Hn 4° 35
PK

II.

71

Hn 35 (1)

Der Künstliche Fechter:

Oder
Deß Weyland wohl-geübten und berühmten
Fecht-Meisters

THEODORI VEROLINI.

Kurtze / jedoch klare Beschreibung und Außweisung
Der
Freyen Ritterlichen und Adelichen

Kunst des Fechtens

Im Rappier / Dusacken und Schwerd /

Wie dann
auch mit angehängter

Ring-Kunst:

Daraus zu lernen / wie sich bey allerhand vorfallenden Gelegenheiten / in allerley gebräuchlichen Wehren / die angenehme Schuler / zur Behendigkeit künstlich mögen abgericht / und ihrem Gegentheil geschicklich begegnen möge.

In mehr als CXXX. Abgebildeten Figuren vorgestellet / und in vier Theil abgetheilt.

Ersten Theil:

Würtzburg /
bey Joann Bencard Buchhändlern /
M DC LXXIX.

HERZOG AUGUST BIBLIOTHEK WOLFENBÜTTEL

Inhalt und klarer Bericht deß ersten Theils
Vom

Fechten deß Schwerdts/
und Ordnung desselben.

DEn Anfang neñe ich das Zufechten/wann einer gegen dem Mañ/den er vor sich hat/zuficht. Das Mittel die Beyarbeit oder Handarbeit/wañ einer im Bund oder lenger in seiner Arbeit wider den Gegenfechter verharret/und ihm mit aller Geschwindigkeit zusetzet. Das Ende den Abzug/wie sich der Fechter von seinem Gegenpart ohne Schaden ab- und weghauen möge.

Das Zufechten im Anfang geschicht aus/oder von den Legern mit den Häuwen/welcher zweyerley seynd/nemlich die Hauptleger von den Beyleger/so aus dem Hauptleger entspringen.

Der Hauptleger seynd viere/der Tag oder Oberhůt/der Ochs/der Ober/und der Pflug. Der Beyleger achte/Zornhůt/Berchfenster/Langort/Schanckhůt/Einhorn/Schlüssel/Cysenport/Wechsel. Der Häuw aber so viel das Schwerdt belangt/seind zweyerley Art/welche beyde in gemein die Gerade und verkehrte Häuw genennt werden. Die erste heissen die Haupt- oder Principal-Häuw/aus welchen alle andere Häuw ihren Ursprung haben/und deren seynd vier/Ober-Under-Mittel-Zornhauw. Die andern werden die bey- oder daraus wachsende Häuw geheissen/deren zwölff seynd/nemlich/Schiel/Krum/Kurtz/Glitz/Brell/Einfach und Dopel/Blend/Wint/Kron/Knichel/Sturtz/Wechselhauw/rc. Auß diesen beyden werden genommen die rechte Meister-Häuw/welche darumb also genennt werden/das alle meisterliche und künstliche Stuck im Schwerdt/in solchen begriffen und vollbracht werden/nemlich Zorn/Krum/Zwerch/Schieler/Scheitelhauw/welche alle wie sie vollbracht uñ gemacht werden sollen/will ich in ihrer Beschreibung/so ich auf das Zufechten komm/und von den Häuwen sag/klärlichen an Tag thun.

Die bey der Hand-Arbeit im Mittel begreifft die gröste Kunst/und alle Geschwindigkeit die im Fechten kan fürlauffen. Denn sie zeigt nicht allein an/wie man das Schwerdt anbinden/Winden/Wechseln/Verführen/Nachreisen/Schneiden/Doplieren/Ablauffen soll lassen/oder welcher gestalt man unschlagen/Schlaudern/Vorschieben/Absetzen/Zuchen und Rucken/Verstellen/Ringē/Einlauffen/Werffen und nachtringē soll.

Von dem Manne und desselbigen Theilunge.

Der Mann wird abgetheilet in vier Theil/in das Ober und Under/und der jedes in das Recht und Linck/wie der Augenschein solches gibt am Menschen/was an ihme das Oberste und Underste/auch Recht und lincke Theil sey/erklärt das Bild in der Figur A.

Von dem Schwerdt und seiner Außtheilung.

Die Kling hat zwo Theilungen/der erste ist in der Stärcke und Schwäche/die ander in die kurtze und lange Schneide/das ist forder und hinder.

