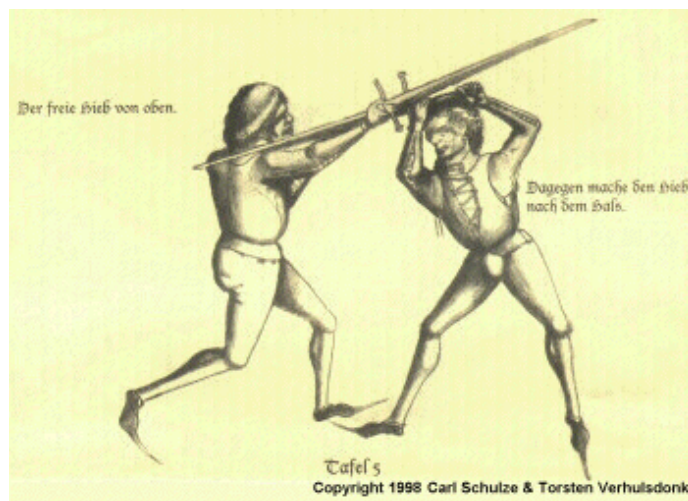




“A.V.E.A” Asociación Vizcaína de Esgrima Antigua



Presenta una traducción al castellano de

El arte caballeresco de la espada larga

Por Sigmund Ringeck el Mayor (alrededor de 1440)



“A.VI.E.A” Asociación Vizcaína de Esgrima Antigua

Traducción al castellano de Eugenio García-Salmones de la “A.VI.E.A” Asociación Vizcaína de Esgrima Antigua, basada en una traducción colectiva al francés del medio y alto alemán hecha por Philippe Errard, Antoine Fournier, Didier de Grenier y Michaël Huber y presentada en el sitio web de la Asociación para la Búsqueda y Desarrollo de las Artes Marciales Europeas de Ile de France ardamhe-idf .A ellos gracias por su ayuda.

Derechos reservados de esta traducción al castellano por Eugenio García-Salmones, 2006.

Nota del traductor al castellano:

La presente traducción se hace del francés al castellano, no es pues una traducción directa lo que posibilita que haya mas errores o inexactitudes que si lo fuera.

Espero que los lectores de nuestra lengua disfruten y aprendan con su lectura tanto como le he hecho yo, como lector y esgrimista. Por supuesto este documento se ha traducido sin fines comerciales .



“A.V.E.A” Asociación Vizcaína de Esgrima Antigua

Aquí comienza el arte caballeresco de la espada larga
Por Sigmund Ringeck el Mayor (alrededor de 1440)

Aquí comienza la interpretación de la obra

En la que se encuentra descrito el arte caballeresco de la espada larga imaginado y escrito por Johannes Liechtenauer que fue un gran maestro de este arte , que Dios le bendiga. Esta obra fue escrita con palabras en clave y secretas a fin de que su arte no fuera comúnmente difundido. Esta misma obra escrita con claves secretas fue mas tarde interpretada comentada y puesta por escrito en este tratado por Sigmund Ringeck el Mayor, entonces maestro de armas de su alteza [Albrecht¹](#), conde palatino del Rhin y duque de Baviera .

Todo esgrimista que lo pueda entender y comprender estará en posición de combatir de una manera diferente.

Prefacio de la obra

Joven caballero aprende a amar a Dios y a respetar a las mujeres a fin de que tu honor se ennoblezca. Cultiva las cualidades caballerescas y estudia este arte que te glorifica a fin de cumplir honorablemente tu deber en la guerra.

Lucha bien y maneja virilmente la lanza, la pica, la espada y el braquemart. Golpea hacia adentro duramente, desborda a tu enemigo toca o bien deja correr el golpe. Ya que los sabios detestan a aquel que se deja arrinconar. Tu debes comprender esto:

Todas las artes tienen una distancia y una medida.

He aquí el texto de lecciones muy buenas que tratan de la espada larga en su conjunto.

Si tu quieres dar pruebas de arte ven desde tu izquierda golpeando a derecha y desde la derecha a la izquierda es así que combatirás muy eficazmente.

Glosa

Recuerda , esta es la primera lección de espada larga y tu debes aprender a dar tus golpes correctamente de los dos lados si quieres esgrimir con una manera de mas fuerza y precisión.

Recuerda esto también: cuando vas a dar un golpe desde tu lado derecho , tu pie izquierdo debe estar situado delante . Si ahora quieres dar un golpe alto desde tu lado derecho haz seguirlo por tu pie derecho. Si no lo haces el golpe es malo e ineficaz, porque tu lado derecho se queda atras. De esta manera el golpe es muy corto y no puede llegar a su final de manera adecuada abajo delante del pie izquierdo. Igualmente si golpeas desde tu lado izquierdo y el golpe no es seguido de tu pie izquierdo será igualmente incorrecto. Recuerda entonces que sea cual sea el lado desde donde tu inicies tu golpe deberás hacer seguir el golpe por el pie correspondiente. Así tu podrás ejecutar con fuerza y exactitud todas tus acciones. Es así como todos los otros golpes deberán ser ejecutados.

El texto de otra lección

Aquel que solo actúa después de los golpes(adversos) no sacará nada de provecho a su arte. Golpear avanzando es lo que tu deseas, ningún cambio llegará a tu broquel. No evitarás los sobresaltos de la cabeza al cuerpo. Combatir con todo tu cuerpo es como tu lo ejercitas duramente.

Glosa

Cuando tu vas hacia tu adversario durante el acercamiento no debes esperar sus golpes, ni esperar a que ejecute algo contra ti. Todos los esgrimistas que esperan así el filo de los golpes del contrario y no quieren hacer nada mas que recular no sacarán ningún provecho de su arte, ya que ellos a causa de esto serán a menudo batidos.

Igualmente debes también recordar: Cuando tu combates !debes hacerlo con toda la fuerza de tu cuerpo! Golpéale en avanzándote, a la cabeza y al cuerpo. Así no será capaz de liberarse ante tu punta. Y con el golpe, a partir del encuentro de las espadas, tu no debes descuidar de atacar la abertura mas cercana como se describe después en los cinco golpes y otras piezas.

Todavía otra lección

Escucha lo que es malo, no combatas en alto a izquierda si tu estas a la derecha, y si tu estas a la izquierda ahí todavía a la derecha serás débil.

Glosa

Recuerda que esta lección se dirige a dos tipos de personas los zurdos y los diestros.

Esto se comprende así : cuando tu vas hacia tu adversario durante el acercamiento, si tu eres diestro y piensas que le puedes golpear, no des el primer golpe a partir de tu lado izquierdo , porque tu eres débil de ese lado y por ese hecho no podrás resistir si el responde a tu ataque con fuerza. Por eso golpea desde tu lado derecho: así podrás obrar a tu guisa poderosamente a su espada con arte.

Igualmente: si tu eres zurdo no golpees a partir de la derecha porque los zurdos generalmente no están habituados a hacerlo eficazmente desde el lado derecho. Es lo mismo que para los diestros por el lado izquierdo.

He aquí el texto de una lección sobre el "antes" y el "después". *

El "antes" y el "después" son dos cosas que están en la fuente de todas las artes de combate. Débil y fuerte, "al mismo tiempo" con esta palabra tu debes recordarlo. Así tu debes aprender con arte a obrar y guardarte. Si tu te asustas fácilmente jamas aprenderás a combatir .

Glosa

Recuerda que antes de nada tu debes comprender que es el "antes" y el "después" porque estas dos cosas están en la fuente de la que mana todo el arte de combatir.

Eso se comprende así : el "antes"significa que tu siempre debes adelantar a tu contrario con un golpe de filo o una estocada a sus aberturas, antes de que el lo haga a las tuyas. Así el esta obligado a repelerte.

También, obra hábilmente en el rechazo con la espada de una abertura a otra; entonces el no podrá oponerse a tu actuación con sus acciones. Pero si el te entra con violencia, entonces adelántale por la lucha.

