

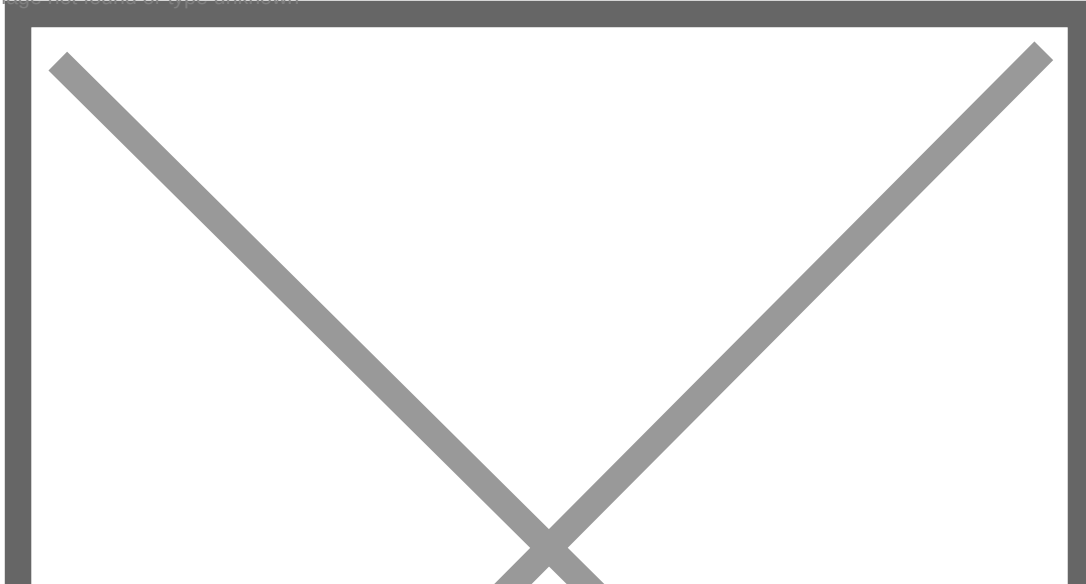
Leitfaden - 3. Darstellungen von Söldnern der verschiedenen Perioden

Inhaltsverzeichnis

- [1 | Farbcodierung](#)
- [2 | Spätmittelalter](#)
- [3 | Reisläufer des Spätmittelalters](#)
- [4 | Landsknechte des 16. Jahrhunderts](#)
- [5 | Späte Landsknechte ab 1570](#)
- [6 | Landsknechte des 17. Jahrhunderts](#)

Vorlagen für Landsknechte können aus verschiedensten Bereichen stammen. Hier wird ausgeführt, welche Vorlagen das landsknechtische Klischee-Bild treffen und sich z.B. für die Aufnahme ins LKL eignen. Weniger passende Vorlagen werden ebenfalls genannt, um ein rundes Bild zu erzeugen.

Image not found or type unknown



Wie fast alle historischen Epochen wird auch die Frühe Neuzeit von Angehörigen der LARP-Szene adaptiert und umgesetzt, wobei hier vielfach lockerere Regeln gelten als im Reenactment oder ähnlichen Adaptionen. Größtes Vorbild ist hierbei der Landsknecht oder Reisläufer der historischen Literatur, gefolgt von modernen Adaptionen wie Filmen, groß dabei ist auch das Warhammer-Universum mit seiner Version von Landsknechten. Je nachdem welcher Gruppe man sich anschließt kann eine solche Vorlage zwingend sein, in vielen Gruppen sind jedoch mehrere Einflüsse erlaubt.

Einige Gruppen, besonders jene die auf Cons zusammenkommen in denen ohnehin schon zig Darsteller verschiedener Settings (z.B. Fantasy mit dem ganzen Kreaturenammelsurium) vereint oder eben nicht vereint sind, distanzieren sich offenkundig vor allzu historischen Anleihen und lassen ihren Spielern genug Freiraum einen Landsknecht auch mit eigenen Ideen zu füllen, einige fordern dies sogar von ihren Mitspielern. **Der Leitfaden fußt dennoch vor allem auf den historischen Vorlagen, da dies normalerweise die Basis ist die von den Spielern mit eigenen Ideen angereichert wird.**

Der folgende visuelle Einführung zur Landsknecht-Darstellung soll eine Hilfestellung zur Erstellung einer Landsknecht- oder Reisläuferausrüstung sein mit der man erstens in den meisten Gruppen Aufnahme finden kann, zweitens einen solchen Söldner überzeugend darstellen kann und drittens auch wirklich was hermacht. Dabei werden die erwähnten Vorbilder und Darstellungsmöglichkeiten nach einem Farbcode sortiert, der den Authentizitätsgrad widerspiegeln soll:

1 | Farbcodierung

Grün

Mit diesen Varianten geht man kein Risiko ein und hat die besten Chancen einen optisch ansprechenden und stimmigen Söldner der Frühen Neuzeit darzustellen. Diese Varianten werden auch auf den meisten Cons und von den meisten Gruppen akzeptiert, die auf einen erhöhten Kompatibilitätsgrad Wert legen. Diese Komponenten entstammen eher der Kernzeit der Landsknechte, also Ende des fünfzehnten bis Ende des sechzehnten Jahrhunderts.

Gelb

Diese Varianten könnten akzeptiert werden, allerdings kann man sich nicht mehr sicher sein hiermit in jede Gruppe zu passen. Diese Komponenten entstammen Perioden, die nicht (mehr) zur Hochzeit der Landsknechte gerechnet werden. Bevor man sich entscheidet eine Ausrüstung nach diesen Vorbildern zu kreieren sollte man mit der Gruppe Rücksprache halten in der der Charakter mitwirken soll.

