



Vorwort

Lieber Leser,

herzlichen Glückwunsch! Dieser Leitfaden den Du in der Hand hast, soll Dir einen kleinen Überblick verschaffen und eine Orientierungshilfe im Dschungel der Mittelalter-/HEMA-Szene sein. Als ich „neu“ dazu gekommen bin, war ich genauso ratlos wie du vielleicht jetzt – wahrscheinlich ratloser... Ich habe extrem viel Zeit investiert um mir Wissen anzueignen und mich zurecht zu finden – und das kann man sicherlich abkürzen, vielleicht durch diese Seiten, die Du in der Hand hältst. Es handelt sich dabei in erster Linie um meine persönliche Meinung und meine persönliche Ansicht zu diesem Thema. Das heißt nicht, dass ich damit Recht habe, sondern lediglich, dass Dir hier EINE von vielen Meinungen vorliegt. Viele Meinungen heißt, diese können nahe beieinander liegen oder auch weit auseinandergehen. Das ist gut so, denn Diversität bedeutet Diskussion und Diskussion bedeutet Konversation und letztendlich Weiterentwicklung. Die Szene unseres Hobbys ist vergleichsweise jung und bietet nach wie vor großes Potenzial in ihrer Entwicklung und hält in den nächsten Jahren sicherlich noch die eine oder andere Veränderung bereit.

Die Hospitaliter zu Magdeburg sind ein Reenactment-Verein, was bedeutet, dass es in der Hauptsache um historische Darstellung geht. Ritter und (Schwert-)Kampf gehören da bei einem Ritterorden logischerweise irgendwie dazu. Die Inhalte auf den folgenden Seiten betrachten das Thema vornehmlich aus der Perspektive HEMA-Fechten. Das liegt daran, dass wir Dir das zuallererst in den Grundlagen beibringen und daran, dass ich davon am meisten Ahnung habe und am ehesten was dazu sagen kann. Natürlich kann man sich auch mit Äxten, Streitkolben und dem ganzen anderen Krams beschäftigen! Betrachte den Schwerpunkt „Schwert“ daher hier als stellvertretend.

An dieser Stelle soll es dann auch genug des Vorwortes sein – viel Spaß beim Lesen!

Magdeburg im Herbst 2018 A.D.

Elmar Homann



Vorwort 2. Auflage

Nach nunmehr fast 4 Jahren hat sich in der Szene und auch bei uns im Verein einiges getan – Zeit unser kleines Einführungs- und Nachschlagewerk zu überarbeiten. Einige Dinge haben wir unverändert übernommen, andere wiederum haben wir ergänzt und angepasst. Wir trainieren nach wie vor eine wilde Mischung unterschiedlicher mittelalterlicher Waffen und jeder hat sein eigenes kleines Steckenpferd. Wenn der Trend auch derzeit zum Einhand-/Seitschwert (und ein bißchen Rapier) geht, so halten sich die Langschwerter nach wie vor als Evergreens, aber auch der Kampf mit dem Schild, sei es mit Axt, Schwert oder Speer hat sich mittlerweile etabliert. Auch die Nischenwehr Montante hat sich einen festen Platz in unserem Repertoire erobert und über die langen Monate des Lockdown geholfen. Wir haben auf Basis unserer bisherigen Erfahrung eine Empfehlung für Sets von Schutzausrüstung für unterschiedlich große Geldbeutel ergänzt, sowie unsere Schmied- und Händlerliste aktualisiert und im Anhang im Sinne der Ordnung unsere allgemeine Fibel zum Fechten mit ein paar Fachbegriffen und Erklärungen angehängt.

Nach wie vor gilt, was hier steht ist nicht der Weisheit letzter Schluss! Diese Zusammenfassung versteht sich als Orientierungshilfe und Einstiegserleichterung in das historische Fechten. Bei allen Unklarheiten oder Fragen: spricht uns einfach an, wir helfen gerne und geben Auskunft so gut wir können!

Magdeburg im Sommer 2021 A.D.

Philip & Elmar



Generelle Überlegungen und Fragen, die man sich als Neuling stellen sollte

1. HEMA/Reenactment sind TEUER! Bin ich bereit, viel Geld auszugeben?

Teuer ist in diesem Zusammenhang ein dehnbarer Begriff... Sicherlich kann man das obere Ende der Fahnenstange erreichen, indem man sich eine maßgeschneiderte Plattenrüstung für 8.000 € und ein eigenes Schwert für 2.000 € anfertigen lässt. Ach, es darf Titan sein statt profanem Stahl – gut, dann wird's eben teurer.

Die Bandbreite hierbei ist groß und lässt sich durch die nachfolgende Frage 2 sicherlich besser eingrenzen. Fakt ist aber, dass ein brauchbares Schwert ca. 200 € kostet, wobei das qualitativ eher der low-budget-Bereich ist. Je nachdem in welche Richtung es gehen soll (s.u.) kommen aber definitiv entsprechender Handschutz und ein Kopfschutz (Fechtmaske mit 1600N) hinzu, für den man sicher dieselbe Summe noch einmal oben drauf legen kann.

Sicherlich ist es möglich, im Reenactment-Bereich mit modernen Protektoren aus Plastik unter der Kleidung zu arbeiten – aber auch die kosten (nicht wenig) Geld.

Ein kompletter HEMA-Gear, wie man ihn für ein Turnier braucht, liegt alles in allem zwischen 1000 – 1500 €. Eine Rüstung kann je nach Darstellung und Qualität der Teile noch einmal teurer werden.

