

# Linkshänder Workshop HIKG 2015

von Daniel Stelzer (Feykir – Jomsborg)

## 1 Allgemeines

**Vorteile** für Linkshänder im Codex Belli u.ä. (Schwert/Schild):

- Spiegelbild des (meist rechtshändigen) Gegners. Diese sind meist nicht an Kampf gegen Linkshänder gewöhnt. Vorteile daher sowohl im Duell, als auch im Linefight je nach taktischem Einsatz.
- Angriffe aus für den Gegner unerwarteten Richtungen. Ebenso sehr gute Kontermöglichkeiten, da Waffenseite des Gegners auf eigener Waffenseite.
- Ziele:
  - **Kämpfe schnell entscheiden**, bevor Gegner sich auf Linkshänder einstellt
  - Im Team taktisch kluge **Positionierung**
  - Bewegungen in Richtung offene Gegenseite

**Nachteile:**

- Ist Gegner auf Linkshänder eingestellt, dann Überraschungseffekt des Gegners!
- Sehr Anfällig an linker Seite (wenn Gegner in offene Seite kontert)
- Psychologischer Effekt: geringe Würdigung der eigenen Leistung „Nur gewonnen weil du Linkshänder bist!“

**1-Hand-Ger:**

- Weniger Unterschiede zu Rechtshändern als mit Schwert/Schild
- Weniger leicht zu töten, jedoch auch geringere Reichweite bei Angriffen in Richtung offener Gegenseite (Abbildung 1)

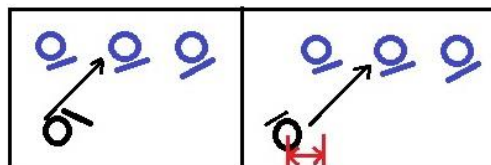


Abbildung 1: Reichweiten-Unterschied 1-Hand-Ger

- Gute Angriffsmöglichkeiten bei Step nach vorne (mit Speer linke Seite decken, aus der Linie nach vorne treten und nach rechts quer stechen in offene Gegenseite)

## 2 Taktischer Einsatz

- Gruppenkämpfe (Kleingruppen bis Linefight):  
**95% der Fälle „links außen“**, hauptsächlich als Schwert/Schild-Kämpfer (Vorteile Defensiv und Offensiv) (Abbildung 2.1)
- Lücke in Line: rechter Rand der Lücke bzw. Linker Rand des rechten Flügels, oft als 1-Hand-Ger-Kämpfer (Abbildung 2.2)
- Punching Groups, Runner Teams, Kleingruppen: auch meistens linker Rand (Offensivvorteil) (Abbildung 2.3)
- Ausnahmen: sich erweiternde Brücke und Block: rechter Rand (Defensive) (Abbildung 2.4/.5)

