



ARMA

ASOCIACION PARA LAS
ARTES MARCIALES RENACENTISTAS
THE ASSOCIATION FOR RENAISSANCE MARTIAL ARTS



ARMA presenta una traducción al español de:

Cod.HS.3227a

Fechtbuch de Hanko Döbringer (1389)

Créditos:

Esta traducción esta basada en el trabajo del David Lindholm, presentada en el sitio Web de la Asociación para las Artes Marciales Renacentistas (ARMA).

Derechos reservados de esta traducción al Español por Francisco Uribe, 2006.



Fechtbuch de Hanko Döbringer (1389)

Aquí se presenta una transcripción y traducción al inglés (y español moderno) del manuscrito más antiguo conocido que verse sobre el uso del espadón., Cod.HS.3227a, llamado, "Fechtbuch de Hanko Döbringer," de 1389. Escrito en Alemania, constituye la más temprana exposición conocida de la "Tradición de Liechtenauer". Es, por lo tanto, un documento importantísimo en el campo del estudio de la esgrima histórica.

La presente traducción se ha echo utilizando el *Kleines Mittelhochdeutsches Wörterbuch* de B. Henning. Se trabajó a partir de una microficha del documento original obtenida del *Germanisches Nationalmuseum* en Nurnberg. También se utilizó varios diccionarios de finales del siglo XIX. Creo que la transcripción es satisfactoria, aunque he elegido dejar fuera las correcciones y marcas echas por el escriba, ya que no restan importancia a la información técnica contenida en el texto. Así la transcripción no es estrictamente completa y es posible que decida incorporar la información, que ahora dejo fuera, en alguna fecha futura. Lamentablemente, sin poder acceder al documento original, un análisis bibliográfico está más allá de mis capacidades. Así, este deberá ser omitido por el momento.

Esta transcripción y traducción no tienen como fin ser una palabra definitiva, respecto de este documento original. Pretende, más bien, ser un útil borrador para el uso de estudiantes que tengan, mayores o menores dificultades al trabajar con el texto original de Döbringer. Siendo así, ésta no es una traducción literal del original, si no que un texto

modernizado e interpretado por mi persona. He tratado de asegurar que las instrucciones y significados del original no hayan sido cambiados, sólo hechos más fáciles de leer. También he escogido usar el pronombre "tú" en este texto, tanto como fuera posible, para dar claridad a quién realiza cada acción. En una fecha posterior agregaré ilustraciones de algunas de las técnicas y conceptos como también una lista de terminología técnica y algunas referencias.

Este trabajo está destinado para uso del público. Siéntase libre de imprimirlo, referenciarlo, o citarlo, a menos que sea con propósitos comerciales. Estaré agradecido de recibir sugerencias para mejorar esta transcripción y traducción.

Quisiera agradecer a Anders Linnard, Jeffrey Hull, Stewart Feil y John Clements por su ayuda comentando y corrigiendo este trabajo. Además de estos caballeros, he tenido la ayuda y sugerencias de de muchos otros a través de Internet. No menciono a ninguno, pero no los olvido tampoco. Gracias a Peter Svärd por crear la diagramación y crear el PDF de mi documento. Todas las fallas, errores e ideas equivocadas son sólo mías.

David Lindholm
ARMA Senior Researcher
Malmo, Sweden
Abril 2005

[Fechtbuch de Hanko Döbringer](#)
Transcripción y traducción original al inglés
(222K PDF)

Actualización de la Traducción: ¿Mosse un error?

En este trabajo, traduje *Mosse* as como alcance (reach), con el significado de ser capaz de alcanzar al oponente. Para hacer esto, se debe tener una distancia apropiada. Esta fue mi intención original. Después de leer y pensar un poco más, me gustaría ofrecer una concepción distinta. *Mosse* es lo mismo que *measure*, *mesura*, *misura*, etc., referido a la distancia entre tú y tu oponente. El término utilizado en artes marciales japonesas es *maai*. Esta es la distancia efectiva de combate Y creo que la misma idea funciona mejor en una traducción del texto de Döbriinger. Capo Ferro usa el término *Misura* en ese sentido. También lo hacen otros maestros italianos, como Fiore dei Liberi. En sus varias formas, me parece que el término *Mosse* refleja el lugar donde se debe estar para defender y ofender de forma efectiva. Es por esto que Döbriinger dice que se debe hacer dos pasos cortos en lugar de uno largo, dado que si no, es más difícil posicionarse en la distancia correcta.

Döbriinger dice que el arte tiene "Lange und masse" y ahora me gustaría considerar que todas las artes, al menos las de la espada, tienen longitud en el sentido del alcance del arma, y medida en el sentido del posicionamiento durante el combate. Así debemos ponernos en el lugar correcto si queremos ser capaces de usar la longitud de nuestro cuerpo y arma. Si se quita uno de estos dos pilares, todo el arte sucumbe a la nada. Esta es una declaración muy inteligente de Döbriinger, ya que se las arregla para comunicar la completa esencia de estos dos sillares, en los cuales todo el resto descansa. Interesantemente, puede que también tenga implícito el significado de que esto varía de persona a persona. Por esto sería que no da mayores consejos respecto de pies o ángulos; todos tenemos distintas estaturas y preferimos diferentes armas. Lo que quiere decir es que no se puede ignorar el hecho de que la distancia y longitud (el alcance de tu arma) realmente importa. La pregunta es... ¿Cómo mide Döbriinger esta distancia? Creo que lo hace desde la punta de su espada al cuerpo del oponente. La razón que tengo es que Döbriinger no refiere en ninguna parte de su

manuscrito la idea de pensar las distancias en términos de cuerpo a cuerpo. En contraste, varias veces nos indica que la punta es importante. Por ejemplo, que la punta debe ir recto al oponente, como si estuviera atada al blanco, También que la punta no debiese estar más allá 40 a 50 cm. Del oponente cuando las hojas se cruzan. Es natural considerar la medida (distancia) desde la punta que se va usar para herir y amenazar al oponente. Me gustaría recalcar que es exactamente de esta forma que Capo Ferro calcula la *Misura*... desde la punta al cuerpo del oponente.

Y esto hace sentido, especialmente cuando se considera la punta larga (*Langort*), las colgantes (*Hengen*), los giros de hoja (*Winden*) etc. El espadón era un arma cuya utilización implicaba el uso de gran cantidad de estocadas o clavadas, así como de amenazas con la punta. Naturalmente el cuerpo también es importante. No creo que Döbriinger fuera de tan estrecha visión que no considerase el hecho de que pudiésemos poner la punta de la espada en una posición que fuese inútil para determinar la medida (*Mosse*).

Pero si consideramos las ideas anteriores, el que Döbriinger diga que se debe acercarse al oponente por el flanco y no frontalmente, que dos pasos cortos son mejores que uno largo... es posible comenzar a discernir un patrón. Esto también hace sentido cuando Döbriinger dice que debemos aproximarnos al oponente con una idea o intención de lo que queremos hacer ya preparadas en nuestras mentes. Así podremos determinar cuáles son las correctas "Lange und masse" para esa situación particular. Recordemos que Döbriinger aconseja usar las menos técnicas o ataques como sea posible. No eres un mejor esgrimista porque uses técnicas llamativas. En la mente de Döbriinger, eres un mejor espadachín si es que vences.

David Lindholm

Nota del traductor al español.

La presente traducción al español ha sido hecha a partir de un texto traducido al idioma inglés. Se debe tener en cuenta que la posibilidad de inexactitudes con respecto del texto original se ve acrecentada. Lo ideal sería contar con una traducción directa del texto original al español moderno. Mientras tanto ofrezco, a la comunidad de artistas marciales e interesados en el tema, lo que mi manejo de idiomas me permite. Este documento en particular ha sido desarrollado como objeto de uso y estudio personal, no con objetivos comerciales. Producirlo me ha ayudado a profundizar en mi conocimiento de la esgrima. Por todo lo anterior, esta traducción debe considerarse como un trabajo en continuo progreso y sujeto a revisión.

Francisco Uribe GFS, SGL.
ARMA Lansing, ARMA Chile.



Cod.HS.3227a

Fechtbuch de e Hanko Döbringer (1389)

Traducción del Original al Inglés por David Lindholm y amigos.

Traducción del Inglés al Castellano por Francisco Uribe.

Aquí comienza el arte de esgrimir la espada, a pie y a caballo, con y sin arnés, del Maestro Liechtenauer.

Antes que ninguna cosa deberías saber y comprender que el de la espada es un único arte, y que fue concebido y discurrido cientos de años atrás. Este arte es la fundación y núcleo y fue completamente entendido y conocido por el Maestro Liechtenauer. No que él mismo concibiera o discurriera lo que aquí se describe, si no que viajara y buscara a través de muchas tierras dado que él quiso aprender y experimentar este arte.

Este arte es bastante serio y correcto, y va desde lo que se tiene más cerca, en busca de lo que está más cerca. Va derecho y recto cuando deseas tajar o clavar. Así cuando quieres atacar a alguien, es como si tuvieras un cordel amarrado a la punta o filo de tu espada, y éste guiase la punta o filo a una apertura. Porque debes golpear o clavar de la forma mas corta y cercana posible. Porque la correcta esgrima no tiene paradas anchas y desgarradas ni movimientos amplios, a través de los cuales la gente se restringe a sí misma.