Bei all dem möchte ich zu bedenken geben, dass alle diese Teile, die man sich im Laufe der Zeit vielleicht anschafft, VERSCHLEISSTEILE sind. Wie beim Auto: Wer am Wochenende mal zum Park fährt, den kostet das Auto nicht viel, aber die Fahrpraxis bleibt auf der Strecke.

2. Was genau möchte ich eigentlich machen bzw. in welche spezielle Richtung möchte ich gehen?

Meiner Meinung nach lässt sich die Szene grob in vier unterschiedliche Bereiche unterteilen, wobei die Übergänge stellenweise fließend sind und sicher auch Gemeinsamkeiten erkennbar werden. Nachfolgend daher ein kurzer Überblick:



A. HEMA: Historical European Martial Arts

In diesem Bereich beschäftigt man sich mit der Rekonstruktion historischer Kampfkünste. Die Herausforderung hierbei ist es, das was an Texten und Zeichnungen über die Jahrhunderte hinweg erhalten geblieben ist sinnvoll zu interpretieren. Alle Interpretationen beruhen auf Annahmen, denn leider gibt es YouTube, GoPro & Co. noch nicht so lange. Die Grundlage dieser Interpretationen bilden über Jahrhunderte hinweg überlieferte Kampfkünste, wie zB Ringen, Judo, Karate, etc. Der menschliche Körper funktioniert nur auf bestimmte Arten und Weisen und jede Kampfkunst folgt denselben Prinzipien, so dass eine vernünftige Grundlage gegeben ist und die Interpretation einer historischen Quelle nicht zum bloßen Raten verkommt. Es gibt relativ viele Quellen und einen breiten Fundus an Interpretationen und viele Begeisterte, die ihr Wissen gerne teilen. HEMA beschäftigen sich aber in erster Linie mit Rekonstruktion. Hier sei ein Vergleich herangezogen der dies möglichst gut Beschreibt: Ein Boxer trainiert genau das, was er im Wettkampf anbringen will und muss. Ein HEMAist muss in der Regel einen Kompromiss eingehen, denn hier lernt man effektiv und effizient andere Menschen mit Waffen zu töten. Da wir aber alle Freunde sind und das nach Möglichkeit vermeiden wollen, wird ein HEMAist erlernte Techniken nie in letzter Konsequenz und ohne entsprechende Schutzausrüstung anwenden. Angemerkt sei hier noch, dass die Turnier- und Wettkampfszene im HEMA Bereich stark wächst. Der deutsche Dachverband für historisches Fechten (DDHF) hat durch die Schaffung von Rahmenregelwerken und die Verbandseigene Rangliste eine entsprechende Voraussetzung für eine sportliche Umsetzung der Kampfkunst geschaffen.

B. Reenactment-Fighting /Huscarl

Hierbei handelt es sich einerseits um genauere Darstellung historischer Kämpfe, da neben modernen Protektoren außerdem historisch (meist) korrekte Rüstungen getragen werden. Es gibt Einzel- oder Gruppenkämpfe und unterschiedliche Regel-/Punktesysteme. Die Hospitaliter kämpfen im Huscarl-Stil nach Glewe-Neustadt Regelwerk (bei Interesse → Dr. Google). Das Punkte-/Regelsystem beinhaltet diverse Sicherheitsaspekte, die schlimmere Verletzungen beim Kampf verhindern sollen. Als Beispiel sei hier genannt, dass die Spitzen von Waffen mindestens 5 Cent Stück groß sein müssen und Stiche bspw. immer nur abwärts geführt werden. Die Beteiligten wollen alle nach dem Wochenende wieder zur Arbeit und mögen ihre Augen und Zähne. Es gibt hier Überschneidungspunkte zum HEMA-Bereich, aber eben auch deutliche Unterschiede – ein HEMAist wird NATÜRLICH versuchen, dem Gegner im Sparring ins Gesicht zu stechen, wenn sich die Gelegenheit bietet, da entsprechend auch eine Fechtmaske und damit Schutzausrüstung vorhanden sind. Ein Huscarl-Kämpfer darf das nicht und gewöhnt sich dies daher evtl. ab oder lernt es generell nie. Pauschal kann man das aber nicht sagen, weswegen das vorangegangene Beispiel bitte auch nur als solches zu verstehen ist.



C. Schaukampf

Letzten Endes das, was man aus Film und Fernsehen kennt: hübsch durchchoreografiert, kann nett aussehen, wenn man es gut macht, hat aber mit der Realität eines Schwertkampfes letzten Endes nichts zu tun.

D. Buhurt (HMB/IMCF)

Auch als „Battle of the Nations“ bekannt. In kurzen Worten: eine wilde Rauferei mit Rüstung und stumpfen Waffen, bei der Wirkungstreffer zählen. Das heißt, entweder wird man ohnmächtig, weil man im anaeroben Bereich zu viel Kohlendioxid aus der eigenen Atemluft im Helm wieder einatmet oder der Gegner prügelt einen zu Boden – oder eben umgekehrt. Hier sind ernsthafte Verletzungen trotz Rüstung an der Tagesordnung.

Nach diesem kurzen Überblick hier der Hinweis, dass wir uns im Verein mit A. und B. beschäftigen. Das eine schließt das andere nicht zwingend aus, aber aus rein didaktischer Sicht würde ich empfehlen, sich zumindest gründlich Gedanken darüber zu machen, wo die Reise hingehen soll. Entsprechend dieser Entscheidung kann dann nämlich auch das (teilweise kostenintensive) Equipment angeschafft werden. Die Hospitaliter konnten in den letzten Jahren ein buntes Netzwerk zu anderen Fechtern aufbauen – wer also mehr Interesse an anderen Spielarten des historischen Kampfes hat, dem geben wir gerne die Kontakte, die wir haben.