Die Stärck des Schwerdts nennet man den Theil vom Kreutz oder Hefft/biß mitten in die Klinge/die Schwäche von der Mitten biß an das End derselben.

Das Schwerdt in gemein hat vier Theil wie in der Figur A zusehen.

Der erste wird genandt/das Hefft begreifft in sich Knopff und Kreutz/zum zum Einlauffen/Ringen/Greiffen/Werffen dienlich.

Der ander die Stärck zum Schneiden/ Winden/ Trucken/ und aus der Stärck gefochten nützlich.

Der dritte Theil ist das Mittel / wird nach eines jeden Gelegenheit gebraucht.

Der vierdte ist die Schwäche zum durchwechseln/Schnellen/Schlaudern/ wie du denn Exempel haben wirst.

Von den Legern oder Hüten.

Die Hüt oder Leger seynd zierlich / in welche sich der Fechter / ehe sein Gegenpart zu ihm kompt auf den Platz / stellet und legert / damit er nicht unversehens von ihm übereilet und verletzt / gegen seinem Widerpart legern / wie der Mann in vier Quatier/ Ober-Under-Recht-und Linck getheilt / so seynd der Blössen auch vier / darauff der Gegenfechter fürnemlich zu treffen / und wie vier Blösse / also seynd auch gleichfals viererley Hauptleger oder Hüten / daraus die andern alle herkomen und entspringen/als der Ochs, Pflug/Tag/und Olber/ die andern aber so hieraus entstehn / seynd Zornhüt / Langort / Wechsel / Nebenhüt / Eysenport/ Hengetort / Schlüssel / Einhorn/ davon denn ordenlich und kürtzlich soll gehandelt werden.

Ochs.

Der Obertheil am Mann wird dem Ochsen zugetheilt / und wie dasselbige zwey Quatier hat / das Rechte und Lincke/also kan man auch das Leger des Ochsens in zwey Theil/so in der Figur B verzeichnet ist.

Pflug.

Der Undertheil des Mañs wird dem Pflug zugeeygnet/ und gleicher Gestalt wie dieselbige zwey Quatier die Rechte und Lincke hat / also wird auch daher der Pflug der Rechte und der Lincke geheissen / oder den Orth dem Mann ins Gesicht/ ist also der recht Pflug in gedachter Figur B.

Tag.

Stehe mit deinem lincken Fuß vor / halt dein Schwerdt hoch über deinem Haupt/wie in der Figur B.

Olber.

Stehe mit dem lincken Fuß vor / halt dein Schwerdt mit dem Ort vor dir außgestreckt auf die Erden/ für deinen vorgesetzten Fuß/ daß die kurtze Schneid oben/ die Lange unden stehe/ so ligst du in dieser Hüt recht / wie du in der Figur C sehen kanst.

Zornhüt.

Stehe mit deinem lincken Fuß vor / halt dein Schwerdt auf der rechten Achsel/ besihe die Figur E.

Langort.

Steh mit deinem lincken Fuß vor/halt dein Wehr mit ausgestreckten Armen/ lang für deinem Angesicht / wie dich die Figur A lehret.

Wechsel.

Stehe mit deinem rechten Fuß vor/ halt deine Wehr mit Schwäch auff der Erden neben dir zur Seiten außgestreckt/ wie in der Figur D.

Nebenhüt.

Stehe mit dem lincken Fuß vor / halt dein Schwerdt neben Rechten / mit der Spitzen auff der Erden/ wie Fig.

Eysenport.

Stehe mit deinem rechten Fuß vor / halt dein Schwerdt mit dem Hefft vor deinem Knie / mit starcken hangenden Armen/ wie in der Figur F zuersehen.

Hangetort.

Diß Leger ist durchaus fast dem Ochsen gleichförmig / allein das du ihm Ochsen die Arm starck in die Höhe empor haltest/ wie in der Figur B.

Schlüssel.

Stehe mit deinem lincken Fuß vor/ und halt dein Schwerdt mit dem Hefft und gecreutzigten Händen vor deiner Brust/ wie in der Figur D.

Einhorn.

Komm im Zufechten mit dem lincken Fuß vor/Flügel von beyden Seiten auf/ als wollestu dich in vorgenanten Schlüssel Lägern/ wie in der Figur E.

Von den Legern.