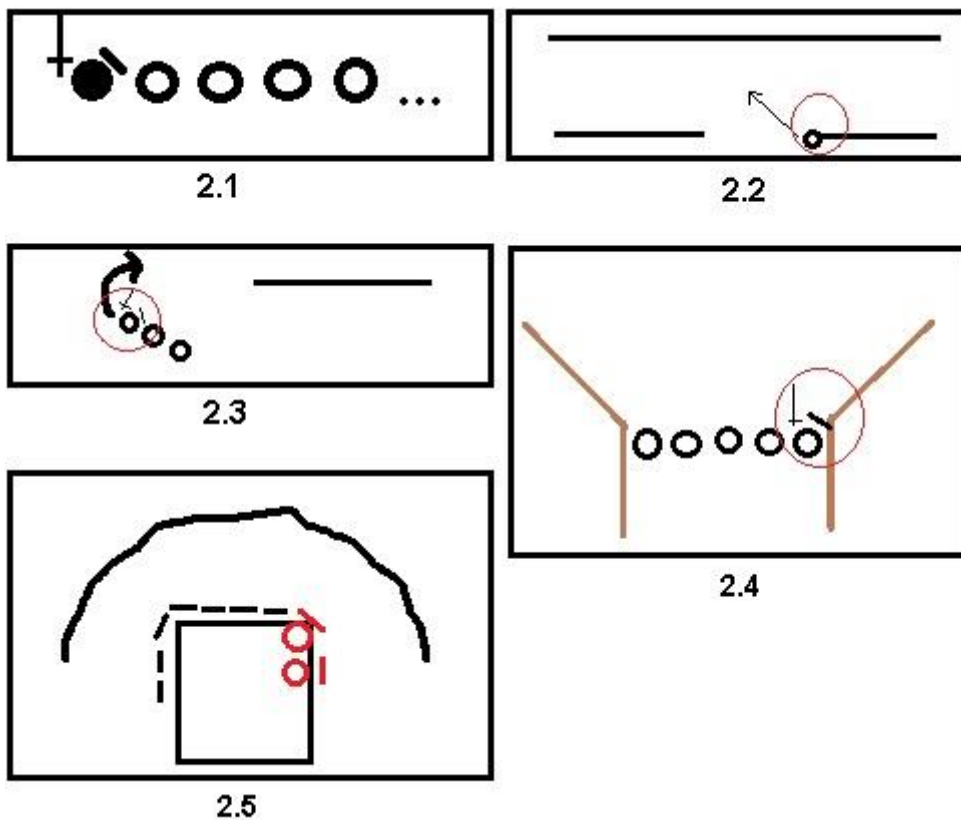


Abbildung 2: Taktischer Einsatz

### Einsatz am linken Rand einer Linie:

#### **Druckaufbau:**

- Positionierung offensiv, d.h. halber Schritt vor eigener Linie!
  - Druck aufbauen durch Angriffe
  - Geschützt vor Langwaffen-Angriffen von rechts durch Schild (Abbildung 3.1)
- ➔ Druck!

### Unterstützung für Langwaffen:

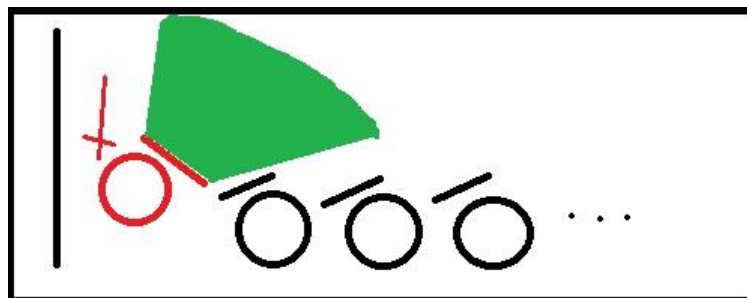
- Zwischen Linkshänder und Rechtshänder Platz für 2 Langwaffen
- Diese sind sehr gut geschützt und können gemeinsam mit Linkshänder Druck aufbauen (Abbildung 3.2)
- ➔ Druck!

### Defensiv:

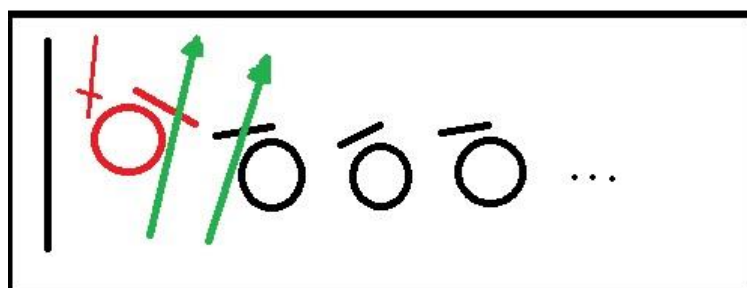
- Durch Positionierung sowieso defensiv stark durch Schild an rechter Seite
- Tiefer Stand
- Ruhiger Schild an rechter Seite kann mehrere Speere blocken (Abbildung 3.1)
- Schwert blockt Dana und/oder Schwert
- ➔ Größtes Defensivpotential an linker Seite!

### Angriffstaktik „Kill 2“:

- Äußeren Gegner ausschalten
- ➔ Schritt vorwärts
- ➔ 2. Mann ist offen auf seiner rechten Seite
- ➔ Toter äußerer Gegner blockiert Reserve (Schutz)
- ➔ Schneller Sicherer Kill an 2.Mann!!! (möglich auch in Rückwärtsbewegung)
- ➔ Schnellstmöglich wieder zurück in Linie bevor Reserve ankommt



3.1



3.2

Abbildung 3: Positionierung linkes Ende der Linie (3.1: Schutz vor Langwaffen-Angriffen; 3.2: Unterstützung der Langwaffen)

### Einsatz in Kleingruppen:

- Offensiver Part Links → Druckaufbau, Umlaufen
- Aufziehen nach links → Lücke schaffen für 2.Mann
- 1-Hand-Ger: Nicht an linker Seite, wegen schwacher Druckaufnahme und geringer Angriffsreichweite (nur mit Daneaxt – Unterstützung)

### Einsatz im 2er Team (2vs1):

- Schneller Kämpfer: linke Seite, Druck, schneller Kill
- Langsamere Kämpfer: rechte Seite, Schild des Gegners binden, Kill ermöglichen für linken Kämpfer