3. Die Frage der Fitness...

...ist irgendwie unausweichlich. Wer bisher Sport gemacht hat, der wird sich im Klaren darüber sein, dass sportliche Fitness für EGAL WELCHE körperliche Betätigung besser ist, als gar keine.

Wer keinen Sport macht sollte sich entweder Gedanken darüber machen, sich eine parallele Sportart zu suchen oder diese eine Sportart/Kampfkunst entsprechend intensiv zu betreiben. Das bedeutet NICHT, dass man ein Top-Athlet werden und eine Figur wie Thor haben muss. Wer aber nach drei Runden Sparring oder ein paar Minuten Drill seine Waffe/n nicht mehr vernünftig hoch halten kann, der braucht einfach unverhältnismäßig lange um weiterzukommen. Der (derzeit) feste Trainingstermin beinhaltet einen Treff pro Woche, auch wenn wir uns meistens deutlich öfter verabreden. Das ist trotz allem nicht genug, um ein vernünftiges Lerntempo zu erreichen und gesund zu bleiben. Zu einem ergänzenden Training, wenn auch nur klein, raten wir unbedingt und geben auf Anfrage auch gerne Tipps dazu. Keine Kunst hat einen Wert ohne entsprechendes Training. Also nutzt unsere WA-Gruppe, sprich mit den Anderen, triff Dich mit Ihnen oder übe alleine hinter dem Haus oder wo auch immer ein paar Drills – früh und/oder abends vor dem Zähneputzen.

Schwertkampf Leitfaden der Hospitaliter zu Magdeburg





4. Welche Waffe möchte ich lernen?

Es ist grundsätzlich relativ egal, für welche Waffengattung Du Dich entscheidest. Aus Martial-Arts-Perspektive funktioniert jede Waffe nach denselben grundlegenden Prinzipien, die – hat man sie einmal verstanden und kann sie anwenden – sich relativ leicht auf andere Waffengattungen übertragen lassen. Natürlich hat jede Waffe ihre Eigenarten, was Reichweite, Schnelligkeit, etc. angeht. Sprich uns an und sag, was Du machen willst. Wir gucken dann, was möglich ist.

Bevor die Frage gestellt wird – die „beste Waffe“ gibt es nicht! Jede Waffe ist ein Spezialwerkzeug, clever designt mit einem spezifischen Einsatzzweck. Das bedeutet jede Waffe kann bestimmte Dinge gut und bestimmte Dinge einfach nicht. Von daher ist es auch relativ müßig Waffen miteinander zu vergleichen, vor allem, wenn die Vergleiche in Richtung Danenaxt vs. Rapier oder ähnliche Unsinnigkeiten gehen.

Als kleine Entscheidungshilfe dennoch an dieser Stelle folgender Hinweis: Die HEMA-Szene bietet viele Möglichkeiten für Langschwert, Schwert & Buckler, Rapier und Säbel. Als Reenactor machen sich Einhandwaffen in Kombi mit einem Schild für den Linienkampf oder Stangenwaffen ganz gut.



Ausrüstung

Es gibt mittlerweile relativ viele Anbieter von Equipment. Unsere Erfahrung richtet sich dabei in erster Linie auf den HEMA-Bereich, da die Anbieter von Reenactment Kleidung und Rüstung deutlich vielfältiger sind und auch hier die Güteklasse von „Marktspaziergang bis Buhurt“ alles bietet. Die Darstellungsmöglichkeiten sind mannigfaltig und Geschmackssache, daher haben wir uns entschieden, hier vor allem moderne und sichere Sportausrüstung zu listen. Nachfolgend bekommst Du eine Liste von Firmen, die HEMA-Artikel herstellen, eine Liste mit Händlern, die sowohl HEMA- als auch Reenactment-Artikel vertreiben und eine Liste von Schmieden unterschiedlicher Güteklassen. Sortiment und Angebot ändern sich natürlich von Zeit zu Zeit. Im Anhang gibt es außerdem drei unterschiedliche Kits an Schutzausrüstung, die wir Euch exemplarisch zusammengestellt haben. Bitte beachtet, dass es sich dabei lediglich um VORSCHLÄGE handelt.

1. HEMA Firmen

- SPES (Schutzausrüstung von A-Z)
- PBT (Schutzausrüstung)
- Sparring Gloves
- Allstar (vor allem Masken)
- Uhlmann (vor allem Masken)
- Red Dragon (günstiges Einsteiger Set)
- Silkfencing (Handschuhe)
- Steel-Mastery (Schwerter und Protektoren, Ukraine -> Zoll!)
- HF-Armory (Schwerter und Protektoren, Ukraine -> Zoll!)

2. Händler

- Trainingsschwerter (Bernd Wunder, Deutschland)
- Blackarmory (Frankreich)
- Bloss (Polen)
- Leon Paul (international mit Sitz in Deutschland)
- Kayserstuhl
- Battle-Merchant
- Schildwerkstatt
- Ruestschmiede
- Outfit4events
- Mytholon
- faits d'armes
- mareg.net

... und quasi vor der Haustür, das ALORIA!!



3. Schmiede

Peter Regenyei (Ungarn): Viel Auswahl, Individualbestellungen möglich, faire Preise für sehr gute Qualität. Derzeit gefühlter Marktführer.

