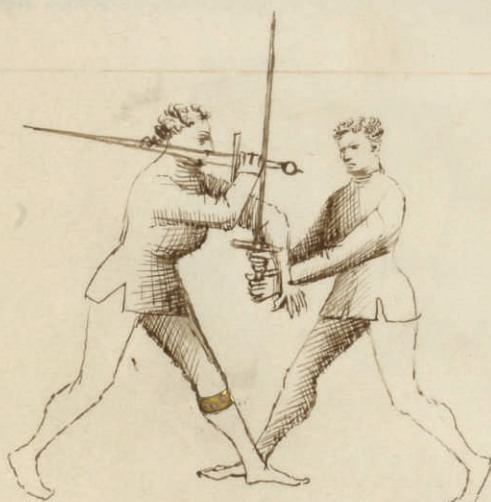




Wenn ich in der Nähe mit einem Anderen überkreuze, mache ich sofort diesen Griff. So kann er mich weder durch ein Schwertnehmen noch durch eine Bindung angreifen. Außerdem kann ich ihn mit Ort und Schneide treffen, ohne mich in Gefahr zu begeben.



Dies ist das Obere Schwertnehmen. Ich drücke mit dem Griff meines Schwerts nach vorne und binde mit meiner linken Hand seine Arme so, dass er das Schwert lieber verlieren möchte. Daran werde ich dann mit starken Treffern profitieren. Der Schüler, der nach mir kommt, zeigt, wie das Schwert des Gegners auf dem Boden liegt.



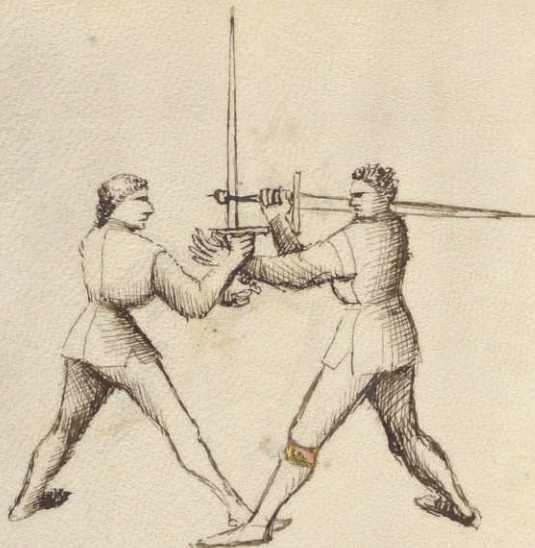
Dieses Spiel wird wie folgt ausgeführt: Kommt er mit einem Mezano daher, konterst du mit einem Roverso Mezano. Gehe dann schnell unter Deckung in die Nähe und wirf dein Schwert um den Hals des Gegners, wie hier dargestellt. Wirf ihn ohne zu scheitern zu Boden.



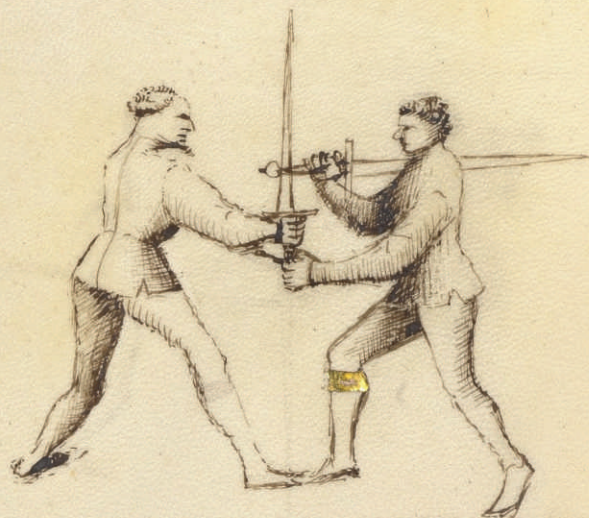
Durch den Griff des Schülers ist dir das Schwert zu Boden gefallen. Ich kann dir ganz ehrlich gesagt viele Treffer verpassen.



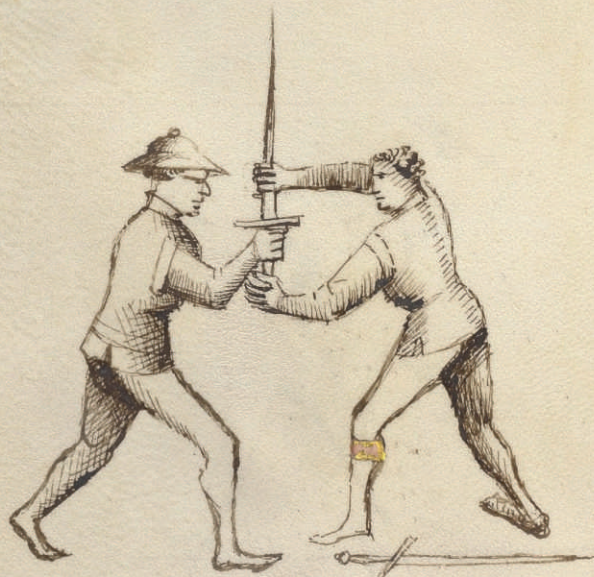
Dies ist das Mittlere Schwertnehmen und so wird es ausgeführt. Dabei wird eine ähnliche Drehung des Schwertes wie zuvor ausgeführt, allerdings sind die Griffe nicht die gleichen.



Dies ist ein weiteres, das sogenannte Untere Schwertnehmen. Es wird auf ähnliche Art wie das Obere ausgeführt, mit der gleichen Drehung des Schwertes, die dem gleichen Pfad wie die anderen folgt. Während man mit der rechten Hand, mit dem Griff, nach vorne drückt, muss die linke Hand der kreisförmigen Bewegung folgen.



Eine weitere Art, das Schwert zu nehmen, wenn man in der Nähe überkreuzt wird: Der Schüler soll seine rechte Hand unter seine linke legen und das Schwert des Gegners in der Mitte oder weiter oben ergreifen. Dabei soll er sofort sein eigenes Schwert zu Boden fallen lassen. Anschließend fasst er mit der linken Hand den Knauf des Schwerts des Gegners und dreht es kreisförmig zur rückwärtigen Seite. Schon wird der Gegner sein Schwert verloren haben.



Dies sind drei Gegner, die diesen Meister töten wollen. Er wartet mit dem Schwert zu zwei Händen. Der erste von ihnen will sein Schwert gegen den Meister werfen. Der zweite will den Meister mit einem Hieb oder Stich treffen. Der dritte will zwei Speere werfen, die er bereithält.

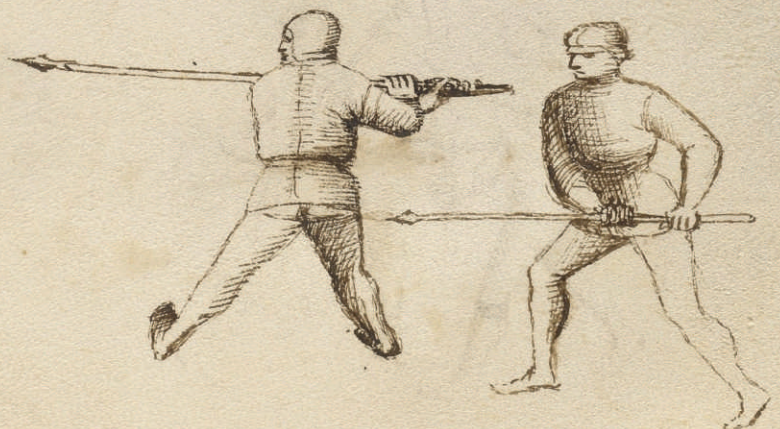


Ich warte auf diese drei in der Guardia Tutto Dente di Zenghiaro. Ich könnte auch in anderen Guardie warten, nämlich in der Posta di Donna la Sinestra oder in der Posta Fenestra la Sinestra. Dabei würde ich auf die gleiche Art und Weise vorgehen und die gleiche Verteidigung nutzen wie beim Tutto Dente di Zenghiaro. Die genannten Guardie müssen auf dieselbe Weise und mit derselben Verteidigung vorgehen. Ohne Angst warte ich auf sie, einen nach dem anderen. Ich kann nicht scheitern, weder gegen den Hieb noch gegen den Stich noch gegen irgendeine Handwaffe, die nach mir geworfen wird. Mit dem rechten Fuß, der vorne ist, rücke ich aus der Linie vor und steige mit dem linken Fuß quer hinüber, um die Waffe von links abzuweisen. So verteidige ich mich. Nachdem ich die Deckung aufgebaut habe, gehe ich sofort zum Angriff über.



Dieser Meister wartet auf die Beiden mit den Speeren. Der erste möchte mit einem Stich von oben angreifen, der andere von unten. Das sieht man. Der Meister wartet mit Stab und Dolch. Wenn einer von ihnen mit seinem Speer angreifen möchte, führt der Meister seinen Stab auf die rechte Seite, gleichsam in die Tutta Porta di Ferro. Dabei dreht er seinen Körper, bewegt aber weder seine Füße noch den Stab vom Boden. Der Meister bleibt dabei in seiner Guardia. Wenn einer von ihnen angreift, weist er den Speer mit seinem Stab, notfalls mit dem Dolch, auf seine linke Seite ab. Mit diesem Abweisen steigt er vor und schlägt zu. Das ist seine Verteidigung gegen die beiden mit den Speeren, wie Ihr nachfolgend finden werdet.

