Acta Periodica Duellatorum

Open Access Journal for European Martial Arts Studies
e-ISSN 2064-0404

Carl Timlich, Abhandlung der Fechtkunst auf den Stos mit corographischen Kupfertabellen (Wien: bei dem autor und in comissien, bei Peter Rehm's selig Wittwe, 1807)
85x115 mm, thickness: 6 mm. 55 pages, incl. 33 plates.

DOI: 10.36950/apd-2022-001
Publiction Date: 27.05.2022

ABHANDLUNG
der
FECHTKUNST
auf
den Stos
mit
corographischen Kupfertabellen
von

CH. CARL TIMLICH
Fechtmeister beider KK. ad. Leibgarden.

WIEN
bei dem Autor, und in Comission bei Ptr. Rehm's selig. Wittwe.
1807.

Abhandlung
der
Fechtkunst
auf den Stoß.

Die Fechtkunst ist seit vielen Jahren im Allgemeinen in Deutschland so verdorben und ausgeartet, daß man sie kaum mehr kennet. Warum? Vor Zeiten, wo das Duelliren noch so durch ging, mußte man es lernen, um sich vertheidigen zu können. Es gab daher Fechtmeister, die die Kunst studirt hatten; auch lohnte es der Mühe, sie hatten viele Scholaren, und verdienten Geld. In folgenden Zeiten dachten junge Leute: das Raufen ist verboten, was brauche ich fechten zu lernen? So falsch dieser Grundsatz ist, indem das Fechten eine Leibesübung ist, die für die äußere Bildung, Festig- und Geschicklichkeit die größten Vorzüge hat — genug Wenige lernten es mehr, manche Fechtmeister fanden zu wenig Brod dabey, und suchten sich eine andere Laufbahn; wenig neue Meister bildeten sich mehr

für eine fast brodlose Kunst, bis auf solche, die dies Gewerbe aus Noth ergreifen mußten; so, daß man jetzt die Fechtkunst an den meisten Orten nur noch ein Geklimper nennen kann. Die Regeln sind beynah ganz ausgestorben, und da jeder, der sie nicht weiß, sich seine eigene erfindet, und der Katze einen Namen giebt, so giebt es auch unzählige verschiedene Methoden.

Was ist denn nun leichter, als daß die meisten ausgewanderte Franzosen in solchen Gegenden brilliren, sollten sie auch nur klimpern können? Das französische Compliment, der französische Name eines Stoßes macht ja einen Scholaren weit eleganter, als wenn er ihn in der Muttersprache taufet. — Ein wie ein Reif gekrümmtes Rapier, mit durchbrochenem Stichblat (en jour), einem ledernen Pölsterchen mit silbernen Spitzen besetzt, und einem Grif, der mit rosenroth und weißen Bindfaden zierlich umwickelt ist, muß ja jedem Menschenkind den schauerlichsten Respeckt auferlegen!!! das ist ausgemacht.

Ich tadle nicht die Fechtkunst der Franzosen, und befolge sie selbst neben der deutschen,

da ich die ganze Methode kenne, und prakticirt habe. Die reine französische Fechtart ist sehr gut, und von der guten deutschen wenig unterschieden; auch giebt es in Frankreich sehr geschickte Fechter; aber wo viele Millionen eine Kunst üben, da müssen wohl auch mehrere darin excelliren, als wo sich kaum ein paar tausende damit abgeben.

Da nun in Frankreich Jedermann ficht, hier aber sehr wenige fechten, so ist es auch leicht, daß so ein Mensch, der dort sich nicht unterfangen dürfte, Lektion zu geben, hier als ein Fechtlicht auf den Altar gestellet wird, und sein Glück macht, zu welchem ihn die Noth bey den Haaren schleppt; denn es giebt in Frankreich auch so schlechte Methoden, die sich vor ihrer sogenannten akademischen eben so wenig dürfen blicken lassen, als ein Anstreicher vor einem Portraitmahler.

Ein Kluger muß sich nichts weiß machen lassen, und ohne Beweis annehmen. Die wahre Fechtkunst ist ein zusammenhängendes System, welches ganz auf mathematischen, mechanischen Gründen ruht, und worin keine Lektion der andern widersprechen darf; und zwischen einem gu-

ten Fechter, und einem Meister oder Lehrer, ist ein gewaltiger Unterschied. Um gut zu lehren, muß man eine ziemliche Reihe Jahre prakticirt haben, denn ein neuer Fechtmeister (auch von der besten Methode) ist wie mancher junge Arzt, welcher Anfangs einige nach Hause schickt, ehe er die Krankheit recht kennen lernet. Man sagt: Erfahrung macht den Meister; denn durch diese erhält man die Vortheile, einem Lernenden die rechte Hilfe zu geben.

Ich, der ich mich rühmen darf, mehrere excellirende Scholaren aufweisen zu können, glaube zwar nie, daß man aus einem Buch kann fechten lernen, weil dies nicht mit dem bloßen Verstand, sondern mit der Faust geschehen muß; auch daß der kein Fechtbuch recht wird verstehen können, der die Kunst noch gar nicht geübet hat; indessen sind solche Bücher, wenn sie wahr geschrieben sind, von großem Vortheil, und immer eine starke Beihilfe, und es bleibt beim ersten Anblick kein Zweifel, daß man aus diesem kleinen Traktat eher etwas lernen kann, als aus allen übrigen Fechtbüchern.

Es giebt deren viele, und das beste darin

sind die Zeichnungen. Man sieht immer darin zween Fechter, und es steht z. E. dabey: der a) hat fintirt, doppelt cavirt (doublirt) in die flanque markirt, dann coupirt und quart gestossen, welches ihm der b) durch die Terz-Zirkel, Oktav- und contreparade inwendig parirt hat, wie hier zu sehen ist.

Recht schön! aber wie sehen dann die Touren aus, wodurch beide zu diesen letzten Stoß und Parade gekommen sind? Das ist nicht zu sehen, und muß durch eine starke Einbildungskraft hervor gebracht werden, die einen nicht selten auf falsche Vorstellungen führen wird, welche um desto verderblicher sind, je leichter sie sich einprägen. Diese große Lücke auszufüllen, habe ich eine Korographie der Fechtkunst ausgearbeitet, welche meines Wissens die erste ist, die erscheinet. Man hatte sie schon oft gewünschet, aber immer für unausführbar gehalten; und doch glaube ich, daß es mir gelungen ist, solche deutlich auseinander gesetzt zu haben. Ich habe in der Zeichnung einen Mittelpunkt angenommen, welcher die eingebildete Linie vorstellet, so zween Fechter von der inwendigen Schulter gegen einander halten. Die Tour fängt allezeit

dort an, nur mit der Bemerkung, daß, wenn sie sich vervielfältiget, und dadurch auf einer Stelle zu sehr durchkreutzen, und in einander verwirren würde, ich solche, um allen Irrthum zu heben, etwas fort gerücket habe. Dem zu Folge gehet die Lektion auf der Zeichnung in die Tiefe, Höhe, oder zur Seite, da sie im Wirklichen immer um den ersten Mittelpunkt geht, wo man freilich nicht irren kann, indem die schon gemachten Touren vom Gesichtspunkt verschwunden sind, und die Ansicht der folgenden nicht mehr hindern. Das Ende der Tour ist hier mit einem Punkt bezeichnet. Die Touren der Parade sind punktirt, und bei der Zeichnung ist die Benennung.

Da die Lektionen für beide einander gegen über stehende gezeichnet sind, so kann einer dem andern zeigen, wie er zum Stoß pariren, oder zur Parade stossen soll, und auf diese Art ist es sehr leicht, sich die gewöhnliche Ordnung der Lektionen ins Gedächtnis zu bringen. Ob man nun gleich bey einem praktischen Gefechte oder Assaut nicht nöthig hat, die vorgezeichneten Paraden zu befolgen, und den Feind seine Lektion ausführen zu lassen; so muß man nur dies

in Betrachtung ziehen, daß, wenn man sich in diesen Touren üben, und sie einander nicht zerstören oder verhindern will, man sich nothwendig der vorgezeichneten Paraden bedienen, und die gemachte convention halten müsse. Beim Lernen muß nichts zerstöret werden, denn dies gehört in ein anderes Kapitel.

Da ich nicht Willens bin, ganz für Anfänger zu schreiben, so muß ich mich einschränken, und, indem ich eine kleine Kenntniß der Positur, Paraden und Stöße voraus setze, die Lehren der Fechtkunst so kurz als möglich berühren, um nicht bloß dasselbe zu sagen, was schon in einer Menge, größtentheils unnützer plauderhafter Fechtbücher, gesagt worden ist.

