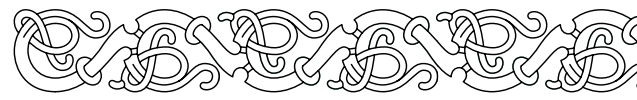




:WORKSHOP:



# **SPEERE ALS SCHWACHSTELLEN IN DER VERTEIDIGUNG**

„Offensive Chancen für Schwertkämpfer in der Line“

Daniel Stelzer (Feykir, Skraelingars) 22.08.2018



## LEKTION 1: BASICS – DEFENSE

- Wie kämpfe ich als Schwertkämpfer in der Line gegen Speere?
  - Defense
  - durch Ansagen und Speere runterschlagen und laterale Körperbewegung eigene Langwaffen verteidigen
  - mindestens 3 Gegner gleichzeitig im Auge behalten, wenn möglich Angriffe auf sich selbst ziehen
- Wo hat mein Teamkamerad-Speerkämpfer seine Blind-Side?
  - Blind Side: Durch seitliche Stellung des Speerkämpfers ist die Blind Side die Rückwärtige Seite des Kämpfers. Steht der Kämpfer mit dem linken Bein vorne, ist die linke Seite seine Blind Side
  - Diese ist zu Decken! Speziell diese Seite sollte durch Ansagen und aktiven Schutz vom Schwertkämpfer geschützt werden.
- Passende Übung: „Trefferpunkte-Spiel“  
Zweihand-Waffen: 1 Trefferpunkt, 3 Schadenspunkte;  
Einhand-Waffen: 3 Trefferpunkte, 1 Schadenspunkt

## LEKTION 2: BASICS – EINZELKAMPF GEGEN SPEER

- Wie kämpfe ich im Einzel gegen einen Speer?
  - 3 Step-Angriff (mit dem Schwert binden bei Stich des Gegners -> Vorgehen, Schwert lösen, Bindung mit Schild übernehmen -> Schlag setzen
  - Variante 2 Step Angriff (ohne Schild zu nutzen)
  - Geschwindigkeitswechsel: Sobald die Bindung steht (Schneide nutzen!) sind zwei bis drei schnelle Sprintschritte essentiell!
- Passende Übung: 1 vs 1 Schwert gegen Speer Durchlauferhitzer

## LEKTION 3: LÜCKEN ERKENNEN UND NUTZEN

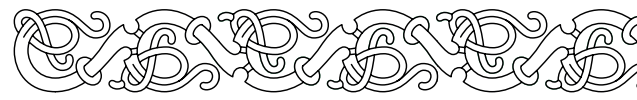
- Erkennen von Schwachstellen in der Gegnerischen Line mit dem Fokus auf ungünstige Speer-Konstellationen:
  - 2 Zweihandspeere nebeneinander
  - Speer und Daneaxt außen nebeneinander (dabei günstig Axt auf eigener Schildseite)
  - Zweihandspeer und Einhandspeer nebeneinander
  - 2 Einhandspeere nebeneinander
  - die Größe der Lücke ist zu beachten! Ab wann ist eine Lücke wirklich eine Lücke? je nach Konstellation 1-3 m
- Wie nutze ich das dann aus?
  - Ggf. Gegner zum Stich provozieren, Stich mit der Waffe fangen, Binden und vorgehen, andere Seite mit dem Schild decken.
  - Bindung immer aufrecht halten, auch wenn Lücke geschlossen wird und man zurück springen muss.
  - Antritt ganz wichtig. Nicht in konstanter Geschwindigkeit vor, sondern schneller Sprint in Fechtschritten
- Ist die Lücke enorm groß, nicht mittig durch sondern nahe an einem Gegner. Allgemein möglichst nahe an dem Gegner der Waffenseite halten.
- Versuchen beim Durchgehen einen Kill zu setzen, aber nicht erzwingen. Durchbruch wichtiger als Kill.
- Nach dem Durchbrechen Schild nach hinten drehen.
- Passende Übung: 2 Langwaffen vs. 1 Schwert-Schild-Kämpfer; Ziel ist Durchbruch aus dem Stand heraus, Langwaffen dürfen sich nur seitlich bewegen

## LEKTION 4: WAS KÖNNEN LANGWAFFEN DAGEGEN TUN?

- Grundsätzlich auf Sinnvolle Konstellationen achten
- Lücken möglichst klein halten
- Dem eigenen Team „auffällige“ Schwert-Schild-Kämpfer ansagen
- Wenn Gegner vorgeht, Trichter Bilden, d.h. Step nach hinten und auseinander. Das vermeidet die Bindung und verbessert den Angriffswinkel
- Passende Übung: wie bei Lektion 3, nur mit freier Bewegung der Langwaffen auch nach hinten



:WORKSHOP:



Du bist ein erfahrener Kämpfer und  
möchtest einen Workshop leiten?

Melde dich bei uns:

[warriors@sigfadir.de](mailto:warriors@sigfadir.de)