Muchos maestros de baile [Leychmeistere]¹, dicen que por sí mismos han discurrido un nuevo arte de la esgrima y que lo mejoran con cada día. Pero a mí me gustaría que sólo uno de ellos pudiera pensar un movimiento de esgrima o un golpe que no se origine del arte de Liechtenauer. A menudo, en una ocurrencia propia, ellos quieren alterar o dar un nuevo nombre a una técnica e inventar paradas y movimientos amplios, frecuentemente haciendo dos o tres golpes o cuando el retirarse a través y clavar serían suficientes. Por todo esto ellos [Leychmeistere] reciben alabanza de los ignorantes. Con sus malas paradas y su forma de esgrimir con anchura, tratan de lucir peligrosos. Así montan espectáculos usando golpes amplios y largos, que no sólo fallan el blanco, pero que tampoco crean aperturas por sí mismos. Ellos no tienen medida apropiada en su esgrimir. Esto no tiene lugar en la verdadera esgrima, sólo tiene espacio en la escuela de esgrima y en los ejercicios, por su propio bien.

La esgrima real es recta y simple en todas las cosas, sin ser retenida o restringida, como si hubiese sido atada por un hilo o si hubiese sido conectada de alguna forma. Cuando golpeas o clavas a uno frente a ti, ni golpear antes o después ni además ni tampoco movimientos amplios y largos te ayudarán, si te contienes y pierdes la oportunidad. En cambio, debes golpear derecha y directamente al hombre, a la cabeza o al cuerpo, cualquiera que esté más cerca y sea más rápido. Esto

debe ser hecho con velocidad y más bien con un golpe que con cuatro o seis que te dejarán colgando y darán a tu oponente la oportunidad de atacarte.

El primer ataque [Vorschlag] es una gran ventaja al esgrimir, como leerás en el texto. Por eso, Liechtenauer dice que hay sólo cinco golpes y algunas otras técnicas que deberías usar en la esgrima real. Él enseña estos golpes simples y rectos. Los realiza de la forma más rápida y directa posible. Sepultarás bajo tus pies todo el tamborileo y nuevas invenciones de los maestros de baile [Leychmeistere] ya que estos cinco golpes son las fundaciones de su arte (de Liechtenauer).

También nota y sé que no es posible explicar el arte de la esgrima tan bien como uno puede mostrarlo con la mano. Por lo tanto abre tu mente, pondera bien y mientras mas te entrenes en su práctica, más pensarás como el arte se ejecuta en serio. Porque la práctica es mejor que el arte, tu ejercicio aún es bueno sin el arte, pero el arte no es ningún bien sin el ejercicio.

También sé que un buen esgrimista debe, antes que nada, conocer su espada y ser capaz de sostenerla bien con ambas manos, entre la guarnición y el pomo. Porque entonces estará más seguro que si la asiese con una mano en el pomo. También porque golpeará mejor y con más fuerza si el pomo gira por sí mismo, y porque al girar en el golpe, golpeará más fuerte que si sostuvieses el pomo. Cuando se tira del pomo al golpear el movimiento no es tan perfecto ni fuerte. Porque la espada es como una balanza, si la espada es grande y pesada entonces el pomo debe ser grande y pesado, para balancearla como una balanza.

También sé que cuando esgrimes con otro debes pisar con cuidado y estar seguro de tus pasos (o movimientos) como si estuviese parado en una balanza y adaptarte de acuerdo a si vas para adelante o atrás según sea apropiado. Fácil y rápido con buenos corazón, conocimiento y sentido deberías ir y sin miedo, como sabrás de aquí en adelante. Deberías también demostrar medida en tu esgrima ya que es conveniente, y no dar pasos muy anchos, de forma que puedas retroceder y estar listo para dar otro paso hacia atrás o adelante. A menudo dos pasos cortos ocurrirán antes que uno largo. Y a menudo deberás dar saltos cortos con pasos cortos, así como a menudo debes dar un buen paso o un brinco.

Lo que vayas presto a intentar en serio, debe ser oculto de tu oponente, de forma que él no sepa que es lo que intentas hacer contra él. Y cuando te acerques a él pensando

¹ Maestros de baile, juglares, payasos y otros son términos derogatorios usados para referirse a artistas itinerantes que se ganaban la vida montando espectáculos de combate simulado.

que tienes la medida correcta y creas que puedes alcanzarlo, entonces irás hacia él, rápido y con velocidad a la cabeza y al cuerpo. Acertarás o fallarás pero habrás ganado el primer ataque [Vorschlag], y no le habrás dejado hacer nada, como oírás de aquí en adelante, en esta verdadera enseñanza.

Siembre deberás buscar las aperturas [Blossen] superiores en lugar de las inferiores e ir por sobre la guarnición de su espada con golpes o clavadas arriba y rápidamente. Porque tienes mejor alcance sobre la guarnición que bajo ella y porque esto te mantiene mucho más seguro al esgrimir. Tocar por arriba es mucho mejor que tocar por abajo. Pero puede que también pase que estés más cerca de una apertura inferior y por lo tanto debes de buscarla, tan a menudo como esto suceda.

Sé también que al esgrimir, uno debe acercarse al oponente desde el lado de la mano derecha. En todas las situaciones de la esgrima, así como en la lucha afrontarás mejor a tu oponente que directo en la misma línea. Si conoces esta técnica y haces uso de ella, entonces no eres un mal esgrimista.

Sé también que si deseas esgrimir en serio, entonces tendrás una pieza terminada en tu mente. Cualquiera que tu quieras que sea completa y correcta. Mantenla en tu mente, con seriedad y firmeza, cuando te acerques al oponente, como si estuvieras tratando de decir “¡Esto es lo que estoy intentando hacer!”. Y entonces tendrás éxito con la ayuda de Dios y no errarás. Tú haces lo que se debe cuando bravamente apresuras al oponente con el primer ataque [Vorschlag] como sabrás de ahora en adelante.

A toda la esgrima pertenece la ayuda de Dios, con el derecho salta recto y seguro, escoge una espada presta, antes [Vor], después [Nach], débil [Weich], fuerte [Hart] y en ese instante [Indes], nota esa palabra. Tajo [Hewe], clavada [Stosse], corte [Snete] y presión [Drucken], guardias [Huten], cubiertas [Schutze], estocar [Stossen]² sentir [Fuhlen], retirar [Zucken], girar [Winden] y colgar [Hengen], retroceder [Rucken], golpear [Streiche], brincar [Spronge], agarrar [Greiffen], luchar [Rangen] conocimiento [Vissheit] y atrevimiento [Kunheit], precaución [Vorsichtikeit], astucia [List] y sabiduría [Klugheit], alcance [Masse] y secreto [Vorborgenheit], razón [Vernunft], intuición [Vorbetrachtung] y presteza [Fetikeit], práctica y buen ánimo, con agilidad desplázate bien.

En estos versos se encuentran los fundamentos y principios. Lo que pertenece a ellos ha sido nombrado. Todas las destrezas de la esgrima debes considerar correctamente, como aquí realmente oírás, todas simples y de acuerdo a su naturaleza. Esgrimidor, haz esto y el arte te será claro. De las espadas haz buenas y amplias defensas.

Movimiento, nota bien esa palabra, es a la esgrima un corazón y una corona, es la verdadera sustancia del esgrimir.

² Jeffrey Hull sugirió que Stossen puede también referirse a empujar a alguien usando el propio cuerpo, lejos de uno a hacia un lado. Esta es también una posible interpretación.

Todo lo que contiene y todos los fundamentos serán mencionados por nombre y se hará que sean bien entendidos de aquí en adelante. Cuando esgrimas con otro, que en esto seas bien aprendido, mantente en rápido movimiento y no demores cuando el oponente comience a batirse contigo. Entonces haz, sin límite y fin, aquello que es hábil. Sé rápido y firme, al unísono y sin vacilar, de forma que él no pueda atacar. Esto es afortunado y él será herido, cuando no pueda atacarte, ya que él no podrá retirarse sin ser vencido. Y continuando con la enseñanza que está aquí descrita, yo digo verdaderamente que el otro (oponente) no puede defender sin peligro. Si haz entendido esto, él no podrá atacarte.

Aquí nota que el movimiento constante [Frequens motus] posee el comienzo, el medio y el final de toda la esgrima, de acuerdo a este arte y enseñanza. Esto es, que debes hacer rápidamente el principio, el medio y el final sin demora ni estorbos del oponente y no dejar que éste te ataque. Este concepto viene de dos palabras, antes [Vor] y después [Nach]. Esto es el primer ataque [Vorschlag] y el golpe después [Nachschlag], en el medio.

Este es el prefacio general al combate a pie sin armadura [Blossfechten], nota bien esto.

Joven caballero aprende a amar a Dios y honrar a las mujeres, así que tu honor crezca. Practica las cosas caballerescas y aprende las artes que te ayudan y te conceden honor en la guerra. Lucha bien, empuña lanza, jabalina, espada y alfanje. Haz esto con hombría y hazlo inútil en otras manos. Allí ataca duramente tres veces, apura a pesar que aciertes o falles, de forma que por entender esto seas conocido como un hombre sabio.

Esto tu sabrás, que todas las cosas tienen medida y mesura. Haz lo que deseas hacer con buen entendimiento. En serio o en juego ten un buen corazón con mesura. Ten entonces cuidado y observa con buen ánimo; esto es lo que debes hacer y como debes ir contra tu oponente. Porque buenos corazón y fuerza hacen a tu oponente débil. Gobiérnate después de esto y nunca des una ventaja por nada.

No seas arrebatado, haciendo cuatro o seis³. Modera tu confianza en ti mismo, lo que es bueno para ti. Es un hombre bravo aquel que combate sus propias debilidades. No es vergonzoso huir cuando se enfrentan cuatro o seis oponentes. No ataques a la espada si no que espera por las aperturas.

Esta es una enseñanza general de la espada.

