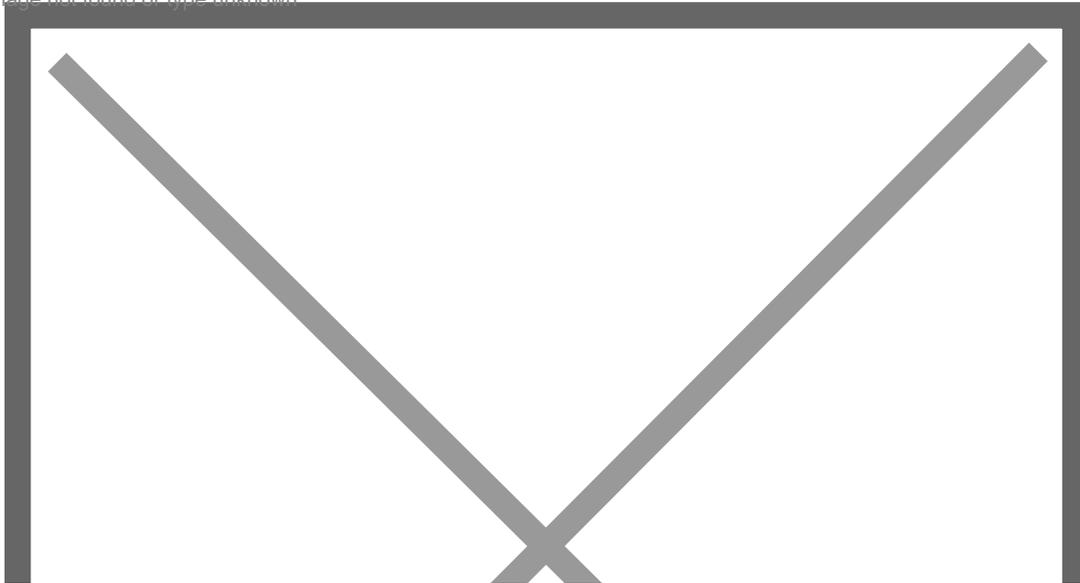


# Leitfaden - 1. Einführung

Dieser Leitfaden soll eine Hilfestellung zur Erstellung eines Charakters auf Basis der Landsknechte und Reisläufer sein. Für eine Teilnahme am LKL ist die Einhaltung dieses Leitfadens von großer Bedeutung.

Image not found or type unknown



Söldnerheere sind schon seit der frühesten Zeit belegt, doch für keine Zeit sind zeitlich angeworbene und unter wechselnder Fahne kämpfende Soldaten zum Ausdruck ihrer Zeit geworden wie die Reisläufer und Landsknechte der Frühen Neuzeit.

Darstellungen dieser erfreuen sich auf Veranstaltungen der Reenactment- und LARP-Szenen großer Beliebtheit. Dabei werden sowohl Vorbilder und Inspirationen direkt aus der Historie gewonnen oder aus fiktionalen Adaptionen des Landsknechtswesens... die Vielzahl an Möglichkeiten mit denen man sich der Darstellung eines Charakters aus der Zeit der Landsknechte nähern kann erscheint auf den ersten Blick relativ einfach zu überschauen, auf den zweiten kaum zu erfassen und auf den dritten absolut chaotisch. Die Gefahr, dass die mannigfaltigen Möglichkeiten dabei aus dem Ruder laufen und ein Sammelsurium an Elementen und Einflüssen zu einem vollkommen beliebigen und willkürlichen Ergebnis ist dabei alles andere als gering.

Dieser Leitfaden soll dabei eine Hilfestellung zur Erstellung eines Charakters auf Basis der Landsknechte und Reisläufer sein, und basiert dabei auf Standards die sich im Laufe der Zeit entwickelt haben und weiterhin fortentwickeln (weshalb sich ein regelmäßiger Blick auf neuere Versionen dieses Leitfadens lohnt). Die im Leitfaden dargelegten Standards beziehen sich auf folgende Punkte der Darstellung von Landsknechten und Reisläufern:

- Kleidung
- Bewaffnung und Rüstung
- sonstige Ausstattung
- Charakterhintergrund und Stellung in der Gesellschaft

Die Standards sind dabei nicht verpflichtend, können aber von Gruppen/Lagern als verpflichtend betrachtet werden. Freilich sind diese Standards nicht sklavisch einzuhalten, immerhin waren die Landsknechte keine uniforme Truppe wie die heutigen Armeen, allerdings sind größere Abweichungen davon immer vorher mit der Gruppe abzusprechen um Enttäuschungen und Absagen zu vermeiden. Dieser Leitfaden soll eher als roter Faden der Orientierung dienen an dem sich interessierte Neulinge entlang arbeiten, alte Hasen noch

einmal ihr Wissen auffrischen und Gruppen zu einem stimmigen und qualitativ ansprechenden Standard finden an dem sich sowohl Spieler als auch Mitspieler erfreuen können.