* NOTA DEL TRADUCTOR:

El "nacht" y el "vor" en el alemán tienen implicaciones espacio/temporales, pero aplicado a la esgrima y a sus diferentes escuelas también son filosóficas. Yo he vuelto a la traducción literal de el "antes" y el "después", a sugerencia de varios lectores y compañeros traductores, que veían muy deformado el texto con mi primera interpretación de iniciativa y defensiva.

Aquí recuerda como se explica "el después".

Recuerda que si tu no estas con el "antes", entonces te encuentras en el "después". Que son las rupturas de todas tus acciones lo que el utiliza contra ti.

Esto se comprende así : mientras el avanza tu estas obligado a rechazarle, entonces obra hábilmente con el rechazo en el "mismo tiempo" a la abertura mas cercana. Entonces tu le tocas antes de que el complete su accion. En ese momento tu ganas "el antes" y el se queda en el después. Además , tu debes distinguir en el "antes" y "el después " como actuar con la palabra "mismo tiempo" al débil y al fuerte de su espada.

Esto se comprende así: de la cruz de la guardia hasta el medio de la hoja es el fuerte de tu espada con el cual tu puedes resistir correctamente si alguien te combate por ahí. Del medio hasta la punta , es el débil, con el que tu no puedes resistir.

Si tu comprendes correctamente estas cosas, tu puedes obrar bien y hábilmente y con ello entrar en guardia.

Por otra parte podrás enseñar con la misma habilidad a los príncipes y señores lo que les conviene mas para su divertimento y el combate. Pero si tu te asustas fácilmente, entonces no aprendas el arte de combatir. Porque los miedosos y los corazones pusilánimes no hacen nada de bueno. Ellos serán vencidos sea la que sea su habilidad.

El texto de los cinco golpes.

Aprende los cinco golpes de la mano derecha. Cógele la guardia a esta, y nosotros juramos recompensarte de buen grado por el conocimiento.

Glosa

Recuerda que el tratado tiene cinco golpes secretos, sobre los cuales muchos maestros de espada no pueden hablar.

Tu no debes aprender de otra manera a dar estos golpes que desde tu lado derecho sobre sobre lo que se funda (únicamente) la defensa contra ti.

Prueba a ver si puedes tocar al primero con un golpe de entre los cinco.

Aquel que pueda pararlos sin soportar daño será alabado por el maestro del tratado y tendrá mas mérito por su habilidad que otro esgrimista incapaz de combatir contra los cinco golpes. Encontrarás como ejecutar los cinco golpes en los párrafos siguientes.

He aquí el texto de las piezas del tratado.

El golpe furioso, el torcido, el de través, el golpe bizco, el del cráneo, el loco; rechazos, recuperaciones, desbordamientos, descartes, desenganches, sobresalto, proyecciones, tajos, presa de manos, suspensión y aperturas, golpes, marcados, tajos con los estoques.

Glosa

Recuerda que aquí serán citadas las verdaderas piezas maestras del arte de la espada larga y como ahora cada pieza particular será designada por el nombre para que tu puedas comprenderlo más fácilmente.

Su número es de 17 y comienza por los cinco golpes.

Ahora recuerda :

la primera pieza se denomina , el golpe furioso.

la segunda, el golpe torcido,

la tercera , el golpe de travesee.

la cuarta, el golpe bizco .

la quinta, el golpe de carneo.

la sexta : son las cuatro guardias.

la séptima : los cuatro rechazos.

la octava : las recuperaciones.

la novena : los desbordamientos.

la décima : los descartes.

la onceava los desenganches.

la doceava: los sobresaltos.

la treceava : las proyecciones

la catorceava : los tajos.

la quinceava: las presas de manos.

la dieciseisava: las suspensiones.

la diecisieteava: las rotaciones.

Como debes de descubrirte con las suspensiones y las rotaciones y como debes ejecutar todas las piezas mencionadas lo encontraras descrito mas adelante.

He aquí el golpe furioso* con sus piezas.

A quien te golpea alto la punta del golpe furioso le amenaza.

Glosa

Esto se comprende así: cuando alguien te da un golpe alto desde su lado derecho, aséstale un potente golpe furioso con el filo desde tu hombro derecho. Si entonces aguanta el golpe tírale la punta contra contra su largo (el largo de la hoja) hacia su rostro. Y amenázale de estocarle.

Todavía una pieza del golpe furioso.

Si el toma guardia , entonces despréndete por encima sin peligro.

Glosa

Cuando tu estoques con (a partir de)el golpe furioso y que el entonces tome guardia de punta y rechace la estocada con fuerza, entonces desplaza tu espada sobre ti, lejos de la suya y aséstale de nuevo un golpe en alto y a la cabeza del otro lado de su espada.

Todavía una pieza del golpe furioso.

Ataca mas fuerte todavía (o contra ?) y estoca ! Si el lo quiere sigue atacando.

Glosa

Cuando tu ataques con el golpe furioso que el te lo rechaza y quede firme al hierro entonces atácale todavía fuerte al hierro, monta el fuerte de tu espada en el débil de la suya y gira tus gavilanes delante de tu cabeza quedándote al hierro Después estoca en alto a su rostro.

Todavía una pieza del golpe furioso.

Cuando tu le estoques en alto con (después) la rotación - como se ha descrito anteriormente y que el monte la espada con las manos y rechace con los gavilanes la estocada en alto, entonces quédate como te encuentras en la rotación y metele la punta hacia abajo entre sus brazos y su pecho.

Zornhaw: Golpe alto diagonal partiendo desde el hombro y asestado con fuerza.

Una rotura contra el desprendimiento.

Recuerda que cuando cruzas tu acero con fuerza , que el desplaza el suyo por encima de el, lejos del tuyo , y tira un golpe del otro lado en alto a la cabeza, de nuevo contra tu acero, entonces cruza el fuerte con su tercio débil en alto a la cabeza.

Aquí recuerda una buena lección.

Recuerda bien esto: filo, estoque, ponte en guardia blando o firme."Mismo tiempo" y" antes" o "después" sin choque. Que tu conflicto no sea necio. Quien resiste en el conflicto por arriba será ridiculizado por abajo.

Glosa

Es decir que debes muy precisamente observar cuando el cruza tu espada con un golpe de filo , estocada o de otra manera, si el esta débil o firme en su acero .Y cuando tu lo hayas sentido entonces debes en el "mismo tiempo" saber que es mejor para ti : si debes entrar en contacto con el antes o con el después. Pero en cruzando el acero no debes actuar neciamente con el conflicto ya que el conflicto no es otra cosa que las rotaciones del acero.

El conflicto se hace así : cuando tu le asestas un golpe furioso que el rechaza inmediatamente entonces monta bien con el brazo y torna la punta sobre su acero a su abertura alta. Si el rechaza entonces la estocada quédate si en guardia en la rotación y estoca con la punta su abertura baja, si durante esto el sigue la espada con el rechazo, entonces pasa de través con la punta bajo su espada y suspéndele la punta en alto a la otra abertura de su lado derecho. Así será ridiculizado con el conflicto por arriba y por debajo, es así que puedes una vez mas ejecutar correctamente los manejos.

Como se debe golpear y estocar correctamente en todas las rotaciones.

En todas las rotaciones aprende a encontrar correctamente los golpes y los estoques. También "con" debes probar los golpes, estoques o tajos en todos los encuentros con los maestros si quieres superarlos.

Glosa

Quiere decir que debes encontrar convenientemente en todas las rotaciones el golpe de filo, de estoque o tajo: cuando tu te vuelves debes probar con las manos el que entre los 3 será lo mejor a ejecutar; así no cortes cuando debas estocar, no des un tajo cuando debas cortar y no estoques cuando debas dar un tajo.

Y recuerda:cuando rechacen una de tus piezas, entonces tócale con otra. Por tanto:si rechazan tu golpe de estoque, haz un corte. Si te entra por dentro, entonces ejecuta un tajo desde debajo a sus brazos. Es por eso que debes observar esto en todos los encuentros y cruces de espada, ridiculizaras una vez mas a los maestros que se opondrán a ti.