Si quieres demostrar habilidad, ve con el izquierdo y sigue derecho con los golpes, e izquierdo y derecho es como esgrimirás con fuerza. Si sólo golpeas después, tendrás poco goce de este arte. Golpéale donde tú desees y ningún cambiante [Wechsler] penetrará tu escudo. A la cabeza, al cuerpo y no olvides el retirar [Zucken]. Haz firmemente con todo el cuerpo lo que deseas hacer. Oye lo que es malo; no esgrimas arriba a la izquierda si eres diestro. Y si eres siniestro entonces deja el derecho atrás y en su lugar, esgrime desde la izquierda arriba hacia abajo. Antes [Vor] y

³ Es posible que Döbinger se refiera a golpes, pero podría también referirse a oponentes.

después [Nach], de estas dos cosas el arte entero proviene, débil [Weich] y fuerte [Hart], en un instante [Indes] nota bien esa palabra. Así podrás aprender con trabajo y defender con arte, si te asustas fácilmente no aprendas a esgrimir. Conocimiento [Kunheit] y habilidad [Rischeit], astucia [List], prudencia [Vorsichtikeit] y sabiduría [Klugheit], este esgrimir desea y haz alegremente. No ataques a la espada en su lugar ve por las aperturas [Blossen], razón, secreto, alcance, anticipación intuitiva y presteza [Vornuft, vorborgenheit, mossebevorbetrachtung, hobsheit, fetikeit].

Aquí sigue una enseñanza general (Glosa generalishuius sequitur). Antes que nada sé y nota que la punta de la espada es el centro, así como también su centro y núcleo, y que de esto viene todo el esgrimir y todo retorna a ella (a la punta). Así las colgantes [Hengen] y los giros de hoja [Winden] se cuelgan de, y van alrededor del centro (la punta) y de estos el buen esgrimir será echo. Así se ha discurrido y descubierto que un espadachín que gusta de siempre golpear o clavar a la punta (del arma del oponente) no siempre ataca bien. Pero con estas técnicas tajos [Hawende], clavadas [Stechende] o cortes [Sneydende], desplazándose hacia dentro o fuera [Abe und czutreten], desplazándose alrededor [Umbeschreiten] o brincando [Springen], se golpeará al oponente. Y si alguien lanza o se adelanta con la punta, estirándola o moviéndola hacia adelante, el otro no podrá herirte, acortarte usando giros [Winden] o desplazarse hacia afuera [Czutreten]. Así el oponente no puede hacer técnicas seguras y cosas como tajos, clavadas o cortes.

Porque el arte de Liechtenauer se fundamenta en los principios de todas las destrezas de la esgrima y en el arte de la espada. Tajos, clavadas y cortes, como aquí oírás más adelante, como realizar técnicas y defenderse contra lo que el otro hace, y de como hacer una técnica desde otra, si el oponente se defiende contra la primera. Así, la siguiente técnica acertará y tendrás éxito.

Segundo, sé y nota que no hay ninguna cosa en la espada sin su uso o razón. Por esto debes usar la punta [Ort], ambos filos [Sneiden], la cruz (guarnición) [Gehilcze] y pomo [Klos] y todo lo que está en la espada. Y debes usarlos como se supone que deben ser usados en el arte de la esgrima, como se hace en los ejercicios que de aquí en adelante verás y oírás.

También sé y nota que cuando Liechtenauer dice que debes mostrar arte, lo que quiere decir es que el espadachín adiestrado debe poner su pie izquierdo delante y atacar desde el lado derecho, recto al hombre y con golpes verdaderos tan pronto como el oponente se abra y se le pueda alcanzar dando pasos apropiados. También, cuando quieras esgrimir con solidez, esgrime desde el lado izquierdo con todo el cuerpo y con toda fuerza, a la cabeza y al cuerpo, donde sea que se pueda impactar -y nunca a su espada- como si el oponente no tuviera un arma o como si no pudieras verla. No desdeñarás ningún contacto que hagas, o movimiento que le siga, si no que siempre trabajarás y te mantendrás en movimiento, de modo que el oponente no pueda atacarte. Liechtenauer también quiere decir que no debes entrar directo en línea con tus ataques (golpes), si no que desde el lado, a un ángulo tal que te

aproximes por el flanco del oponente. De esta manera, puedes alcanzarle más fácil que por el frente. Cuando le golpees o claves, tu oponente no será capaz de defender con otras técnicas ni desviar el ataque cambiando a través [Durchwechsel] siempre que los golpes o clavadas sean dirigidos contra el hombre, a las aperturas [Blossen] a la cabeza y el cuerpo, acercándose por el flanco con pasos y brincos.

También nota y sé lo que él dice aquí, antes [Vor], después [Nach], las dos cosas haz de hacer. Él nombra las cinco palabras; antes [Vor], después [Nach], débil [Weich], fuerte [Hart], en ése/al instante [Indes]. En estas palabras descansan todo el arte de Liechtenauer, y son la fundación y piedra angular de toda la esgrima ya sea a pie, a caballo, con armadura [Harnusche] o sin ella [Blos]. Sin importar si acierta o fallas, como dice Liechtenauer, ataca y apura, entonces continúa el ataque sin importar si aciertas o fallas.

La palabra antes [Vor] significa que un buen espadachín siempre ganará el primer ataque [Vorschlag]. Cuando te acerques dando un paso o brinco, tan pronto como veas que puedes alcanzar al oponente con un paso o brinco, te acercará golpeando las aperturas [Blossen] y esgrimirás a la cabeza o el cuerpo sin ningún miedo alguno, porque seguramente vencerás. Así cuando ganes el primer ataque [Vorschlag] no tiene importancia si es bueno o doloroso para el oponente, pero debes estar seguro de tu desplazamiento, haciéndolo bien medido, no dando pasos demasiado cortos ni demasiado largos. Cuando ahora hagas el primer ataque [Vorschlag], si aciertas, debes continuar tu ataque rápidamente. Pero si el otro defendiese contra el primer ataque [Vorschlag] sea un tajo o una clavada, desviándote y manteniendo su espada al frente, entonces deberás mantener el contacto con la tuya propia (si es que fuiste desviado de la apertura) y sentir si el oponente es duro [Hart] o blando [Weich] y fuerte [Stark] o débil [Swach] en la espada.

Cuando esto notes esto, entonces sé duro o blando contra el oponente mientras éste se defiende. Entonces en un instante (o al instante) deberías hacer el segundo ataque [Nachschlag], antes que el oponente tenga oportunidad de atacar. Esto es tan pronto como el oponente se defiende del primer ataque [Vorschlag]. Cuando hagas esto, ataca rápidamente otras aperturas [Blossen] con otras técnicas.

Siempre mantente en movimiento esto forzará al oponente a estar a la defensiva y a no ser capaz de montar sus propios ataques. Porque aquel que defiende contra ataques está siempre en mayor peligro que aquel que ataca, dado que debe defender o permitir ser alcanzado, si es que desea lanzar un golpe a su vez. Es por esto que Liechtenauer dice, “Con verdad digo, ningún hombre puede defender sin peligro”. Si esto haz entendido, el oponente no podrá atacarte y ya haz aprendido las cinco palabras de las que consiste este arte. Por lo tanto, quién al esgrimir ataca con frecuencia vencerá a un Maestro, si es atrevido y gana el primer ataque [Vorschlag], de acuerdo a esta enseñanza.

Con la palabra antes [Vor], como ya se ha dicho, él (Liechtenauer) quiere decir que con un buen primer ataque

[Vorschlag] te acercará sin miedo o vacilación y atacará a las aperturas [Blossen], a la cabeza y el cuerpo, sin importar si impactas o fallas el blanco. Así confundirás al oponente y le infundirás miedo, así él no sabrá que hacer contra ti. Entonces, antes de que el oponente se recupere y vuelva, tu harás el segundo ataque [Nachschlag], de forma que el deba defenderse aún otra vez y no sea capaz de hacer su propio ataque. Por lo tanto, cuando golpees el primer ataque [Vorschlag] y el oponente se defiende contra esto, en la defensa tú siempre serás primero en lograr el segundo ataque [Nachschlag] antes que el oponente. Tan pronto como puedas, deberás ir con el pomo a la cabeza o entrar con el golpe atravesado [Zwerchhaw] que siempre es bueno hacer, o puedes adelantar y cruzar la espada y por esto entrar a otras técnicas.

Puedes tú también iniciar otros buenos movimientos, dado que el oponente será incapaz de atacar. Ahora escucharás como hacer una cosa a partir de otra, de modo que tu oponente no se te pueda acercar sin ser golpeado, si es que actúas de acuerdo a esta enseñanza. Harás el primer ataque [Vorschlag] con una decisión y un golpe y el segundo ataque [Nachschlag], rápidamente uno tras el otro. Cuando suceda que el oponente defiende contra el ataque, él hará esto con su espada y entonces tú estarás en su espada. Y cuando el oponente sea lento y tardío entonces puedes mantenerte en su espada e inmediatamente girar [Wind] y notar y sentir [Fulen] si el otro se recoge o no para retirarse. Si el oponente se retira, al estar frente a frente cruzando espadas y extendiendo las puntas a las aperturas [Blossen] de cada cual, tu deberás -antes de que el oponente se recupere con el fin de lanzar un ataque- seguirle con tu punta y dar una buena clavada al pecho o algo por el estilo tan rápido y directamente como puedas. Esto es que lo dejarás escapar ileso de la espada. Esto porque de inmediato sabes que tienes un trayecto y modo más corto al oponente, ya que tienes tu punta en su espada, tan cerca y corto como es posible. Si te distancias para hacer otro golpe o clavada y haces un movimiento amplio, entonces el oponente siempre podrá hacer el Nachschlag antes que tu. Así el oponente podrá dar el primer ataque [Vorschlag].

Esto es lo que Liechtenauer quiere decir con la palabra [Nach]. Cuando hayas echo el Vorschlag, entonces sin tardanza harás el Nachschlag, manteniéndote en movimiento y haciendo una cosa tras otra. Si el primer ataque no funciona entonces el segundo, tercero o el cuarto impactará, y no habrás dejado a tu oponente atacarte. Recuerda que nadie tiene mayor ventaja que aquel que pelea de acuerdo a las enseñanzas de las cinco palabras.