Erstlich so du den Obern oder Scheitelhauw thust/findestu drey Leger/dann im Anfang ligstu im Tag/ im Mittel im Langenort/am End im Olber/also hastu in der geraden Lini von oben herab von A. und E. drey Hüten oder Leger / fehrestu wiederumb von unden herauff mit geschrenck-

schrenckten Händen zur Versatzung/ befindestu abermals drey Leger/ Nemlich im Anfang Eysenport / im Mittel das Hangort/ im End übersich in voller Höh das Einhorn / ziehest du dein Schwerdt mit dem Hefft vor die Brust/ daß die halbe Schneid auff deinem lincken Arm ligt / so stehestu im Schlüssel / also kommestu ihm auf- und abfahren in der Lini A. und E. aus einem Leger in das Ander.

Der andern Linien so schlim durch die rechte Lini herabwarts streichen / seynd zwo/ eine die von dem rechten Oberquatier streichet / mit H. und D. bedeutet/ die Andere die von dem lincken Obertheil zu dem rechten Untertheil geht/ im B. F. gezeichnet/ du hauwest nun durch welche du wilst. Ziestu von dannen den Streich wider herauff mit langer Schneid / so so gehestu wider durch drey Leger/ als im Anfang gibt es die Nebenhüt / in der Mit widerumb das Langort / und im Endt übersich das Einhorn / Streichestu durch obermelten Lini eine / sey von welcher Seiten es wölle / so kõmestu auß dem Wechsel durch das Langort in die Zornhüt / auch kanstu im Auffstreichẽ dein Schwerdt verwenden in das Hangentort / aus welchem so du ferner übersich fahrest kommestu in die Hüt des Ochsens/ also findestu alleweg so offt du dergezeichneten Lini eine durchfährest/ auff das wenigste drey Leger.

Es soll sich aber ein guter Fechter nicht gewehnen/ in seinem Legern lang zuwarten/ sondern alsbald er seinen gegen Mañ kan erlangen/ denselben angreiffen/ und sein vorgenommen Stuck außfechten.

Mittel- oder Uberzwerchhauw.

Der Mittel- oder Uberzwerchhaw / kan fast allerding wie der Zornhauw gemacht werden / allein ist diß der Underschied/ daß wie der Zornhauw schlims über Ort/ also dieser aber überzwerch vollbracht wird/ wie in den Figuren C und G verzeichnet.

Underhauw.

Hauw von Unden überzwerch/ nach seinem lincken Arm / daß du mit dem Kreutz hoch über deinem Haupt kõmest/ wie in der Figur B.

Schielhauw.

Stell dich in die Hüt des Tags oder Zorns mit dem lincken Fuß vor / wird auff dich gehauen / so haue hingen/ doch im Strich verwende dein kurtze Schneid gegen seinem Streich/ wie in der Fig. G.

Krumphauw.

Stehe in der Zornhüt mit dem lincken Fuß vor, hauet dein gegen Mañ auf dich/ so tritt mit deinem rechten Fuß vor/ haue mit langer Schneid seinem Hauw entgegen / zwischen seinen Kopff und Klingen/ wie in der Figur D.

Zwerch.

Stell dich in die Zornhüt zur Rechten/ setz deinen lincken Fuß vor/ halt dein Schwerdt an deine rechte Achsel / wie in der Figur H.

Kurtzhauw.

Schlage mit halber Schneid und geschrenckten Armen über seinen rechten Arm zum Kopff/ wie in der Figur B.

Prellhauw.

Hauwet dein Gegentheil auf dich von Oben her/ so begegne seinem Streich mit einer Zwerch / wie in der Figur K und I verzeichnet.

Windhauw.

Hauet dein Gegenpart auff dich von Oben/ so hauwe von Unden mit gekreutzten Händen / von deiner lincken an sein Schwerdt/ wie in der Figur H.

Kronhauw.

Wann dein Widerpart von Oben auf dich hauwet / so fahre mit überzwerchen Kreutz übersich/ fang ihme seinẽ Streich in der Lufft auff dein Schilt oder Kreutz-Stang.

Kniechelhauw/ Sturtzhauw/ Wechselhauw.

Der Wechselhauw ist nichts anders/ dann vor Manne mit den Häuwen von einer Seiten zu andern / von Oben zum Undern / und hinwider immer abwechseln/ ihn damit irre zumachen.