Wir sind beide bereit, diesen Meister zu treffen. Nach dem, was er gesagt hat, können wir allerdings nichts ausrichten. Wir werden uns jedoch nicht auf diese Weise täuschen lassen. Stattdessen werden wir die Spitzen der Speere nach hinten drehen und mit dem Speerfuß zustoßen. Wenn er den Speerfuß abweist, werden wir unsere Speere umdrehen und ihn von der anderen Seite mit den Eisen der Speere treffen. Das wird unser Konter gegen ihn sein.





Dies ist das Spiel des Meisters, der die beiden mit den Speeren erwartet. In seiner rechten Hand hält er einen Dolch, in der linken einen Stab, den er vor sich hält. Sein rechter Fuß ist vorne. Er kann dieses Spiel ausführen, und ich mache es an seiner Stelle. Wäre dieser Gegner jedoch geschickt, könnte er den Dolchstoß leicht vermeiden. Hätte er seinen Griff um den Speer verbreitert und wäre mit dem Vorbewegen des Speers von hinten nach vorne unter meinem Dolch in Deckung gegangen, also überkreuzt, dann wäre ihm das nicht passiert. Und so hätte mich sein Speer vernichtet, hätte er den Konter ausführen können.



Ich tue das, was der Meister vor mir beschrieben hat. Wenn er jedoch den Konter wüsste, hätte er mich auf diese Weise stark beeinträchtigt. Hätte er seine Hände mit dem Speer unter meinen Dolch gehoben, könnte er mich damit vernichten. Nimm dies, weil du nichts Besseres zu tun weißt!



Mit diesen Stöcken wird sich dieser Meister auf diese Weise gegen den Speer verteidigen. Wenn der Gegner mit dem Speer nah genug ist, um zuzustoßen, führt der Meister mit seiner rechten Hand den Stock gegen dessen Kopf. Sogleich geht er mit seinem anderen Stock zur Deckung gegen den Speer auf und sticht mit seinem Dolch zur Brust, wie nachfolgend dargestellt.



Dieser Meister mit den Schwertern steht für die sieben Angriffe mit dem Schwert. Die vier Tiere stehen für die vier Tugenden Umsichtigkeit, Schnelligkeit, Standhaftigkeit und Kühnheit. Wer in dieser Kunst gut sein will, muss all diese Tugenden besitzen.

Nein anderes Geschöpf sieht besser als ich, der Luchs. Ich kenne stets meine Winkel und Distanzen.

Umsichtig keit



Ich bin der Tiger, der so schnell läuft und wendet, dass selbst der Pfeil des Himmels mich nicht einholen kann.

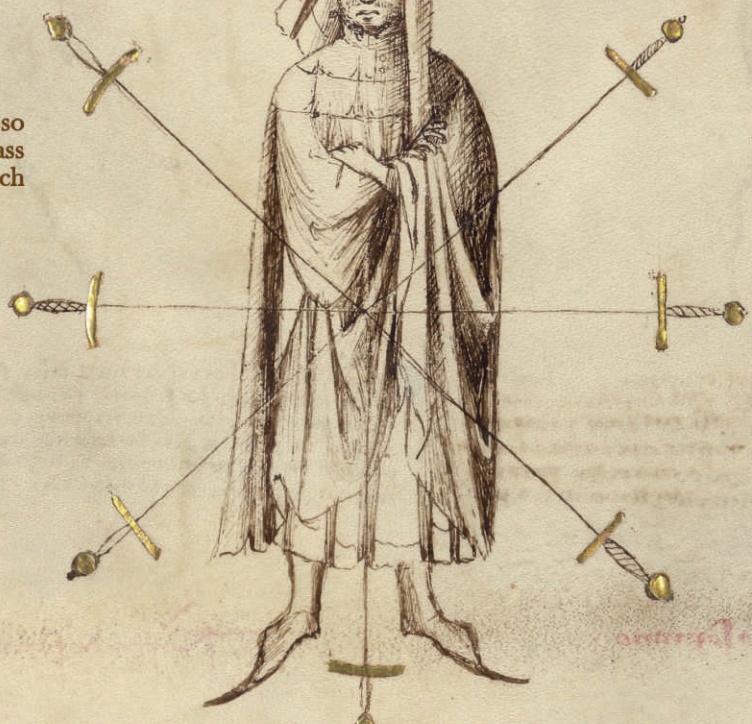


Schnelligkeit

Niemand hat ein kühneres Herz als ich, der Löwe. Ich lade jeden ein, mir in der Schlacht zu begegnen.



Kühnheit



Ich bin der Elefant, Last trägt. Ich knie verliere auch nicht

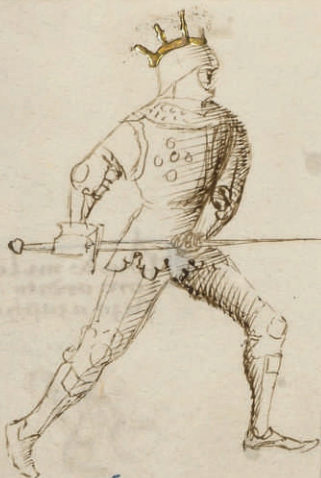


Standhaftigkeit

der eine Burg als nicht nieder und meinen Stand.

Wir sind sechs Meister, die die Kunst des bewaffneten Kampfes sehr gut beherrschen. Jeder von uns ist ein Kenner dieser Kunst. Vor Handwaffen fürchten wir uns nicht, denn wir verteidigen uns gegen Hiebe und Stiche, die gegen uns gerichtet werden. Ich bin die Posta Breve la Serpentina und erachte mich den anderen gegenüber als überlegen. Wem ich gut zusteche, der wird das Zeichen tragen.

Posta Breve la serpentina.



Ich bin der Serpentino lo Soprano und gut gerüstet für kräftige Unterhandstöße, denn ich komme von oben und gehe nach unten. Ich werde dir einen starken Stich verpassen, während ich vorsteige. Das ist meine Kunst, und ich beherrsche sie gut. Vor deinen Hieben Sorge ich mich überhaupt nicht, denn ich verstehe etwas von dieser Kunst und werde dir reichlich starke Stiche verpassen.

Sonno serpentino lo soprano.



Ich möchte die Posta di Vera Crose gegen dich führen. Deine Stiche können mich nicht durchbohren. Beim Steigen werde ich mich gegen dich decken und dich mit einem Stich ohne Fehl treffen. Du und die anderen Guardie könnt mir wenig antun, denn ich bin in der Kunst des bewaffneten Kampfes so bewandert, dass mir die Überkreuzung nicht misslingen kann. Möge diese Kunst mir beim Vorsteigen, Überkreuzen und Treffen nie versagen.

Posta de vera crose.



Meza Porta di Ferro werde ich genannt, denn egal, ob ich eine Rüstung trage oder nicht, ich setze starke Stiche. Ich werde mit dem linken Fuß vor und aus der Linie steigen und dir einen Stich ins Gesicht setzen. Ich kann auch mit Ort und Schneide zwischen deine Arme eindringen und dich so in die zuvor dargestellte und beschriebene Ligadura Mezana bringen.

Porta de ferro la mezana.



Ich bin als Posta Sagittaria bekannt und schleudere mächtige Stiche, während ich aus der Linie nach vorne steige. Wenn ein Schlag oder Hieb gegen mich kommt, baue ich sofort eine starke Deckung auf und greife dann mit meinem Konter an. Das ist meine Kunst, und ich schwanke nicht darin.

Posta Sagittaria



Aus der Posta di Vera Crose bin ich mit dieser Deckung hervorgebrochen und dabei quer aus der Linie gestiegen. Bei dieser Deckung wird jener sehen, was ich vermag, denn das werden meine Schüler zeigen. Sie werden meine Spiele vervollständigen, die zum Kampf auf Leben und Tod gehören. Ihre Kunst werden sie zweifellos zeigen.

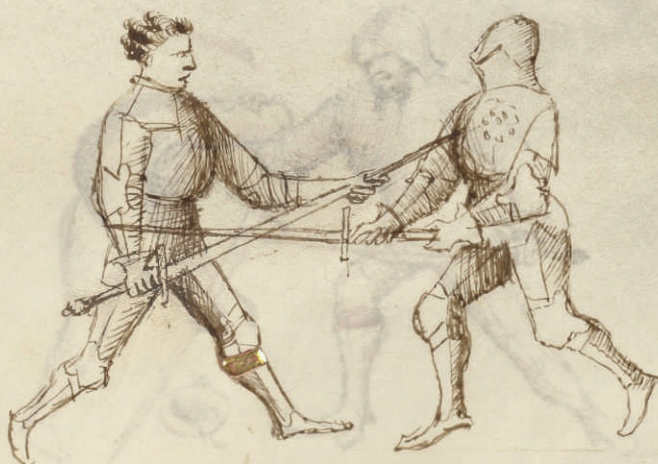


Ich bin die Posta di Crose Bastarda und entstamme der Posta di Vera Crose, denn ich kann all das, was sie kann. Ich führe starke Deckungen, Stiche oder Hiebe aus und weiche üblicherweise Angriffen aus der Linie hinaus aus. Aus meinen Angriffen schlage ich größtes Kapital.