Pero si el oponente se mantiene en la espada después de su defensa, y sucede que tu te mantienes con el, pero el oponente no ha hecho el Nachschlag. Entonces girarás la hoja, manteniéndola en su espada. Inmediatamente deberás notar si el oponente es débil [Swach] o fuerte [Stark]. Si notas que el oponente es fuerte [Stark], duro [Herte] y firme [Veste] en la espada y que intenta empujar tu espada hacia un lado, entonces debes ser débil [Swach], dejar paso [Weich], ceder ante su fuerza, dejar al oponente empujar su espada hacia el lado e ir con ello. Entonces deberás veloz y rápidamente separarte de su espada y buscar sus aperturas [Blossen]. A la cabeza, al cuerpo con tajos, clavadas o cortes de la forma mas simple y corta que

puedas. Ya que mientras más duro y seguro alguien presiona y empuja con su espada, mientras el que está en contra es débil y cede ante la presión, en forma más amplia y ancha su espada se abre hacia el lado y por ende más expuesto estará. El otro podrá entonces golpearle como le plazca antes de que el oponente se recupere y ataque con un nuevo golpe o clavada.

Pero si notas y sientes que el oponente es débil y blando en la espada, debes ser fuerte y duro y debes dejar que tu punta vaya recta, dura y directamente hacia las aperturas del oponente, por sobre su espada. Tal y como si un hilo amarrado a la punta de la hoja te guiase por el camino más corto hacia las aperturas del oponente. Una clavada debes dar cuando notes que el oponente es débil y permite que su espada sea empujada a un lado permitiendo ser golpeado. Si el oponente es fuerte se mantiene fuerte en la espada y desvía tu ataque defendiendo de tu clavada, esto es empujando tu espada rápido hacia un lado, debes ser blando y ceder, dejando tu espada ir para atacar rápidamente sus aperturas con tajos, clavadas o cortes de cualquier manera que puedas.

Esto es lo que Liechtenauer se refiere por el uso de las palabras débil [Weich] y fuerte [Hart]. Esto proviene de la autoridad de Aristóteles, como se dice en el libro Peri Hermanias; *opposita iuxta se posita magis elucescunt / velleposita oppositorum cui autem*. Débil contra fuerte, duro contra blando y vice versa. Porque cuando se trata de fuerte contra fuerte, el más fuerte siempre vencerá. Es por esto que la esgrima de Liechtenauer es un verdadero arte, ya que el débil gana más fácilmente por el uso de este arte, que el fuerte por el uso de su fuerza. De lo contrario, ¿de que utilidad sería el arte?

Por lo tanto, aprende bien a sentir [Fuhlen] al esgrimir. Como Liechtenauer dice [Das Fuhlen] aprende como sentir. En el instante/al tiempo que [Indes] es una palabra aguda. Así cuando te encuentres en la espada de otro y sientas [Fuhlen] bien si él otro es débil o fuerte, entonces en el instante [Indes] continúa tu acción sabiendo lo que es apropiado hacer de acuerdo a la enseñanza y al arte antes mencionados. Entonces el no podrá apartarse de tu espada sin que sea lastimado. Liechtenauer dice "Ataca para que él se mueva, si es que se aleja de ti". Luego de esta enseñanza tú entiendes como ganar el primer ataque [Vorschlag] y tan pronto como hayas echo esto, rápidamente y sin tardanza haz el ataque siguiente [Nachschlag] esto es el segundo, tercero o cuarto golpe, corte o clavada de forma que el oponente no pueda a su vez atacar. Si entonces te encuentras en su espada, asegúrate de sentir [Fuhlen] y haz como ha sido descrito, ya que este es el principio básico de la esgrima: que un hombre siempre está en movimiento y nunca en reposo, y que esto también se basa en el sentir [Fuhlen], entonces haz como se describe más arriba. Sin importar lo que hagas o intentes hacer, siempre ten medida [Limpf] y distancia [Masse]. Si haz ganado el primer ataque [Vorschlag] entonces no lo hagas muy lentamente, si no que muévete rápido para que estés dispuesto para el ataque siguiente [Nachschlag] también. Es por esto que Liechtenauer dice "Siempre ten esto presente, todas las cosas tienen distancia

y mesura". Y entiende esto en relación a como mover los pies y a todos los otros elementos de la esgrima.

Este es el texto donde los cinco golpes y otros elementos son mencionados.

Cinco golpes aprende a hacer desde el lado derecho contra la defensa. Golpe de la ira [Zornhaw], torcido (encorvado) [Krump], cruzado [Twere], entornado [Schiler], con el golpe al ápice [Scheitlere]. El tonto [Alber] bate [Vorsatz], el ataque que viaja después [Nochreist], y el sobrepasar [Ueberlawft] hiere último los ataques. Cambiar a través [Durchwechselt], replegarse [Zuckt], correr a través [Durchlawft], cortes [Abesneit], presionar las manos [Hendedrukt]. Colgar [Henge], Girar la hoja [Wind] con las aperturas [Blossen], atacar, agarrar clavadas con clavadas.

Esto se refiere al Golpe de la ira [Zornhaw].

Cuando alguien te ataque desde arriba, da un golpe de la ira [Zornhaw] y desliza la punta hacia él, y también deberás dar un paso hacia el lado derecho. Si el oponente nota esto, aléjate hacia arriba sin miedo, se fuerte y gira la hoja [Wind] contra esto y llévala abajo. Si él nota esto entonces ve abajo.

Nota esto; golpe [Hewe], clavada [Stiche], guardias [Leger], blando [Weich] o duro [Herte]. Al instante que [Indes] y el antes [Vor] el después [Nach] – no te precipites a la guerra, que lo que la guerra golpea desde arriba, es humillado desde abajo. En todos los giros de hoja [Winden], tajos, clavadas, y cortes aprende a encontrar. También deberás tratar tajos, clavadas o cortes en todos los encuentros con los maestros, si es que deseas engañarles. No ataques a la espada, si no que siempre a las aperturas, a la cabeza y al cuerpo si deseas permanecer ileso. Si aciertas o fallas, siempre busca las aperturas, en todas las enseñanzas se pone la punta hacia ellas. Quien ataca con movimientos amplios, será a menudo avergonzado. Siempre golpea y clava a las aperturas mas cercanas.

Glosa. Aquí nota que Liechtenauer ataca con un golpe superior [Oberhaw] desde el hombro que se llama el golpe de la ira [Czornhaw].

Cuando estés enfadado y furioso, entonces ningún otro golpe es tan presto como este golpe superior [Oberhaw], lanzado desde el hombro al oponente. Es por esto que Liechtenauer dice que cuando alguien te ataca con un golpe superior [Oberhaw], entonces deberás atacarle con un golpe de la ira [Czornhaw]; Esto es que te moverás rápidamente hacia él con la punta por delante. Si él se defendiera de tu punta, entonces ve rápido hacia arriba y por encima al otro lado de su espada. Si él se defiende contra eso también, entonces sé duro y fuerte en tu espada y gira la hoja rápido y con habilidad. Si él se defiende de tu clavada, entonces lanza y golpea bajo y lo impactarás en las piernas. Así deberás tratar una cosa tras de otra de forma que el oponente nunca tenga oportunidad de lanzar sus propios ataques.

Y las palabras antes mencionadas – antes [Vor] después [Noch] al tiempo que [Indes] débil [Swach], fuerte [Stark], tajo [Hewe], clavada [Stiche] y corte [Snete], estas debes meditarlas bien y nunca olvidar en tu esgrima. Y no te precipitarás a la guerra, ya que si fallas a donde apuntas arriba así golpearás abajo, como más adelante oírás se hace una

acción desde la otra de acuerdo al verdadero arte. Esto sin importar si es un tajo, clavada o corte. No atacarás a la espada, si no al hombre mismo. A la cabeza, al cuerpo o cualquier parte que puedas. También es posible entender del primer pasaje que cuando atacas desde arriba con el golpe iracundo [Czornhaw], entonces también estas usando la punta de la espada para golpear durante el golpe de la ira. Actúa justo de acuerdo a esta enseñanza y mantente siempre en movimiento, sin importar si le aciertas o fallas al oponente, de forma que él no pueda lanzar sus propios ataques. Siempre da pasos bien abiertos hacia los lados con los ataques. También sé que de solo dos ataques todos los otros posibles de nombrar provienen: Estos son el ataque superior [Oberhaw] y el ataque inferior [Unterhaw] desde ambos lados. Estos son los ataques principales y son la fundación de todos los otros ataques. En sí mismos son básicos y provienen de la punta de la espada, la cual es el centro y núcleo de todas las otras partes que te son bien descritas.

Y de estos cuatro golpes vienen los cuatro desplazamientos desde cada lado, con los cuales todos los golpes o clavadas son rotos y también todas las guardias, y de estos se llega a hacer los cuatro colgantes y de estos uno puede hacer un fino arte, como más tarde oírás.

No importa como esgrimas, siempre mantén la punta hacia la cara o el pecho del oponente. Así él siempre deberá preocuparse de que tú serás más rápido ya que tendrás que recorrer una distancia menor hasta él, que él hasta ti.

Y si sucede que el oponente gana el primer ataque [Vorschlag], entonces debes ser seguro, preciso y rápido en el girar de hoja [Wenden]. Tan pronto como te gires hacia él te moverás de inmediato con velocidad y con tu punta siempre deseando su pecho. Gira la hoja [Winden] y busca su camino hasta allí, como oírás más adelante. Y tan pronto como el oponente ligue tu espada, entonces tu punta no debe estar más allá de medio ell⁴ del pecho o cara del oponente. Debes ser cuidadoso y notar si puedes ponerte detrás (de su espada) y siempre usar el camino más corto y nunca muy amplio, de forma que el oponente no se te adelante, en caso de que vaciles y que otra vez te encuentres colgando en la izquierda, o que hayas defendido débilmente o con un movimiento muy amplio y con mucha fuerza.