Schneller oder Zeckrür.

Schneller oder Zeckrür ist fast ein Ding / welche eigentlich nicht Häuw seynd die gehauwen / sondern geschnelt werden.

Hand-Arbeit.

Die gantze Hand-Arbeit bestehet vornemlich im Binden oder Bleiben/Nachreisen/Schneiden/Umbschlagen/Umblauffen/Verführen/Verflügen/Absetzen/Versetzen/Zucken/Dopolieren/Verkehren/Schnappen/Felen/Zirckeln Rinden/Windē/Durchwinden/Wechseln/Durchwechseln/Abschneiden/Händrucken/Vorschieben/Hengen/Außreissen/Sperren/Verstellen/Übergreiffen/Einlauffen/rc.

Anbinden/Bleiben/Fülen.

Heist wann die Schwerdter an einander rühren/Bleiben ist zweyerley/wañ die Schwerdter an einander gehalten/zusehen was der Mañ will fechten rc.

Schneiden.

Nach dem du deines Widerparts Schwerdt mit dem Band empfangen/soltu daran verharren/zufülen ob er vom Band abgehn/oder umbschlagen wolt/laß fliegen/und ehe er sich erholen mag/so hauwe der nechsten Blössen zu.

Umbschlagen.

Wann du von deiner Rechten gegen seiner Lincken angebunden/vom selben Band wider abgehest/zur andern Seiten umbschlägest oder zuschnellest.

Verführen.

So du dich mit Gebärden erzeigest/als ob du deiner Gegenpart zu einer Blöß zufechten wöllest/thust es aber doch nit/sondern schlägst den Streich zu einer andern Blöß hinein.

Hauwet dein Gegentheil von Oben auff dich/so tritt und hauw ihm von deiner Rechten/mit einem überzwerchen Mittelhau/seinen herfliegenden Streich mit langer Schneid von dir weck/auch durch/daß dir dein Klinge wieder umbfliege/mit halber Schneide gegen seinem lincken Ohr/wie in der Fig. A zu sehen.

Laß dein Klingen in außnemmenden Lauff/in einem Flug mit einer Zwirch oben umb deinen Kopff/gegen seinem lincken Ohr fliegen/von dannen zuck dein Schwerdt wieder umb dein Kopff/und hauwe mit außwendiger Fleche/einen starcken eingeschwungenē Streich/außwendig zu seinem rechten Ohr/wie du solchen Flechstreich an dem grössern Bild zur rechten Hand/in der Figur K fürgemahlt sihest.

Hanget ort.

Im Zufechten so streich gewaltiglich von deiner Lincken übersich gegen seinem Gesicht durch/in einem Räht einmal zwey/und das dritte mal aber laß allwegen dein Schwerdt vor deinem Gesicht verschwingen/oder verwende in das Hanget ort/wie dich das Bild zur rechten Hand in der Figur mit dem F. hie zu gegen lehrt.

Brechfenster.

Hauwet einer von oben/so haue demselbigen von deiner Lincken von unden entgegen mit langer Schneide/und in dem er sein Schwerdt wieder von dem deinen abnimbt/und also mit seinen Armen übersich fährt/so greifft der weil mit deinen Fingern über dem Kreutz in die Klingen/und fahr ihm mit deinem Klingen über beyde Arm/wie du solches an der Figur M. sihest.

Tritt in eyl/und hau von unden zu seiner Lincken ein/daß deine Händ hoch bleiben/damit zwingest du ihn/daß er dir entweder aus seinem Leger ersetzen/oder mit einem Abtritt zugleich einhauen muß/hauet er denn/so merck alsbald die Schwerdter zusammen rühren/so zuck umb den Kopff/und hauw in einem Schwung mit geschrenckten Händen die kurtz Schneid zu seinem rechten Ohr ein/wie diese Figur G. außweiset.

Ein fein Stuck aus dem Verkehren.

Merck im Zufechten hab acht/wenn dein Widerpart für dir aufgehet/so tritt und hauw von deiner Lincken mit kurtzer Schneid uñ geschrenckten Händen zu oder über den rechten Arm/aber in diesem Kruuphauw tritt wohl zu ihm/verkehr dein Schwerdt/und reiß undersich aus/auf dein rechte Seiten/arbeitet er übersich mit den Armen also/daß du ihn undersich zwingen magst/so fahr mit dem Knopff von inwendig zwischen sein beyde Arm/laß dein lincke Hand vom Hefft/greiff damit dein Schwerdts Klingen/und reiß übersich aus/wie die Figur O. angeiget.

