

Nybörjarkompendium

*Malmö historiska fäktskola (Collegium Elpogense Artis Dimicandi
Vetustissimae)*

Unge riddare vet att lära, älska Gud och hålla kvinnor och
jungfrur kära, så växer din ära.
Och lär dig vad är rätt och riktigt, och i krig är mycket viktigt.
och brottning, med svärd, glav och kniv, manligen övning förvärva,
Och i andras händer dem hårt fördärva,
Hugg in och träffa, låt hänga och låt fara
Så man dig för den konst du visar,
För mästare prisar.

Första Delen: om mästarhuggen och deras tekniker.

Svärdets anatomi:

Svärdet har ett **hjalt**, som består av **svärdsknapp**, eller **pommel**, en **kavel**, och en **parerstång**, eller **kors**.

Klingan består av följande delar: en **tånge** som går genom **hjaltet** och sitter fast i **pommeln**. **Schiltet**, som är den lite bredare delen i roten av klingan. **Starkan**, som är från schiltet till mitten av klingan, och **Svagan**, som är från mitten och ut till **spetsen**.

Du har även **långa eggen**, som är den som är vänd mot din motståndare, och **korta eggen** som är vänd mot dig.

När du håller svärdet, givet att du är högerhänt, håller du med din vänsterhand på svärdsknappen, och med högerhanden just under korset, så att svärdet vilar i andra fingerleden på varje finger. När du då sluter handen om svärdet skall det kunna vända sig 180 grader.

1. Garderna

En gard är inget annat än en kropps och svärdsposition som en teknik, såsom ett hugg eller en stöt utgår ifrån, går igenom, eller slutar i. Ordet på tyska är "**Hut**", dvs värn, eller "**Leger**" – läge. På latin har det översatts till *Custodia* eller *Castra*. Det svenska ordet gard har vi fått från franskans "*Guardie*", som i sin tur lånat in det från germanskans "*Wardan*", att skydda, vilket sedan återfinns som det svenska ordet "*Vårda*".

Vi har följande huvudgarder:

1.1. Vom Tag – från taket eller dagen

Svärdet hålls högt över huvudet med spetsen lutande något bakåt.

1.2. Ochs – Oxen

Parerstången hålls vertikalt framför ansiktet och spetsen pekande mot motståndarens ansikte och långa eggen riktad uppåt.

1.3. Pflug – plogen

Spetsen pekande mot motståndarens ansikte, hjaltet vid främre låret. Står du med vänster fot fram skall långa eggen vara riktad uppåt, och står du med höger fot fram skall långa eggen vara riktad nedåt.

1.4. Alber - poppeln.

Svärdet hålls rakt utsträckt med spetsen pekande mot marken och korta eggen riktad uppåt.

Utöver dessa finns det även sekundära gardar: **Zornhut** -vredesgarden, **Langort** -långspets, **Hangetort** -hängspets, **Wechsel** -växeln, **Nebenhut** –sidogard, **Eyssenpforte** - järnporten, **Schrankhut** – skrankgarden, **Schlüssel** –nyckeln, **Brechfenster** – bräckfönstret, samt **Einhorn**

– enhörningen. Du behöver inte rabbla dessa just nu, vi kommer dit i sinom tid, och de kommer vara ganska naturliga när vi kommer dit.

2. Huggen

De fem Mästarhuggen är: **Zornhauw** -Vredeshugget, **Krumphaw** – krummhugget, **Zwerchhaw** –tvärhugget, **Schielhaw** – skelhugget, och **Scheitler** - skalphugget.

2.1. Zornhaw

Är inget mer än en diagonal, lång rallarsving ovanifrån din högeraxel mot motståndarens vänstra tinning. Hugg in så hårt du bara kan utan tvekan. Detta hugg parerar det mesta som kommer ovanifrån och från detta hugg utgår väldigt många tekniker. Skulle motståndaren backa riktar du bara spetsen in i ansiktet eller bröstet på honom. Detta kallas **Zornort**

2.2. Krumphaw

Aka. "Vindrutetorkaren". Hugget går mellan **Hangetort** till **Schrankhut** mot motståndarens armar med korta eggen. När du går in mot motståndaren gör du det i **triangel**, dvs du tar ett steg åt sidan ut ur motståndarens huggriktning. Detta hugg parerar garden **Ochs**, och alla hugg som kommer underifrån.

2.3. Zwerchhaw

Aka "Helikoptern". Hugget går horisontellt med armarna över huvudet mot motståndarens tinningar, öron eller hals. På motståndarens vänstersida med korta eggen och tummen vilande undertill på schiltet, och på hans högersida med långa eggen och korsade armar. Detta hugg parerar garden **vom Tag**.