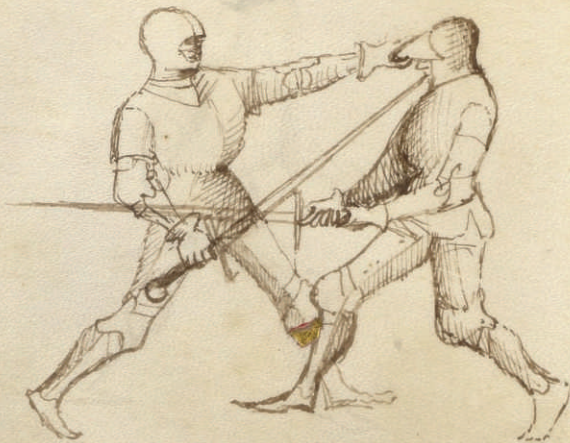
Posta di Crose Bastarda



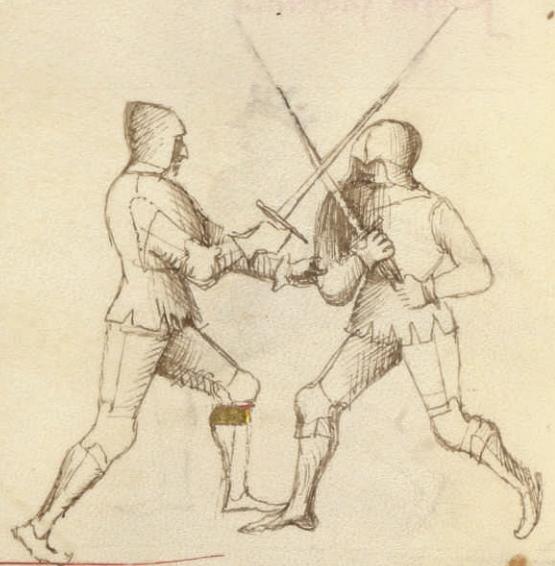
Ich bin der erste Schüler meines Meisters. Ich führe diesen Stich aus, weil er aus seiner Deckung stammt. Außerdem kann dieser Stich aus der Posta di Vera Crose und der Posta di Crose Bastarda ausgeführt werden. Sobald der Gegner dem Meister oder Schüler, der sich in einer der genannten Guardie oder Poste befindet, einen Stich verpasst, soll der Meister oder Schüler mit seinem Körper tief gehen und aus der Linie steigen. Dabei soll er das Schwert des Gegners überkreuzen, den Ort hoch auf das Gesicht oder die Brust richten, den Griff des Schwertes aber tief halten, wie hier abgebildet.



Wenn ich sehe, dass mein Stich weder seine Brust noch sein Gesicht durchbohren kann, weil er ein Visier trägt, hebe ich das Visier an und setze den Stich dann ins Antlitz. Wenn mir das nicht reicht, wende ich mich stärkeren Spielen zu.



Als ich diesem Gegner nahekam, konnte ich ihn vorne nicht treffen, denn aufgrund seiner Rüstung half mir nichts. Aber ich werde ihn am Ellbogen kräftig schieben und ihn so dazu bringen, sich zu drehen. Ich werde prüfen, ob seine Rüstung hinten stark ist.



Als ich sah, dass ich dir mit dem Schwert nichts anhaben konnte, habe ich dich mit diesem Griff aus dem Abrazare ergriffen. Ich glaube, sehe und fühle, dass dir die Rüstung nichts nützen wird, wenn ich dich in die starke Ligadura di Sotto bringe, in der ich mich hinten positioniere. Ich werde dir gleich zeigen, wie das geht.



Ich habe dich in der Ligadura di Sotto oder im sogenannten *Starken Schloss* auf eine Weise gebunden, aus der du nicht entkommen kannst und die dir deine Stärke nichts nützen lässt. Ich kann dich quälen oder dir den Tod bringen. Ich könnte einen Brief schreiben und du würdest mich dabei nicht einmal sehen können. Du hast kein Schwert, keinen Helm, wenig Ehre und wirst wenig zu feiern haben.



Dieses Spiel stammt von unserem ersten Meister der Posta di Vera Crose und der Posta di Crose Bastarda. Es funktioniert wie folgt: Wenn jemand einen Stich führt, wartet der Schüler in seiner Guardia und steigt unter Deckung schnell aus der Linie vor, um dem Gegner einen Stich ins Gesicht zu verpassen. Mit dem linken Fuß rückt er hinter den vorderen Fuß des Gegners, um ihn, wie abgebildet, zu Boden zu werfen. Dabei reicht die Schwertspitze über den Hals hinaus.



Wie ihr gesehen habt, hat der Schüler vor mir dem Gegner mit dem Gehilz seines Schwertes ins Gesicht geschlagen. Anschließend kann er ihn schnell mit dem Knauf im Gesicht treffen, wie Ihr unten seht.



36
Wenn ich aus der Guardia nicht mit der Schneide treffen kann, sobald ich in eine nahe Deckung komme, attackiere ich mit dem Ort. Wenn ich damit nicht treffen kann, greife ich mit dem Gehilz oder dem Knauf an. Das macht man, wie man es eben wahrnimmt. Wenn ich in der Nähe bin und der Gegner glaubt, dass ich mein Schwert benutzen will, wende ich mich zum Abrazare, wenn es mir vorteilhaft erscheint. Andernfalls schlage ich ihm mit dem Gehilz ins Gesicht – je nachdem, was mir besser passt.



Ich sage auch, dass der Schüler, der seinen Gegner mit dem Knauf des Schwertes im Gesicht getroffen hat, das Gleiche hätte tun können, was ich tue: Mit dem rechten Fuß hinter dessen linken vorrücken, seinen Schwertgriff an dessen Hals legen und ihn zu Boden werfen.



A Auch dieses Spiel stammt aus Posta di Vera Crose: Steht ein Schüler in jener Posta und kommt ihm jemand entgegen, dann sollte er, sobald der Gegner angreift, aus der Linie steigen und ihm den Ort ins Gesicht setzen. Wie das geht, seht Ihr hier.



D Da dieser Schüler seinen Gegner nicht effektiv treffen kann, möchte er sich auf diese Art dem Abrazare zuwenden. Das bedeutet, dass er sein Schwert an der Innenseite der rechten Hand seines Gegners anlegt. Dabei drängt er sein Schwert und seinen linken Arm unter dem rechten Arm des Gegners vor, um ihn entweder zu Boden zu werfen oder in die Ligadura di Sotto, das *Starke Schloss*, zu legen.



A Außerdem sage ich, dass, wenn ein Schüler in die Nähe seines Gegners gekommen ist und diesen nicht mit seinem Schwert vernichten kann, er sich auf diese Weise zum Abrazare mit dem Schwert wenden sollte. Das heißt, er sollte sein Schwert dem Gegner an den Hals werfen, den rechten Fuß hinter dessen linken Fuß setzen und ihn nach rechts zu Boden werfen.



D Dies ist ein starker und guter Griff: Nachdem der Schüler den Griff ausgeführt hat, setzt er seinen linken Fuß hinter den linken Fuß des Gegners und setzt ihm die Klinge seines Schwertes ins Gesicht. Nun kann er ihn nach rechts zu Boden werfen.



Dies ist der Konter gegen den Gegenmittelmeister und all seine Schüler. Es ist wahr, dass jeder Konter, den du gegen einen Gegenmittelmeister einsetzt, dessen Spiele und die seiner Schüler bricht. Und das gilt für den Speer, die Axt, das Schwert, den Dolch und den unbewaffneten Kampf - für die gesamte Kunst. Kommen wir noch einmal auf den Gegenmittelmeister zu sprechen: Er legt seine linke Hand hinter den rechten Ellbogen seines Gegners, der die Deckung aufbaut, und gibt ihm kraftvoll eine Drehung, um ihn von hinten zu treffen, wie Ihr nachfolgend seht.



Ich bin der Schüler des Kontermeisters, der vor mir kam, und ich werde sein Spiel beenden. Sobald sich der Gegner gedreht hat, greife ich ihn sofort von hinten an, entweder unter seinem rechten Arm oder unter seiner Helmbrünne, oder, mit Ehrerbietung, an seinen Arschbacken, unter die Knie oder an einer anderen ungedeckten Stelle.