Aus den ältern Zeiten haben wir verschiedene deutsche Fechtbücher, die aber für den Leser von keinen Nutzen, unverständlich, und ohne Ordnung geschrieben sind. Es ist z. E. eines da, von einem Hr. Pascha, welcher Fechtmeister in Magdeburg, und zugleich Pagenhofmeister war. Es ist in Folio, handelt vom Stoß, Hieb, dem Gefecht mit Piquen, mit Stangen, dem Fahnenschwingen, dem Ringen und dem

Voltigiren, und enthält eine große Menge Kupfer, mit sehr wenig und schlecht ausgeführtem Text, dessen Befolgung für die neuere Methode gar nicht mehr anwendbar ist.

Aus den neuern Zeiten haben wir eines von Hr. Kahn, Fechtmeister in Helmstädt. Dieser war der erste Deutsche, welcher die Fechtkunst in ein ordentliches System gebracht hat. Es ist in 4to mit Kupfern, und ohngeachtet es nach der neuesten Methode verschiedene Abänderungen leiden würde, so ist es doch immer als ein sehr nützliches Buch zu empfehlen, welches Einem ganz richtige Aufschlüsse und Erläuterungen geben wird.

Dann ist ein kleiner Traktat in 8vo um das Jahr 1760, von dem Pagenfechtmeister in Weimar da, welcher ebenfalls sehr gut ist, doch Alles sehr kurz berühret. Mehrere kleine Abhandlungen, welche in Ober- und Niedersachsen herausgekommen sind, sind blosse Extrakte und Copien von Kahn, die noch dazu hin und wieder verbößert sind. Das beßte und originellste aber, was man von der französischen Fechtschule lesen kann, findet man in der Encyclopædie der Künste.

Terminologie
der
Fechtkunst.

Abgehen, von der Klinge (degager), wenn man sich davon entfernt. Stoßen ins abgehen, prendre un coup de tems, heißt: wenn man in dem Augenblick, als der Feind abgeht, um eine Finte oder andere Bewegung zu machen, ihm zuvor kömmt, und ohne weiter auf seine Klinge acht zu geben, gerad fort stößet, und ihn eher trift, als er seine Bewegung geendiget hat. Ab- und angehen heißt: wenn man sich stellt,

als wollte man Finte machen, caviret und sein Lager verlaßt, und es alsogleich wieder einnimmt. Dies ist die beßte Lektion gegen einen coup de temps.

Angehen, (engager) heißt: mit seiner Klinge die feindliche berühren oder ergreifen.

Ablaufen lassen, den Stoß, ist eine Art Parade, derer man sich meist gegen einen forcirten Stoß bedienet. Wenn man nemlich ausgestossen hat, und der Feind pariret, und sehr schnell ripostiret, so, daß man keine Zeit hat, sich wieder zu erheben, und in der gehörigen Distanz zu pariren, so bleibt man nur mit dem Arm hoch gestreckt liegen, und richtet ihn etwas gegen den Stoß. Hätte man aber Terz oder mit geschlossener Faust gestoßen, so wird dabei der Arm gebogen, und man läßt zugleich die Spitze nieder sinken, wodurch dem Feind die Gewalt ganz benommen wird.

Abspringen, mit dem Degen, wenn man pariret hat, und statt an der Klinge, oder mit opposition nachzustoßen, sich mit der

Stärke von der feindlichen Schwäche entfernet, und einen freien Nachstoß ausführet.

à tempo, (prendre un coup de temps); (siehe: abgehen) sonst heißt auch à tempo zu rechter Zeit, als: er hat recht à tempo nachgestoßen.

Appell, Aufschlag mit dem Fuß, womit man den Feind gleichsam heraus fordert. Dann bedienet man sich auch desselben statt einer Finte, indem der Feind oft das Apell für einen wirklichen Stoß hält, und darauf pariret oder nachstößet, wo man ihm im ersten Fall noch einen ganzen Ausstoß geben; im 2ten Fall aber auf seinen Nachstoß wieder nachstossen kann. Man macht das Appell vor, mit, und nach der Bewegung, auch bedienet man sich desselben zur Zusammensetzung, oder zur Pause zwischen zwo Bewegungen von einerlei Art, als zweimal doppelt caviren, zweimal zwei Finten ꝛc.

Attaquiren oder Angreiffen geschieht, wenn man

mit kleinen Schritten vorrücket, und d
Feindes Klinge durch eine oder die andei
Bewegung zu incommodiren beginnt.

Attiriren, den linken Fuß. Wenn man stößet
der Feind um einen Schritt zurück weicht
ohne zu ripostiren, und man wollte sogleich
reprisen machen, so setzet man, anstatt de
rechten Fuß wieder zurück zu ziehen, de
linken eben so weit vor, wodurch man di
Positur wieder erhält. Ferner: wenn di
Distanz etwas weit ist, so, daß man de
Feind schwer erreichen kann, so befolgt ma
eben dieses ganz unvermerkt, und stößt. Ma
kann auch in währender Finte attiriren
Man nennt es auch: den Fuß annehmen
Ob man nun eigentlich gleich nur bei einei
einfachen Finte den Fuß anzunehmen pfle
get, so kann man es doch auch bei einei
doppelten thun, welches aber schwerer aus
zuführen, und besser ist, daß man dann
mit dem rechten Fuß anfange, so, daß auf
jedes tempo des Fußes ein tempo mit der
Klinge komme.

Ausfallen. Wenn man stoßen und den Feind

erreichen will, so macht man einen großen
Schritt mit dem rechten Fuß gegen den Feind
zu, wobei der linke Fuß fest stehen bleibet.
Der Leib wird dadurch vorgebracht, daß
man den Feind mit der Spitze erreichet. Man
nennet dieses auch daß allongiren.

Ausheben, die Klinge, wird nur gebraucht,
wenn der Feind Second stößt, und man,
anstatt mit der Ligade oder Octav, oder
überhaupt mit tiefer Spitze zu pariren, mit
der Stärke der feindlichen Degenspitze nach
gehet, und also mit hoher Spitze pariret. Die-
se Parade ist etwas beschwerlich auszuführen,
und muß viel geübet werden.

Auswendig, (hors des armes) ist die Blö-
se, die man über den Arm siehet.

Auswinden (die flanconade) ist eine Para-
de, welche auf eben die Art befolget wird,
wie das ausheben der Seconde, nemlich mit
hoher Spitze, nur daß man sich während
dem Pariren gar nicht von der Klinge des
Feindes entfernen darf, sondern daran ge-
bunden bleiben muß.

Avanciren, vorgehen, mareher. Wenn d Feind zu weit entfernet ist, oder retirir so muß man avanciren. Man setzet ne lich den rechten Fuß um einen Schrit vo und dann den linken wieder um eben so v nach, worauf man stoßen kann. Man ava cirt auf dreierlei Art, nemlich vor der B wegung, nach der Bewegung, oder m der Bewegung zugleich.

Battiren. Donner un battement d'épée; ein Schlag, welchen man mit seiner Stä ke, oder halben Stärke an der Schwäche d feindlichen Klinge ausführet, wovon solc ganz zur Seite geschnellet wird, und ei Blöße verursachet, in welche man stoße kann. Das Battiren ist vom Ligiren dar unterschieden, daß der streichende Schlä gerad aus, beim Ligiren aber rund herum und gleichsam schraubenförmig gehet. Ma battiret nie an der Schneide, sondern a dem Rücken, bisweilen aber auch an de Fläche der Klinge, welches letztere aber nich so starken Effekt thut. Beym Battiren mu die Faust immer unter des Feindes Kling seyn, auch muß es bloß mit dem Faustge

lenke ausgeführet werden. Gegen einen forcirten, oder festen Stoß, muß man nie battiren, sondern drückend oder vorsetzend pariren, weil man darauf nicht frei, sondern gebunden nachstossen muß.

Binden, belegen, mit opposition agiren. Das ist: im Stoßen immer also an des Feindes Klinge bleiben, daß der Stoß zugleich parirt, und der Feind nicht mitstossen könne.

Bewegung, heißt jede action, welche man mit dem Degen vornimmt, und die nicht unter der Benennung eines Stoßes begriffen ist.

Blöße. Jede Oeffnung, in welche man stoßen kann, heißt eine Blöße. Es sind deren vier: inwendig, auswendig, oben und unten. Sie sind zweierlei: wahre Blößen, die man nach jedem Stoß oder Parade geben muß, und falsche, oder solche, die man absichtlich giebt, um den Feind damit zu verführen, und zum Ausstoß zu locken.