2.4. Schielhaw

Är som ett Krumphaw, fast vridet 90 grader, och går mot motståndarens hjässa eller som en stöt mot ansiktet eller bröstet. När du hugger mot motståndarens vänstersida gör du det med korta eggen och på högersidan med långa och korsade armar. Detta hugg parerar garden **Pflug**.

2.5. Scheitler

Är helt enkelt ett vertikalt hugg rakt ovanifrån mot motståndarens hjässa med korta eggen. Skulle han backa, vänder du ner spetsen i en stöt mot hans ansikte eller bröst. Detta hugg parerar garden **Alber**.

3. Huggtekniker som utgår från mästarhuggen

När du hugger, skall du hugga med all kraft och utan rädsla eller tvekan. Hugger du från höger sida skall du gå fram ned höger fot och från vänster skall du gå med vänster. Svärdet rör sig först, som om det vore ett metspö, och sedan följer kroppen efter, detta för att ditt anfall skall vara så ogenomskinligt för din motståndare. Du skall även gå så långt in som möjligt och hugga mot hans kropp och inte mot hans klinga. Vidare skall du heller inte vänta på att din motståndare skall hugga mot dig. Det kommer bara sluta med att du får stryk. Initiativet i en strid är vad man hela tiden slåss om. Detta kallas på tyska helt enkelt "**Vor**", före. Defensiven, följaktligen "**Nach**", efter. Skulle din motståndare ta initiativet, alltså **Vor**, kan du ta det från

honom med hjälp av "**Indes**", dvs. Samtidigt. Detta ord innebär den korta stund när du kan utföra en kontrångsteknik.

3.1. Huggtekniker som utgår från Zornhaw.

Zornhaw är det första man lär sig och det sista man bemästrar, och både offensivt och defensivt. Det kan med fördel användas till att **binda** med motståndarens klinga, alltså söka kontakt, för att kunna kontrollera hans svärd.

3.1.1. Nachreissen

Betyder "resa efter" och innebär helt enkelt att förekomma din motståndare. Så fort du ser honom röra sig, så hugger du före honom, eller följer efter hans hugg och hugger honom där han är öppen.

3.1.2. Abnehmen

Är en bra teknik som utgår från Zornhaw. När ni båda huggit in mot varandra och du känner hur han trycker mot ditt hugg, drar du helt enkelt tillbaka klingan med högerhanden så att motståndarens klinga far till vänster om honom. Kliv fram med vänsterfoten till höger om honom och hugg honom i huvudet där.

3.1.3. Absetzen

Betyder att fånga upp motståndarens Zornhaw, eller oberhaw med korta egen och hans svaga på schiltet eller korset, och stöta i hangetort mot bröstet eller ansiktet. Kom ihåg att hålla armarna utsträckta högt upp över ditt huvud, och korset horisontellt.

3.1.4. Winden

Betyder helt enkelt vända. Skulle motståndaren vilja trycka undan ditt zornhaw, blir du kvar med korset eller schiltet på hans svaga, kliver fram med vänsterfoten på hans höger sida med korsade armar och stöter honom i ansiktet eller bröstet.

3.1.5. Duplieren

Att utnyttja kraften i motståndarens Zornhaw till att styra ditt eget zornhaw genom hans. Ni hugger båda in mot varandra i Zornhaw, och så fort ni binder samman, dvs era klingor möts, och du känner att han trycker mot hårt, så vinklar du din klinga parallellt med hans och kliver på hans högersida med vänsterfoten och låter hans hugg föra din klinga in mot hans högra tinning eller hals. Hugget blir då dubbelt, alltså först från höger och sen från vänster. Det kan även gå från vänster till höger.

3.1.6. Mutieren

Är en kontrångsteknik mot **Absetzen**, **Winden** och **Duplieren**. Så fort du märker att hans klinga rör sig i bindningen, korsar du armarna, så att klingan på ditt svärd vänds motsols över hans, med korset eller schiltet på hans svaga, kliv åt sidan eller bakåt med främre foten och stöt honom i högersidan.

3.2. Huggtekniker som utgår från Krumphaw.

Krumphaw är ett klurigt hugg och har inte samma räckvidd som övriga hugg, och används därför mest som en kontrering än ett direkt anfall. Det måste tränas in ordentligt, men är väl värt besväret, eftersom det är ett mångsidigt hugg som kan komma runt motståndarens tekniker på sätt som är nästan omöjliga att värja sig från.

3.2.1. De övre snitten.

Är helt enkelt att dra klingan över motståndarens kropp eller armar. I detta fall är det på ovansidan av armarna och de övre öppningarna. När du ser din motståndare komma mot dig hugger du ett krumphaw över hans armar och går förbi så att du skär honom över ansiktet med andra eggen.