Viktor Berbekucz (Ungarn): Robust, meist etwas schwerer, Einsteigerklasse, Low-Budget-Preise. Bietet auch spezielle HEMA Schwerter an, die leichter sind.

Pavel Moc (Tschechien): etwas teurer, etwas schwerer, aber ausgesprochen hübsch und sehr gut und originalgetreu ausbalanciert.

Kovex Ars (Tschechien): Reenactmentwaffen, meist etwas schwerer aber direkt auf dem Parier ausbalanciert. Historisch nicht korrekt aber gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

Fabri Armorum (Jiri Krondak, Tschechien): niedrige Preise, gute Qualität, von Buhurt bis Fechttechnik alles im Angebot, sehr robust.

Kvetun (Russland): Schmucklose Trainingswaffen für HEMA, dafür aber gute Qualität. Zollpflichtig (ein Blick zum Reseller Armingguild aus Croatien lohnt sich daher, weil man hier keinen Zoll bezahlt).

Szymon Chlebowski (Polen) Sehr leichte HEMA-Federn, relativ preiswert, sehr unzuverlässiger Schmied.

Wojcek Szanek (Polen): nur Einzelanfertigungen, aber top Qualität zu entsprechenden Preisen.

Ensifer (Polen): vor ein paar Jahren die State of the Art Fechtfedern auf HEMA-Turnieren, mittlerweile vergleichsweise schwer und teuer, dafür quasi unkaputtbar.

Aureus (Polen): Meiner Meinung nach neben Regenyei die besten Federschwerter die aktuell als Stangenware am Markt zu bekommen sind – und das mit geringer Wartezeit von lediglich zwei Monaten. Preislich am oberen Ende.

Thibaud Pascual (Frankreich): HEMA-taugliche original Repliken, Handarbeit, wunderschön. High End Schwerter.

Malleus Martialis (Italien): Stangenware, individualisierbar, aber am oberen Ende der Skala anzusiedeln. Recht preisintensiv (ab 330€ für das günstigste Seitschwert), dafür im Handling sehr nahe an am Original, hervorragender Kundenservice und quasi unkaputtbar. Mittlerweile sogar mit austauschbaren Klingen.



Paul Binns (UK): Ab ca. 400 € pro Schwert, vornehmlich frühmittelalterliche Einhänder. Viel auf Anfrage. Qualitativ sehr gut aber es gibt günstigere Alternativen im selben Qualitätssegment (z. B. Szanek)

Der Berggeist (D): Frühmittelalter Schwerter und Saxe, etc. Deutsches Handwerk, und entsprechender Preis. Angebote für viele unterschiedliche Einsatzzwecke.

Marco Danelli (UK): High-End-Ware, z. Z. arbeitet derzeit nur kleine Auftragsarbeiten und Einzelstücke ab.

Armour Class (UK): Oberes Ende der Stangenware, schwer zu bekommen, qualitativ gut, relativ schwer, wäre nicht meine erste Wahl, macht man aber nichts mit falsch.

Lukas Mästle-Goer (Deutschland): ähnlich Thibaud aus Frankreich. Nur Handarbeit in kleinen Stückzahlen, meistens scharfe Schwerter, macht nur worauf er selbst auch Lust hat. Ab 1.500 €, wahrscheinlich mehr.

Blackfencer (Spanien): Bekannt für die Nylonwaster, die wir auch haben (die weißen Plastik-Schwerter), haben mittlerweile auch allerlei andere Schwerter aus Stahl im Angebot. Gelungene Hybriden zwischen Feder und Schwert. Langschwert Standardmodell mit derzeit 260 € ist ein sehr gutes Angebot mit vielen Auswahlmöglichkeiten für Parier und Pommel, die Feder mit 210 € ebenfalls.

Sigi Forge (Slowakei): Federn, Langschwerter, Messer, Einhänder und Katanas – von schmucklosem Trainingsgerät bis hin zu markttauglichem Ausgehsschwert, allesamt voll sparringtauglich im mittleren Preissegment.

Silkfencing (Polen): Polnische Säbel und Smallswords, die man sonst kaum irgendwo bekommt. Faire Preise, gute Qualität.

Bloss (Polen): Eigene Linie von Schwertern, ausgefallenes Klingensprofil (z.B. Hohlkehlenviekant) und Modelle (Kriegsdussack). Preislich intensiv aber qualitativ im oberen Bereich.

Bellatore (Spanien): Rapiere und Seitschwerter. Faire Preise für Rapiere, gute Qualität, manchmal lange Wartezeit.

Filo Verdadero (Spanien): Rapiere und Seitschwerter. Faire Preise für Rapiere, gute Qualität, manchmal lange Wartezeit.



Jester of Blades (Deutschland): Trainingswaffen aus Holz und Aluminium. Qualitativ und preislich oberes Ende, dafür tolles Handling und extrem langlebig, nicht gegen Stahl verwendbar.

Es gibt auch hervorragende HEMA-/Reenactment-Schwerter von Albion, Castille Armory und Blackhorse Blades. Da diese aber leider aus den USA importiert werden müssen, zahlt man neben den horrenden Versandkosten außerdem noch den Einfuhrzoll, was diese Schwerter als Alternative eigentlich ausschließt. Wir haben hier nur Hersteller mit eigener Internetpräsenz aufgeführt. Es gibt auch noch andere Schmiede (Martinez, Destreziana, etc...) die nur über Facebook erreichbar sind.