Caviren, herumgehen, (dégager) geschiehet bloß mit der Spitze, mit welcher man einen

Zirkel um des Feindes Klinge beschreibet, um auf die andere Seite zu kommen.

Cavation, in die cavation stoßen, tirer dans le dégagement, oder contrepasser l'épée, ist: wenn der Feind nach der Klinge cavirt, und man ihm ebenfalls durch caviren ausweichet und stößt. Die Klinge auf der entgegen gesetzten Seite, oder mit cavation pariren, heißt parer au contre.

Changiren, die Motion verwechseln, ist: wenn man aus Terz Quart, oder aus Quart Terz wendet.

Contra tempo, Contre de temps, wenn man ohne zu pariren, mit dem Feind zugleich stösset.

Drücken, sich an des Feindes Klinge anlehnen.

Desarmiren. So oft der Feind den Degen verliert, heißt er im weitläufigen Verstand desarmirt. Es giebt aber einige eigene Lectionen dazu, welche man das desarmi-

ren nennet, und mit beiden Händen verrichtet.

Einsetzen. Der Einsatz (im pariren) ist eine innendige Parade, wobei die Faust sehr tief, und die Spitze hoch kömmt, auf welche man einen geworfenen Nachstoß führen kann.

Finte (feinte) einfache, marquer un deux, und doppelte, marquer un deux trois. Sie sind entweder horizontal, wie die in Quart, oder perpendikulär, wie die in Terz und Second.

Flanconade (quarte reverse) ist ein gebundener Stoß, welcher ausserhalb unter dem Stichblat geschiehet.

Forciren, heißt mit der Stärke, an der Schwäche des feindlichen Degens, den Stoß mit Gewalt hineinbringen, und troß alles Widerstandes durchdringen.

Heben, den Stoß. Mit der Faust im Stoßen hoch gehen.

Halber Stoß; wobei man nicht ganz ausfällt.

Inwendig, en dedans des armes, ist die Blöße gegen die linke Seite des Feindes.

Laesion. Wenn im pariren die Spitze des Degens auf den Feind gerichtet bleibet, so heißt dies: in laesion.

Ligiren. Die Ligade, (froisser, chasser l'épée) ein gewaltsam streichender Schlag, und auf die Seite Schleuderung des feindlichen Degens, wodurch man sich eine Blöße verschaffet. Sie unterscheidet sich von der Battude, daß der Strich rund, und schraubenförmig geführet wird, ist eine Parade mit tiefer Spitze, und wird eigentlich gegen tiefe Stöße gebraucht, und besonders, wenn man dem Feind den Degen aus der Faust schlagen will. Man nennt diese Parade auch die Octave.

Mensur, ist die Distanz, die beide Fechtende gegen einander halten; sie ist dreierlei, die weite, mittlere, und enge Mensur. Wenn man zu weit vorgeht, heißt dies: die Mensur brechen.

Motion, oder Wendung der Faust: als Prim, Second, Terz, Quart, Halbterz, Halbquart.

Nachstoß (la riposte). Wenn ich des Feindes Stoß parire, und sogleich wieder zurückstosse, so heißt dies ein Nachstoß.

Octave siehe: Ligiren.

Opposition siehe: Binden.

Pariren heißt des Feindes Stoß auf die Seite bringen. Sie werden eingetheilt in einfache, oder Cavations-Paraden (au contre); ferner, mit hoher oder tiefer Spitze, ferner in vorgesetzte oder geschnellte.

Prim siehe: Motion.

Passade, mit dem linken Fuß, ist, wenn man mit solchem vor den rechten eben so weit vortritt, als man dahinter gestellt war, so, daß man damit dem Feind ganz nahe auf den Leib kömmt, und mit der linken Hand

ihn, oder das Gefäß seines Degens ergreiffen, und ihn also entwaffnen kann.

Passiren, mit der Klinge, ist, wenn man bei den Finten die Zirkel vollständig beschreibet, und so ausarbeitet, daß man nicht etwa an des Feindes Stichblat hängen bleibe, oder nur bis unter die Mitte seines Degens komme.

Quart, siehe Motion. Quarte coupée ist ein Stoß mit Quart, welchen man, wenn der Feind zu hoch gehet, unter seinem Arm führet. Quart heißt auch, mit offener Faust.

Quinte. also nennet man auch die Zirkelparade rückwärts, gegen die Flaconade.

Reprise, heißt ein wiederholter Stoß, ehe der Feind auf den ersten ripostirt.

Setzen. Der Stoß sitzt, das heißt: er ist gut getroffen, ohne daß man ihn mehr abschlagen und läugnen kann.

Schwäche, das vordere Ende des Degens.

Stärke, das hintere Ende des Degens.

Second siehe: Motion. Sie hat die nemliche Wendung, als die Terz, und wird blos unten gestossen. Inwendig muß sie nie gebrauchet werden.

Stringiren, serrer l'épée. Wenn der Feind mit festem Arm vorlieget, so ergreift man mit der Stärke, doch ohne zu battiren, dessen Schwäche, und drücket solche auf die Seite, worauf man an der Klinge gebunden fort stösset; oder, wenn er dagegen drücket, ihn jähling fallen lässet, caviret, und seinen Stoß auf der andern Seite ausführet.

Streichen (glisser, la glissade) geschiehet, wenn man an des Feindes Klinge also vorwärts hinschleifet, als ob man gerad aus stossen und forciren wolle, in dem Augenblick aber, als solcher pariret, caviret, und auf der andern Seite stößt. Es ist meist eine flüchtige, aber sehr verführerische Attaque, welche schwer zu pariren ist.

Tempo, heißt die Zwischenzeit von etlichen Be-

wegungen; und wenn man sagt, Tempo halten; so versteht man darunter die richtige Eintheilung.

Terz, Tierce, (s. Motion) ist die Wendung mit geschlossener Faust, und wird nur auswendig, oder oben gebraucht.

Uiberheben, (couper). Anstatt daß man, wenn man auf der entgegengesetzten Seite stossen will, caviret, oder unten herum gehet, so geht man hier oben herüber. Es ist ein geworfener Stoß, welchen man nicht eher machen muß, als wenn des Feindes Spitze hoch stehet.

Verfallen. Wenn man über das gewöhnliche Maaß ausfällt, so, daß man entweder gar nicht, oder doch sehr schwer wieder zurück in seine Positur kommen kann.

Vergreifen (sich) ist, wenn man bei einer Finte nach welcher man pariret, den ersten Griff zu weit machet, so, daß man sich zur Parirung des Stosses dadurch verspätet, oder die Klinge verfehlt.

Voltiren, fair la volte; ist eine künstliche Wendung mit dem Leib, wodurch man, wenn der Feind einläuft, ganz aus der Linie kömmt, und ohne zu pariren, ihn anrennen läßt.

Vorarm, l'avant-bras. Wenn man beim caviren, und Stossen auf der entgegengesetzten Seite nicht voreilig hebet und den Arm ziehet, sondern erst gehörig degagiret und enfiliret, so sagt man: il travaille à l'avant-bras.

Winden, faire la moulinée, ist gleichsam ein doppeltes Stringiren, und gewaltsames auf die Seite Drücken der feindlichen Klinge.

Zeigen (marquer) ist, wenn man will, daß der Feind eine Blöße zumache, und parire, so strecket man die Spitze vor gegen ihn. Man nennet dies nach den ältern Fechtmethoden eine halbe Finte, und es ist durchaus von großen Nutzen.

Zirkelparade, (au demi cercle) ist eine Parade mit tiefer Spitze, und die Hälfte

der Contre-Parade, wodurch man alle Finten sperren kann.

Zurückgehen (das) der Rückgang, se relever, ist, wenn man nach dem Ausfall mit dem Leib und Fuß beim Stossen, beide wieder erhebt, zurück ziehet und in die vorige Stellung bringt.

C. Stöße.

Fortschiebung der Spitze zur Verletzung.

Man stößt

in Ansehung des Fortganges der Spitze

a) entweder in gerader Linie, oder b) geworfen (im Bogen);

in Ansehung der Haltung des Armes,

a) entweder in gerader Linie oder b) im Winkel.

Man stößt ferner:

entweder frei, leicht, und ohne — oder — gebunden, fest, mit Opposition.

D. Blößen.

Deren sind vier:

1) inwendig 2) auswendig 3) oben 4) unten.

Diese sind:

wahre
die man durch einen Ausfall oder Parade geben muß.

falsche
die man giebt, um den Feind zu verführen.

E. Motionen.

(Verdrehungen der Faust.)