Bruch auff die Zwirch.

Wann du mit einem von oben bindest/oder gleich mit einem einhauest/so sihe ob er mit der Zwirch wöll umbschlagen/in dem er umbschlägt/so koñe vor mit der Zwirch under seiner Klingen an sein Halß/wie in der Figur L. anzeiget.

Item/zwircht er von unden/daß du darunter nicht kommen kanst/so fange sein Zwirch mit fürschieben an dein Schilt/und stoß dein Knopff oberhalb deinem rechten Arm wohl von dir/und wend ihm die lange Schneid aussen über seiner Kling von unden auf zum Kopff/wie in der Figur N. zu sehen.

Ein Bruch auf alle Oberhäuw.

In dem du den Underhau durch einen Oberhauw gegen seinem Gesicht herauß windest/eben dieselbige Weil/tritt auch mit dem lincken Fuß ferner gegen der lincken Seithen aus zurück hindersich/haue ihn also im Abtretten durch sein Gesicht/wann nun dieser Unterhauw sampt dem Außtritt/und heraus winden in einem huy behendiglichen gemacht und vollbracht wird/so geht es dir gewiß und wolan/aus diesem Windhauw werden auch viel andere und schöne Stuck genommen und zu wegen bracht.

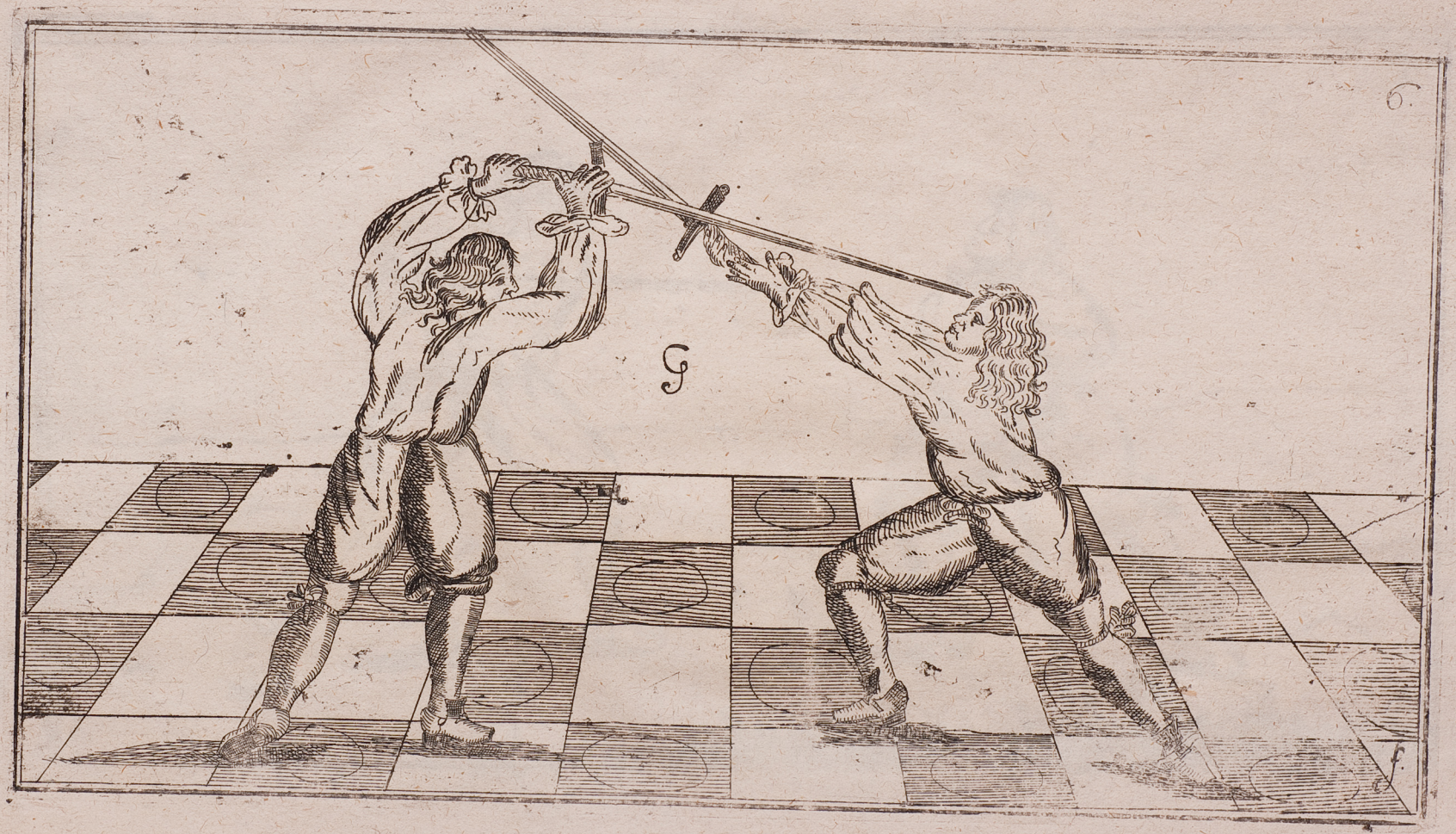
Ende deß Schwerdts.