Generelle Werte und Maße für Schwerter

Leider gibt es auch hier keine pauschalen und präzisen Angaben, die man machen kann. Wie ein Schwert konstruiert ist, hängt von seinem Einsatzzweck ab. Nachfolgend gibt es deshalb ein paar „von-bis“-Werte für Langschwert und Seitschwert, an denen Du dich orientieren kannst. Im Zweifelsfall einfach bei uns nachfragen, wenn es um ein bestimmtes Modell geht, gerade für andere Waffen wie Rapiere, Säbel, Zweihänder etc... die wir aus Platzgründen hier nicht aufgeführt haben. Falls die Möglichkeit besteht, ist es natürlich gut, ein Schwert in die Hand zu nehmen, bevor man es kauft, wobei auch das und ein paar Probeschwünge am Marktstand keine Aussage darüber liefern, wie sehr man über die Klinge „fühlen“ kann, wie das Verhalten im Band ist, etc. ... Mit steigender Erfahrung wird es leichter sowas abzuschätzen, aber wie ein Schwert sich im Kampf anfühlt, merkt man eben erst im Kampf.

Langschwert

Länge:	115 – 140 cm
Griff:	ab ca. 30 cm (je nachdem, was für ein Pommel dran ist)
Klinge:	85 – 110 cm
Gewicht:	1.300 – 1.700 Gramm
Balancepunkt:	auf dem Parier – max. 10 cm davor auf der Klinge

Seitschwert

Länge:	100-120cm
Griff:	ca. 8cm (ohne Pommel und abhängig von der Handgröße)
Klinge:	80-100cm
Gewicht:	950-1.300g
Balancepunkt:	3-10cm vor dem Ricasso



Material:

Grundsätzlich gilt: FEDERSTAHL! Die Klingen der Schwerter, mit denen wir trainieren, bestehen aus NICHT rostfreiem Federstahl. Manchmal steht auch Carbon- oder Kohlenstoffstahl als Angabe dabei. Das ist eine zusätzliche Information, die eine andere Eigenschaft bezeichnet. Eine Oberbezeichnung ist EN 45, die Europäische Norm für Federstahl. Wenn Du ein bezahlbares Trainingsgerät haben willst, dann freunde Dich damit an, dass der Schmied seinen Stahl aus einem Stahlwerk bezieht und nicht Eisenerz an die Hühner verfüttert und das Rohmaterial aus deren Scheiße herausschmilzt. Wer sich im Metallurgiefetischismus ergehen möchte, kann gerne auf der Homepage vom Berggeist gucken, da gibt es eine kompakte Übersicht zu Stählen und den Bestandteilen. Lasst Euch von Bezeichnungen wie „5160er“, „55Si7“, „AISI 1090“ oder „CRV4 51“ nicht irre machen! Das sind lediglich unterschiedliche Stahlsorten, teilweise auch identische Stähle die in Europa und den USA einfach unterschiedliche Bezeichnungen haben. Wichtig ist, dass „schaukampftauglich“ oder „HEMA“ dran steht, was bei den o. g. Schmieden allerdings durchweg der Fall ist.

Achte beim Härtegrad darauf, dass die Klinge mindestens 50 HRC aber höchstens 54 HRC hat. Das ist in etwa der Bereich, der brauchbar ist. Auch hier gibt es sicherlich Ausnahmen (Pavel Moc erreicht z. B. mit geringer Härte trotzdem eine top Haltbarkeit) aber genau das sind sie dann auch: Ausnahmen.

Eine Schlagkante (die stumpfe Schneide) sollte nach Möglichkeit ca. 2 mm stark sein. Alles was dicker ist erfordert eine massive Hohlkehle (z. B. Aureus oder Chlebowski) um das Schwert nicht in eine Bahnschiene zu verwandeln, alles was weniger dicke Schlagkanten hat erfordert Erfahrung und hohe Präzision in der Klingenföhrung um das Schwert nicht binnen kürzester Zeit in eine Säge zu verwandeln. Als Faustregel gilt hier ebenso: Je dünner die Schlagkante, umso besser lässt sich mit der Klinge im Band „fühlen“, aber umso höher ist das Verletzungsrisiko für Trainingspartner und die eigene Klinge.

Wer sich mit Schwertern und ihren Eigenschaften auseinandersetzen möchte (was ich jedem ambitionierten Fechter/Fechtanfänger nur empfehlen kann) dem seien die folgenden Tipps als Einstieg an die Hand gegeben:

Oakeshott Typologie: Klassifikation von Schwertern nach Design und Epoche

Elmslie Typologie: selbiges, speziell für Falchione

Peter Johnsson: Paradoxes of Sword Design (YouTube)

Peter Johnsson: The Viking Sword: What It Was And What It Was Not (YouTube)

Die Beiträge von Peter Johnsson sind Vorträge, die jeweils ca. eine gute Stunde gehen, in englischer Sprache. Johnsson selbst ist Schwertschmied und hat eine bahnbrechende Methode zur Vermessung und zum Re-Design von Schwertern entwickelt.