Dieses Schwert sollte sowohl als Schwert als auch als Axt fungieren und von der Kreuzstange bis eine Handbreit vor dem Ort nicht, und davor sehr gut schneiden können. Es sollte einen schmalen Ort haben und die Schneide sollte etwa eine Handbreit lang sein. Die Scheibe unterhalb des Griffs sollte bis zu einer Handbreite von der Spitze über die Klinge gleiten können, aber nicht darüber hinaus. Das Gehilz sollte gut gehärtet sein und über einen guten Dorn verfügen. Der Knauf sollte schwer sein und seine Dornen sollten gut gehärtet und geschliffen sein. Das Schwert sollte hinten schwer und vorne leicht sein. Das Gewicht sollte zwischen fünf und sieben Pfund liegen. Je nachdem, wie groß und stark der Mann ist, sollte er sich entsprechend bewaffnen.

Dieses andere Schwert soll als Ganzes schneiden. Es darf nur am Gehilz am Ende des Dorns und in der Mitte des Drittels mit der Spitze nicht schneiden. Dort muss Platz sein, sodass eine Hand mit Panzerhandschuh hineinpasst. Es sollte eine feine Schneide und Spitze haben. Das Gehilz sollte robust, geschliffen und gut gehärtet sein. Der Knauf sollte einen guten Dorn aufweisen und schwer sein.



Ich bin die Posta Breve la Serpentina und ich halte mich für besser als die anderen. Wem ich erfolgreich einen Stich verpasse, der trägt das Zeichen. Mein Stich ist stark genug, um Brustplatten und Ringpanzerhemden zu durchdringen. Verteidige dich, denn ich will den Beweis antreten.

Posta breve serpentina ..



Ich bin die Posta di Donna gegen den Dente di Zenghiaro. Wenn er auf mich wartet, werde ich ihm einen kräftigen Schlag verpassen. Dazu werde ich meinen linken Fuß aus der Linie vorrücken, dann vorsteigen und mit einem Fendente zum Kopf angreifen. Wenn er mit Kraft unter meine Axt kommt damit ich ihn nicht am Kopf treffen kann, werde ich es nicht versäumen, ihn an den Armen oder Händen zu treffen.



Ich bin die Posta di Vera Crose, denn ich verteidige mich mit dem Kreuz. Die gesamte Kunst des Fechtens und des bewaffneten Kampfes basiert auf dem Prinzip, sich durch die Deckungen des Überkreuzens zu verteidigen. Greif nur an, ich erwarte dich. Und genauso wie der erste Schüler des Gegenmittelmeisters mit Schwert und Rüstung kann ich dir mit einem Schritt nach vorne und einem Stich mit meiner Axt etwas antun.

Posta de vera crose :



Wenn die Posta di Donna auf meine Meza Porta di Ferro trifft, kennen wir beide unser jeweiliges Spiel, denn wir haben uns schon viele, viele Male im Kampf mit dem Schwert und mit der Axt gegenübergestellt. Ich sage, dass, was sie behauptet, mir antun zu können, ich besser gegen sie tun kann. Hätte ich ein Schwert statt einer Axt, würde ich ihm einen Stich ins Gesicht setzen. Wenn er mich mit seiner Axt mit einem Fendente aus der Posta di Donna angreift und ich stehe mit dem Schwert zu zwei Händen in der Meza Porta di Ferro, rücke ich vor, sobald er kommt, und steige unter seiner Axt aus der Linie. Dann trete ich schnell und kräftig ein, fasse mit der linken Hand mein Schwert in der Mitte und setze ihm die Spitze ins Gesicht.



11 **I**ch bin die Coda Longa und möchte gegen die Posta di Fenestra antreten. Ich kann jederzeit treffen. Mit meinem Fendente kann ich jede Axt oder jedes Schwert zu Boden schlagen und kraftvoll ins Enge Spiel kommen, wie Ihr in den nachfolgenden Spielen sehen werdet. Seht sie Euch bitte der Reihe nach an.



38 **M**ein Name ist Posta di Fenestra la Sinestra und man macht mich mit einem kleinen rechten Arm. Wir haben keine Stabilität. Sowohl die eine als auch die andere sucht die Täuschung. Du denkst, dass ich mit einem Fendente angreifen werde, aber ich steige zurück und wechsle die Posta. Wenn ich zuvor auf der linken Seite war, trete ich nun von der rechten Seite ein. Und ich plane, sehr rasch in die Spiele einzutreten, die danach kommen.





Dies sind die Spiele, bei denen die Guardie auf die Probe gestellt werden. Eine jede möchte sie ausführen und denkt, sie hätte das Zeug dazu. Wer die Axt des Gegners zu Boden schlagen kann, wie hier gemalt, wird alle Spiele bewältigen, sofern der Konter ihm keine Schwierigkeiten bereitet.



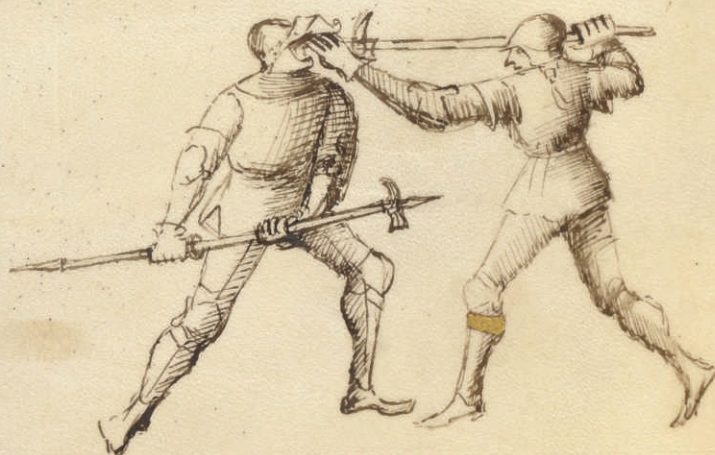
Auch der Schüler, der vor mir ist, kann dieses Spiel machen, wenn er in der Nähe ist, wie ihr sehen könnt. Der linke Fuß tritt auf seine Axt, und indem er seine eigene zurückzieht, stößt er dem Gegner die Spitze ins Gesicht.



Der Schüler klemmt dem Gegner die Axt zwischen die Beine und verdeckt ihm mit der linken Hand den Blick. Wenn der Gegner nichts sieht und sich wegdrehen will, fällt er rasch und unvermeidlich zu Boden.



Der Schüler vor mir sah, dass er dem Gegner mit der Spitze der Axt nichts antun konnte, weil das Visier zu stark war. Also rückte er den linken Fuß vor, hob das Visier an und stieß ihm mit aller Kraft, die er aufbringen konnte, die Axt ins Gesicht. Dieses Spiel kann sowohl auf die vorangegangenen als auch auf alle nachfolgenden anschließen.



Mit diesem Griff halte ich dich so, dass ich dich mit meiner Axt am Kopf treffen kann. Mit meinem linken Arm werde ich dich dann in die starke Ligadura di Sotto legen, die lebensgefährlicher ist als die anderen.



Dieses Spiel gehört zum Schüler vor mir. Ich tue, was er gesagt hat, und du wirst durch den Schlag auf den Kopf tot zu Boden fallen. Wenn dir dieser Schlag nicht genügt, kann ich dir noch einen geben und dich wie in der Zeichnung dargestellt am Visier zu Boden ziehen. Das werde ich ohne Reue tun.



Mit einer Meza Volta werde ich dir die Axt aus den Händen reißen. Nachdem ich sie dir weggenommen habe, werde ich dich mit der gleichen Volta am Kopf treffen wie diesen Schüler, der nach mir kommt. Du wirst tot zu Boden fallen, denke ich.



Was der Schüler vor mir erklärt hat, das tue ich dir an. Ich möchte dich am Visier zu Boden ziehen. Wenn ich dir mit dem Abrazare etwas antun wollte, ist diese Methode besser als die anderen und ich kann sie gut anwenden.



Dieses Spiel ist leicht zu verstehen: Man sieht, dass ich ihn zu Boden ziehen kann. Wenn er dann auf dem Boden liegt, könnte ich ihn hinter mir herziehen. Wenn der Strick ihn nicht mehr hält, wird er meine Schläge abbekommen.



Meine Axt ist mit Pulver gefüllt und rundherum durchlöchert. Das Pulver ist sehr ätzend. Kommt es mit den Augen in Berührung, kann der Mann sie nicht mehr öffnen und wird vielleicht sogar erblinden.

Ich bin die Axt: schwer, grausam und tödlich. Ich führe wirksamere Hiebe aus als jede andere Handwaffe. Wenn mein erster Schlag versagt, ist die Axt nicht mehr nützlich. Wenn ich jedoch den ersten Schlag führe, bereite ich jeder anderen Handwaffe Mühe. Wenn ich von einer guten Rüstung begleitet werde, nutze ich die Guardie Pulsative des Schwertes zu meiner Verteidigung. Sehr edler Herr, mein Herr Markgraf, in diesem Buch stehen sehr bösartige Sachen, die Ihr nicht tun würdet. Um mehr zu wissen, möchte ich sie Euch dennoch zeigen.



Dies ist das Pulver, das in die oben abgebildete Axt gefüllt wird. Nimm den Saft der Wolfsmilch, trockne ihn in der Sonne oder in einem warmen Ofen und stelle daraus ein Pulver her. Mische zwei Unzen dieses Pulvers mit einer Unze Preda-Blütenpulver. Dieses Pulver soll in die Oberseite der Axt eingefüllt werden. Obwohl dies mit jedem ätzenden Pulver möglich ist, werdet ihr kein feineres als in diesem Buch finden.