Esto es acerca de las cuatro aperturas.

Si sabes como buscar las cuatro aperturas [Blossen], entonces deberías golpear con certeza y sin ningún peligro, sin preocupación por lo que el oponente intenta hacer. Nota aquí que Liechtenauer divide al hombre en cuatro partes. Esto es, como si un línea fuese dibujada desde su frente a su ingle y la otra línea a lo largo de su cinturón. Así tendrás cuatro aperturas en cuartos. Una izquierda y derecha sobre el cinturón y lo mismo bajo el cinturón. Estas son las cuatro aperturas y cada una tiene su propia esgrima. Siempre busca estas aperturas y nunca la espada.

Como romper (abrir) las cuatro aperturas;

Si deseas tomar venganza, entonces arteramente rompe las cuatro aperturas. Arriba duplica [Duplier] y abajo correctamente muta [Mutier]. Yo digo

⁴ Unidad de medida. Medio ell corresponde a 30-40cm.

verdaderamente que ningún hombre puede defenderse sin peligro y si esto haz entendido, él no podrá lanzar sus golpes.

Esto es acerca del golpe torcido [Krumphawe].

Tuerce [Krum] con habilidad y lanza la punta a las manos. Golpea torcido [Krum] a quien defiende (prepara) bien, con pasos herirás muchos golpes. Golpea torcido a las mesas⁵ del maestro cuando desees debilitarlo. Cuando arriba destella evade, eso yo aplaudiré. No tuerzas [Krum] golpes cortos, cambia a través [Durchwechsel] y entonces haz un golpe torcido [Krum], quién quiera engañarte la noble lucha le confundirá, de forma que no sabrás si está fuera de peligro.

Glosa. Aquí nota que el golpe torcido [Krumphaw] es un golpe superior [Oberhaw] que va bien abierto hacia el lado con un paso, y luego va de manera torcida hacia el otro lado. Entonces Liechtenauer quiere decir que si desees hacer este golpe bien, debes dar un paso bien abierto hacia el lado derecho mientras golpeas. Y deberás lanzar o arrojar tu punta sobre la guarnición, a las manos del oponente. Y golpearás con tus mesas, y cuando golpees las mesas (¿De la espada del oponente?) te mantendrás en la espada con fuerza y firme empuje y verás donde puedes impactarle más recta y fácilmente, con tajos, clavadas o cortes. Tampoco harás golpes cortos ni olvidarás el cambiar a través [Durchwechsel], donde sea posible hacerlo.

Un ataque es llamado finta/error [Veller] y proviene del golpe torcido [Krumphaw] y se describe después del golpe cruzado [Zwerchhaw] que se describe primero y deberá serlo antes del golpe cruzado. Y va torcido [Krumt] desde abajo y se arroja sobre la guarnición al oponente, arrojando la punta como se hace en el golpe torcido [Krumphaw] desde arriba y abajo.

Esto es acerca del golpe cruzado [Twerhaw].

El golpe cruzado [Twer] se lleva lo que viene desde el techo, haz el golpe cruzado [Twer] con el fuerte (de la hoja) y nota tu obra. Golpea cruzado [Twer] el arado [Pfluge] y sigue duro al buey [Ochsen] aquel que hace el golpe cruzado [Tweret] bien con un salto golpeará la cabeza. Aquél que finta/yerra [Veller]⁶, golpea desde abajo como desea, [Vorkerer] fuerza, corre a través [Durchlawfer] y lucha [Ringet] agarra el codo con habilidad, y le hace saltar en la balanza. Finta el doble y si golpeas corta también. Adelanta el doble hacia la izquierda y no seas lento. Ya que toda la esgrima desea celeridad por la derecha y también coraje, cautela y entendimiento.

Glosa. Nota y sé que de todos los de la espada, ningún golpe es tan bueno, presto y fuerte como el golpe cruzado [Twerhaw]. Y va a través, a ambos lados usando ambos filos, el más lejano y el más cercano, a todas las aperturas abajo ya arriba. Y todo aquello que viene desde el techo [Dem tage],

⁵ En castellano, los planos de la hoja que definen los filos, son denominados como mesas. Dependiendo de la geometría, una espada puede tener varias mesas. Lindholm ocupó la palabra "flat" en equivalencia a los términos alemanes, "flecht" o "flech".

⁶ Simular un golpe o clavada a una apertura superior, dirigiendo el ataque a una inferior. El concepto de finta arriba y golpear abajo.

esto es el ataque superior [Oberhaw] o lo que viene desde arriba y va para abajo, el golpe cruzado [Twerhaw] romperá y te defenderá en su contra si haces el golpe cruzado [Twerhaw] bien, o si proyectas la espada inclinada frente a la cabeza, en cualquier lado que desees, tal como haces cuando quieres entrar en las colgantes [Hengen] o los giros de hoja [Winden]. En el golpe cruzado [Twerhaw] gira los planos mesas de la hoja, uno arriba y uno abajo con la punta horizontal, un filo a la derecha y el otro a la izquierda.

Y es bueno ligar la espada del oponente con este golpe cruzado [Twerhaw]. Cuando esto ha pasado entonces el otro sólo puede alejarse con dificultad y entonces será golpeado en ambos lados con el golpe cruzado [Twerhaw]. Cuando hagas un golpe cruzado [Twerhaw], sin importar el lado o si es arriba o abajo, subirás la espada con tu mano girada y con la cruz sobre la cabeza de forma de que estés bien guardado y cubierto. Harás el golpe cruzado [Twerhaw] con una cierta cantidad de fuerza. Y cuando luches por tu cuello (vida), entonces deberás usar las enseñanzas descritas antes y buscar y ganar el primer ataque [Vorschlag] con un buen golpe cruzado [Twerhaw]. Cuando enfrentes a otro, tan pronto como creas que puedes alcanzarle con un paso o un brinco, explota con un golpe cruzado [Twerhaw] desde arriba en el lado derecho usando el contrafilo directo a la cabeza. Y dejarás que la punta se dispare y mueva bien a través de forma que la dirijas bien como si girase [Winde] o apretase alrededor de la cabeza del oponente como un cinturón. Así cuando hagas un golpe cruzado [Twerhaw] con un buen paso o brinco hacia el lado, es imposible para el oponente protegerse o evadir. Y cuando entonces ganes el primer ataque [Vorschlag] usando el golpe cruzado [Twerhaw] a un lado, sin importar si aciertas o fallas, deberás al instante y sin demora ganar el golpe después [Nachschlag] con el golpe cruzado [Twerhaw] al otro lado usando el filo antes de que el otro pueda recuperarse y lanzar sus ataques u otras técnicas de acuerdo a las antes mencionadas enseñanzas.

Y tú golpearás cruzado [Twer] a ambos lados, al buey [Ochs] y al arado [Pflug], esto es a las aperturas superiores e inferiores, de un lado al otro, arriba y abajo continuamente y sin ninguna interrupción, de forma que estés en constante movimiento y el oponente no pueda lanzar ataques. Cada vez que hagas un golpe cruzado [Twerhaw] arriba o abajo, entonces hazlo bien y sostén la espada arriba, bien enfrente de tu cabeza de forma que estés bien cubierto.

Esto es acerca del golpe entornado [Shilhawe].

El golpe entornado [Schiler] rompe lo que el búfalo [Buffel] o un tonto golpea o clava, a quien trata de cambiar [Wechsel] el golpe entornado [Schiler] se lo roba. Haz un golpe entornado [Schil], si él viene demasiado corto con el cambiar a través [Durchwechsel], lo vencerá. Haz un golpe entornado [Schil] a la punta y toma el cuello sin miedo. Haz un golpe entornado [Schil] a la parte de arriba de la cabeza si desees hacer las manos peligrar. Ataca con un golpe entornado [Schil] a la derecha⁷, así es como tu desees

⁷ Probablemente atacar el lado derecho del oponente, pero podría referirse a nuestro propio lado derecho.

esgrimir. El golpe entornado [Schil] yo alabo, si es que no viene muy lentamente.

Glosa. Aquí nota y entiende que el golpe entornado [Schiler] es un ataque superior [Oberhaw] desde el lado derecho usando el contrafilo de la espada, que se llama el lado izquierdo, y va de manera entornada y se envía a un lado con un paso a la derecha con la espada y la mano giradas. Y este golpe rompe lo que el búfalo⁸ puede atacar desde arriba hacia abajo, ya que ellos (verdadero esgrimir) no harán. Justo como el golpe cruzado [Twerhaw] rompe lo mismo, como se describió antes. Y aquel que trate con un cambio a través [Durchwechsel] será avergonzado por el golpe entornado [Schiler]. Y tu habrás de entornar bien y suficientemente largo lanzando la punta bien, si no el cambiar a través te [Durchwechsel] detendrá. Y uno entornará bien con la punta hacia el cuello, corajudamente y sin miedo. Y cuando veas que ambos (tú y el oponente) tiran las espadas de sus vainas [Czucken], entonces deberás ser vigoroso y notar bien los pasos. Antes [Vor] y después [Nach] estas dos cosas trata y aprende. Con brincos sigue todos los golpes si deseas humillar al fuerte. Si él defiende, entonces sigue, repliégate [Czucken] y clava, si él defiende entonces tírala (la clavada) hacia él. El girar de hoja [Winden] y el colgar [Hengen] aprende arteramente a hacer y tiente las intenciones del oponente si es blando [Weich] o duro [Herte]. Y si él pelea con fuerza, entonces estarás arteramente preparado. Si el oponente golpea en forma amplia y ancha, entonces el movimiento rápido le vence. Con su propio golpe, él difícilmente podrá defenderse, golpea sin miedo, ataca y rápidamente acércate a él, sin importar si aciertas o fallas. No ataques a la espada, si no siempre a las aperturas. Sin importar si aciertas o fallas, siempre busca las aperturas y con ambas manos aprende a llevar la punta a los ojos. Esgrime con mente clara y siempre gana el primer ataque [Vorschlag] si aciertas o fallas, al instante busca el segundo ataque [Nachschlag] a ambos lados. Hacia el lado de la mano derecha, acércate a un flanco del oponente. Así puedes ganar esgrimiendo o luchando.