Deren sind sechs:

zwei halbe, als 1) Halbquart 2) Halbterz.

vier ganze, als 1) Prim 2) Secund 3) Terz 4) Quart.

F. Attaquen sind

wahre — oder — falsche.

Ferner:

leichte, flüchtige
1) durch Zeigen, 2) Streichen, und 3) Finten.

forcirte
1) durch stringiren, 2) winden, 3) ligiren, und 4) battiren.

Man attaquirt ferner

im Stehen — oder — im avanciren.

man avanciret

vor — mit — oder nach der Bewegung der Faust.

Diese Tabelle ist zwischen pag. 26 u. 27 zu binden.

Schema
der
Fechtkunst.

Die Fechtkunst besteht:

I. In Ansehung der Figuren.

1) Aus geraden Linien, 2) Zirkeln und 3) Winkeln.

II. In Ansehung der Handlungen.

1) Aus Bewegungen, 2) Paraden und 3) Stößen.

A. Bewegungen

sind Vorbereitungen, wodurch man zum Stoß oder Parade gelanget, als caviren, battiren, streichen ꝛc.

Sie geschehen:

a) mit dem Leib, der Faust oder dem Fuß, oder der Klinge.

B. Paraden

sind Abwendungen des feindlichen Stoßes.

Deren sind:

2 mit hoher	und	2 mit tiefer Spitze.

Sie werden ausgeführt:

drückend (blos vorsetzend) gegen einen festen Stoß, weil man darauf mit opposition ripostiren muß.		schnellend (battirend) gegen einen leichten Stoß, weil man ohne opposition ripostiren muß.

Man pariret

mit battiren die obern,	oder	mit ligiren die untern Stöße.

Man pariret

simple, entgegen gehend, gegen einen weitläufigen Stoß.	oder	cavirend, nachgehend, gegen einen engen Stoß.

Vom
Contra-Fechten
oder
Assaut.

Erstlich wird eine geschickte und feste Haltung des Degens erfordert, die aber bei manchen Gelegenheiten abwechseln, und im Augenblick wieder leicht seyn muß. Bei Finten z. E. muß man leicht halten, weil man sonst die halben Kreise schwenken, und die Spitze verschleudern würde, die doch kurz vor dem Stoß immer ruhig seyn muß. Will man ja bei den Finten fest halten, so muß man bei Verrichtung der Kreise auch die Faust jedesmal mit verwenden. Alle Paraden durchaus, müssen mit fester Haltung geschehen, da-

mit nicht durchgestossen werde. Wenn man aber einen Stoß forciret, muß er mit so angestrengten Arm geschehen, das er alles, was ihm entgegen ist, mit nimmt, oder auf die Seite drücket; doch wenn der Feind zu weit zur Seite fallen sollte, so muß man nicht nachfallen, sondern immer auf der Linie bleiben.

Der Leib muß bei der Positur so viel als möglich verschmälert werden, um weniger treffbar zu seyn. Man mag sich aber verschmälern wie man will, so wird man es doch ohne eine äusserst gezwungene Wendung nie dahin bringen, daß der Arm in der Mitte stehe. Er ist mehr an der rechten Seite, und auf der Linken ist weit mehr vom Körper zu sehen. Aus dieser Ursache muß man auch immer mit der Faust mehr einwärts liegen, dann werden sowohl die Stösse mehr gerad vorgehen, als auch der Leib besser bedeckt seyn. Es ist zwar die allgemeine Regel, gar keine Blöße zu geben; allein ich bin bisweilen anderer Meinung. Gebe ich gar keine, so wird sich der Feind eine zu verschaffen suchen, und zwar auf eine Art, die ich gar nicht vorgesehen habe. Ich muß mich nun auf mehr als eine Lektion gefaßt halten. Ich gebe ihm also

lieber selbst eine Blöße, und bereite mich zugleich zur Parade vor. Schlägt er die Blöße aus, so muß er dazu eine Bewegung machen, die mir Gelegenheit giebt, ihm zu folgen. Die beßten Paraden sind die Cavationen, man muß aber sehr darinnen geübt, und stark seyn, um damit pariren zu können.

Die Faust macht den Mittelpunkt der Bewegung aus, und soll, wenn man gleiche Vortheile mit dem Feind haben will, auch mit der seinigen in gleicher Höhe gehalten werden; dann werden auch beide Fechtende um desto weniger mit ihren Schwächen an den Stärken hängen bleiben, und weit sicherer caviren. Liegt aber einer hoch, der andere tief, so werden die Zirkel groß, müssen mit mehr Gewalt gemachet werden, und die äusseren Peripherien derselben stossen nicht selten an den Mittelpunkt der gegenseitigen Bewegung, und zerschlagen sich.

Die Motion (Wendung der Faust) muß also seyn, damit man die Parade, die man vermuthet, am ersten machen zu müssen, bequem und schnell ausführen könne. Die Spitze des Degens muß immer in laesion, d. i. gegen den Feind zu,

auch wenn man pariret, gerichtet bleiben. Stöß der Feind unten, so parirt man mit tiefer, stöß er aber oben, mit hoher Spitze.

Für einen der gut pariret, ist es immer vortheilhaft, den Feind zuerst auf sich stossen zu lassen, um dadurch gleichsam, wie beim Spiel hinter die Hand zu kommen. Man giebt also Blöße. In diese wird der Feind, wenn er vorsichtig ist, zuerst nur halb ausstossen. Man darf also nach der Parade nicht gleich, oder doch nur auf halben Ausfall ripostiren, bis er einen ganz gestreckten Ausstoß führet; dann aber muß es geschehen; denn es ist auch Defension, wenn ich dem Feind etwas zu thun gebe, in welcher Zeit er nichts gegen mich ausführen kann.

Wenn man immer nur pariret, ohne zu stossen, und der Feind siehet, daß er nichts zu besorgen hat, so wird er zu dreist, und unter vielen Stössen kann ihm doch einer gerathen besonders wenn er die Mensur bricht und avanciret. Dies muß man nun gar nicht leiden, sondern ihn durch halbe Stöße nach dem Gesicht, oder gedrohte Gegenattaquen, so viel als möglich von sich entfernt halten, damit er sich

immer ganz ausstrecken muß, wenn er stossen will, in welchem Fall ihm auch die Reprisen nicht so leicht auszuführen ankommen werden.

Es ist ferner Regel, den nemlichen Stoß nicht immer mit einerlei Parade zu pariren, sondern man muß abwechseln und verändern, damit der Feind nicht eine passende, verlängerte Lektion darnach formiren könne.

Der Feind pariret bisweilen, ohne daß man ripostiret hat, und fährt damit in einem fort. Hier muß man ihn nun ruhig zu machen suchen, und seine Bewegungen zerschlagen, damit er nicht mehr wisse wo er ist, und sich aufs neue anlege. Uiberhaupt, wenn man kein brillantes, sondern vielmehr sicheres Spiel machen will, muß man ihm nicht viel Gelegenheit zu ausgerechneten Lektionen geben, sondern alle Pläne sogleich im Entstehen ersticken, welches einem, der im caviren oder den untern Paraden stark ist, nicht schwer fällt.

Im Anfang des Gefechtes muß man des Feindes Methode beobachten, ob er lang ausfällt, geschwind, stark, eng oder weitläufig geht, ob

er hoch oder tief, unsicher oder mit Oppositio stößt u. d. gl. Wenn man nun endlich selbs attaquiret, so ist einem diese Kenntniß zur Nach richt. Wenn man den Feind stark battiret und ligiret, so kann man ihn dadurch sehr ermüden und schwächen, und er wird in der Folge we niger Widerstand leisten können.

Noch ist zu merken, daß man mit seinen Bewegungen die äusserste Oekonomie treiben, keine Parade weder zu klein, noch zu groß ma chen, noch sich dazu mit dem Leib verwenden müsse; sondern alles was nicht zur Sache ge hört, und gerechtfertiget werden kann, gänzlich weg lasse.

Gehet man offensiv, so muß man nicht gleich mit einer großen Lektion, sondern nur mit ein zelnen Stössen anfangen, sich wieder zurück zie hen, und des Feindes Parade beurtheilen. Man mache Finte, bloß zeigend, ohne auszustossen; greift der Feind darnach, dann kann man sie ausführen; rührt er sich gar nicht, dann ist kei ne Finte practicable. Nun muß man sehen, ob die Spitze auf Einen zu, oder zur Seite gerichtet ist; im letzten Fall kann man gerad

stoßen, im ersten aber muß es im Winkel, mit Opposition geschehen.