40
Ich werde mit meiner rechten Hand eine kreisförmige Drehung an deinem Dolch ausführen, während ich ihn nach oben auf deinen Arm ausrichte, den ich halte. Dein Dolch wird mir als Pfand in der Hand verbleiben. Danach werde ich dich so behandeln, wie du es verdienst.



S Wenn ich diesen Dolch in die Nähe deines Ellbogens hebe und nach oben ziehe, werde ich ihn in der Hand behalten und dich mit Sicherheit treffen. Dieses Spiel sollte man allerdings rasch ausführen, damit der Gegner nicht mit der linken Hand kontern kann.



Ich bin der Gegenspieler des Vierten Königs und Meisters. Gegen die Spiele, die vor mir waren, führe ich den Konter aus. Auf diese Weise werde ich ihre Hände und die ihres Meisters zerstören, und zwar mit einem Ruck, den ich schnell ausführen werde. Selbst wenn sie gut gerüstet sind, werde ich sie zweifellos zerstören.



Ich bin der Fünfte König und Meister und habe den Griff dieses Gegners am Kragen. Bevor er mich mit seinem Dolch treffen kann, zerstöre ich seinen Arm, denn der Griff, mit dem er mich festhält, ist zu meinem Vorteil. Ich kenne alle Deckungen, Griffe und Bindungen der vorherigen Gegenmittelmeister und ihrer Schüler. Ein Sprichwort gibt ein Beispiel: Ich möchte, dass jeder Schüler dieser Kunst weiß, dass der Griff am Kragen keine Verteidigung bietet und auch kein Hindernis darstellt.



Q Das ist eine weitere Möglichkeit, den Arm zu zerstören. Um zu anderen Spielen und Griffen überzugehen, nutze ich dieses Spiel. Wenn ich von einem Speer erfasst würde, würde ich mich entweder mit einem solchen Schlag selbst lösen oder den Schaft von der Spitze trennen.



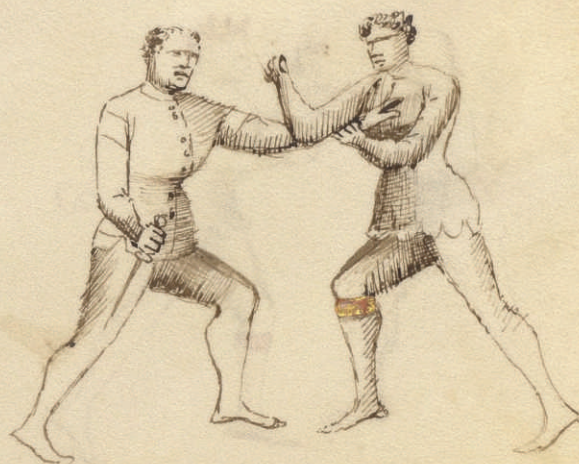
Q Auf diese Weise will ich dich zu Boden werfen, bevor der Dolch mich erreichen kann. Wenn dein Dolch jedoch die Hälfte des Weges zurückgelegt hat, werde ich meine Griffe lösen und deinem Dolch folgen. Dann kannst du mich nicht mehr bedrohen und ich werde mit den Spielen des Gegenmittels grob zu dir sein.



Q Dies ist eine weitere Möglichkeit, dich zum Loslassen zu bewegen. Es ist zudem eine bessere Methode, einen Speer abzubrechen. Wenn ich hart auf das Gelenk deiner Hand schlage, die meinen Kragen hält, bin ich mir sicher, dass ich es ausrenken werde, wenn du es nicht wegnimmst. Ich möchte dir nun den Konter erklären. Wenn der Schüler mit den Armen herunterkommt, um dem Gegner die Hand auszurenken, muss der Gegner seine Hand sofort vom Kragen des Schülers lösen. Dann kann er ihn rasch mit dem Dolch in der Brust vernichten.



Q Das ist ein Spiel, mit dem ich dich zum Loslassen zwingen. Wenn ich meinen rechten Fuß hinter deinen linken setze und näherkomme, wirst du unweigerlich zu Boden gehen. Und wenn mir dieses Spiel nicht reicht, werde ich andere benutzen, um dich deinen eigenen Dolch spüren zu lassen. Denn mein Herz und mein Auge achten auf nichts anderes, als deinen Dolch ohne Aufschub und Verzögerung zu nehmen.



Wir sind drei Meister in den Guardie mit unseren Speeren und sie beruhen auf denen des Schwertes. Ich bin der Erste in der Tutta Porta di Ferro. Ich bin so positioniert, dass ich den Speer des Gegners schnell abweisen kann: Ich steige mit dem rechten Fuß quer aus der Linie vor und sein Speer wird dabei nach links abgewiesen. Wenn ich dieses Vorsteigen und Abweisen mit dem Treffen in einem Schritt ausführe, dann ist diese Aktion eine sichere Sache.

Handwritten text in a cursive script, likely a transcription of the main text or a commentary.



Ich habe mich mit dem Speer in der Meza Porta di Ferro positioniert. Abweisen und Treffen ist meine Gewohnheit. Es komme, wer wolle. Mit einem mittig gefassten Speer oder Stab kann man beim Abweisen mit einem Schritt nicht verfehlen. Alle Guardie außerhalb der Linie mit kurzem Speer und kurzem Schwert sind geeignet, eine lange Handwaffe zu erwarten. Diejenigen, die sich von rechts decken und mit der Deckung vorsteigen, platzieren den Stich. Die Guardie, die von der linken Seite decken und abweisen, greifen mit einem Hieb an, können aber nicht so gut stechen.

Handwritten text in a cursive script, likely a transcription of the main text or a commentary.



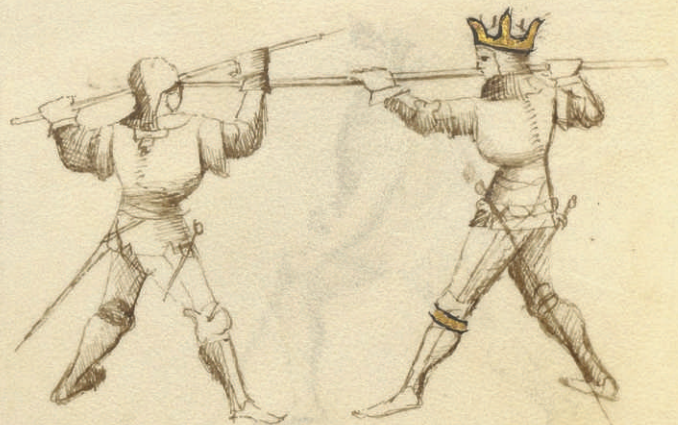
Ich bin die edle Posta di Fenestra la Destra und bin stets bereit, abzuweisen und zu treffen. Vor einem langen Speer Sorge ich mich wenig. Auch mit einem Schwert könnte ich in dieser Guardia, die jeden Stich abweist und vereitelt, auf den langen Speer warten. Ich kann den Stich tauschen und ihn zuverlässig zu Boden abweisen. In dem Spiel, das nun folgt, wollen wir enden.



In diesem Spiel sollen die drei zuvor erwähnten Guardie, also Tutta Porta di Ferro, Meza Porta di Ferro und Posta di Fenestra la Destra, enden. Mit diesem Spiel beenden sie ihre Spiele und ihre Kunst. An ihrer statt greife ich an.



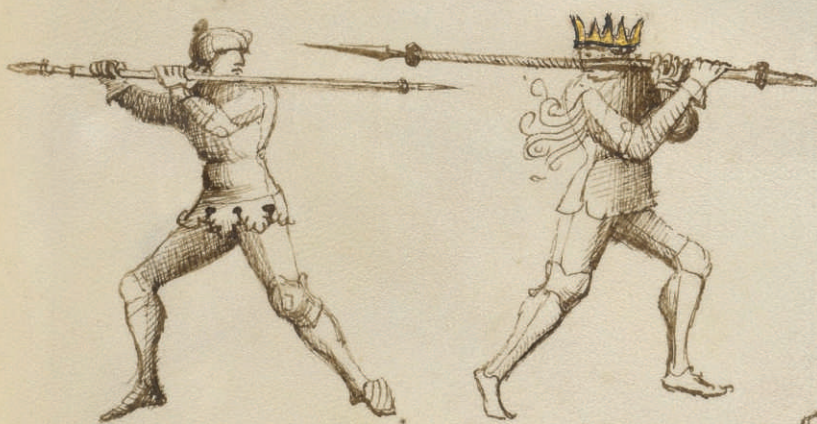
Dies ist der Konter gegen die drei Meister des Speers, die das vorherige Spiel beenden sollten. Diese Methode möchte ich erklären. Wenn die Meister glauben, dass mein Speer von ihrem Körper weggeschlagen wurde, wende ich meinen Speer herum und treffe mit dem Speerfuß, der ein ebenso gutes Eisen hat wie die Spitze. Die Spiele dieser Meister bereiten mir kaum Probleme.