Sobre las cuatro aberturas.

Conoce las cuatro aberturas, observa :a fin de que sepas golpear antes que nadie, sin duda, como se actúa.

Glosa

Aquí tu debes aprender las cuatro aberturas del hombre, hacia las cuales tu siempre debes combatir. La primera abertura es el lado derecho, la siguiente es el lado izquierdo de la mitad superior a la cintura del hombre. Las dos otras son los lados derecho e izquierdo, de la mitad inferior a la cintura. Capta atenta y precisamente las aberturas durante el acercamiento. Aquellas que el te expone atácalas hábilmente, sin rodeos: con la estocada de la punta larga, con el alcance y de otro modo con todas las conductas. No prestes atención a su manera de conducirse contra ti. También combate con seguridad, golpea en aquellas que son notablemente excelentes y por este medio no le dejes ir a ti con sus piezas.

El texto y las glosas del doblamiento y de la mutación: Como romper las cuatro aberturas.

Si tu quieres vengarte, rompe hábilmente las cuatro aberturas: por arriba dobla, por debajo muta correctamente. Y yo te lo digo y tengolo por verdadero. Ningún maestro puede protegerse del todo si tu lo aprendes, el no podrá mas que golpear dificultosamente.

Glosa

Es que cuando tu quieras vengarte así de alguien, que tu quieras romper sus cuatro aberturas con habilidad, entonces ejecuta un doblamiento a las aberturas altas contra el fuerte de su espada y muta a sus otras aberturas. Así yo te digo por verdad que entonces el no puede protegerse de eso y que no podrá acercarse, golpear o estocar.

El doblamiento

Cuando tu das un golpe alto con el golpe furioso o cualquier otro, que el lo rechaza con fuerza entonces desplaza hacia afuera en el "mismo tiempo" el pomo de tu espada bajo tu brazo derecho con la mano izquierda y golpea su acero detrás de la hoja de su espada con las manos cruzadas entre la espada y el cuerpo directo a la cara o golpéale con esta pieza la cabeza.

Recuerda la mutación

La mutación se hace así: cuando se entrecruzan las espadas con un golpe alto o de otro modo, entonces rota el fuerte sobre su acero, móntalo bien con los brazos y suspende tu hoja al exterior encima de su espada. Después estoca a su abertura baja. Esto se hace por los dos costados.

El golpe torcido* y sus piezas .

Tuerce con agilidad, echa la punta a las manos.

Glosa

He aquí como debes golpear tortuosamente sobre las manos. Esta pieza se hace así: Cuando el te tira un golpe alto o bajo desde su lado derecho a la abertura, entonces brinca hacia afuera con tu pie derecho, contra el, bien a su lado izquierdo evitando el golpe, y golpea con los brazos cruzados con la punta sobre sus manos.

Esta pieza se hace también contra el si se encuentra en la guardia del buey.

Todavía una pieza del golpe torcido.

Tuerce quien bien se aleja de un paso , el golpeará el último.

Glosa

He aquí como debes descartar los golpes altos con el golpe torcido. La pieza se hace así: Cuando el te golpea alto a la abertura desde su lado derecho, entonces marcha con tu pie izquierdo sobre su costado izquierdo sobrepasando su espada, con la punta de tu arma hasta el suelo en la guardia de la barrera. Esta pieza se hace sobre los dos costados. También desde el descarte le puedes golpear la cabeza.

Todavía una pieza del golpe torcido.

Golpea tortuosamente sobre el plano de los maestros, si quieres debilitarlos.

Glosa

Si quieres debilitar a un maestro, entonces haz esta pieza: Cuando el te tire un golpe alto desde su costado derecho utiliza el golpe torcido con las manos cruzadas contra su golpe, sobre su espada.

Todavía una pieza del golpe torcido.

Cuando se entrechoca por arriba entonces sepárate, lo que me satisfará.

Glosa

Si tu le das un golpe torcido sobre su espada, entonces golpéale inmediatamente desde su espada con el fuerte hacia lo alto a su cabeza. O bien dóblale con (después) el golpe torcido, el fuerte a su espada, y estocale el pecho.

Todavía una pieza del golpe torcido.

No golpees corto el torcido, retíralo con la exposición.

Glosa

Quiere decir que cuando el te de un golpe alto desde su hombro derecho, entonces haz como si con el golpe torcido tu vas a trabar su espada y acorta el golpe. Después ve con la punta por debajo y a través de su espada, entonces torna a su costado derecho tus gavilanes sobre tu cabeza y estocale al rostro.

Recuerda como debemos romper el golpe torcido.

Tuerce a aquel que te perturbe, que el noble conflicto le confunda , que no sepa verdaderamente de donde llega.

Glosa

Esto es cuando tu le des un golpe alto o bajo desde tu lado derecho y que el haga también desde su lado derecho un golpe torcido con los brazos cruzados sobre tu espada, que te descoloca a ti y a tu golpe, entonces aguanta fuerte con tu espada la suya; y tírale la punta lejos, bajo su espada al pecho.

Otra rotura sobre el golpe torcido.

Recuerda que cuando tu le asestes un golpe alto desde tu lado derecho , que entonces el tuerza también desde su lado derecho con los brazos cruzados sobre tu espada y que así te la baje bajo la suya contra la tierra, entonces torna contra tu lado derecho: sube con los brazos bien arriba de tu cabeza y ponle en alto la punta en el pecho.

Glosa

Si el te rechaza esto, entonces quédate en esta posición con los gabilanes delante de la cabeza y obra prestamente de una abertura a otra: esto se llama el noble conflicto . Con esto le confundirás tanto que no sabrá verdaderamente donde debe quedarse.

***Krumphaw:** golpe casi vertical al mismo tiempo que uno avanza un pie a un costado. El golpe es asestado con las manos cruzadas con la mano izquierda sobre la derecha o a la inversa dependiendo de a que costado se haga la guardia de la barrera. Los objetivos preferidos son las manos y los brazos.

El golpe de través* y sus piezas.

El través coge a aquel que venga a ti desde el tejado

Glosa

Recuerda que el golpe de través rompe todos los golpes que sean hechos de arriba hacia abajo. Y este golpe se ejecuta así: cuando el te tire un golpe alto a la cabeza, entonces salta con el pie derecho contra el fuera del alcance de su golpe a su lado izquierdo. Y en el salto vuelve tu espada con tus gavilanes altos delante de la cabeza, (de tal manera) que tu pulgar quede hacia abajo y golpéale con el fuerte en su lado izquierdo. Así tu atrapas su golpe en tus gavilanes y le tocas la cabeza.

Una pieza del golpe de través.

Haz el través con el fuerte: recuerda con esto tu obra.

Glosa

Es decir, he aquí como debes obrar a partir del golpe de través con el fuerte. Y esto se hace así: Cuando tu le tires un golpe de través, piensa entonces asestar este través potentemente con el fuerte de tu espada contra la suya. Si el aguanta el golpe con fuerza, entonces golpéale con el acero con las manos cruzadas detrás de la hoja de su espada, a la cabeza o hazle un tajo con esta pieza en través a la boca.

Todavía una pieza del golpe de través .

Recuerda que cuando a partir del golpe de través tu te enganchas con el fuerte de tu espada a su espada y que el aguanta el golpe con fuerza, entonces bota con tus gavilanes su espada hacia el exterior y hacia abajo de tu costado derecho, y golpéale enseguida con el golpe de través todavía una vez a su lado derecho a la cabeza.

Todavía una pieza del golpe de través .

Cuando tu enganches su espada con el golpe de través si el esta firme al hierro entonces metele el fuerte a su costado derecho al cuello, y salta con tu pie derecho detrás a su izquierda luego empuja por encima con la espada.

Otra pieza.

Cuando tu enganches su espada con el golpe de través , si el esta firme al hierro, entonces presiona con el golpe de través su espada hacia abajo y metele el fuerte detrás de su brazo hacia adelante, a su cuello.