Ferner muß man untersuchen, ob der Feind einen lockern oder festen Arm habe. Im ersten Fall kann man den Degen durch Ligiren oder Battiren wegbringen, und gleich darauf stoßen, im letzteren aber ist das Battiren fruchtlos, und das Feststoßen sicherer. Wenn man aber den noch battiret oder ligiret hätte, so muß man nicht darauf ripostiren, ob es gleich sonst Regel ist, auf jede Battude oder Ligade zu stoßen.

Wenn der Feind caviret, ist die Regel: mit = das ist, doppelt zu caviren. Wie kann man aber wissen, wenn der Feind mit Cavation pariren wird? — Die meisten Lectionen sind zwar blos angenommene Voraussetzungen, sehr unbestimmt, und müssen daher mehr aus dem Vorhergegangenen oder der Vorbereitung des Feindes errathen werden; aber gemeiniglich machet er die nemliche Attaque oder Parade noch einmal, und bleibt bisweilen eine lange Zeit bei demselben Plane. Wenn er nun erst caviret hat, und sich wieder in eine zum pa riren mit Cavation geschickte Lage leget, so darf

ich sicher auf deren Wiederholung rechnen, und doppelt caviren. Eben so ist es mit den Finten.

Wer mit tiefer Spitze lieget, giebt zu erkennen, daß er caviren; und wer mit hoher Spitze liegt, daß er einfach pariren will: und so kann man Zirkel, Ligade, und simple Paraden ziemlich voraus sehen. Bei einem geübten Fechter hält die Beurtheilung schwerer. Dieser läßt sich nicht so leicht übersehen, und macht entweder gar keine Vorbereitungen, oder ganz entgegen gesetzte, die Einen vielmehr verführen sollen. Bei diesen Umständen muß man sich gänzlich auf den Mechanismus der Faust, und die Entschlossenheit verlassen, die man durch Uibung erhält.

Finten und alle Verführungen müssen sehr gut ausgedrückt werden, wenn sie wirken sollen. Man muß beim Caviren ganz passiren, und nicht blos bis unter die Mitte der Faust gehen. Ferner muß die Faust beim Caviren oder bei Finten, nicht mit heraus und hineingehen, und eine cylindermäßige Figur mit der Spitze des Degens machen, sondern sie muß als Centrum unverrückt stehen bleiben, und mit der Klinge eine trichterförmige Figur beschreiben, wo die Spitze die Oeffnung machet. Am allerschlechtesten sind diejenigen Cavationen, wo die Mitte der Klinge eine Bindung machet, Faust und Spitze aber den Kreis beschreiben, und eine Figur erzeugen, die einer Sanduhr ähnlich siehet.

Bey mehreren Finten oder Cavationen müssen solche in Ansehung der Zeichnung ganz gleich rund; und gleich groß, auch gleich geschwind und gleich langsam gemacht werden. Ich nehme die Musik zum Vergleich. Wenn ich drei Tempo meiner Finten zu machen habe, so muß nicht etwa beim ersten ein 8tel und bei jedem der übrigen ein 16tel, oder umgekehrt, ausgehalten werden; sondern es müssen entweder drei 8tel oder drey 16tel sein. Macht man sie aber auch nicht gleich groß oder gleich klein in der Zeichnung, so werden sie auch nicht gleich geschwind. Man mache nur die Probe mit einer größeren Anzahl Finten (welches zwar wider die Regel ist, mehr als zwei Finten zu machen) und führe in der Mitte ein einziges Tempo geschwinder aus, oder mache es größer als die anderen, so wird dort gewiß eine Stockung geschehen. Wenn man ja ein Tempo stärker ausdrücken

will, so kann es das vorletzte sein, oder dasjenige, welches vor dem Stoß kömmt. Umgekehrt aber, eines der ersteren groß, und die letzteren kleiner, wäre viel schlechter.

Jeden ernstlichen Angriff muß man mit der größten Heftigkeit beginnen und vollenden, und keinen Stoß schlecht, nicht rasch, oder nicht aufs Treffen führen, weil man sich den Gedanken machet: Was nützt es mir scharf zu stoßen? der Feind wird mir gleichwohl pariren. — Dies wäre Verzagtheit, und ehe man also denkt, sollte man lieber gar nicht stoßen. Man muß sich vielmehr vorstellen, man müsse treffen, es koste was es wolle. Von seinem Vorhaben muß man sich nichts merken lassen, und ganz ruhig und phlegmatisch da liegen; wenn man aber seine Zeit ersiehet, mit einer unaufhaltbaren Gewalt und Schnellkraft losbrechen, und geschwinder zu treffen suchen, als der Feind seine Parade vorsetzen kann. Auf Lectionen muß man nicht viel lauern. Man wird bisweilen darüber getroffen, wenn man sich in den Kopf setzet, etwas gewisses absolut ausführen zu wollen. Eine Finte, einfache, schnelle Stöße, und ein recht rascher Nachstoß sind das Beßte.

Mit dem à tempo oder Coup de temps, muß man sich nicht viel einlassen. Es ist eine unsichere und gefährliche Lection, wobei meist alle beide einander treffen. Hat man einen Feind vor sich, der zum Tempostoß geneigt ist, so muß man ihm solchen heraus locken, pariren, und schnell nachstoßen, wie einem, dem man sein Gewehr abschießt, damit er nicht mehr schaden könne.

Man macht bisweilen vorsätzlich einen Fehler, oder nimmt eine unvortheilhafte Lage an, um den Feind zu verführen, daß er losbrechen solle. Das abwechseln des hohen mit dem tiefen Lager, kann bisweilen mit Nutzen gebraucht werden; aber man muß sich sogleich wieder zu helfen wissen, muß die Fertigkeit besitzen, mit gebogenem wie mit steifem Arm zu agiren, die Distanz genau inne haben, und akkurat kennen, wie viel Kraft oder Länge man zum Ausfall für diesen oder jenen Feind nöthig habe. Hierzu muß man durch Hilfe eines subtilen Gefühls in der Faust alsogleich die Stärke seines Widerstandes zu berechnen wissen, und seine Gegen-

kraft darnach einrichten. Man muß ihn zwingen können, diesen oder jenen Stoß zu machen, ihn übrigens so kurz halten als möglich, und immer an seiner Klinge bleiben. Geht er zu hoch, so muß man ihm eine tiefe Demonstration machen. Liegt er zu tief, so thut man einige kurze Stöße nach seinem Gesicht. Stößt er, ohne zu pariren, gern zugleich mit, oder hält vor, um Einen anrennen zu lassen, so muß man etweder gar nicht ausstoßen, oder vorher Battiren oder Ligiren, oder gebunden stoßen. Man muß nie stoßen, wenn man auch zugleich mit getroffen werden könnte, weil es einem, wenn man erstochen würde, nichts nützen könnte, die ganze Welt erstochen zu haben.

Ohne Sicherheit fechten, ist ein großer Fehler, und meist der Fehler der Anfänger, welche oft in einem weg fortstoßen. Geübte Fechter stoßen seltener, aber mit Bedeutung. Um sicher zu fechten, muß man immer mit gehobener Faust stoßen, dann liegt die Brust hinter solcher, und es schadet weniger, wenn der Feind auch mit stößet; auch kann man da nicht so leicht ins Gesicht getroffen werden.

Bei mehreren hinter einander folgenden Nachstößen muß man die Geschwindigkeit verdoppeln, d. i. einen oder zween mit dem nemlichen Tempo, dann plötzlich einen mit sehr kurzem Tempo führen, welcher ohnfehlbar treffen wird. Der erste Nachstoß ist, so gut er auch immer ist, doch nie so gefährlich, als wenn man es so weit gebracht hat, auf des Feindes Nachstoß zu pariren, und abermals einen Nachstoß zu machen. Auch muß man nicht immer mit einem einfachen Nachstoß, sondern abwechselnd mit Finten nachstoßen.

Eine enge Finte ist schön und zierlich; wenn sie aber gar zu enge gemacht wird, thut sie selten Effect, besonders bei einem geübten Fechter, und ist leicht weg zu caviren, oder er greift gar nicht darnach, da sie ihm keine Gefahr drohet. Einem schlechten Fechter muß man recht große Finten machen, und vor die Nase spielen, wodurch man ihn zum Wackeln bringen wird. Uiberhaupt muß man lernen, eine Finte so fein und verführerisch zu machen, daß es der Gegner nicht kennet, daß es eine Finte ist. Probieren muß man die Finte beim Assaut nie im Voraus. Der Feind wäre dadurch avisirt, und man hätte

seine Absicht verrathen. Man muß vielmehr etliche scharfe Stöße, mit Vorbehalt der Parade eines allenfalls erfolgenden Nachstoßes, gegen eine Blöße thun, und den Feind für solche besorgt machen; dann aber unvermuthet eine schnelle Finte ausführen.