HEMA Sternchen und Sekundärquellen

Nachfolgend eine Liste von Menschen, Schulen, Institutionen, etc. die man bedenkenlos konsumieren kann ohne dabei fürchten zu müssen, sich irgendwelchen Schwachsinn zu geben:

Björn Rüter (Hammaborg, Schwerpunkt Meyer)

Federico Malagutti (Schwerpunkt Fiore, i.33, intuitive Ansätze für Schwert allein und Schwert und Schild)

Mikkel Monsted (Ask, Schwerpunkt i.33 und Rundschildkampf)

Roland Warzecha (Dimicator, i.33, empfehlenswert sind die alten Videos zu Grundlagenthemen)

Cornelius Berthold (Dimicator Schola, i.33 und Fabris Rapier, sehr gute Fechttheorie)

Life Death and Fencing (Axel Petterson & Kristin Konsmo (GHFS) Schwerpunkt Langschwert, turnierorientiert)

Anders Linnard (GHFS, einige sehr alte, aber sehr gute Langschwert Interpretationen)

Martin Fabian (Gesellschaft Liechtenawers, Langschwert deutsche Schule und italienischer Rapier, turnierorientiert)

Anton Kohutovic (Gesellschaft Liechtenawers, Langschwert, turnierorientiert)

Keith Farrel (Schwerpunkt Langschwert mit vielen Nebenprojekten, eigener Blog)

Ingulf Kohlweiss (INDES Salzburg & Swordtrip)

Thore Wilkens (Blossfechter zu Chemnitz, P.E.T. System)

Krifon (empfehlenswert für ihr „langes Messer 101)

MHFS (Emil Anderson und Bastian Voxel, Montante)

Ken Harding (Chicago Swordplay, Schwerpunkt Bologneser Stil)

Richard Marsden (Polnischer Säbel und Langschwert nach Fiore)

Ilkka Hartikainen (marozzo.com, Bologneser Stil)

Schildwache Potsdam (Seitschwert, Speer & Schild, Bologneser Stil)

Akademia Szermierzy (polnischer Säbel und Langschwert nach Fiore, turnierorientiert)

David Rawlings (London Longsword Academy, nahezu alle Wehren, viele Produktreviews)

Dequitem – armored swordfight (Buhurt Duelle, Rüstungsbau)

Rob Rutherford (Meyer Rappier)

Ton Puey (Academia da Espada, spanischer Rapier und Montante)

Robert Childs (turnierorientierter Rapierefechter, quellenlos, intuitives Fechten)

Schwertkampf Leitfaden der Hospitaliter zu Magdeburg



Cuadratura del Circulo (deutscher Blog zum spanischen Rapier)

Guy Windsor (The Sword Guy, Schwerpunkt Fiore und Rapier italienischer Schule, viel zu Didaktik in Kampfkunst)

hemaratings.com (Weltrangliste im HEMA Bereich)

wiktenauer.com (Quellenwiki)



Nachwort

Bis hierher gab es einige Seiten an Informationen. Nichts davon erhebt Anspruch auf Vollständigkeit oder vollständige Richtigkeit. Es ging hier lediglich darum, einen kurzen Überblick und Antworten auf die gängigen FAQ zu geben. Zum Abschluss möchten wir Dir, geneigter Leser, noch einige allgemeine und spezielle Hinweise bzw. Anregungen geben:

„Schwertkampf ist Selbststudium!“ Frei nach dem Motto der Sesamstraße solltest Du Fragen stellen. Aber eine Bitte hierbei haben wir doch: Bevor Du Fragen stellst, stell Dir selbst die Fragen „Finde ich die Antwort in diesen Seiten?“, „Finde ich in diesen Seiten vielleicht etwas, das mir einen Hinweis darauf gibt, wo ich die Antwort auf meine Frage selbst herausfinden kann?“ Das Internet bietet einen Überfluss an Informationen, durch den man sich mit Hilfe dieses Leitfadens etwas besser hindurchwuseln kann. Alles was Du Dir an Wissen selbst erarbeitest, trägt dazu bei, deine Ansicht, Meinung und deinen Standpunkt zu bestimmten Themen zu formen. Das ist in einer immer noch „jungen“ Disziplin wie mittelalterlichem Schwertkampf sehr wertvoll, denn wie bereits gesagt, helfen unterschiedliche Standpunkte bei Weiterentwicklung und Erkenntnisgewinn. Selbststudium bedeutet in diesem Zusammenhang auch üben, üben, üben... Wer nicht fleißig und mit viel Disziplin übt, wird nicht besser. Jemand der jeden Sonntag spazieren geht kann schließlich auch nicht von jetzt auf gleich den iron man gewinnen.

„Das stand gar nicht im Leitfaden...“ Sämtliche Quellen, die wir angegeben haben, stellen lediglich eine durch unsere subjektiven Erfahrungen geprägte Auswahl dar. Das ist nicht alles! Es gibt gewiss noch viel mehr! Wir haben bewusst auf Links verzichtet, weil die Arbeit des permanenten Aktualisierens unsere zeitlichen Möglichkeiten übersteigen würde.

„Hello my name is...“ Beschäftigt man sich genauer mit der Materie, wird man schnell feststellen, dass man um Englisch nicht herum kommt. Die HEMA-Szene und auch viele Reenactment-Videos, die wir bisher gesehen haben, sind international aufgebaut und daher in englischer Sprache verfasst oder zumindest mit englischen Untertiteln versehen. Man darf hier nicht verzweifeln und sollte nicht zu schnell aufgeben – die meisten Videos sind nicht von Muttersprachlern verfasst, was nichts anderes bedeutet, dass die Leute wahrscheinlich auch kein besseres Englisch sprechen als wir alle. Fachvokabular wie „fuller“, „tapering“, „point“, „nimble“ oder „crossguard“ hat man ziemlich schnell drauf und letzten Endes SIEHT man im Video ja auch, worüber da gerade gesprochen wird.