Pl. 1.

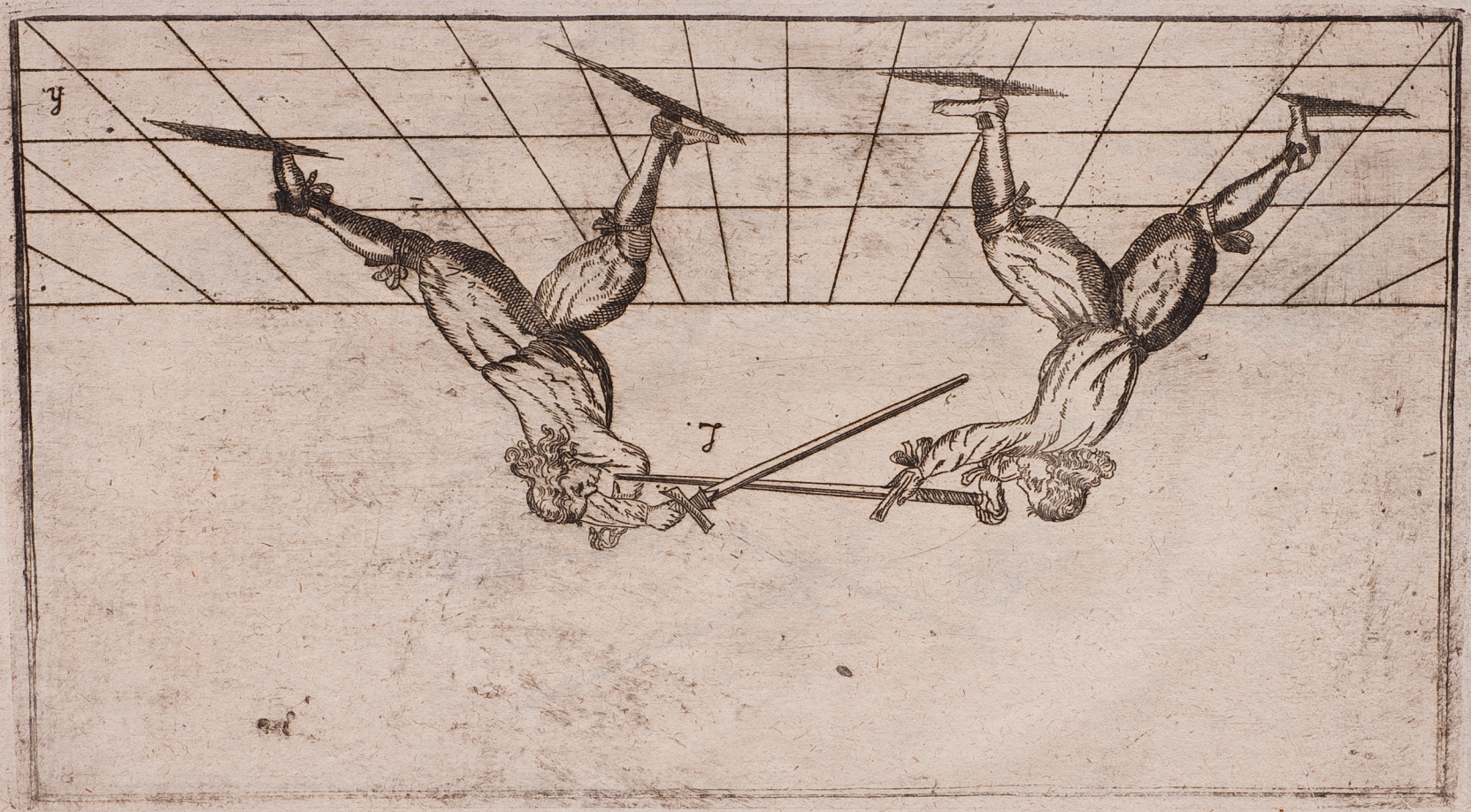