42
Wir sind drei Guardie auf der rückwärtigen Seite und ich bin die erste im Dente di Zenghiaro. Diejenigen, die sich auf der rechten Seite befinden, machen das Gleiche wie wir auf der Rückseite. Wir steigen aus der Linie aus, indem wir zuerst den vorderen Fuß aus der Linie vorrücken. Wir führen unsere Stiche einfach von der rückwärtigen Seite aus. Alle von der rechten und der rückwärtigen Seite kommen mit einem Abweisen in den Stich, um es zu beenden, denn andere Angriffe mit dem Speer können nicht folgen.



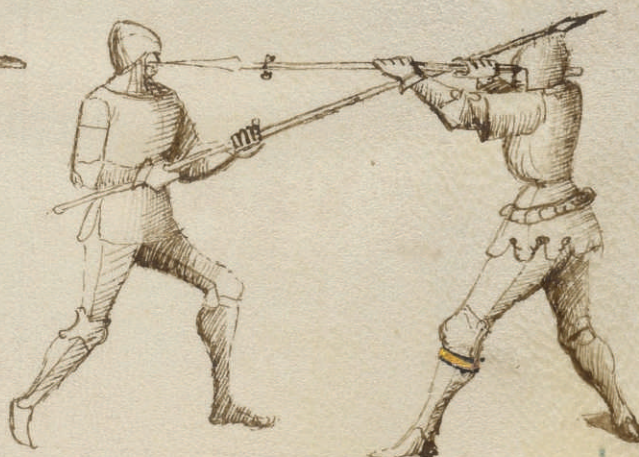
Ich bin in der Posta di Fenestra la Sinestra vorbereitet. Wenn ich dich nicht mit einem Stich treffe, bist du ein guter Händler. Ich halte die Spitze hoch und senke die Arme. Mit dem hinteren Fuß werde ich nach links aus der Linie steigen. Ohne jegliche Gegenwehr werde ich dir die Spitze ins Gesicht setzen. Das Spiel, das nach mir kommt, können wir drei Meister fechten. Wenn du es einmal versucht hast, wirst du es nicht mehr nur probieren wollen.



42
Ich warte in der Posta di Vera Crose. Du bist mir eindeutig zu nahe gekommen. Ich werde mit meinem vorne stehenden rechten Fuß zurücksteigen und deinen Speer aus der Linie nach rechts abweisen. Mein Stich wird nicht versagen, deiner jedoch schon.

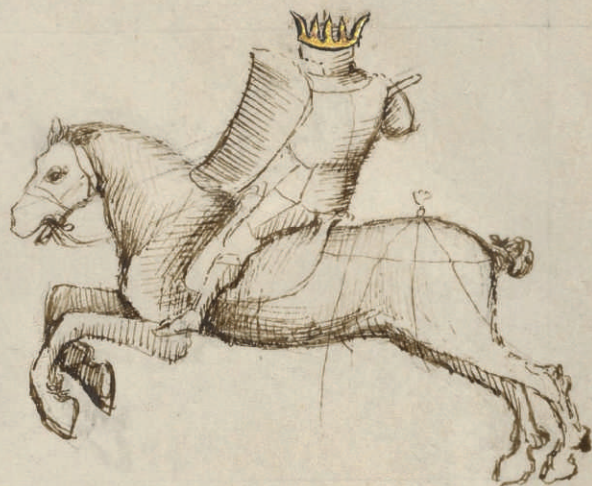


Das Spiel mit dem Speer, das ich von der rückwärtigen Seite aus fechte, wird hier enden und damit behindere ich deren Spiel. Die drei vorherigen Guardie lassen mich annehmen, dass sie gegen eine lange oder kurze Lanze nicht versagen werden, denn sie sind Guardie von großem Schutz, die in einem Gang sowohl Angriff als auch Verteidigung ermöglichen. Den Konter auf diesen Stich kann man sehr gut ausführen: Wenn der Stich gebrochen wird, soll man den Speerfuß vordrehen. Mit diesem Treffer soll Schluss sein mit dem Spiel des Speeres.

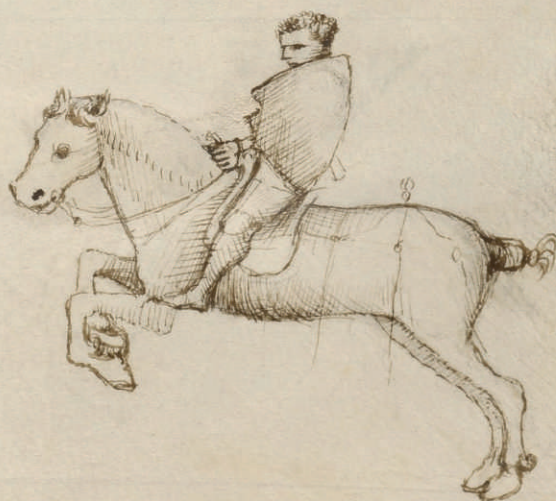


Ich trage meine Lanze in der Posta di Dente di Zenghiaro, da ich gut gepanzert bin und eine kürzere Lanze als mein Gegner habe. So kann ich seine Lanze schräg, also nach oben, aus der Linie abweisen. Wenn ich mit meiner Lanze gegen seine Lanze schlage und meine Lanze dabei eine Armlänge entlang des Schaftes fasse, eilt meine Lanze in seinen Körper, während seine Lanze aus der Linie weit von mir abgeht. So werde ich es machen.

Diese Glosse gehört zu dem König hier.



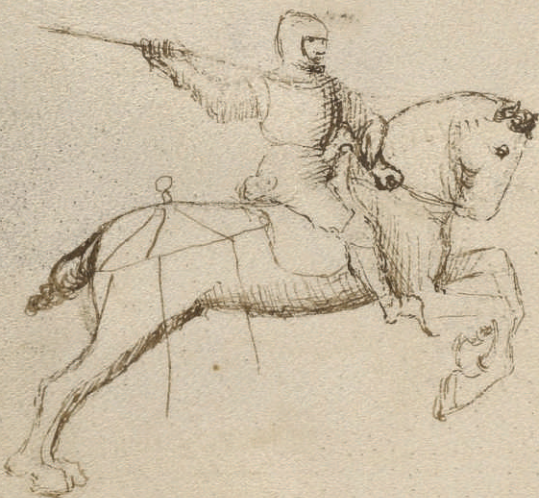
Dies ist der Konter zum vorherigen Spiel mit der Lanze, wenn einer gegen den anderen mit scharfem Stahl prescht und einer eine kürzere Lanze als der andere hat. Wenn derjenige, der die kurze Lanze hat, seine Lanze tief im Dente di Zenghiaro führt, so soll der, der die lange Lanze hat, sie ebenfalls tief führen, weil die kurze Lanze die lange auf diese Weise nicht abweisen kann, wie es hier gezeigt.



1 Dies ist eine weitere Möglichkeit, eine Lanze gegen eine Lanze zu führen. Dieser Meister trägt eine kurze Lanze in der Posta di Donna la Sinestra, wie Ihr sehen könnt. Damit kann er abweisen und den Gegner treffen.

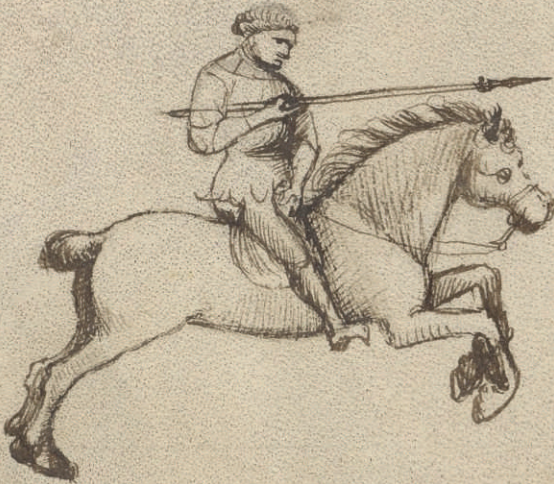


2 Dieser Meister trägt seine Lanze in der Posta di Donna la Sinestra, um den Speer abzuweisen, den der Gegner werfen möchte. Dieses Abweisen kann er auch mit einem Stock oder einem kurzen Schwert ausführen.

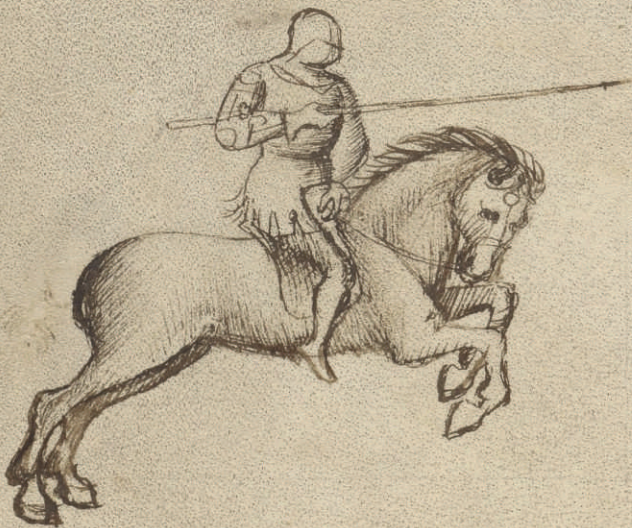




Dieser fliehende Meister ist nicht gerüstet, hat aber ein gutes, schnelles Pferd. Er wirft immer wieder Stöße mit seiner Lanze nach hinten, um den Gegner zu treffen. Wenn er sich nach rechts wendet, kann er mit seiner Lanze gut in den Dente di Zenghiaro oder die Posta Donna la Sinestra kommen, um abzuweisen und das Spiel zu beenden, wie es im ersten und dritten Spiel der Lanze üblich ist.