Zwei oder dreimal hinter einander stoßen, oder Reprisen machen, muß man nicht; ausgenommen man hat einen Feind vor sich, der entweder gar nicht nachstoßen will, oder, wenn er eben aus der Fassung gebracht ist, nicht nachstoßen kann; denn sonst würde man zugleich mit ihm getroffen werden. In diesem letztern Fall, besonders wenn er die Positur verloren hat, muß man ihn aber auch gar nicht mehr sich recolligiren lassen, sondern so lange darauf los stoßen, bis man ihn getroffen hat. Wenn man aber einen Feind vor sich hat, der gern Reprisen machet, so vermeidet man solche nicht besser, als wenn man ihm nie einen Nachstoß schuldig bleibet, wo er dann gewiß nicht mehr an Reprisen denken wird.

Gewisse treffbare Favoritlectionen muß man nicht immer machen, sondern einige Zeit

aussetzen, bis sie der Feind wieder vergessen hat, damit er um so weniger seine Maaßregeln darnach nehmen könne. Rein und regelmäßig zu wenden, ist ein großer Vortheil, denn man trift um desto besser. Alle Cavationen müssen vor dem Stichblat gemachet werden, und man muß nicht eher stoßen, als bis man die Stärke passiret, und die Cavation ganz vollendet hat. Sollte der Feind einen Coup de temps darein stoßen, so ist man immer noch im Stand zu pariren, oder sich in währenden Stoß zu opponiren; caviret, oder gehet man aber unter der Faust hinter dem Stichblat durch, so ist ein Tempostoß beinahe gar nicht mehr zu pariren, weil man keine Klinge mehr finden, und der Feind viel eher mit der Faust in die Höhe kommen wird.

Wenn der Feind immer caviret, und dabei an die Klinge gehet, stringiret oder battiret, so stößt man bekanntlich in die Cavation, oder ins Degagement, oder man fängt wenigstens aus dieser Bewegung seine Lection an. Hierbei muß man sich nun nie fest anlegen, sondern wenn es seyn kann, ganz frei liegen, so wird

man viel schneller und enger in die Cavatio stoßen können.

Wird man vom Feind sehr mit Ligiren un Battiren beschäftiget, so darf man nur die Mo tion verändern, oder die Spitze heben, und e nen Winkel formiren. Der Feind wird dan mit seiner Schwäche an die Stärke kommen und sich bisweilen seine eigene Klinge am Stich blatt abschlagen. Hat man aber gut ligirt ode battirt, so muß man nachstoßen, sonst stößt de Feind. Ist man allzunah an ihm, so muß ma nicht au contre pariren, weil dessen Spitze scho zu sehr herinnen stehet, sondern nur einfach weil man dann mehr an der halben Stärke pa riren muß, und viel zu weit wieder zurück grei fen müßte, um an die ganze Schwäche zu kom men; denn je näher der Feind mit der Spitz ist, desto mehr muß man beim Pariren den Arm verkürzen. Es ist ferner zu merken, daß, j näher mir der Feind kömmt, je größer oder weitläufiger ich auch meine Parade zu machen habe, weil dann auch meine Blöße immer grö ßer wird.

Wenn man gerade Stöße machet, ohne zu forciren, so muß man sich im Ausfall ja nicht gegen des Feindes Klinge apuiiren, sonst geht die Spitze seitwärts und fehlet.

Das Avanciren und hineinlaufen auf den Feind, taugt gar nicht viel; denn wenn man Leib gegen Leib zusammen kömmt, ergreifen beide einander mit den Händen, und es entstehet oft ein Faustkampf, wo meistens der Schwächere an Kräften trotz seiner Kunst unterliegen muß. Wenigstens wird man desarmirt, nemlich der Feind ergreift den Degen am Stichblat, und entreißt ihn. Alles dies ist erlaubt. Bleibt man daher festen Fußes stehen, so hat man es nicht zu befürchten, und in der gehörigen Distanz ergiebt sich auch ein weit regelmäßigers und schöneres Gefecht.

In den zuletzt angefügten 33 Tabellen findet man alle gewöhnliche Lectionen. Wo es heißt: gerad genommen, folget man den Touren, wie sie gezeichnet sind: gegenüber genommen stellet man sich solche vor, wie sie der Feind

gegen Einen ausführet. Der Punkt an de Zeichnung bedeutet das Ende der Tour. Di hie und da auswärts stehenden Punkte, bedeu ten die geschlossene Faust, Terz, Second un Prim; die über sich stehende Punkte abe Quart.

Exempel
von
Lektionen,
welche
zwey Fechtende gegen einander üben können.

I. Exempel.

A. Attaquire inwendig und Stringire, und
B. drücke gegen das Stringiren.
A. Stoß ins Drücken auswendig Qu.
B. parire simple, zeige gerad aus und stoß in die Cavation ausw. Qu.
A. Parire im Zurückgehen mit Cavation und simple und ripostire mit Terz.
B. Parire die Terz in die Höhe und ripostire Second.
A. Parire im Zurückgehen mit Ligade, und ripostire mit einer Finte und Second, Reprise Qu.
B. Parire die Finte simple und mit Ligade.

II. Exempel.

A. Attaquire inwendig und stringire, und
B. drücke gegen das Stringiren, und
A. mache ins Drücken Finte, und stoß inw. Q
B. Parire simple und mit Cavation
und ripostire Terz.
A. Parire im Zurückgehen mit Cavation u
ripostire inwendig Qu.
B. Parire simple.

III. Exempel.

A. Attaquire auswendig hoch in Qu.
B. Parire hoch mit Terz.
A. Mache Finte in Second, stoß oben Qu.
B. Parire simple mit Ligade und Te
und ripostire Second.
A. Parire im Zurückgehen mit Ligade, und m
che Finte in Terz, und ripostire Second.

IV. Exempel.

A. Streiche dem B. inwendig hoch nach de
Gesicht und

B. parire das Streichen mit Cavation
hoch.
A. Stoß inwendig Qu. in die Cavation.
B. Parire mit dem Zirkel u. ripostire Qu.
A. Parire im Zurückgehen mit dem Zirkel, und
ripostire Qu.

V. Exempel.

A. Cavire und streiche B. hoch nach dem Gesicht.
B. Parire simple in die Höhe,
A. und stoß unten Second.
B. Parire mit der Ligade, mache zwei
Finten, ripostire auswendig Qu. und
drücke im Zurückgehen.
A. Parire den Stoß mit Cavation, mache ins
Drücken eine Finte und stoß Qu.

VI. Exempel.

A. Cavire und streiche auswendig mit Qu.
B. Cavire das Streichen.
A. Thue in die Cavation einen halben Stoß hoch
auswendig in die Höhe mit Qu. und
B. parire mit Terz.
A. Mache Finte in Second stoß oben in Qu.

B. Parire den Stoß au contre und ripostire mit zwei Finten.

VII. Exempel.

A. Gieb dem B. inwendig durch auswendiges Stringiren eine Blöße.
B. Stoße in die Blöße Qu.
A. Parire simple, ripostire Flancon.
B. Parire mit ablaufen, und ripostire auswendig Qu.
A. Parire im Zurückgehen mit Terz, und ripostire Terz.

VIII. Exempel.

A. Attaquire auswendig mit Terz, und
B. parire simple mit steifem Arm.
A. Wenn der Feind steif pariret, changire die Motion, und stoß gerad aus Qu.
B. Verkürze den Arm und parire au contre, und zeige Qu.
A. Parire das Zeigen mit Cavation.
B. Coupire in die Cavation inwendig und stoß Qu.

A. Parire simple, coupire mit Finte und ripostire Qu.

IX. Exempel.

A. Stringire auswendig und gieb Blöße zur Qu.
B. Stoß inwendig Qu.
A. Parire mit dem Zirkel, und ripostire inwendig Qu.
B. Parire im Zurückgehen mit dem Zirkel, und täusche den Zirkel, ripostire Flanc.
A. Parire im Zurückg. mit dem Zirkel, und Octav, und ripostire Second.

X. Exempel.

A. Attaquire und stringire inwendig.
B. Mache eine Finte und inwend. Qu.
A. Parire simple und mit dem Zirkel, täusche den Zirkel und die Octav, stoß Qu. und
B. parire im Zurückg. mit dem Zirkel, der Octav und Cavation.
Zeige, cavire, ripostire ins Drücken Qu. auswendig.