B

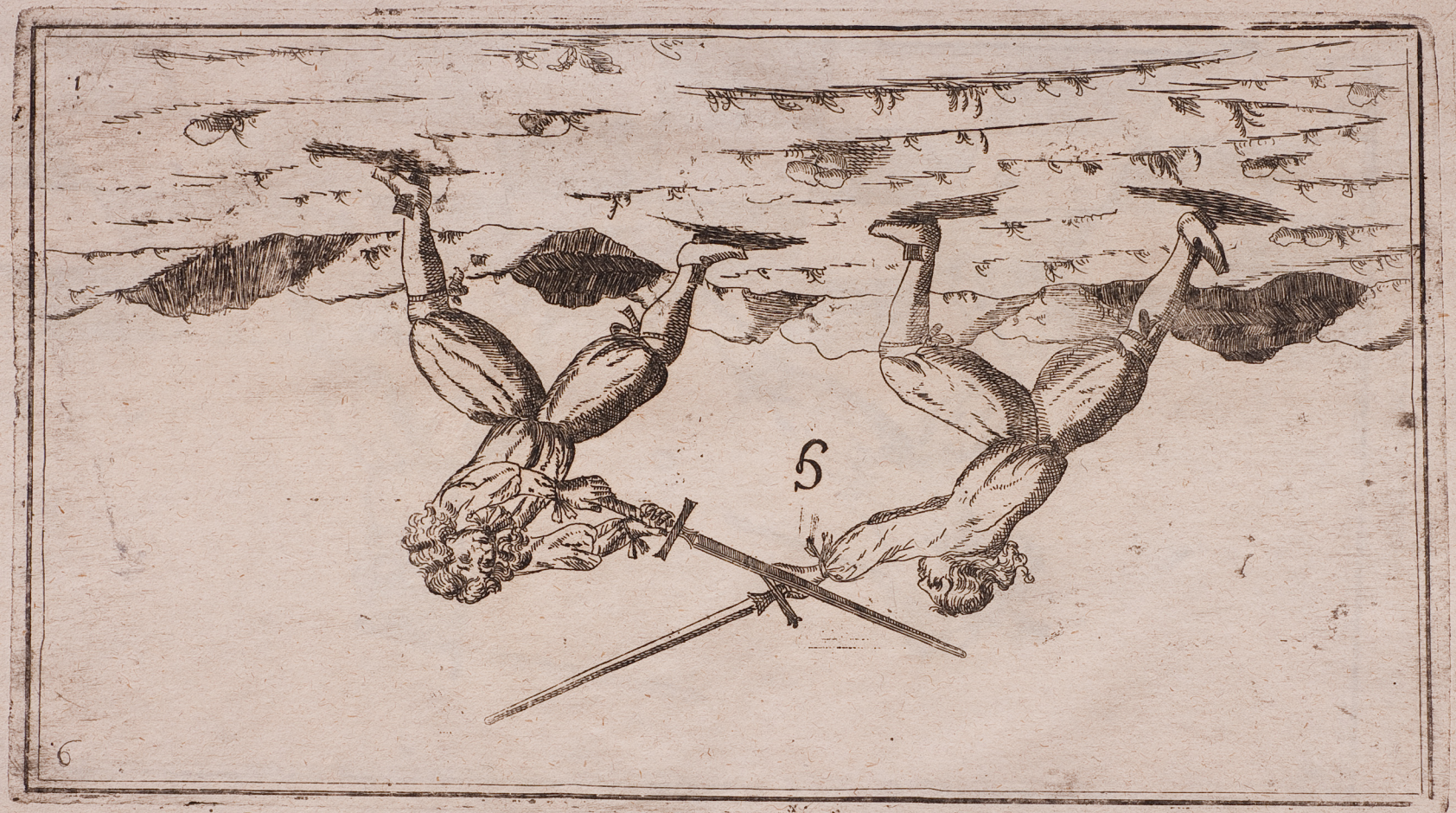
C.
C.