Una rotura contra el golpe de través alto.

Cuando tu le enganches su espada a partir de tu costado derecho con un golpe alto o de otro modo que el te golpe con un través al otro lado, entonces adelántale tu también con un través bajo su espada a su cuello.

Como se debe golpear las cuatro aberturas con el golpe de travesee.

El través al arado y al buey reprime duramente.

Glosa

he aquí como debes forzar un paso hacia las cuatro aberturas con el golpe de traves. Esto se comprende así ;Cuando tu vas hacia el durante el acercamiento , entonces recuerda: cuando te sea oportuno, salta hacia el y golpéale a la otra abertura de su lado izquierdo. Esto se llama golpear al arado.

Todavía una pieza del golpe de través .

Una vez que le has golpeado con el golpe de través a su abertura baja, entonces golpéale inmediatamente con un través el costado a lo alto a la cabeza. Esto se llama golpear al buey. Y golpea de nuevo prestamente de un través el buey el otro al arado, de manera cruzada de un lado a otro. Luego dale un golpe alto a lo alto de la cabeza y con esto puedes retirarte

Quien golpea bien el través con los saltos, protege la cabeza.

Glosa

Quiere decir que con cada uno des los golpes de través , tu debes saltar sobre sus costados, (A saber hacia)aquele que tu vas a golpear. Así tu puedes tocarle bien su cabeza. Y toma guardia en el salto para bien cubrirte en alto delante de tu cabeza con los gavilanes.

Recuerda todavía una pieza del golpe de través que se llama la finta.

Finta, quien bien dirige, desde debajo desea tocar.

Glosa

Quiere decir que con la finta, los esgrimistas que gusten de rechazar serán engañados y batidos. la pieza se hace así: Cuando vas a el durante el acercamiento , entonces haz como si tu quisieras tocarle con un golpe franco alto a su costado izquierdo. Así el es tocado por debajo a tu deseo y batido.

Todavía una pieza del golpe de través que se llama la inversión.

El invertido fuerza a un cruce y a la lucha . El codo seguramente saltara en su equilibrio.

Glosa

Recuerda que debes saber ejecutar esta pieza así:cuando tu le enganchas a su espada con un golpe bajo o en alto, entonces invierte tu espada(de manera a) que tu pulgar quede hacia abajo y estocale en alto al rostro. Así tu le fuerzas y le obligas a rechazarte. En el rechazo agarra su codo derecho con la mano izquierda y salta con tu pie izquierdo delante de su derecho . Luego bótale por encima. O bien cruza con la inversión y lucha, como tu encontraras mas adelante en la parte sobre el cruce.

Todavía una pieza de la finta.

La doble finta toca al hombre. Hazla con el tajo.

Glosa

Recuerda lo que se llama la doble finta porque se debe en el acercamiento engañar de dos maneras. La primera finta se hace así :cuando tu vas a el durante el acercamiento salta con tu pie delante de el y haz como si quisieras golpearle el costado izquierdo de su cabeza con un golpe de través luego reinvierte tu golpe sobre el otro costado de su cabeza.

Todavía una pieza de la finta.

Dos veces mas lejos, marcha a izquierda y no abandones el mordisco.

Glosa

Quiere decir que cuanto le has golpeado con el primer desvío su lado derecho de la cabeza, como esta indicado precedentemente, entonces golpéale inmediatamente el lado derecho de la cabeza. Luego ve en descruzando los brazos con el fuerte sobre su espada y "en la izquierda", es decir hacia tu lado izquierdo tajeale en través con el débil hacia la cara.

***Zwerchhaw** :Golpe casi horizontal en toda dirección y variación con las manos cruzadas y la guardia alta para proteger la cabeza.

El golpe bizco* y sus piezas .

El bizco rompe, lo que los simples golpean y estocan. A quien amenace con un desprendimiento el bizco le desfondara .

Glosa

Aquí recuerda que el bizco es un golpe que rompe los golpes de corte y de estoque de los simples que adoptan las enseñanzas con violencia. este golpe se hace así; Si el te asesta de esta manera un golpe de su costado derecho golpea también de tu costado derecho, con el fuerte y los brazos extendidos en su golpe, en el débil de su espada y golpéale a su hombro derecho. Si el se separa, entonces tírale con (desde) el golpe largo a su pecho. Y también golpéale así cuando el te haga frente en la guardia del arado, o cuando el quiera estocar desde abajo.

Todavía una pieza del golpe bizco.

Si el te hace un bizco corto, separado, el se vencerá a si mismo.

Glosa

Recuerda, pues he aquí una lección: el golpe bizco debe ser (hecho) con la mirada. De esta manera busca bien si el combate corto contra ti. Lo reconocerás en que cuando el te golpea, sus brazos no están extendidos a lo lejos. Entonces golpéale también y ve a el con la punta a través de este golpe, bajo su espada, al rostro.

Todavía una pieza del golpe bizco.

Bizquea a la punta y agarra la garganta sin temor.

Glosa

Recuerda que el bizco rompe la punta larga y esto se ejecuta así: Cuando el te planta cara con los brazos tendidos y dirige la punta a tu rostro o tu pecho , entonces mete el pie izquierdo delante y echa una mirada a la punta. haz como si tu quisieras dar un golpe a la punta y golpea fuerte a su espada con el fuerte. Luego de ello tira la punta lejos a su cuello con un paso adelante del pie derecho.

Todavía una pieza del golpe bizco.

Bizco a lo alto de la cabeza, si quieres atrapar la mano.

Glosa

Recuerda que cuando el quiere darte un golpe alto, entonces engañale como si tu quisieras golpearle la cabeza. Pero golpéale con el fuerte su contra su golpe, y golpea sobre la hoja de su espada, con la punta sobre las manos.

***Schilhaw:** Un tipo de oberhaw con muchas variantes. Con frecuencia ejecutado con el contrafilo. Se le presenta el perfil al adversario y se le golpea mirando con el rabillo del ojo. Uno de los golpes secretos de Lichtenauer, que sirve para oponerse a un golpe alto y tocar la cabeza del adversario.

El golpe de cráneo* y sus piezas.

El de cráneo es hostil al rostro.

Glosa

Aquí recuerda que el golpe de cráneo es peligroso al rostro y al pecho . Se hace así: Cuando el contrario te plante cara en la guardia del loco, entonces golpéale con el débil (filo largo) verticalmente desde lo alto de la cabeza, de arriba a abajo. Con el golpe queda con los brazos elevados y suspéndele la punta a su rostro.

Una pieza del golpe de cráneo.

A su giro al pecho toma guardia firmemente.

Glosa

Quiere decir que cuando tu suspendes en alto la punta al rostro con el golpe de cráneo , si entonces en el rechazo el te bota la punta con los gavilanes fuertemente hacia arriba de el, entonces invierte tu espada con los gavilanes en alto delante de la cabeza y colócale la punta hacia abajo a su pecho.

De como la corona rompe el golpe de cráneo.

Lo que viene a ella la corona lo agarra.

Glosa

Recuerda que cuando tu golpeas en alto con el golpe de cráneo y que el te rechaza con los gavilanes situados en alto por encima de su cabeza: este rechazo se llama la corona . Y (de ahí) el te entra adentro.

De como el tajo rompe la corona.

Tajea a través de la corona, así le romperás duramente. Exprime la pieza , con los tajos levántala.

Glosa

Recuerda que cuando el te rechace un golpe de cráneo u otro con la corona y que el te entre dentro , entonces utiliza el tajo, debajo a sus manos a sus brazos y presiona fuertemente hacia lo alto. Así también se rompe la corona. Después voltea tu espada del tajo de abajo hacia el de arriba y retírate de esa manera.

Schaittelhaw: Golpe vertical que viene de lo alto dirigido al centro de la cabeza.

He aquí las cuatro posturas (guardias)*

Toma guardia entre estas cuatro posturas y huye de las comunes. Buey, arado, loco y tejado no te son indignas.