B. Parire im Zurückg. simple und mit Cavation, und ripostire Flacon.

XI. Exempel.

A. Stringire auswendig, vorwärts streichend.
B. Cavire stoß inw. Qu.
A. Parire mit dem Zirkel, täusche den Zirkel, die Octav, cavire doppelt mit zwei Finten und ripostire ausw. Qu.
B. Parire im Zurückg. mit dem Zirkel, Octav und Cavation, und dann die zwei Finten simple, und ripostire Terz.
A. Parire im Zurückgehen mit Cavation battirend, und ripostire Qu. inw.

XII. Exempel.

A Cavire und streiche auswendig.
B. Parire und zeige Sec.
A. Parire mit Lig. — mache eine Finte in Terz und stoß Sec.
B. Parire simple mit Terz und Lig. ripostire mache zwei Finten stoß Terz.

A. Parire im Zurückgehen alles simple mit Terz und ripostire Second.

XIII. Exempel.

A. B. Stringire inwendig, und forcire gerad aus Qu.
A. Laß dich vom Feind gutwillig stringiren, und
A. Parire mit Cavation und zeige Terz und
B. Parire simple nach dem Zeigen.
A. Cavire ripostire inwendig Qu.

XIV. Exempel.

A. Stoß auswendig Qu. mit tiefer Faust und hoher Spitze, so daß der Feind Terz ripostiren muß.
B. Parire simple und ripostire Terz.
A Parire und fange im Zurückg. simple seine Schwäche und forcire Terz gegen Terz.
B. Lasse im Zurückg. die Terz ablaufen und ripostire inwendig Second.
A. Parire im Zurückg. mit Lig. und ripostire Sec. oder Terz (wo Blöße ist).

XV. Exempel.

A. Stoß ausw. und drücke gleich nach dem Stoß
B. Parire simple und — stoß ins Drücken inwendig Qu.
A Parire im Zurückgehen mit Lig. und ripostire Sec.

XVI. Exempel.

A. Attaquire, stringire auswendig, und
B. cavire stoß inwendig Qu.
A. Stoß Qu. in die Flanq. contra Tempo.

XVII. Exempel.

A. Attaquire stringire inwendig und
B. cavire stoß auswendig Qu.
A. Stoß Terz contra Tempo.

XVIII. Exempel.

A. Avancire dem Feind inw. mit Qu. hoch gegen das Gesicht und
B. cavire battire.

A. Stoß in die Cavation inwendig Qu.
B. Parire simple, und ripostire Flanconade.
A. Parire im Zurückg. ablaufend mit Octav und ripostire unter dem Arm.

XIX. Exempel.

A. Cavire, streiche auswendig in Qu.
B. Parire au contre und zeige Qu.
A. Ziehe dich zurück und parire au contre.
B. Stoß in die Cavation inwendig Qu.

XX. Exempel.

A. Attaquire mit Terz, stoß Sec. Reprise Terz. Reprise coupirt und Qu.
B. Parire die Attaque mit Terz, mit Lig. mit Terz und mit Cavation.
A. Im Zurückgehen drücke dagegen mit gehobener Spitze.
B. Coupire ins Drücken mit Finte, stoß auswendig.

TAB. 1.

Linien, Zirkel, u. Winkel.

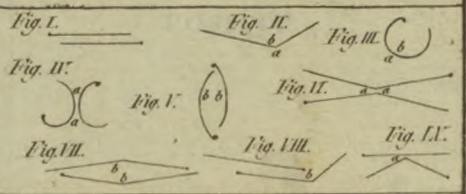


Fig I zwe gerade Linien treffen einander.

- II a, der auswendige, b der innwendige Winkel.
- III ein Zirkel, od. Cavation.

  a, der ausw. b, der innwend. Zirkel.
- IV 2 auswend. Zirkel a.a. pariren einander.
- V 2 innwend. Zirkel b.b. treffen einander.
- VI 2 auswendige Winkel aa. pariren eina.
- VII 2 inw. Winkel b.b. treffen eina.
- VIII die gerade Lin. trift gegen den inw. Winkel.
- IX d. ausw. Winkel a. parirt die ger. Linie

TAB. 3.

POSITUR

TAB. 4.

der AUSFALL *od. das Alongement*
mit Quart.

TAB. 5.

Die zween

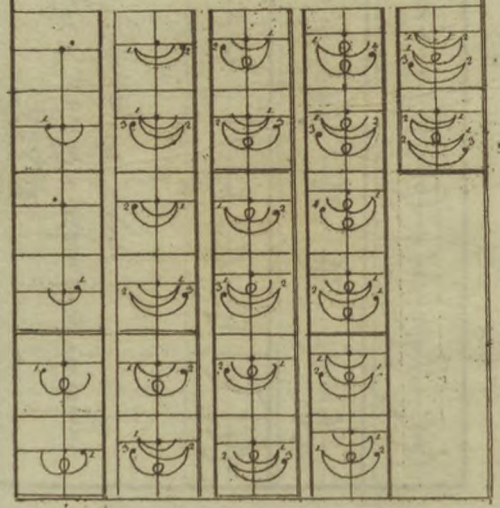
forcirte Hauptsstöse

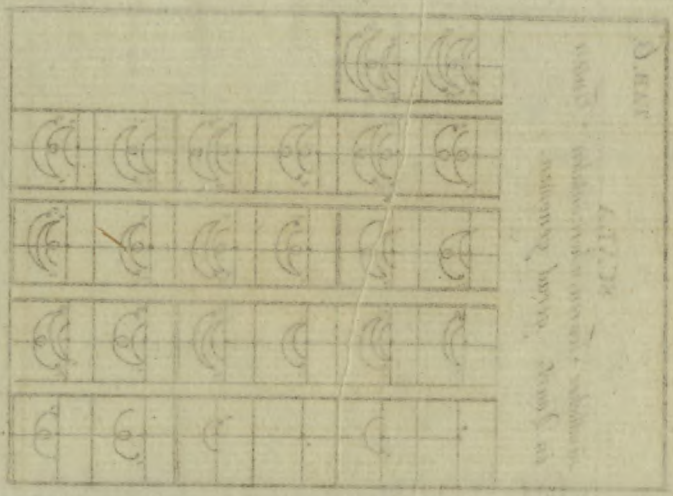
QUART TERZ

TAB. 6.

SCALA

sämtlicher Touren, u. horizontalen Finten in Quart, gerad genomen.

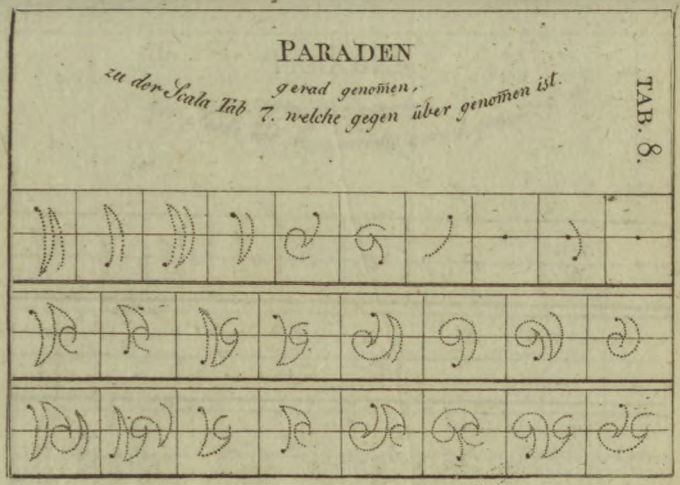




TAB. 7.

SCALA

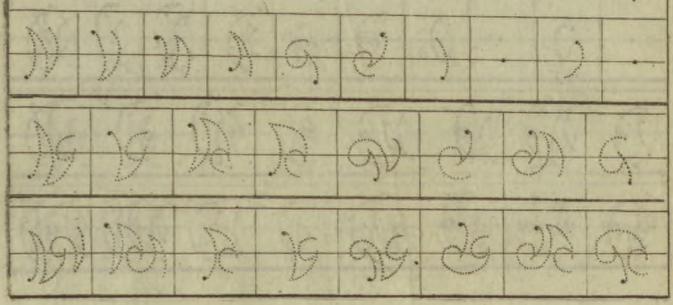
sämtlicher horizontaler Touren u. Finten in Quart gegen über genomen.


PARADEN
zu der Scala Tab 7. welche gegen über genommen ist.
gerad genommen,
TAB. 8.

TAB. 9.