Diese Art, das Schwert gegen die Lanze zu führen, ist sehr gut, um die Lanze abzuweisen, während man auf der rechten Seite des Gegners reitet. Diese Guardia ist außerdem gut gegen alle anderen Handwaffen wie Axt, Stock und Schwert und so weiter.





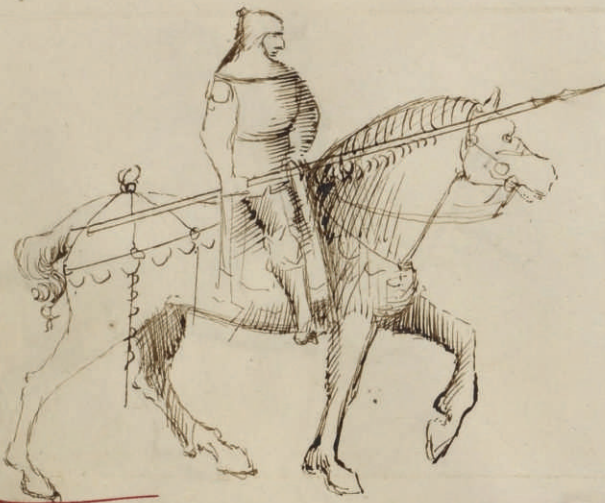
Dies ist der Konter zum vorherigen Spiel. Der Meister mit der Lanze führt diese tief, um das Pferd am Kopf oder an der Brust zu treffen. Einen solchen tiefen Angriff kann der Gegner mit seinem Schwert nicht abweisen.



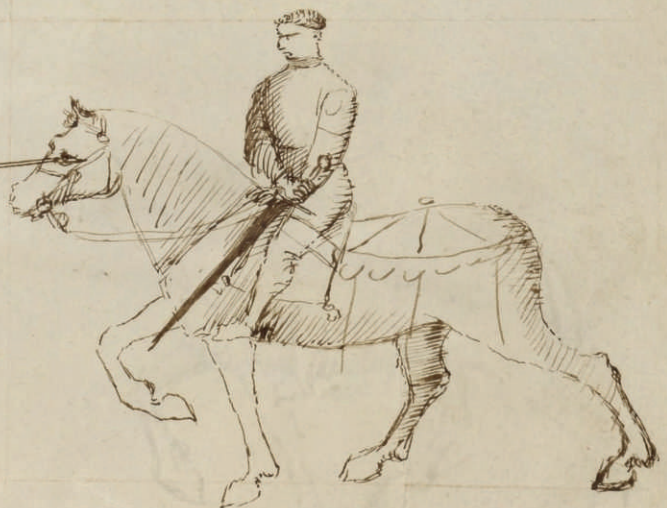
Dies ist ein weiterer Konter mit der Lanze gegen das Schwert. Der Lanzenreiter legt seine Lanze unter den linken Arm und stabilisiert sie so, dass sie nicht abgewiesen werden kann. So kann er den Schwertkämpfer mit seiner Lanze verwunden.



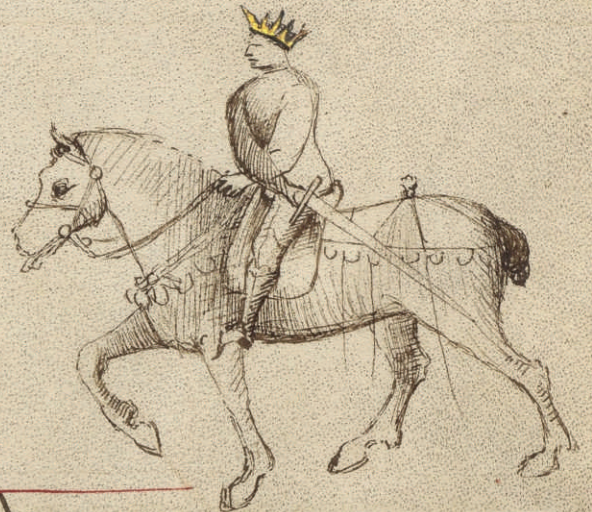
B Der Schwertkämpfer erwartet den mit der Lanze im Dente di Zenghiaro. Nähert sich jener, der die Lanze führt, wird die Lanze vom Meister mit dem Schwert nach rechts abgewiesen. Auf diese Weise kann der Meister mit dem Schwert sowohl decken als auch treffen, und zwar in einer Volta di Spada.



D Dies ist der Konter zum Spiel von Lanze und Schwert zuvor: Der Reiter mit der Lanze trifft das Pferd seines Gegners am Kopf, weil dieser die Lanze mit dem Schwert nicht abweisen kann, wenn sie so tief geführt wird.



Diese Art, das Schwert zu führen, wird Posta di Coda Longa genannt. Sie ist sehr gut gegen Lanzen und jede andere Handwaffe, wenn man auf der rechten Seite seines Feindes reitet. Merkt Euch außerdem, dass Stiche und Roversi nach außen, also quer und nicht nach oben, abgewiesen werden sollen. Fendenti sollen ebenfalls nach außen abgewiesen werden, wobei das Schwert des Gegners ein wenig angehoben wird. Er kann die Spiele auch nach den gezeichneten Figuren fechten.



Diese Guardia di Coda Longa ist auch gut, wenn man jemandem mit dem Schwert auf der rückwärtigen Seite begegnet, wie etwa meinem Feind hier. Wisse, dass diese Guardia gegen alle Schläge von rechts und links wirkt und gegen jeden, egal ob Rechts- oder Linkshänder. Hier beginnen nun die Spiele der Posta di Coda Longa, die immer auf die zuvor in der ersten Guardia di Coda Longa beschriebene Art und Weise abweisen.



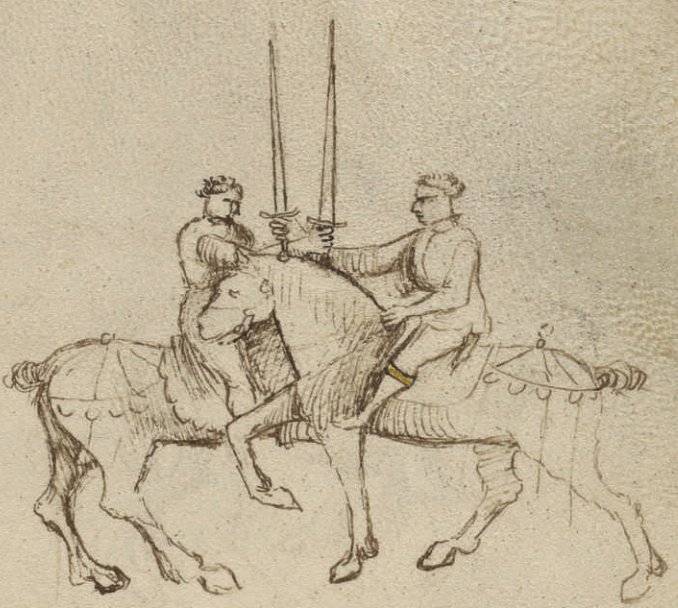
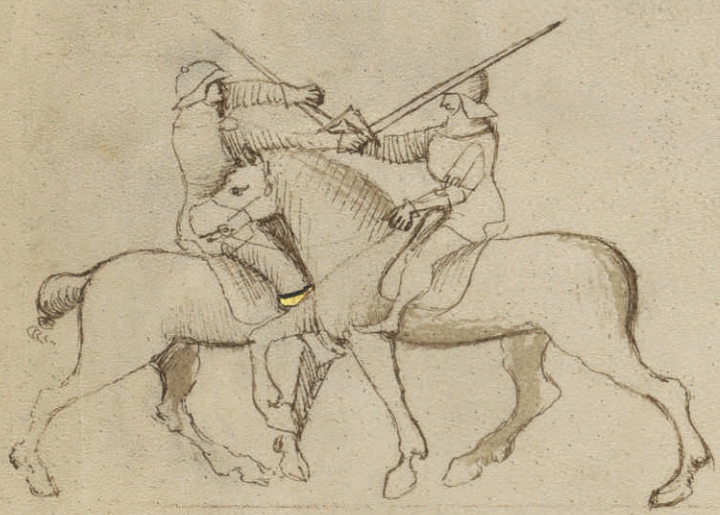
Dies ist das erste Spiel aus der Guardia di Coda Longa, bei dem der Meister das Schwert seines Feindes abweist und ihm dann die Spitze in die Brust oder das Gesicht setzt, wie hier gezeichnet ist.

Dies ist das zweite Spiel aus jenem Abweisen. Ich schlage dem oben genannten zum Kopf, denn ich sehe genau, dass er den Kopf nicht gerüstet hat.