Glosa

Que tu no debes tomar otra guardia que estas cuatro, que aquí te son descritas.

El buey (Ochs).

Hazla así: colócate con el pie izquierdo delante y sostén tu espada en alto en tu costado derecho delante de tu cabeza y deja colgar la punta contra el rostro (de tu adversario).

El arado (Pflug).

Hazla así: colócate con el pie izquierdo por delante y sostén tu espada en el costado derecho por arriba de las rodillas, que tu punta amenace su rostro.

El loco (Alber)

Hazla así: colócate con el pie derecho adelante extiende tu espada con los brazos extendidos delante tuyo y la punta hacia el suelo.

El tejado (vom Tach)

Hazla así: colócate con el pie izquierdo adelantado y sostén tu espada en tu hombro derecho. O sosténla con los brazos mas extendidos sobre la cabeza.

En este tratado encontraras como combatir a partir de estas cuatro guardias

*Hay un adjunto con fotografías de las guardias de frente y costado.

He aquí los cuatro rechazos que rompen las cuatro posturas (guardias).

Cuatro son los rechazos que también perjudican mucho a las posturas. Guardate de los rechazos si este te llega te puede seriamente.

Glosa

Recuerda que tu has entendido ya que debes combatir solamente a partir de cuatro guardias. Así que te es suficiente conocer solamente los cuatro rechazos. Son cuatro los golpes de filo.

El primer golpe es el golpe torcido, que rompe la guardia del buey;

El segundo es el golpe de través, que rompe la guardia del tejado;

El tercero es el golpe bizco, que rompe la guardia del arado;

El cuarto es el golpe de cráneo, que rompe la guardia del loco.

Toma guardia a todos los rechazos, aquellos que hacen los malos esgrimistas.

Y recuerda que cuando el te de un golpe, golpea tu también, y si estoca, entonces estoca tu también.

Encontraras descrito en los cinco golpes y en desvío como debes golpear y estocar.

Una pieza contra el rechazo.

Si tu eres rechazado y cuando esto llegue, entiende lo que yo te aconsejo: arráncate y golpea rápidamente con sorpresa.

Glosa

Quiere decir que, como el viene a ti, que tu vas a ser rechazado, entonces recuerda: Si el te rechaza un golpe alto, entonces vete a él en el rechazo con el pomo por encima de su mano avanzada y arráncate ahí sobre él. Y con el arranque golpéale de la espada a la cabeza.

Todavía una pieza contra el rechazo.

Cuando tu le des un golpe bajo desde tu costado derecho, si él se abate con su espada sobre la tuya de manera que tu no puedas soltarla, entonces eleva prestamente tu pomo por encima de su espada y golpéale con un golpe brusco de tu débil a su cabeza. O bien si él se abate sobre tu espada a tu costado izquierdo, entonces golpéale con tu fuerte.

Todavía una pieza contra el rechazo

Ponte cuatro fines, restos y si tu vas aprender a acabar

Glosa

Si tu le das un golpe alto desde tu hombro derecho y que entonces tu quieres acabar el combate rápidamente, entonces recuerda: cuando él te rechace golpea rodeando con el golpe de traves. Agarra tu espada con la mano izquierda por el medio de la hoja y métela la punta en el rostro, o métesela a la abertura que tu veas más accesible de la cuatro.

Todavía un pieza contra el rechazo.

Cuando tu le metes la punta al rostro con la media espada, si él te rechaza esto entonces bótale con el pomo al otro costado de su cabeza. O salta con el pie derecho detrás de su izquierda, pásale tu pomo por encima de su hombro derecho alrededor del cuello y empújale por encima de tu pierna derecha.

De las cazadas* .

Aprende las cazadas dos veces o tajea en la defensa.

Glosa

Quiere decir que debes aprender bien las cazadas ya que ellas son de dos clases. La primera se hace cuando el te quiere dar un golpe alto. Entonces recuerda: Mientras que el quiere elevar su espada para golpear cázale con un golpe de filo o de estoque y tócale la abertura alta antes que el venga con su golpe. O bien cáele con el filo en alto sobre sus brazos y empújale lejos de ti.

Otra cazada.

Cuando el te da un golpe alto, y que el entonces con el golpe deje la espada en bajo hacia el suelo cázale con un golpe alto a su cabeza antes de que no venga con su espada. O si el quiere estocar, entonces recuerda: mientras el tire de su espada hacia el para estocar (que arma su estoque) cázale y estocale antes que el se haya preparado para estocarte.

*Cazada: Definición del diccionario de la RAE: Embestida por sorpresa o intento; Golpe decisivo o mortal. En la traducción francesa la palabra es rattrapage; que viene de atrapar, cazar por sorpresa.

De la toma exterior.

Toma dos veces a el exterior. Tu que hacer comienza con esto. Y testea la conducta si es débil o firme.

Glosa

Recuerda: Hay dos tomas exteriores, que son dos cazadas al hierro.

Esto se hace así: si el ha fallado delante tuyo, entonces cázale. Si el te rechaza entonces, queda con la espada a (contra) la suya y controla si esta débil o firme. Si entonces el levanta con fuerza de su espada la tuya por encima de el, entonces estira tu espada a el exterior sobre la suya y estocale a su abertura baja.

La otra toma exterior.

Cuando tu combates contra el a partir de golpes bajos o de otra manera por debajo, si el se precipita sobre ti y te voltee sobre tu espada antes que tu no puedas reaccionar, entonces mantente con la espada fuerte bajo la suya. Si te voltea y va hacia tu abertura alta, entonces síguelo con tu espada, y con el filo tómale el débil de su espada, empuja hacia abajo y estocale al rostro.

De la sensibilidad* y de la expresión "mismo tiempo"* .

Aprende la sensibilidad. Esta expresión "mismo tiempo" tajea poderosamente.

Glosa

Quiere decir que debes aprender y comprender el sentir y la expresión "mismo tiempo", porque estas dos cosas se conciben juntas y constituyen la cima del arte del combate.

Esto se comprende así: cuando alguien engancha la espada del otro, entonces tu debes, como (en el momento que) las hojas se entrechoquen la una con la otra sentir enseguida si el va firme o débil. Y nada más que lo hayas encontrado, entonces acuérdate de la expresión "mismo tiempo": lo que significa que en el momento mismo en que lo sientas, hábilmente, debes obrar con la espada más allá del débil y más allá del fuerte a la abertura más cercana. Así el será batido antes aun de que tome guardia. Debes pensar en la expresión el "mismo tiempo" a cada enganche de las espadas porque el "mismo tiempo" muta y el "mismo tiempo" dobla, el "mismo tiempo" cruza y el "mismo tiempo" utiliza el tajo, el "mismo tiempo" lucha con el, el "mismo tiempo" le coge la espada, el "mismo tiempo" hace en el arte todo aquello que desea tu corazón. El "mismo tiempo" es una expresión cortante, con la cual todos los combatientes que no conozcan nada de esta expresión serán cortados. Y la expresión el "mismo tiempo" es también la clave con la cual todo el arte del combate será revelado.

*Pacheco le llama tacto

***Indes**: Momento del combate situado entre el nach y el vor. Si el adversario a tomado la iniciativa el combatiente debe responder con una acción ofensiva que le proteja al mismo tiempo. 2; Termino que designa todo lo que esta relacionado con una reacción rapida. Reconocer y reaccionar casi en el mismo tiempo.

Cazar.

Caza dos veces, esperaras al hombre del viejo tajo con potencia.

Glosa

Quiere decir que si el falla delante tuyo cázale con un golpe de filo a su abertura alta. Si lo aguanta y entonces te dobla a tu espada por debajo. Entonces recuerda todavía: en el momento que una espada se entrechoque con la otra, cáele más allá de la espada sobre sus brazos con el filo y empújale lejos de ti, o tajeale en través la cara. Esto se hace de los dos costados.

Del desbordamiento.