3.2.2. De undre snitten

Skulle din motståndare hugga mot dina armar underifrån, ett sk. **Unterhaw**, eller liknande kommer hans hugg att sluta i garden Ochs. Då hugger du ett krumphaw mot hans undre öppningar, och därefter snabbt ett krumphaw under motståndarens klinga mot undersidan av hans armar och trycker till.

3.2.3. Kurtzhaw

Är en fint och egentligen ett eget hugg i sig, men utgår från **Krumphaw**, och förutsätter att din motståndare ser vad du gör. Du börjar med ett **krumphaw** som vanligt från höger till vänster, men från att gå från **eyssempforte**, eller **hangetort**, för du svärdet under motståndarens hugg och rätar in det mot hans huvud.

3.3. Huggtekniker som utgår från Zwerchhaw

Som nämnt innan kontrar **Zwerchaw** alla hugg som kommer från **vom Tag**, och de går horisontellt mot motståndarens tinningar, öron eller hals. Tricket är att börja som ett **zornhaw**, men istället för som innan, där du utnyttjat motståndarens svaga, skall du här utnyttja hans starka med din egen starka, och binda med honom långt in. När du gör det vänder du korta eggen mot hans klinga och hugger mot hans tinning. Därigenom utnyttjar du kraften i hans hugg att själv hugga honom. Dock måste noteras att hugget lätt pareras genom att man trycker ut hugget till sidan med långa eggen.

3.3.1. Umbschlagen

Betyder inget annat än att slå om, eller runt. Det måste noteras att **Zwerchhaw** lätt pareras genom att man trycker ut hugget till sidan med långa eggen. Gör motståndaren detta kliver du bara till andra sidan och hugger honom där med långa eggen och korsade armar.

3.3.2. Gegenzwerch

Om din motståndare hugger ett **zwerchhaw** mot dig som du för undan med långa eggen, så fort han sedan hugger mot dig på andra sidan, skall du hugga ett zwerchaw under hans hugg samtidigt med honom mot hans öra. Hans hugg kommer ge kraft åt ditt hugg, och han kommer hugga sig själv.

3.3.3. Fehler

Är inget annat än en fint: du lurar motståndaren att tro att du hugger ett hugg, men du fullföljer det inte, utan låter det övergå i en annan teknik.

3.4. Huggtekniker från Schielhaw

Schielhaw, precis som krumphaw kräver is i magen och bra timing för att bli riktigt bra, men är väl värt att träna på just av den anledningen. Om din motståndare använder rå styrka i hugg och stötar är Schielhaw ett fantastiskt bra hugg, eftersom det utnyttjar motståndarens kraft mot honom själv. Tricket är att också samtidigt kliva i triangel, dvs ut till sidan och fånga hans starka med schiltet eller parerstången.

3.4.1. Schnappen

Betyder "att snärta till". Du fångar upp, eller slår iväg motståndarens hugg med ena eggen, och låter kraften från detta leda svärdet i en cirkel så du hugger runt på andra sidan.

3.4.2. Durchwechsel

Som sagts innan skall man kliva så långt in man kan och hugga mot kroppens öppningar och inte mot svärdet. Gör du inte det, är du vad som kallas "förkortad", och då kommer du förr eller senare råka ut för den här tekniken. Durchwechsel betyder "växla igenom". Om du ser att din motståndare mest vill hugga mot ditt svärd och inte mot dig, gör du följande: låtsas att du hugger mot honom, vilket gör att han kommer vilja hugga mot din klinga. När han gör det, flyttar du undan klingan och går in och hugger eller stöter honom på andra sidan.

3.5. Tekniker från Scheitler

Scheitler är som nämnt innan ett hugg rakt uppifrån vertikalt mot motståndarens hjässa, från garden **vom tag**, och hugget kontrar garden **alber**. Skulle motståndaren vilja parera med något så vänder du ned spetsen så fort klingan och armarna nått framför huvudet, över motståndarens hjalt och händer antingen i en stöt, ett hugg eller ett snitt. Du kan även föra tillbaka främre handen ner en bit från parerstången för extra räckvidd.

3.5.1. Kron

"Kronan" räknas egentligen som en gard i sig själv, och hör till de så kallade **Halbschwert**-teknikerna, men kan användas mot scheitler, och är mycket nyttig att kunna. Du lägger vänsterhanden på mitten av klingan lyfter upp svärdet över huvudet, och fångar upp motståndarens hugg med flatsidan. Därefter vänder du in spetsen i motståndarens ansikte eller bröst. Nuförtiden har namnet fått betydelsen att båda bundit samman med hjalten över huvudet.