PARADEN

zu der Scala Tab. 6. gegen über genomen welche gerad genomen ist



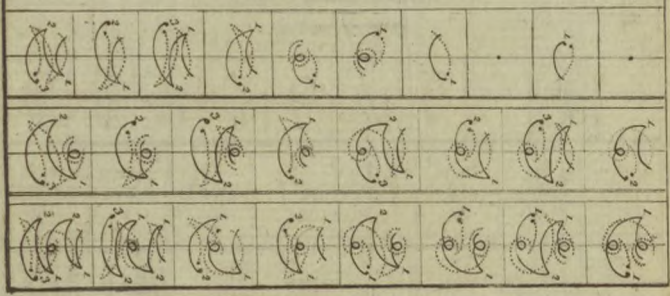
TAB. 10.

SCALA

sämtlicher Touren u. Finten horizontal in Quart, gerad genommen,

mit den Paraden.

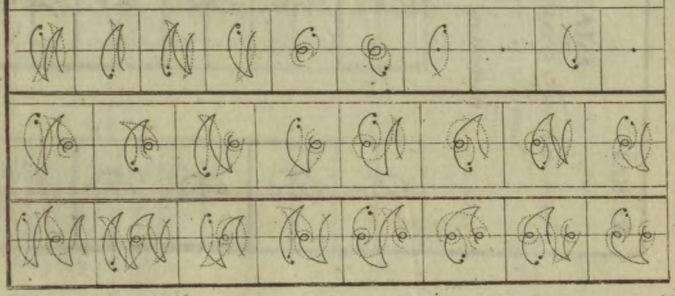
gegen über gen.



SCALA

sämtlicher horizontaler Touren und Finten in Quart,
gegen über genom̄.
nebst den Paraden.
gerad genom̄.

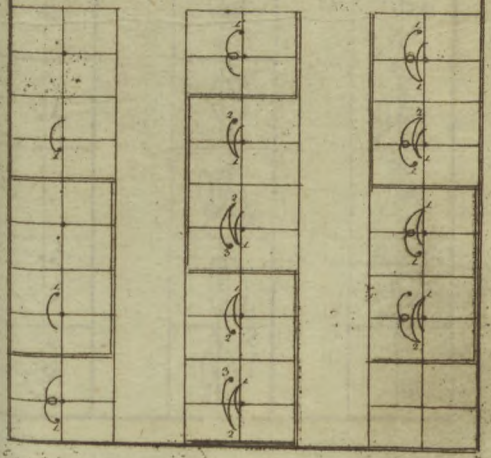
TAB. II.



TAB. 12.

SCALA

der perpendikulären Touren und Finten in Terz u. Second gerad genomen.



TAB. 13.

SCALA

der perpendikulären Touren u. Finten in Terz u. Second. gegen üb. gen.

und

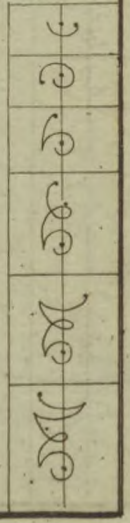
die Paraden. gerad genom̄.

TAB. 14.

STOSTOUREN

gerad gen.

gegen den Zirkel, u. Continuation.



TAB. 15.

PARADEN

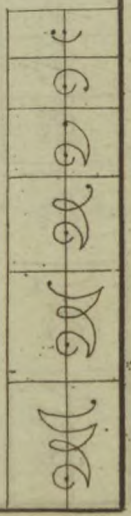
gegen üb. gen.
mit dem Zirkel, und Continuation,
zu Tab. 14.

TAB. 16.

STOSTOUREN

gegen üb. gen.

gegen den Zirkel, u. Continuation.



STOSTOUREN

gerad genom.

gegen den Zirkel, u. Continuation,

mit den Paraden.

TAB. 17.

PARADEN

gerad gen.
mit dem Zirkel, und Continuation
zu Tab. 16.

STOSTOUREN

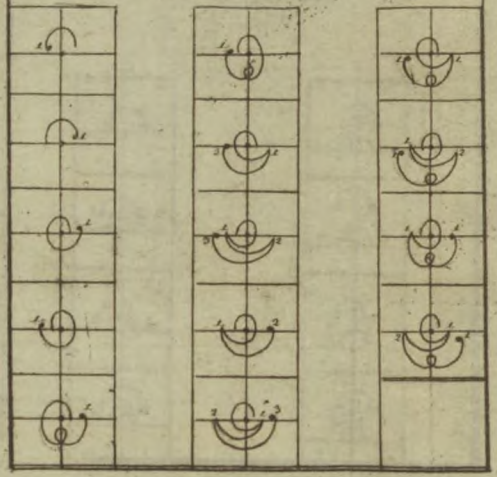
gegen üb. gen.
gegen den Zirkel, und Continuation.
mit den Paraden,
gerad gen.

TAB. 20.

SCALA

vom Coupiren, od. Überheben, und darauf folgende Touren mit Cavation.

gerad genomen.

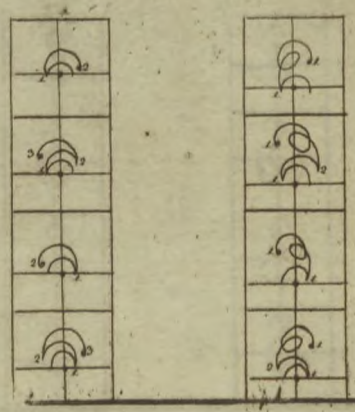


TAB. 21.

Coupiren,

Finten mit Coupiren.

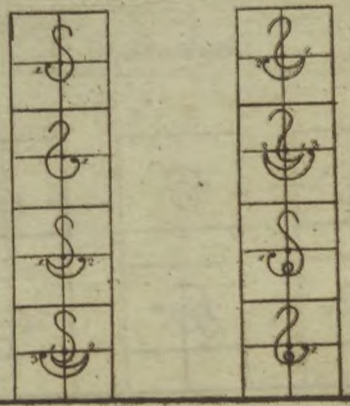
gerad genomen



Coupiren,

und weñ der Feind au contre pariret, in die Cavation stössen.

gerad genom̃.



Coupiren,

in des Feindes Parade des Coupirens mit Cavation, doppelt coupiren.

gerad genomen

PARADEN

einfacher Stöse u. Touren, gerad genommen

TAB. 25.

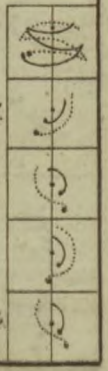
EINFACHE PARADEN

geg. üb. genomen.

Paraden,

(*einfache*)

gerad genom.

mit Terz.		*mit 2 T. u. 2.*	
mit Quart.		*mit d. Zirkel. vorwärts.*	
mit T. u. 2 u.		*mit d. Zirkel rückw.*	
mit T. 2. u. T.		*mit Prim.*	
mit 2. u. T.		*mit Ligade*	

Paraden

TAB 27.

verschiedene

gerad genomen.

mit doppelter Cavation

ligiren, u. mit Prim

mit dem Zirkel vor- u. rückwärts.

mit doppeltem Zirkel.

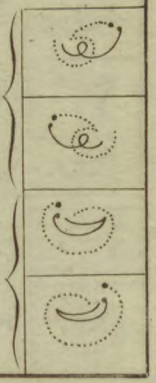
Paraden TAB. 28.

gerad genom.

Unterschied der 2. Paraden:
mit Cavation und simple,
und
simple und mit Cavation.

cavirt und simple

simple und cavirt



TAB. 29.

5 Paraden
gerad genom
der Finte od. des Un deux.

simple.

simple, u. Ligade, od. Octav.

simple, u. mit dem Zirkel.

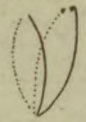
simple, u. mit Prim.

simple, u. mit Cavation.

5 Paraden TAB. 30.

gerad genomen
der Finte in Second, u. Quart.
od. des:
Marquez Seconde, tirez Tierce.

1) mit Ligiren und Terz.



2) mit Ligiren, u. Cavation.

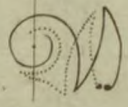
Paraden

Wen man die Finte in die Flanke 1. mit der Ligade (Octav) pariren wollen, so lässt sich der darauf folgende Stos-Terz am besten mit Terz pariren, und verhindert den Feind am doubliren, od. contrepassiren, wie Fig I.

Fig I.

der Feind wird aber dann Finte in Terz machen, u. Second stossen, welche man wieder mit der Ligade pariret, wie Fig. II.

Fig. II.



Continuation

Damit aber der Feind nicht noch mehrere Finten mache, so sperre man ihm solche, und parire von oben herab, in Prim.

accurater geht diese Parade also:

M. 95