A quien te apunte por debajo desbórdale, el será ridiculizado. Cuando el entrechoque por arriba entonces fuerza: Esto yo lo voy a alabar. Haz tu o aprieta duramente dos veces.

Glosa

Quiere decir que durante el acercamiento tu adversario te apunta una abertura baja con un golpe de filo o de estoque, tu no debes rechazarle al contrario espera, que le desbordaras con un golpe alto a la cabeza o que tu le pongas en alto la punta, entonces le llenaras de vergüenza. Porque todos golpes altos y colocaciones (de punta) altos desbordan a los bajos.

Como se debe descartar los golpes de corte y punta.

Aprende a descartar, golpea, estoca para acabar con arte. A quien te estoca, que tu punta toque la suya y rompa. Desde los dos costados toca cada vez si quieres marchar.

Glosa

Quiere decir que debes aprender a descartar con arte los golpes de corte y punta, que tu punta toque y que la suya sea rota. Y esto se comprende así : Cuando alguien esta delante tuyo y sostiene su espada como si quisiera estocar por debajo, entonces colócate contra el en la guardia del arado de tu lado derecho y descúbrete por la izquierda. Si el te estoca entonces por debajo a esta misma abertura, entonces vuelve con tu espada contra su estoque hacia tu costado izquierdo y avanza hacia el con tu pie derecho. Así tu punta toca y la suya cae.

Otra pieza del descarte.

Cuando tu estas de cara a el en la guardia del arado de tu lado izquierdo, si el te tira un golpe a la abertura alta de tu costado izquierdo, monta entonces con tu espada sobre el costado izquierdo contra su golpe, los gavilanes delante de tu cabeza, marcha hacia el con el pie derecho y estocale en el rostro.

Del desenganche.

Aprende los desenganches de los dos costados, estoca con potencia. Quien te obligue, encuentra el desenganche de prisa.

Glosa

Quiere decir que debes aprender bien el desenganche. Esto se hace así: cuando tu le das un golpe de filo o de estoque durante el acercamiento, que el quiere enganchar tu espada con un golpe de filo o un rechazo, entonces deja la punta resbalar por debajo de su espada y estocale con potencia al otro lado. Así tu encontraras con rapidez la abertura.

De los sobresaltos.

Marcha hacia el trabando que el sobresalto te dará buenos descubrimientos. Sobresalta! Si le tocas sobresalta de nuevo. Encuentra la manera : esto hace mal. Sobresalta a cada encuentro con los maestros si quieres ridiculizarlos.

Glosa

Quiere decir que cuando tu vas a el durante el acercamiento, aséstale un golpe alto con fuerza desde tu hombro derecho a su cabeza. Si el te engancha la espada con un rechazo o de otra manera, entonces marcha en el enganche acercándote a el haz sobresaltar tu espada en alto lejos de la suya y golpéale desde el otro costado de nuevo en alto a la cabeza. Si el te rechaza por segunda vez, entonces golpéale todavía del otro lado en alto y obra hábilmente cerca de la abertura alta que se podrá abrir, con el doblamiento o con otras piezas.

De las proyecciones.

Proyéctale! Átale con el pomo. Agarra si quieres luchar. A quien fuerce contra ti:Proyecta por este medio, recuerda.

Glosa

Recuerda esto significa que cuando uno entre al otro, que el levante entonces con los brazos y quiere dominar en alto con fuerza, entonces levanta también con tus brazos, ten tu espada con la mano izquierda cerca del pomo sobre tu cabeza y deja poner la hoja de atrás sobre tu espalda. Con la cabeza atraviesa bajo su brazo derecho y salta con tu pie derecho detrás de su derecho. Después con el salto ve hacia el con tu brazo derecho avanzado bien alrededor de su cuerpo cógele sobre tu cadera derecha y proyéctale hacia adelante.

Todavía otra proyección.

Cuando en la entrada el quiera dominarte en alto en fuerza con la espada, entonces ten tu espada con la mano izquierda cerca del pomo y deja poner la hoja sobre tu espalda. Luego atraviesa con la cabeza bajo su brazo derecho, queda con el pie derecho delante su derecho, ve por detrás con tu brazo derecho bien alrededor de su cuerpo, cógele sobre tu cadera derecha y proyéctale hacia atrás de ti.

Una lucha de espada.

Cuando uno entre en el otro, entonces deja de sostener tu espada con la mano izquierda y sosténla con la derecha. Bota su espada con tus gavilanes hacia tu costado derecho lejos de ti. Salta de tu pie izquierdo delante de su derecho y pasa el brazo izquierdo por detrás bien alrededor de su cuerpo, cógele sobre tu costado izquierdo y proyéctale hacia delante tuyo.

Mira cuando menos que el no te haga caer.



Todavía una lucha de espadas.

Cuando uno entre en el otro, entonces deja de sostener tu espada con la mano izquierda y sosténla con la derecha. Bota su espada con tus gavilanes hacia tu costado derecho lejos de ti. Salta de tu pie izquierdo detrás de su derecho y pásale con tu brazo izquierdo avanzado sobre su pecho bien alrededor de su cuerpo, y proyéctale por arriba con tu pie hacia atrasa

Todavía una lucha de espadas.

Cuando uno entre en el otro, entonces deja de sostener tu espada con la mano izquierda y sosténla con la derecha. Pasa tu pomo por encima de su brazo derecho tira lo con el por debajo y con tu mano izquierda atrapa su codo derecho. Luego salta con el pie izquierdo delante de su derecho y empújale por encima el pie hacia tu costado derecho.

Todavía una lucha de espadas.

Cuando uno entre en el otro, entonces pasa con tu mano izquierda invertida por encima de su brazo derecho y agárralo con tu brazo derecho. Haz una presa con tu brazo derecho al suyo derecho por encima de tu izquierdo, salta con tu pie derecho detrás de su derecho. y gírate hacia tu costado izquierdo. Así le proyectas por encima de tu cadera derecha.

Todavía una lucha de espadas.

Cuando uno entre en el otro, invierte tu mano izquierda, pasa con ella por encima de su brazo derecho y agarra su espada por la empuñadura entre sus dos manos. Luego empujla hacia tu costado izquierdo. Así le arrebataras su espada. Eso será muy malo para el.

Un desarme.

Cuando el engancha tu espada con un rechazo o de otra manera , atrapa con tu mano izquierda invertida cada espada por la hoja. Tenlas sólidamente juntas y pasa con tu mano derecha contra tu costado izquierdo con el pomo por debajo y de traves. Luego por encima de sus dos manos. Y empujale por encima de tu costado derecho . Así el te dejara las dos espadas.

De los tajos.

Tajea los firmes de debajo a cada conducta. Cuatro son los cortes: dos arriba y dos por debajo.

Glosa

Recuerda que hay cuatro tajos . los primeros se hacen así : Cuando el te entre dentro, que el levante con sus brazos y que quiera dominarte en alto con fuerza sobre tu costado izquierdo. entonces vuelve tu espada y cae sobre sus brazos con el filo largo y las manos cruzadas sobre los gabilanes de su arma. Después presiona con el filo hacia lo alto. O si el te entra dentro contra tu costado derecho, entonces cae con el fuerte sobre sus brazos y presiona hacia arriba como anteriormente.

Todavía un tajo.

Cuando tu te enganches fuertemente su espada con un golpe de tajo o de otra manera y que el agarre bruscamente tu espada con la suya para golpearte en alto a la cabeza, entonces aparta tu espada con tus gabilanes cerca de la cabeza y tajeale bajo sus brazos. Luego coloca con el tajo tu punta en su pecho.

Todavía un tajo.

El tajo se hace así : cuando te enganche a la espada contra tu costado izquierdo y que te golpea alrededor de la espada con el golpe de través o de otra manera la costado derecho. Entonces salta con el pie izquierdo a partir del filo a su costado derecho y cae con el filo largo sobre sus dos brazos. Esto se puede ejecutar desde los dos costados.

Gira tu filo, a las muñecas y aprieta la mano.