Esto es acerca del golpe al ápice [Scheitelhawe].

El golpe al ápice [Scheitelere] es un peligro para tu cara. Con su giro toma el pecho rápido y lo que de él viene la corona [Krone] se lo llevará. Corta a través de la corona [Krone], así es como fuertemente se rompe. Presiona allí el ataque, con cortes retira la hoja. El golpe al ápice [Scheitelhaw] yo alabo, si no viene muy lentamente.

Liechtenauer solo tenía estas cuatro guardias que provienen de las colgantes superiores e inferiores, y desde estas uno puede esgrimir seguramente. Esto trata acerca de las cuatro guardias [Vier Leger].

Cuatro guardias solamente, y abandona las comunes.

El buey [Ochse], arado [Pflug], tonto [Alber], desde arriba/el techo [Vom Tage], estas no deberían ser desconocidas.

Glosa. Aquí él menciona cuatro guardias [Leger o Hutten] que son valiosas. Pero antes que ninguna cosas, recuerda que no deberás permanecer en una guardia por mucho tiempo. Liechtenauer tiene un dicho “Aquel que está quieto, está muerto, Aquel que se mueve vivirá”. De estas cuatro guardias proviene la comprensión de que uno deberá moverse al esgrimir, y no esperar en una guardia y así desperdiciar la oportunidad.

La primera guardia, el arado [Pflug], es cuando sostienes la punta (de la espada) frente a ti apuntando a tierra o a un lado. Luego de desplazar un ataque [Abesetzen] es llamada guardia de la barrera [Schranckhute] o simplemente y la puerta [Pforte]. La segunda guardia es el buey [Ochse], o la colgante superior desde el hombro. El tonto [Alber] rompe lo que (el oponente) golpea o clava. De la colgante [Hengen] golpea y al instante continúa usando el atacar después [Nochreizen]. La tercera guardia, el tonto [Alber] es la colgante inferior [Undenhengen], y con ella romperás todos los golpes y clavadas cuando es correctamente hecha. La cuarta guardia es desde el techo [Vomtage], e también la punta larga [Lange ort]. Él, quién la hace bien con brazos extendido, no es fácil de golpear con tajos o clavadas. Ésta puede ser también llamada la colgante sobre la cabeza. También sé que tú rompes todas las guardias y posiciones con los golpes y ataques. Deberás atacar bravamente al oponente de forma de que el se retenga y deba defenderse. Por lo tanto Liechtenauer no tiene a las guardias en una tan alta estima; él está más interesado en que trates de ganar el primer ataque [Vorschlag]

Esto es referente a los cuatro batimientos [Vorsetzen]

Hay cuatro batimientos [Vorsetzen] que también hieren las guardias seriamente. Batir te protegerá pero evitarás hacer paradas. Si estas ocurren te ayudará muchísimo. Si eres batido [Vorsatz], sin importar como sucedió, esto es lo que te aconsejo hacer; desvíale con tu ataque y con atención. Empéñate en los cuatro confines⁹; mantente allí si quieres terminar la enseñanza. Aquel que bate bien herirá muchos ataques al esgrimir porque irá prestamente a las colgantes desde los batimientos.

Glosa. Aquí nota que hay cuatro batimientos [Vorsetzen] a ambos lados, y a cada lado uno arriba y otro abajo. Estos rompen todas las guardias y no importa como hagas a un lado [Abeleitest o Abweisest] un golpe o clavada desde arriba o desde abajo, esto bien puede ser llamado un batimiento [Vorsetzen]. Si él te abate, entonces y sin importar como lo haga, abandona su espada y atácale rápidamente. Si sucede que tú bates el golpe o clavada del oponente, entonces debes al instante acercarte con un paso y continuar [Nochvolgen] en la espada, de forma que él no pueda retirarse de ti. Y si el otro hace lo mismo, cuando otra vez tú estés colgando y te retraigas, entonces saldrás herido. Tú también debes girar la hoja [Wenden] bien y siempre apuntar tu punta a su pecho, de forma que él siempre deba considerarla. Un buen espadachín debería también aprender como llegar (obtener, defender) a la espada del oponente. Y esto harás bien usando los cuatro batimientos [Vorsetzen] que vienen de los cuatro

⁸ Término usado para referir a un combatiente que no tiene conocimiento del arte de la defensa. También para aquellos que sólo usan la virtud de la fuerza.

⁹ Probablemente se refiere a las cuatro colgantes.

golpes, de cada lado un golpe superior [Ober] y uno inferior [Unterhaw] y de ahí a las cuatro colgantes [Hengen]. Ya que tan pronto como puedas batir [Vorsetzt] desde arriba o desde abajo, entonces deberás entrar a las colgante [Hengen] al instante. Y hacer a un lado [Abewendet] todos los golpes y clavadas usando el filo largo, esto también se considera batir [Vorsetzzen].

Esto es acerca del atacar después [Nochreisen].

Aprende a atacar después [Nochreisen] doble o corta en defensa. Dos tocadas por afuera [Ewsere nymme] deja que la tarea comience. Y tienta el contacto, si es débil [Weich], o fuerte [Herte] aprende como sentir [Fuehen], al instante [Indes] – esa palabra corta severamente. Ataca el doble, y además haz el viejo corte bien, continúa todos los impactos si deseas emular al fuerte. En todas las enseñanzas, gira la hoja hacia la cara y ataca después [Nochreize] con todo tu cuerpo, entonces tu punta hará bien. Aprende a atacar con habilidad y lograrás un buen final.

Esto es acerca del sobrepasar [Oberlawfen].

Espadachín, toma nota. A aquél que busca abajo, sobrepásalo [Oberlawf] arriba y será humillado. Cuando brille arriba se fuerte, eso yo alabaré. Haz tu tarea, o fuertemente presiona el doble. A quién te presione abajo, sobrepásale [Oeberlawf] y golpéale duramente. Sobrepasa [Oeberlawf] desde ambos lados y nota bien los filos.

Esto es acerca de hacer a un lado, apréndelo bien [Abesetzzen].

Aprende a hacer a un lado, para herir golpes y clavadas con habilidad. Cuando él te clave, tu punta golpeará y romperá la suya. Por ambos lados siempre da pasos si deseas golpear. En todas las enseñanzas gira tu punta hacia su cara.

Esto es acerca de cambiar a través [Durchwechsel].

Aprende como cambiar a través [Durchwechsel] por ambos lados y a clavar con intención. Aquél que liga tu espada se encuentra abierto si se cambia a través [Durchwechsel]. Cuando hayas cambiado a través, golpea clava o gira la hoja [Wind]. No ataques la espada, si no que cambia a través [Durchwechsel] y no esperes.

Glosa. Aquí nota que el cambiar a través [Durchwechsel] va recto en ambos lados, desde arriba hacia abajo y desde abajo hacia arriba cuando se hace rápidamente. Si deseas cambiar a través de arriba hacia abajo en el lado derecho, entonces lanza un ataque superior [Oberhaw] recto hacia el oponente de forma que lances tu punta hacia el lado izquierdo sobre su guarnición [Gehilcze], de manera que golpees en esa pequeña porción entre el filo y la cruz. Si es que golpeas, entonces haz ganado. Si él se defiende contra eso y presiona tu punta con su espada, entonces deja tu punta hundirse en el lado en que tu estás, bajo su espada y viajando alrededor hasta el otro lado. No hagas un movimiento amplio, si no que bajo su espada. Lo siguiente que debes hacer es apurar y acercarte con una buena clavado por sobre su guarnición. Y cuando sientas que haz impactado, entonces continúa bien. Lo que haces a un lado arriba o abajo. Hazlo también en el otro lado y si el liga hojas contigo, ve a lo largo

de su espada con tu punta hacia las aperturas y cambia a través [Durchwechsel] como antes. O gira la hoja [Wind] y siente [Fule] lo que él haga, si es débil [Weich] o fuerte [Herte], y entonces intenta tajos, clavadas o cortes a sus aperturas. Cuando hayas cambiado a través [Durchwechsel], entonces golpeas clava o corta, y no ataques a la espada, y no esperes para hacer esto.

Esto es acerca de replegar [Czucken].

Toma nota espadachín. Párate cerca durante el ligamiento y entonces el replegar [Czuecken] te dará buenos hallazgos. Replégate, si él te golpea, replégate más y trabájale, gira la hoja que eso le aproblemata. Replégate [Czuek] en todos los encuentros con los maestros si es que deseas engañarles. Repliega [Czuk] la espada y considera tu camino.

Esto es acerca del correr a través [Durchlawfen].

Ahora mira, corre a través [Durchlawff] y deja el pomo colgar, logra un agarre si es que deseas luchar [Rangen]. Si alguno te presiona, córrale a través y nota. Correr a través, clavar y girar [Vorkere] si es que agarra el pomo.

Esto es acerca de cortar [Abesneiden].

Corta los ataques desde abajo en ambas direcciones. Cuatro son los cortes – dos abajo y también dos arriba. Si bien cortas cruzado con ganas evitaras las heridas. No cortes con prisas, primero considera el ataque. Puedes cortar bien contra todos los cruces; deja que tire solo. Si deseas salir ileso, entonces no vayas mientras cortas¹⁰.