„Woah, was ist das denn!?!? GEIL!“ Du hast was Neues gefunden? Es gibt neue Erkenntnisse? Neue Händler, Schmiede, etc. ...? Bescheid sagen!! Wenn diese Seiten sinnvoll aktualisiert oder ergänzt werden können, zögere nicht, uns anzusprechen!

„Aber hier steht ja gar nichts über Schwertkampf drin!?!?“ Nö. Könnte man Schwertkampf nur durch lesen lernen, könnten wir Dir ein paar Bücher hinlegen und Dir viel Spaß wünschen. Fechten ist eine körpermechanisch, koordinativ und geistig hochanspruchsvolle Angelegenheit, auf ganz eigene Art und Weise quasi Hochleistungssport. Es passieren dabei so viele Dinge gleichzeitig, dass man es kaum in Worte fassen kann. Deswegen lesen wir die alten Fechtbücher auch nicht einfach nur, wir interpretieren. Wir versuchen rauszufinden, was damit gemeint sein könnte, was der Vogel da vor ein paar hundert Jahren hingekritzelt hat. Schwertkampf lernen erfordert eine „hands on“-Mentalität: MACHEN. Probieren, Versagen, Lernen, anders machen.

Edit 2021: Na gut, ein bisschen was zum Fechten steht seit Version 2 doch im Anhang ;)

In diesem Sinne wünschen wir Dir, lieber Leser, maximale Erfolge und jede Menge Spaß beim Schwertkampf mit den Hospitalitern zu Magdeburg!

Deus lo vult!



Fechtfibel der Hospitaliter zu Magdeburg

Nachfolgend sind einige fechttheoretische Begriffe erklärt und einige Konzepte und Taktiken erläutert. Diese sollen dazu dienen, in der Trainingsgruppe ein gemeinsames Vokabular zu schaffen. Sie helfen außerdem als kleines Glossar für die Fachbegriffe, mit denen wir im Training so um uns werfen.

Tempo

Ein Tempo, oder auch eine Fechtzeit, ist die Zeit, in der etwas passiert bzw. in der ich etwas tue. Als Beispiel diene hier ein einfacher Oberhau, mit dem ich den Gegner treffen will. Das Tempo beginnt wenn ich anfangen mich zu bewegen und endet dann, wenn ich den Gegner getroffen habe und wieder in einer Hut stehe. Ein Tempo kann unterschiedlich lang sein, je nachdem was ich tue.

Contratempo

Wenn der Gegner anfängt, etwas zu tun (er beginnt ein Tempo) kann ich ebenfalls etwas tun. Wenn ich sehe, was der Gegner machen will (z.B. will er mich mit einem Oberhau treffen), kann ich ggf. verhindern, dass er sein Tempo zuende führt und mit seinem Vorhaben (mich zu treffen) Erfolg hat. Ein Contratempo „bricht“ das Tempo des Gegners (siehe auch Indes & Bruch).

(Achtung: der Begriff wird hier etwas zweckentfremdet und dient in erster Linie einem besseren Verständnis von Fechtzeiten. Es gibt noch mehr Tempi-Formen!)

Vor

„Im Vor zu sein“ beschreibt am ehesten, in einer günstigen Position zu stehen, in der man den Gegner bedroht und dabei selbst nicht bedroht wird. Bedrohung meint damit, dass es theoretisch möglich ist, den Gegner im nächsten Tempo zu treffen. Man könnte auch sagen, man ist in diesem einen Moment im Vorteil gegenüber dem Gegner. Im Vor sein beschreibt außerdem, dass man der aktive Fechter ist und angreift.

Nach

Das Gegenteil von Vor. Ich bin „im Nach“, wenn der Gegner mich bedroht und mich (wenn ich nichts tue) im nächsten Tempo treffen kann. Ich bin dementsprechend im Nachteil in diesem einen Moment.

Im Nach sein beschreibt außerdem, dass der Gegner der aktive Fechter ist und man selbst nur reagiert.

Indes

Während der Gegner etwas tut, kann ich auch etwas tun und umgekehrt. Im Endeffekt wie ein Contratempo, aber allgemeiner und nicht zwingend mit einem Bruch des gegnerischen Tempos. Indes kann durch ein geschicktes Manöver das Verhältnis von Vor und Nach umkehrt werden. Starten beide Gegner gleichzeitig mit identischen Angriffen, sind quasi beide im Vor, so wird sich zwangsläufig im Indes eines der beiden Vor in ein Nach ändern.



True Times

Die „richtige“ Art und Weise sich im Kampf zu bewegen. Rein biomechanisch bewegen sich unsere Hände und damit unsere Waffen am schnellsten. Danach folgt der Oberkörper, danach die Beine/Füße. Die Bewegung in True Times erlaubt schnelle Reaktionen auf überraschende Konter und generell schnellere Aktionen/Angriffe.

False Times

Ist das Gegenteil von True Times, also die Bewegung des Körpers in der falschen Reihenfolge. Nicht zu empfehlen, nur interessant für erfahrene Fechter um zu fintieren.

Band

Das Band beschreibt jedweden Waffenkontakt, egal ob Klinge, Schild oder Schaft einer Stangenwaffe. Im Band kann man entweder stark oder schwach, hart oder weich sein. Damit wird die Intensität des Bandes zwischen zwei Waffen beschrieben. Das Band erlaubt es, zu Fühlen.

Fühlen

Fühlen beschreibt den Prozess durch die haptische Sensorik über Hände und Arm Impulse der gegnerischen Waffe im Band wahrzunehmen. Die Reaktionszeit ist hier wesentlich kürzer als beim reinen Sehen.