Glosa

Esto se hace cuando tu puedes entrarle dentro con el tajo por debajo, bajo su brazo, que tu punta vaya mas alla de su costado derecho y presiona con el tajo fuertemente por encima de el. Mientras que tu empujas salta con el pie izquierdo sobre su costado derecho y gira tu espada, con el filo largo en alto, sobre su brazo que tu punta vaya contra su costado derecho empuja su brazo con esto lejos de ti.

De las dos suspensiones.

Y habrá dos suspensiones de una mano con respecto a la tierra. A cada conducta: golpea, estoca ponte en guardia débil o firme.

Glosa

Recuerda que hay dos suspensiones por una mano y de un costado con respecto a la tierra. Esto se hace así: si tu le enganchas a su espada por un descarte bajo contra tu costado izquierdo, entonces cuelga el pomo de tu espada hacia la tierra y estocale por debajo a partir de la suspensión al rostro. Bótale entonces con un rechazo tu punta por encima de el entonces quédate a la espada y ve con el. Luego suspéndele la punta desde lo alto hacia abajo a su rostro. En las dos suspensiones debes ejecutar hábilmente en todo las conductas, los cortes, estoques y tajos, como tu has probado en el enganche de la espada, si ella esta en ese hecho débil o firme.

Del locutorio.

Haz el locutorio: metete sin excitarte y examina su intención. Golpea lo que el rechaza bruscamente. Cuando el se retire de ti, yo te lo digo por cierto: nadie puede llegar a protegerse sin peligro!! Si tu has aprendido correctamente, el no podrá llegar a golpearte mas que difícilmente.

Glosa

Recuerda: lo que llaman el locutorio: cuando el te engancha a la espada con un golpe de corte o un rechazo, entonces queda firme con los brazos extendidos el filo largo a su espada y la punta a su rostro, sosténte sin excitarte y examina su intención, que es lo que va a ejecutar contra ti. Si el te golpea de el otro costado de la espada con un golpe alto, entonces engánchale con el fuerte de tu filo largo su filo por encima en dirección a su cabeza. O si el golpea con un golpe de través entonces cae sobre el con un tajo alto al brazo. O si el hace sobresaltar su espada y quiere estocar desde abajo, entonces cázale a la espada coloca la punta en alto. Si el no va a retirarse de tu espada ni golpear alrededor, entonces obra a la espada, con los doblamientos y de otro modo con las otras piezas, según tu pruebes la debilidad o la firmeza a la espada .

Aquí recuerda lo que llaman la larga punta.

Recuerda que cuando tu vas durante el acercamiento hacia el el, entonces mete tu pie izquierdo delante y párale de la punta con los brazos extendidos a lo largo hacia el rostro o el pecho. Te golpe el de arriba hacia abajo a la cabeza, entonces gira con la espada contra su golpe y estocale al rostro. O si el te golpea de arriba a abajo o desde debajo a tu espada y quiere cazar tu punta, entonces apártate y estocale desde el otro costado a la abertura. O si el toca tu espada con fuerza de un corte, entonces mueve bruscamente tu espada torneándole al otro costado. Así tu le tocaras en la cabeza. Si el te entra dentro entonces haz la lucha o un tajo. Estate atento que a no te haga caer.

El texto de la conclusión del tratado.

A quien dirige bien, rompe bien y finalmente hace todo correctamente.

A quien quien rompe particularmente toda cosa en tres hirientes*.

A quien suspende correctamente.

A quien da las rotaciones.

A quien examina las ocho rotaciones de manera correcta.

A quien asocia una de esas rotaciones a los tres hirientes.

A el yo le significo que hay veinticuatro, cuéntalas únicamente de cada costado. Recuerda las ocho de arriba en marchando. Y testea la conducta precisamente, débil o firme.

*Los tres hirientes:el golpe(haw), el corte(schnitt) y el golpe de estoque (stoss)

Glosa

He aquí una lección, para que los cortos discursos de este tratado sean aprovechados.

Aprende también esto: que el arte lo debes ejercitar completa y bien correctamente contra(aquel) a quien tu combates. Que tu sepas también hacer las roturas contra sus piezas. Que a partir de cada rotura particular tu puedas obrar con los tres hirientes. Debes también suspender la espada y a partir de las suspensiones debes ir a las ocho rotaciones, y de las rotaciones debes considerar si sabes ejecutar uno de los tres(hirientes).

Aquí recuerda como debes tomar y hacer las rotaciones.

Esto se comprende así: hay cuatro enganches de la espada, dos arriba y dos abajo. Ahora a partir de cada enganche particular de la espada debes hacer dos rotaciones. Esto se entiende así: si el te engancha por arriba contra tu costado izquierdo, entonces gira tu fuerte contra su espada, levanta bien los brazos, suspende le la punta por encima y estocale al rostro. Si el rechaza el estoque, entonces deja la punta de la espada en suspensión por arriba y gira a tu costado derecho. Hay dos rotaciones para cada lado de la espada.

O si el te engancha por arriba contra tu costado derecho, entonces gira también contra tu costado derecho, el filo largo a su espada, levanta bien los brazos, suspéndele la punta por encima y estocale al rostro. Si el rechaza el estoque con fuerza, entonces deja, a la espada, la punta en suspensión por arriba gira de tu lado izquierdo y estoca. Hay cuatro rotaciones a partir de dos enganches superiores de los costados izquierdo y derecho.

Ahora debes saber que a partir de los dos enganches de abajo, debes hacer también cuatro rotaciones con todas las conductas, como por las de arriba. Esto hace ocho rotaciones de arriba y de abajo. Piensa que a partir de cada rotación tienes la posibilidad de ejecutar de manera particular , un corte, un tajo o una estocada. Se llaman los tres hirientes y esto hace veinticuatro posibilidades, quepodrás y deberás hacer a partir de las ocho rotaciones . Debes aprender bien a ejecutar las ocho rotaciones desde todos los costados, que con cada hiriente tu testes su conducta con precisión, si esta débil o firme en la espada. Y cuando tu hayas probado las dos cosas, entonces ejecuta bien las piezas que pertenecen a las rotaciones, Si no lo haces, entonces serás golpeado en todas las rotaciones.

Aquí recuerda, a partir de la guardia de costado, esto es a partir de las rayas, a combatir.

Debes saber que a partir de las rayas se puede combatir bien. Ya que no están descritas en el tratado, hay de momento piezas fuera del tratado con las cuales hay que combatir, Se deben ejecutar las rayas desde el costado izquierdo, porque desde el derecho no son tan certeras como desde la izquierda. Cuando te colocas en la guardia de costado a tu costado izquierdo y que te golpean de de arriba hacia abajo, entonces raya desde abajo duramente sobre su espada con tu fuerte. Si el resiste fuertemente y no tiene las manos demasiado altas entonces pasa entre el y su espada con el fuerte a su cuello a izquierda.

Cuando tu rayas como anteriormente se ha dicho, a su espada y que el esta entonces débil al hierro y las manos bajas, entonces golpéale diestramente con el filo largo a las aberturas altas. O si el cae fuertemente con su espada sobre la tuya entonces pasa inmediatamente tu pomo por encima de su espada, quédate con las manos en alto y deja la punta hacia atrás a tu costado izquierdo después después agárrale bruscamente con tu fuerte la cabeza.

Cuando tu le rayas a su espada, que el eleva alto y gira su acero, entonces golpéale al costado derecho con las manos extendidas y con esto marcha hacia atrasa.

Cuando tu le rayes a su espada y que eleve alto y gire su acero, entonces fuerza con el filo . Si el golpea rodeando con un través, golpéale al costado izquierdo y retírate.

Cuando tu haces una raya a alguien, y que el tienda entonces su espada en través delante suyo, que tenga los brazos altos y que quiera caer sobre tu espada, entonces ráyale por debajo a su espada y golpéale los brazos o bótale al pecho.

Si tiene las manos bajas y quiere caerte por arriba entonces raya a través a su otro costado y estocale al pecho. Es desprenderse.