Dies ist ein weiteres Spiel, das dritte. Er weist das Schwert seines Feindes ab, ergreift es mit der linken Hand und schlägt ihm damit zum Kopf. Auf die gleiche Weise könnte er ihn auch mit einem Stich treffen.

Dies ist das vierte Spiel. Der Schüler will ihn am Kopf treffen und nimmt ihm dann sein Schwert, wie Ihr es hier abgebildet seht.





Dies ist das fünfte Spiel aus der Deckung, die das Schwert abweist. Ich werfe meinen Arm um seinen Hals, drehe mich sofort und werde ihn mit dem ganzen Schwert zu Boden werfen. Mein Konter ist das zweite Spiel nach mir. Aber wenn er gerüstet ist, wird das nicht passieren.



Dies ist das siebente Spiel und der Konter zum fünften. Es geht um den Treffer am Bein, den er ihm zufügt. Wenn der Gegner gepanzert ist, solltest du dich darauf nicht verlassen.



Dies ist der Sechste, der dem Gegner das Schwert nehmen will. Er hebt das andere Gehilz mit dem Griff des Schwerts nach oben. So wird dem Gegner das Schwert sicher aus der Hand fallen.



Dies ist das achte Spiel, das alle vorherigen Spiele kontert, insbesondere die des Schwertes zu Pferd sowie jener Meister, die die Posta di Coda Longa nutzen. Wenn die Meister oder Schüler die genannte Guardia einnehmen, führe ich einen Stich oder einen anderen Angriff aus. Sofort weist er den Hieb oder Stich ab. Sobald er mich abweist, wende ich schnell mein Schwert und schlage ihm mit dem Knauf ins Gesicht. Anschließend steige ich mit meiner aufgebauten Deckung vor und schlage ihm mit einem kreisförmigen Roverso von hinten zum Kopf.



Ich bin der Neunte und kontere den Konter des vor mir Stehenden. Wenn mein Gegner sein Schwert dreht, positioniere ich meinen Griff so, wie Ihr es hier auf der Zeichnung seht. So kann er mich nicht mit dem Knauf im Gesicht treffen. Wenn ich das Schwert dann nach oben hebe und eine Rückwärtsdrehung mache, kann es gut sein, dass dir das Schwert entrissen wird. Wenn mir das misslingt, verpasse ich dir einen Roverso mit dem Schwert ins Gesicht. Oder aber der Knauf wird dich am Kopf treffen, so weit würde ich drehen. Hier endet das Spiel Schwert gegen Schwert zu Pferd. Wer mehr darüber weiß, könnte eine gute Lektion geben.



Dies ist der Konter zum vorherigen Spiel, der wie folgt funktioniert: Man führt diesen Konter aus, sobald der Gegner von hinten zupackt. Dazu muss man die Hand an den Zügeln sofort wechseln und ihn mit dem linken Arm packen.



47 Dies ist ein Spiel des Abrazare, also ein Spiel der Arme, das auf folgende Weise ausgeführt wird: Wenn jemand vor dir flieht und du dich seiner linken Seite näherst, packst du ihn mit der rechten Hand an der Seite seiner Beckenhaube. Wenn er ungerüstet ist, kannst du ihn auch am Schlüsselbein oder am rechten Arm hinter den Schultern packen. So bringst du ihn dazu, sich herumdrehen und zu Boden zu gehen.



Dieser Schüler will jenen von seinem Pferd werfen, indem er ihn am Steigbügel packt und hochhebt. Wenn dieser nicht zu Boden geht, wird er in der Luft sein. Solange er nicht an das Pferd gebunden ist, kann dieses Spiel nicht scheitern. Wenn er seinen Fuß nicht in den Steigbügel setzt, greift man am besten seinen Knöchel, um ihn hochzuheben, wie zuvor erklärt. Macht das, was ich zuvor beschrieben habe.



Hier wird der Konter zum vorherigen Spiel vorbereitet. Wenn dich jemand am Steigbügel oder am Fuß packt, wirf ihm deinen Arm um den Hals. Das muss schnell gehen. So kannst du ihn von seinem Pferd ziehen. Wenn du das tust, geht er ohne Zweifel zu Boden.



Dies ist der Konter zum vorherigen Spiel, bei dem der Gegner zusammen mit dem Pferd zu Boden geworfen werden soll. Zu erkennen ist es, weil der Schüler seinen Arm über den Hals des Pferdes wirft, um das Zaumzeug zu nehmen. Dann soll der Gegner sofort seinen Arm um den Hals des Schülers legen und ihn so zwingen, loszulassen. Das sieht man hier auf der Zeichnung.



Dies ist ein Hilfsmittel, um jemanden mitsamt seinem Pferd zu Boden zu werfen. Die Vorgehensweise, um jemanden mitsamt seinem Pferd zu Boden zu werfen, ist wie folgt: Wenn du auf jemanden zu Pferd triffst, reite auf dessen rechte Seite. Wirf deinen rechten Arm über den Hals des Pferdes, nimm das Zaumzeug am Gebiss im Maul und ziehe es kräftig nach oben. Lass die Brust deines Pferdes gegen die Kruppe des Pferdes deines Gegners drücken. Auf diese Weise wird er zusammen mit seinem Pferd zu Boden gehen.



Dies ist ein Spiel, bei dem dem Gegner die Zügel aus der Hand gerissen werden, wie Ihr es hier gezeichnet seht. Wenn sich der Schüler einem anderen Reiter nähert, reitet er zur rechten Seite, wirft seinen rechten Arm über den Hals des Pferdes, nimmt die Zügel auf der linken Seite des Gegners mit seiner umgedrehten Hand und hebt die Zügel über den Kopf des Pferdes. Dieses Spiel ist gerüstet viel sicherer als ungerüstet.



Hier sind drei Gegner, die diesen Meister töten wollen. Der erste, der ihn treffen will, führt seine Lanze tief auf halber Länge. Der andere führt seine Lanze zur vollen Länge eingelegt. Der dritte will seinen Speer werfen. Es wurde beschlossen, dass jeder nur einen Angriff ausführen darf. Zudem müssen sie das nacheinander tun.

Kommt, wer will, einer nach dem anderen, denn ich werde keinem von euch weichen. Ich bin ebenso bereit, im Dente di Zenghiaro auf euch zu warten. Wenn die Lanze gegen mich gerichtet oder aus der Hand geworfen wird, steige ich sofort aus der Linie: Ich rücke meinen rechten Fuß vor und steige mit dem linken quer hinüber, während ich die sich nähernde Lanze abweise. Nicht ein einziges Mal unter tausend kann dies misslingen. Was ich mit der Ghiavarina mache, könnte ich auch mit einem Stock oder einem Schwert tun. Und die Verteidigung, die ich gegen die Lanze anwende, könnte ich in den folgenden Spielen auch gegen das Schwert und den Stock einsetzen.



Dies ist ein Spiel des vorherigen Meisters, der mit der Ghiavarina gegen jene zu Pferd in der Posta di Dente di Zenghiaro wartet. Indem er aus der Linie steigt und den Angriff abweist, kommt er in dieses Spiel. Mit seinem Einverständnis mache ich es an seiner statt und kann ihn mit Schneide oder Spitze am Kopf verletzen, so rasch bewege ich meine Ghiavarina.

Dies ist ebenfalls ein Spiel des zuvor genannten Meisters in der Posta di Dente di Zenghiaro. An seiner Stelle tue ich das, was er tun würde. Während die Lanze zur Seite geschlagen wird, drehe ich meinen Speer um und greife mit dem Speerfuß an, denn dieses Eisen ist ordentlich gehärtet.



Dieser Meister hat ein starkes Seil am Sattel seines Pferdes befestigt und das andere Ende an seiner Lanze. Zunächst möchte er treffen, anschließend die Lanze auf diese Weise über die Schulter seines Feindes werfen, um ihn vom Pferd zu ziehen.



Dieser Schurke floh vor mir zu einer Burg. Ich ritt so schnell, dass ich ihn an der Feste erreichte, wobei ich immer mit vollem Zügel ritt. Mit meinem Schwert traf ich ihn unter der Achselhöhle, wo es einem Mann schwerfällt, sich zu rüsten. Aber aus Angst vor seinen Freunden will ich umkehren.

Hier endet das Buch von Fiore, dem Gelehrten, der all sein Wissen über die Kunst des bewaffneten Kampfes in diesem Buch niedergelegt hat. Fiore hat es *Blume des Kampfes* genannt. Möge derjenige, für den es verfasst wurde, für die Vornehmheit und Tugend, von der man sonst nicht viel findet, immer gepriesen werden. Fiore, der Friauler, ein bescheidener alter Mann, steht Euch zu Diensten.





Charte n^o 49.





Diese Übersetzung entstammt dem Projekt *Grazia e Modestia* und ist als Begleitwerk zum Fechten nach Fiore dei Liberi im Rahmen dieses Projektes konzipiert.

Dieses Werk ist eine nicht-kommerzielle Version.

Michael Lammer, Markus Mayerwieser und Bettina M. Sehner, 2026.