### Einsatz als Runner:

- Von links: Weite Wege gehen!
- Durch Schild an rechter Seite Schutz beim Umlaufen vor Reserve/Runner-Fänger
- Lücken Schaffen für weitere Runner, Angriff erst weit auf gegnerischer rechter Seite

### Lücken in Linie:

- Rechter Lückenrand / Linker Rand der Rechten Flanke
- Mit 1-Hand-Ger: Abdecken großer Winkel, Schutz vor Durchbrechenden Gegnern
- Schnelle Reaktion, da Lücke auf eigener Angriffsseite

## 3 Kampf gegen Linkshänder

- Ausnutzen der oft offensiven Kampfweise → **Auskontern**
- Angriffe auf Torso, Achsel und untere Seite des Oberarms der **linken Seite** des Linkshänders
- Möglicherweise **tiefe Schwerhaltung**
- Sobald Linkshänder sich zum Angriff offen macht, **in offene linke Seite angreifen**
- Steht Linkshänder mit **linkem Bein** vorne, dann dieses möglichst oft attackieren

## 4 Angriffe im 1vs1

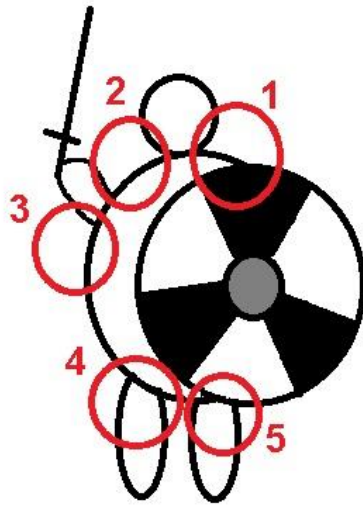


Abbildung 4: Einteilung der Haupt-Angriffsziele

### 1) Linke Schulter

- Quer rüber (Klingentreffer bei entsprechender Hand- und Schwerthaltung)
- Muss schnell erfolgen
- Vorsicht vor Headshot! Vor allem International
- Mit Finte oder als Folgeangriff: 5→1 oder 2→1
- Stelzer-Special: zur Einleitung schneller Schildschlag auf untere Schildkante des Gegners (nach Schild-Schlag, den Schild sofort an linke Seite bringen)

### 2) Rechte Schulter

- Typischer Konter gegen Angriff auf eigenen linken Oberschenkel oder Schulter
- Niedrige Schwerthaltung des Gegners
- Stichähnlicher Angriff oder schneller kurzer Schlag
- Geradeaus oder mit Schritt nach links vorne an gegnerischem Schwert vorbei

### 3) Rechte Seite Torso (+Achsel)

- Hohe Schwerthaltung des Gegners
- Bei offener gegnerischer Haltung
- Guter Konter (provizieren: öffnen der eigenen rechten Schulter), sobald Gegner die Achsel öffnet, direkt angreifen
- Als Konter nach gegnerischem Angriff auf linken Oberschenkel: Block mit dem Schwert, wenn Gegner Bindung löst, sofort Angriff unter die Achsel des Gegners
- Von unten nach oben (Vorsicht bei Codex Belli vor Stich)
- Mit Step nach Links vorne waagerechter Angriff
- Von unten nach oben mit gedrehtem Handgelenk

- In Chaosphase in mittlerer bis geringer Entfernung zum Gegner: 1→5→3

#### 4) Rechter Oberschenkel

- Standard Linkshänder Angriff
- Aus normaler Haltung oder mit großem Step nach links außen
- Auch mit Step nach rechts, wenn Gegner sich nur mit dreht
- Gut in der Bewegung ausführbar (Runner)
- Direkt, oder 2→4 („high-low“), oder 3→4, oder 1→4
- International auch als Stich
- Tiefe Stellung, Hand tiefer als Klingenspitze → Winkel um Schildkante herum

#### 5) Linker Oberschenkel

- Rückhand-Schlag
- Gut in Rückwärtsbewegung bei Drucksituation
- 1→5, oder 1→1→5, oder 2→5
- Als Abwandlung zum Stelzer-Special: Wird dieser vom Gegner registriert, dann nach Schildkantenschlag Angriff auf 5

### 5 Schwerhaltung für „saubere“ Klingentreffer

- Eher „Pistolen-“ statt „Hammergriff“
- Jeder sinnvolle Angriff trifft automatisch mit der Schneide.
- Speziell um „Flabbern“ bei Angriff auf 1 (gegnerische linke Schulter) zu vermeiden



Abbildung 5: Schwerhaltung