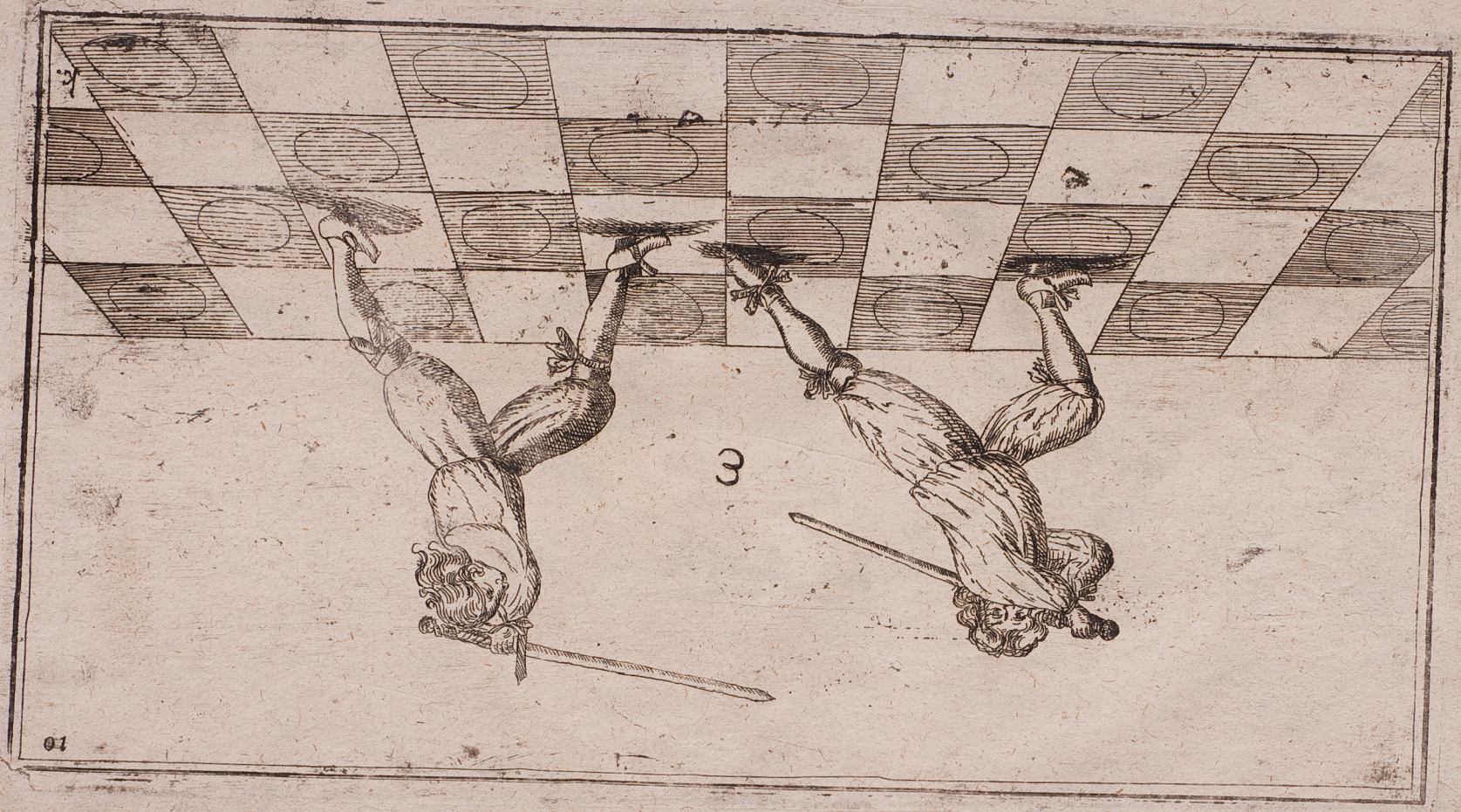
K.


6.
G
f.

10
9
7


y
J


5
6


3
01

M
M
14

14.

7