Esto es acerca de presionar las manos [Hendedrucken]

Gira tu filo; empuja las manos a las mesas. Una cosa es girar, otra es girar la hoja¹¹ [Winden], la tercera es la colgante [Hengen]. Si deseas presionar al espadachín, entonces presiona con una clavada. Desde arriba las manos golpean los cortes bien. Tira alrededor con los cortes también, sobre la cabeza. Si presionas las manos, retirarás tus dedos sin daño. También sé que tan pronto hagas golpe o clavada a un lado [Abe wendest] entonces al instante, rápidamente te acercará a él. No te reprimas, porque si lo haces, entonces provocarás el que seas herido. Y también deberías saber que el filo principal, desde el centro a la guarnición, es el que usas para hacer a un lado [Abewendet] todos los golpes y clavadas. Mientras más cercano a la guarnición venga un golpe o una clavada, más fácil será hacer estos ataques fuertemente a un lado. Ya que mientras más cerca la guarnición más fuerte eres, y mientras más cerca a la punta más débil eres. Es por esto que si deseas ser un buen espadachín, antes que ninguna otra cosa debes aprender como defender [Abewenden] bien, dado que si haces a un lado [Abesetzzen] bien al instante podrás entrar en los giros de la hoja [Winden] y de estos podrás arterra y cortésmente esgrimir. El filo principal de la espada es

¹⁰ Un posible significado es no desperdiciar tiempo dando paso cuando se corta, pero realizar la acción estando estacionario.

¹¹ Hasta este punto winding ha sido traducido como girar la hoja. Otro significado aceptable es enrollar la hoja. En el texto de Lindholm la frase se lee “one thing is turn, another is winding”. Han sido traducidas como girar y girar la hoja (enrollar la hoja)

llamado el recto/verdadero y todos los golpes o clavadas son perdidos en el girar de hoja [Wenden].

Esto es acerca de las colgantes [Hengen] espadachín esto aprende.

Estas son las dos colgantes desde una mano hacia la tierra. En todas las situaciones debes tajarse, clavar, guardar (sostener la guardia), ser blando o duro. Haz la ventana parlante [Sprechfenster], párate gozosamente y estudia las intenciones del oponente. Ataca de forma que él intente alejarse de ti, yo honestamente digo que ninguno defiende sin peligro. Si haz entendido esto él no podrá lanzarte golpes. Si sucede que estás en la espada, entonces debes también hacer tajos, clavadas o cortes, y recordar sentir [Fulen] y no alejarte de la espada sin razón. Una técnica maestra (con maestría) se hace correctamente en la espada. Aquél que ligue contigo, la guerra le peleará seriamente. El noble girar de hoja [Winden] por seguro le encontrará. Con tajos, clavadas y cortes a tu oponente encontrarás. En todos los giros de hoja [Winden], tajos, clavadas y cortes deberías encontrar bien. La noble colgante [Hengen] no existiría sin el girar de hoja [Winden], ya que de la colgante tu harás la hoja girar [Winden].

Glosa. Nota y entiende que hay dos colgantes a cada lado. Una superior [Oberhengen] y una inferior [Underhengen], y que con ellas puedes bien ir sobre la espada del oponente. Se originan de los ataques superiores [Oberhaw] y de los ataques inferiores [Unterhaw]. Cuando sucede que ligas con el oponente, o que te encuentres en su espada, entonces deberías mantenerte en su espada. Y girarás la hoja [Winden] y así gozosamente y sin miedo te mantendrás en su espada. Tú verás, esperarás y comprenderás que es lo que él intenta hacer contra ti. Permanecer en la espada de esta forma es lo que Liechtenauer llama la ventana parlante [Sprechfenster]. Cuando estás parado con él en tu espada de esta forma, entonces deberías sentir [Fulen] y seguir su movimiento si éste es débil [Weich] o fuerte [Herte]. Entonces debes adaptarte de las maneras que han sido explicadas antes. En el caso de que antes que nada, aún antes de que tu puedas hacer cualquier cosa, el oponente retira (repliega) la espada, entonces tu debes seguirle al instante [Indes] y golpear o clavar tan bien como puedas antes de que él tenga la oportunidad de hacer cualquier cosa. Tu distancia es más corta si permaneces en la espada y mantienes tu punta dirigida al oponente, que la que él tiene si trata de separarse (de tu espada). Antes de que pueda recuperarse y acercarse con un golpe, ve a él al instante usando la punta. Pero si él se mantiene contigo en la espada, entonces intenta sentir si es blando [Weich] o duro [Herte] en la espada. Si él es blando [Weich] y débil [Swach], entonces deberías rápida y corajudamente adelantarte con el fuerte de tu espada, empujar hacia atrás, presionar su espada y buscar todas las aperturas a la cabeza o al cuerpo dondequiera que tengas una oportunidad. Si el otro es fuerte [Herte] y duro [Stark] en la espada e intenta empujarte y clavarte, entonces debes ser débil [Weich] y suave [Swach] contra su fuerza y ceder, para hacerte a un lado con tu espada, ante la gran presión que él está aplicando. En esta debilidad, mientras él está presionando y lanza su espada lejos de sí, como ha sido descrito, entonces al instante [Indes] que esto sucede pero antes de que pueda

recuperarse otra vez y no pueda golpear o clavar, tu deberás atacar sus aperturas con tajos, clavadas y cortes. Haz esto en la forma más simple posible, tal como ha sido descrito en esta enseñanza, rápida, atrevida y enérgicamente de forma que el no pueda atacarte.

Es por esto que Liechtenauer dice “Yo digo con toda honestidad que ningún hombre puede defenderse sin peligro, Si haz entendido esto él (oponente) no podrá atacarte”. Con esto él quiere decir que no es posible defender sin correr peligro o escapar ileso si actúas de acuerdo a esta enseñanza. Si ganas y haces el primer ataque [Vorschlag] entonces el oponente, o se defiende o debe dejar que le golpeen. Cuando hagas el primer ataque [Vorschlag], sin importas si aciertas o fallas entonces deberías rápida y enérgicamente hacer el segundo ataque [Nachschlag] antes de que el oponente ataque. Así cuando desees hacer el primer ataque [Vorschlag] entonces debes rápida y céleremente hacer el segundo ataque [Nachschlag] de forma que el no pueda lanzar su propio ataque. Y deberías asegurarte que en todas las cosas concernientes a la esgrima, actúes antes de que tu oponente lo haga. Y tan pronto como te muevas antes que él y ganes el primer ataque [Vorschlag], al instante haz el segundo ataque [Nachschlag]. Nunca deberías hacer el primer ataque [Vorschlag] si al mismo tiempo no tienes en mente el segundo ataque [Nachschlag], esto significa que siempre estarás en movimiento [In motu seist] y no descansarás o entretendrás, si no que harás una cosa después de otra rápida y decisivamente de forma que tu oponente no pueda hacer nada. Si esto haces, entonces el oponente realmente deberá ser de buen valer si es que puede arreglárselas para evitar ser golpeado por ti. Entonces con este arte o ventaja a menudo pasa que un campesino apaleará a un maestro, si el campesino gana el primer ataque [Vorschlag] y atrevidamente continúa presionando. Entonces cuando entiendas las palabras al instante/en el instante [Indes], estas golpearán humillarán y vencerán a tu oponente. Uno que vacila y desea esperar para poder defenderse contra los ataques está en mayor peligro que aquél que le ataca y por ende gana el primer ataque [Vorschlag]. Por lo tanto en todas las cosas concernientes a la esgrima haz cierto que tú seas el primero y ve a tu oponente por el lado de tu mano diestra. Así estarás más seguro que tu oponente sin importar lo que suceda.

Desde ambos lados aprende ocho giros de hoja [Winden] con pasos. Y un giro de hoja con tres piezas yo digo, así son veinticuatro si los cuentas uno por uno. Espadachín aprende y nota el giro de hoja [Winden] correctamente. Y aprendiendo a hacerlos bien serás capaz de golpear las cuatro aperturas ya que cara apertura tiene por seguro seis maneras de ser impactada.

Glosa. Nota aquí que el girar de hoja es por derecho propio arte y fundación de todo el esgrimir con la espada. Desde estas brotan todas las otras esgrimas y técnicas y es imposible ser un buen espadachín sin conocer el girar de hoja. Hay muchos maestros de juego [Leichmeystern]¹² que lo

¹² Otro término derogatorio para aquellos que practican y enseñan esgrima pensada con un fin lúdico o de espectáculo y no como un arte marcial.

desprecian y dicen que lo que proviene del girar la hoja [Winden] es muy débil y lo llaman “de la espada acortada” dado que es tan fácil y poco complicado. Mira a aquellos que usan el espadón y van por ahí con brazos y espada sobreextendidos con el fin de parecer peligrosos y de lucir bien, usando toda la fuerza del cuerpo. Es terriblemente vergonzoso ver a alguien así de extendido, como si quisiera correr tras una liebre. Y esto no tiene nada que ver con girar la hoja [Winden] o el arte de Liechtenauer, ya que este arte no requiere fuerza. Si no fuera un arte, entonces el fuerte siempre ganaría.

Aquí comienzan los otros maestros de armas; Hanco el clérigo Döbringer, Andres Juden, Josts von der Nyssen y Niclas Prwessen. Si eres un guerrero y deseas aprender y comprender la espada, si la buscas dado que es algo cortés, el gozo y felicidad de caballeros y soldados, si luchas con el derecho de tu lado, entonces quiero ofrecerte tres consejos para que combates de la manera correcta. Recuerda estos consejos.