Hut/Guardia/Posta

Eine bestimmte Körperhaltung, in der man in einem bestimmten Bereich des Körpers und damit gegen bestimmte Angriffe sehr gut geschützt ist. Aus bestimmten Hutten kann man bestimmte Angriffe besonders gut beginnen. Es gibt Haupt- und Nebenhuten.

Büffel

Oder auch „den Markus machen“ (Svens Definition, Anm. d. Autors) bezeichnet Kämpfer die sich nicht auf Technik sondern auf Ihre reine Körperkraft verlassen.

Überlaufen

Bezeichnet das Prinzip der biomechanischen Reichweite. Wenn der Gegner tief angreift, ist es möglich selbst hoch anzugreifen. Hohe Angriffe haben mehr Reichweite als tiefe (die Arme wachsen nun mal aus der Schulter und nicht aus der Hüfte). Überlaufen ermöglicht also, selbst zu treffen, ohne getroffen zu werden.

Winden

Winden bedeutet Waffenbewegung unter Nutzung physikalischer Gesetze im Band. Durch Winden kann man ein ausgeglichenes Band (die Kämpfer stehen sich quasi spiegelverkehrt gegenüber) zu seinem Vorteil verändern. Es gibt 3 Möglichkeiten:

1. Bringe ich meine Schneide auf die Fläche der Klinge des Gegners, kann ich mehr Kraft ausüben. Funktioniert gut, wenn man über die flache Seite der gegnerischen Klinge schneidet.



2. Bringe ich die Schwäche der gegnerischen Waffe (der Teil von der Spitze bis etwa zur Hälfte) in die Stärke meiner Waffe (vom Parier bis etwa zur Hälfte der Waffe), bin ich durch Hebelgesetze stärker und kann die gegnerische Waffe kontrollieren.

3. Ich „überbinde“ oder „überliege“ mit meiner Waffe die Waffe des Gegners. Das Prinzip ist denkbar einfach: ich bringe meine Waffe im Band über die des Gegners und kann sie kontrollieren. Achtung: sobald die Hände und damit auch meist die Waffen über Schulterhöhe kommen, kehrt sich dieses Prinzip um und derjenige der unten ist, hat in diesem Aspekt den Vorteil.

Mensur

Die Reichweite die ich mit meiner Waffe habe, bzw. die Distanz zum Gegner. Man kann hier grob unterscheiden in:

1. Außer Reichweite: Es ist nicht möglich, den Gegner innerhalb eines Tempos zu treffen („safe-zone“)
2. Weite Mensur: Ich kann den Gegner innerhalb eines Tempos treffen, wenn ich einen Schritt mache.
3. Mittlere Mensur: Ich kann den Gegner innerhalb eines Tempos treffen, ohne einen Schritt zu machen.
4. Enge Mensur: Man steht so dicht am Gegner, dass die eigentlichen Techniken der Waffe nicht mehr effektiv anwendbar sind, weil zu wenig Platz vorhanden ist. Ab hier geht es dann in besondere Techniken wie Knaufschläge oder gleich ins Ringen, mit oder ohne Waffe.

Zufechten

Das Gehen in die Mensur bzw. der Beginn des Kampfes. Nach Möglichkeit erkennt man dabei, was der Gegner vor hat. Ein Band ist hierbei möglich aber nicht notwendig.

Abfechten

Rückzug unter Deckung aus dem Gefecht, entweder nach einem erfolgreichen Treffer oder Rückzug unter Deckung aus einer schlechten Position

Zentrum/Mitte

Stehen sich zwei Gegner gegenüber, so ist die kürzeste Verbindung zwischen Ihnen eine Gerade. Diese kann man sich auf dem Boden oder von Solarplexus zu Solarplexus vorstellen. Die Kampflinie ist dynamisch, bewegt sich also entsprechend der Kämpfer mit.

Der Mittelpunkt der Kampflinie markiert ein wichtiges Element im Fechten, denn wenn es gelingt, die eigene Waffe zwischen das Zentrum und die Waffe des Gegners zu bringen, hat man für das nächste Tempo den Vorteil des „sicheren Angriffs“, was bedeutet, dass man Angreifen kann, ohne selbst effektiv attackiert werden zu können. Die Waffe des Gegners ist aus der Mitte heraus und man schließt so für ein Tempo die Angriffslinie des Gegners.



Bruch

Der Bruch bzw. das Brechen bezeichnet eine bestimmte Aktion (z.B. eine Hut oder einen Hieb), die eine Aktion des Gegners zunichtemacht, weil man seinen taktischen Vorteil hierdurch neutralisiert oder einen bestimmten Angriff durch einen entsprechenden Gegenangriff auskontert, quasi dem Gegner das Vor stiehlt.

Golden Move

Die Anwendung einer Technik sollte mühelos sein. Dann ist sie richtig durchgeführt. Eine gute Technik erfüllt 4 Bedingungen:

1. Man selbst ist durch die Technik geschützt
2. Die Technik verbessert meine eigene Position
3. Die Technik verschlechtert die Position des Gegners.
4. Die Technik bricht die (kampfrelevante) Struktur des Gegners.

„Empty your mind.

Be formless.

Shapeless.

Like water.

You put water into a cup – it becomes the cup.

You put water into a bottle – it becomes the bottle.

You put water into a teapot – it becomes the teapot.

Water can flow – or it can crash.

Be water, my friend!“

Bruce Lee