Cuando tu le rayes a través, entonces cáele con el filo largo sobre su espada y gira sobre tu costado izquierdo, que tu pulgar quede en bajo. Luego mete el fuerte de tu filo largo a su cuello derecho salta con el pie derecho hacia atrás de su izquierda y empújale por arriba mientras te mueves.

Cuando tu te desenganchas a partir de una raya y que tu vas del otro lado por encima de su espada, entonces puedes igualmente bien hacer la pieza, a partir de cada costado con los arañazos y con todas las cosas.

Recuerda, un acercamiento a partir del descarte.

Cuando tu combates con alguien y estas cerca de el , entonces ponte en arado, ejecuta hábilmente las rotaciones de un costado a otro. Que tu punta quede (donde esta). A partir de ahí tu puedes rechazar, a quien viene y forzar con el filo , luego de hacerle todas las piezas vistas y nombradas anteriormente. También puedes descartar los cortes y estoques, romper a los atacantes con las rotaciones y buscar la abertura con la punta.

La guardia de la barrera se hace así:

Cuando combates con alguien y estas cerca de el, entonces metete con tu pie izquierdo delante y coloca tu espada con la punta a tierra a tu costado derecho, el filo hacia arriba . Al costado izquierdo, mete el contrafilo debajo y el pie derecho delante. Las piezas a hacer a partir de la guardia de la barrera :

Si el te golpea desde arriba o desde abajo, entonces golpéale con un golpe torcido a su abertura con un paso de salida.

Si el te golpea con un golpe torcido con la mesa, inmediatamente que las hojas entrechoquen, busca la abertura resultante con tu contrafilo.

O bien haz una inversión con la punta a su rostro. Y cuando el te enganche, entonces se firme con el filo. Y podrás hacer todas las piezas que se han visto en las rayas.

Lo que se llama "el redondo".

Cuando combates con alguien, alarga tus manos lejos de ti que tu pulgar quede hacia arriba de la espada, haz girar en círculos hábilmente la espada con la punta alrededor de ti parecido a una rueda desde debajo a partir de tu costado izquierdo en avanzando hacia tu adversario. Desde ahí podrás ir al costado que tu quieras. Cuando hayas te enganchado, podrás entonces hacer todas las piezas que desees y que te parezcan mas adecuadas como antes se ha dicho.

Rompe así el golpe de través.

Cuando te encuentras en la guardia del tejado y que te golpean con un través, entonces , entonces golpéale igualmente con un golpe furioso su espada y busca las aberturas con la punta. Si el quiere golpearte desde el otro costado con un través, entonces adelántate con un través bajo su espada al cuello, o tajeale con el filo al brazo cuando el golpee alrededor.

Una pieza contra una pieza.

Cuando tu haces un golpe de través y el quiere también adelantarse viniendo bajo tu espada al cuello, entonces cae fuertemente sobre su espada con el filo, así le romperás. Luego emprende el ataque a la abertura mas cercana que puedas.

Contra un tajo bajo los brazos.

Cuando tu golpeas desde arriba a alguien y que el te rechaza y levanta alto con sus gavilanes, que tu haces igual, y que entráis el uno en el otro, que el pueda tajar por debajo. Si el quiere meterte un tajo por debajo a tus manos o brazos, entonces sigue su espada hacia abajo con el filo y empuja hacia abajo. Así le rompes y puedes buscar las aberturas.

Cuando tu vas todavía en levantando los brazos y que el hace lo mismo, que tu entras adentro y que el quiere entonces pasar su pomo entre los brazos bajo tu mano para botarte bajo los ojos(?)o al pecho, entonces ve hacia abajo empujando fuertemente con el pomo los brazos, así le habrás roto.

Cuando estas enganchado con el contrario y el se desengancha con el pomo y pasa a media espada, rompe esto simplemente con un tajo desde arriba. Y en tajándole puedes también pasar a media espada en poniéndole tu punta.

Aquí acaba el capitulo de la espada larga.

Notas varias

1-Albrecht III. von Bayern-München 1438-1460. Nacido el 27-Mar-1401 en München Muerto el 29-Feb-1460, en München

2-No he llegado a una conclusión clara con las siguientes palabras francesas

engager:tomar contacto con la hoja del adversario

degager: romper el contacto con la hoja del adversario.

engagement: situacion de dos hojas en contacto .Momento en que las hojas entran en contacto

Degagement:momento en que se rompe el contacto con la hoja adversaria

Así que he las he traducido directamente por enganchar-desenganchar y enganche y desenganche.

3- A sugerencia de los lectores he añadido un vocabulario de tres paginas con los terminos germanicos. y su correspondencia en castellano.

**Vocabulario
version 1.0**

Medio-alto aleman	Castellano
abschneiden	tajear
abnehmen	Desprenderse, soltarse , desprendimiento
absetzen	descartar, descarte
abziehen	retirarse, retirada
alber	guardia del loco
am schwert	al hierro
ansetzen	poner la(punta), colocacion de (la punta)
arbeit	obra
arbeiten	obrar
ausser nym	toma exterior
binden	enganche/enganchar
blöss	abertura
Brechen	romper
bruch	rotura
Brüffen	controlar, testear, verificar, considerar, escrutar; encontrar
clinge	hoja
duplieren	doblar, doblamiento
durchlauffen	cruzar;cruce
durchwechsell	desenganchar, desenganche
drücken	Bajar, hacer mal; apoyar sobre oprimir, presionar
einlauffen	entrar, entrada, entrar adentro
Eisenpfort	Puerta de hierro
feler	Finta
finden	encontrar, reencontrar;reconocer;diagnosticar; distinguir; inventar;componer
fulen	Tacto y sentimiento del hierro
Gefarte, gefahrte, geferte	conducta
gehultze, gehilz	Guardia (de la espada) gavilanes

glitzen, glützen, klutzen	entrechocarse
greyffen	agarrar
hart	firme; firmeza
hende trucken	Presa de manos
hengen	Suspender, suspension
indes	En el “mismo tiempo””mismo tiempo”
klitzen	entrechoque
krawthacke	azadon(Doebringer)
krieg	conflicto
kron	corona
krumpen	Golpear torcido, golpear tortuosamente
krumphau	Golpe torcido
kurtz hau	Golpe acertado/corto
langen ort	la punta larga
legen	postura
letzen	Perjudicar a
mutieren	Mutar/mutacion
nach	antes
nachraysen	cazar, cazada
naterzunge	lengua de vibora (Doebringer)
neben hut	la guardia de costado
oben	Desde encima
ober haw	golpe alto
Ochs	la guardia del buey
pflug	la guardia del arado
pfobenzangel	Rueda de la mariposa(Doebringer)
el	redondo, rueda
ringen	luchar
scheittelhau	golpe de craneo
schielhau	golpe bizco/ del bizco
schnappen	escapar
schneid	filo
schnit	tajo
schrankhut	la guardia de la barrera
schwech	debil

schwertnehmen	desarme
Sprechtfenster	El locutorio
springen	saltar
starck	fuerte
stossen	botar
streychen	rayar
stuck	pieza
sturtzhau	Golpe oblicuo
treffen	tocar
tretten	marchar
uberlauffen	desbordar, desbordamiento
umbschlagen	Golpear alrededor
unden	Desde abajo
undern haw	Golpe bajo
Vahen, fachen (= fangen) :	atrapar
verhawen	Fallar el golpe
versetzen	Rechazar, rechazor
verzucken	invertir
Verwenden	volver
vom schwert	Desde el hierro/laespada
Vom tag	la guardia del tejado
vor	despues
waich	Tenso, tensión
werfen	Proyectar, echar, lanzar
winden	volver, rotación
wünder	hiriente
zecke et zecken, zeckruoren	Arañar , arañazo
zornhau	Golpe furioso
zucken	Sobresaltar, sobresalto
zufechten	Acercamiento
zwerchau	Golpe de traves
zwifach feler	Finta doble