El primer consejo también es bueno; si combates con tranquilidad, sin ira y de acuerdo a estas enseñanzas, entonces todo estará bien. El segundo consejo es el que quiero decir ahora, ningún hombre debería ser tan estúpido para que su propia esgrima le cause lesiones. Si deseas vencer a cinco o seis hombres, entonces a menudo serás seriamente herido ya que no puedes defenderte de cada ataque dirigido a ti. Entonces serás sometido al ridículo y desdén. Tú pequeño imbécil que querías ser el mejor, mira lo que te ha pasado. Esto no es gran coraje, si no gran estupidez el intentar ir contra cuatro o seis (oponentes); te será tan claro que obtendrás lo completamente opuesto, como si por ello hubieses pagado. Es mejor esconderse en la cama que exhibir tan gran torpeza. Pero si sucede que debas defenderte de cuatro o seis, si eres cuidadoso y te comportas caballerosamente y te separas bien de ellos, te defenderás bien contra todos. Esto es correcto para un hombre bravo. Pero que todos escuchen claramente, sin peligro digo que aquel que pueda aguantar igualmente sus heridas, ése es también llamado un hombre bravo. A ése quiero alabarle todas las veces. Caballeroso, sin malas hazañas, sin quejas y corajudamente libre, él es un verdadero guerrero. El tercer consejo que quiero darte es que no debes aprender a esgrimir si planeas subyugar a tu prójimo injustamente usando este arte. Por lo tanto no deberías pelear con un hombre pío a menos de que sea necesario. En vano nadie debiese ser presionado. Si quieres que las cosas te salgan bien, por toda la esgrima, te aconsejo que no dependas mucho en tu arte. Practica tu arte por necesidad, honestidad y nunca por tonta vanidad. Así siempre te mantendrás como un hombre bueno y verdadero, un verdadero espadachín. Porque este es el arte de la espada discurrido para que lo practiques en un verdadero espíritu de caballería, que te traiga tersura, astucia y conocimiento. A menudo pasará que enfrentarás a otro hombre por Dios, honor o la vida. Entonces ganarás la victoria de forma caballeresca por medio de tu arte, por Dios y derecho, esto yo alabaré.

Aquí toma nota que he decidido dejar fuera varias de las técnicas maestras dado que ellas han sido bien descritas en el arte de Liechtenauer, que es un verdadero arte. Pero para la

práctica y esgrima de escuela [schulfechten] quiero describir algunas pocas técnicas fáciles y unas breves y simples reglas.

Esto es acerca de la puerta de hierro [Eyserynenpforten]

Aquí con justicia comienza la verdaderamente mejor esgrima del antes mencionado Maestro. Aprende, ya que esto te diré yo, es llamada la puerta de hierro [Eyseryne pforte], la cual pronto entenderás. Si eres cercado por cuatro o seis campesinos, entonces adelanta cualquier pie, y con la puerta (de hierro) crearás un escudo poniendo la punta hacia el suelo. Escucha como deberías hacer esto, párate de forma que ellos estén frente a ti y ninguno pueda ponerse detrás de ti. Ahora escucha lo que deberías hacer, cuando ellos te ataquen con tajos o clavadas, bátelos [Abesetzen] con fuerza al ir hacia arriba desde el suelo y entonces les humillarás bien. Entonces haz la cola del pavo real [Pfobenczangel] en su contra, y ninguno podrá sostenerse frente a ti. Ataca bajo mientras defiendas y batas bien. Ataca vigorosamente con el golpe cambiante [Wechselhewen] y también usa el azadón [Krawthacken], y así realmente los presionarás. Pero a todos les aconsejo que no se queden parados enfrente del oponente a menos que quieran ser golpeados, en lugar de ser el que golpea. Contra alguien que viene a ti desde el lado izquierdo camina hacia él rápidamente y atácale de manera que no pueda batirte [Abelecken] y si siguen viniendo a ti como antes, entonces haz como ya haz echo y no fallarás. Golpéalos uno tras otro, sólo asegúrate e que ellos no puedan tomarte todos a una vez, y entonces estarás fuera de peligro. Como haz entendido en el prefacio es posible que un hombre se sostenga contra cuatro a seis a quienes quiera ganar. Es por eso que yo te aconsejo seguir mis enseñanzas, con esto quiero decir que debes rápidamente atacar a los que se hallan en los extremos exteriores, antes de que los otros se giren hacia ti. Así serán ellos los que deberán girar persiguiéndote porque tú les estás liderando. Entonces tu bien podrás notar cuando es o no es seguro alejarse del oponente y entonces brincar alejándose de él, como yo te estoy diciendo.

No hay daño o desgracia en escapar de cuatro o seis. Y cuando gires y comiences a arrancar de ellos, arrójalos tu espada y corre tan rápido como puedas. Cuando alguno piense que te ha alcanzado, salta entonces hacia un lado del camino y si él va corriendo rápidamente tras de ti, entonces él irá muy rápido para poder controlarse y tu podrás abatirle de la forma que desees.

Una técnica es llamada la lengua de la serpiente [Noterczunge], o desde la punta, y proviene del cambiar a través [Durchwechsel]. Cuando te pares con tu punta hacia adelante como si quisieras cambiar a través [Durchwechseln], entonces ve con la punta sobre su guarnición con clavadas. Así constantemente intenta y clava con la punta, confundiendo tanto al oponente que no sepa que hacer contra ti. Y cuando veas una apertura, carga con una clavada a plena potencia, y esto debes hacerlo rápidamente para que el oponente no tenga oportunidad de defenderse.

Una técnica es llamada el azadón [Krawthacke], y proviene de la puerta de hierro [Eiserynen pforten]. Con tu punta clavando derecho hacia arriba, desde el suelo al oponente y hacia abajo otra vez. Esta es una técnica poderosa cuando se hace correctamente dando un paso recto hacia adelante. Cada vez que claves hacia arriba debes dar un paso hacia adelante.

Una técnica es llamada el maestro panadero [Weckemeister]. Y proviene de la colgante baja [Underhengen] en el lado izquierdo, se debe buscar con la punta luego de batir al oponente [Abesetzen]. También puede ser llamada la puerta [Pforte] ya que se pone con la punta hacia el oponente.

Una técnica es llamada la cola del pavo real [Pfobenzagel] y proviene de la punta y va con la punta alrededor de la espada del oponente, o enfrente a sus ojos en un círculo, o como una rueda [rat/ader czirkel], justo enfrente hasta que ves donde puedes atacar y vencer al oponente.

Una técnica es llamada (no hay nombre indicado en el documento original) y proviene del cambiar a través [Durchwechsel]. Esto es cuando intentas un ataque superior [Oebernhawe] desde el lado derecho y este cambia a través [Durchwechselt] hacia el lado izquierdo con un buen paso abierto hacia el lado. Entonces haz otro ataque desde arriba [Oeberhau] que vaya directo al oponente y le impacte en la frente o en la cara. O te mueves como si quisieses hacer un ataque superior desde el lado derecho, y entonces haz una zambullida [Stoerczhaw]¹³ para el mismo lado y gira alrededor para el otro lado, bajo la espada del oponente, con un paso abierto hacia el lado.

Una técnica es llamada los tres golpes [Dy drey hewe]. Y es un golpe desde abajo [Underhaw] desde el lado derecho, y luego un golpe desde abajo [Underhaw] desde el lado izquierdo que fuertemente golpea la espada del oponente para batirla [Abesetzen] y el tercero es un golpe que va directamente al oponente y le impacta en la frente.

Una técnica es llamada la guardia de la cerca [Schrangkute] y proviene de la punta. Debes poner tu punta hacia el suelo, en ambos lados, y entonces estás listo para batir ataques. También puede ser llamada de la puerta [Pforten], cuando pones tu punta hacia el suelo en frente de ti. Cuando el oponente te golpee o clave, empuja su hoja a un lado al levantar tu espada hacia ti, entonces atácale en las piernas o arriba, lo que sea que esté mas cerca para golpear. Esto se parece a la cola del pavo real [Pfobenzangel] cuando continuamente subes y atacas hacia abajo, ya sea a las aperturas superiores o inferiores, donde sea que puedas golpearle.

Si deseas combatir a alguien durante la practica [Schulfechten] o por simple juego [Schimpf] y deseas ser cortés, adelanta un poco la espada. Entonces cambia a la guardia de la barrera, [Schrangkute] en ambos lados y trata de

encontrar aperturas en ambos lados usando buenos movimientos de pies. Entra a una colgante baja [Underhengen] también en ambos lados usando juego de pies apropiado. Entonces, en ambos lados haz una colgante alta [Oeberhengen] con buen juego de pies. Entonces haz el golpe cruzado [Thwerhewe] a ambos lados y otra vez, con buen juego de pies. Siempre deberías dar pasos al mismo tiempo que mueves la espada a un lado. Si te mueves al lado izquierdo, entonces mantén el pie derecho adelantado, y lo opuesto en el otro lado. Y si hace esto a medida que te aproximas compañero, entonces estás haciendo en la práctica lo que es bueno hacer en serio. Y siempre busca las aperturas superiores [Obern /blossen] en lugar de las inferiores y entra por encima de la guarnición. Considera las enseñanzas tempranas respecto de todas las cosas, de forma que ganes el primer ataque [Vorschlag] y tan pronto como hayas echo eso, entonces haz el segundo ataque [Nachschlag] sin detenerse o vacilar y sin contener nada. Casi como si estuvieses tratando de hacer ambos al mismo tiempo. Y siempre haz una cosa después de otra rápida y atrevidamente, de forma que si una falla la otra golpeará y será exitosa. Así el oponente no será nunca capaz de lanzar sus propios ataques.

© David Lindholm 2005

© Francisco Uribe 2006



¹³ Stoerczhaw. 1.- De cuerdo a Jeffrey Hull también puede traducirse como abalanzarse.