Rot

Diese Komponenten entstammen nicht der eigentlichen Periode in der Landsknechte gewirkt haben und wird mit großer Wahrscheinlichkeit auch von vielen Gruppen nicht mehr akzeptiert, wenn diese auf eine kohärente Zusammensetzung Wert legen. Werden hier nur aufgeführt um zu verdeutlichen was NICHT zum Landsknecht/Reisläufer gehörte. Ein Charakter mit dieser Ausrüstung passt nicht in ein Landsknechtlager.

2 | Spätmittelalter

Hier sehen wir verschiedene Darstellungen von spätmittelalterlichen Soldaten und Würdenträgern. Wenn man sich ein wenig mit mittelalterlicher Mode beschäftigt hat kann man an diesen Bildern sehen wohin der Trend geht: enge Beinkleider und weitere Ärmel, höhere Unterröcke für die Männer die kaum mehr den Hintern bedecken. Enge Taille, breitere Schultern...

Auch wenn diese Kleidungsstücke schon erahnen lassen, dass es in Richtung der Mode der Renaissance und damit auch der Söldner in dieser Zeit kommt, passen solche Kleidungsstücke noch in Gruppenkonzepte, die im Mittelalter angesiedelt werden. In ein Lager der Landsknechte passt man mit solcher Ausstattung wahrscheinlich nicht.

Eine Besonderheit sind frühe Reisläufer: in ihren frühen Tagen unterschieden sich die schweizerischen Söldner visuell freilich kaum von ihren Zeitgenossen, weshalb man auch als Reisläufer nicht automatisch für ein Landsknechtlager qualifiziert ist.

DIESE VORBILDER WERDEN IN LANDSKNECHTLAGERN KAUM AKZEPTIERT.

Genau aus diesem Grund werden hier weitere Ausführungen über Ausrüstung und Bewaffnung ausgespart.





Kurze Merkmalsliste:

- Wappenröcke (!)
- Tuniken
- lange Gewänder / Überröcke bei der einfacheren Bevölkerung
- Kopfbedeckungen wie Gugel und Chaperons
- hüfthohe Beinkleider wie Brouche und Beinlinge

3 | Reisläufer des Spätmittelalters

Als direkte Vorgänger der Landsknechte dürfen die Reisläufer sicherlich nicht in dieser Auflistung fehlen, nehmen allerdings wie zuvor schon erwähnt eine deutliche Sonderstellung ein. Als die Reisläufer zuerst aufkamen unterschieden sie sich von der Aufmachung her kaum von ihren Zeitgenossen in anderen spätmittelalterlichen Heeren. Erst im ausgehenden 15. Jahrhundert veränderte sich die Mode der Reisläufer derart, dass man ohne weiteres Gemeinsamkeiten mit der der Landsknechte ausmachen kann.

Der maßgebliche Unterschied zwischen diesen Reisläufern und Landsknechten (der sich historisch später verflüchtigte), der LARP-Gruppen solche Vorlagen ablehnen lassen KÖNNTE, sind die fehlenden bzw. nur geringfügig auftretenden Schlitze in der Klamotte.

Wenn man einen Charakter nach einer solchen Vorlage ausstattet dies unbedingt vorher mit der Gruppe absprechen.

Die Ausrüstung und Bewaffnung ist der der Landsknechte recht ähnlich, weshalb auch hier nicht weiter darauf eingegangen wird.



Kurze Merkmalsliste:

- hohe Hosen
- Pluderärmel
- Schamkapseln
- Federn am Hut
- Wams ohne Überrock

4 | Landsknechte des 16. Jahrhunderts

Die hier gehören zum eigentlichen Kern der Landsknechtzeit, und sind das Ideal einer Landsknechtdarstellung die sich am 16. Jahrhundert orientiert. Dementsprechend ist das hier auch tiefgrün.

Wer sich an diese Vorbilder hält, kann kaum etwas falsch machen. In Kapitel 4 wird detailliert auf die Möglichkeiten und Notwendigkeiten für eine authentische Darstellung eingegangen.



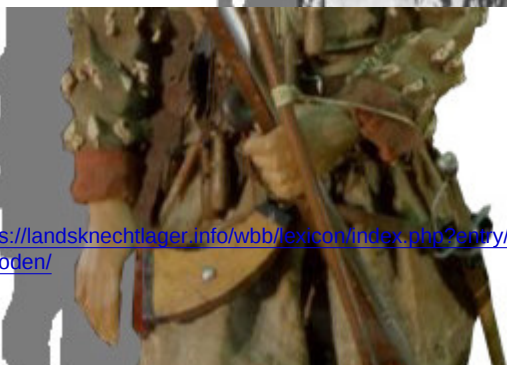
Kurze Merkmalsliste:

- hohe Hosen
- Pluderärmel
- Schamkapseln
- Federn am Hut
- [Wams](#) ohne Überrock
- geschlitzte Oberstoffe

5 | Späte Landsknechte ab 1570

Die Veränderungen in der Mode der Landsknechte vom 15. ins 16. Jahrhundert traten abrupt innerhalb kürzerer Zeit auf. Gegen Ende des 16. Jahrhundert traten Änderungen relativ langsam und recht schleichend auf, wenn auch einige Beispiele sich relativ deutlich vom Rest unterschieden. Anstelle einer Ablösung kam es zu einem Nebeneinander von verschiedenen Einflüssen.

Diese Vorlagen erfordern eine Absprache mit der Gruppe bevor man sich an die Arbeit macht.





Kurze Merkmalsliste:

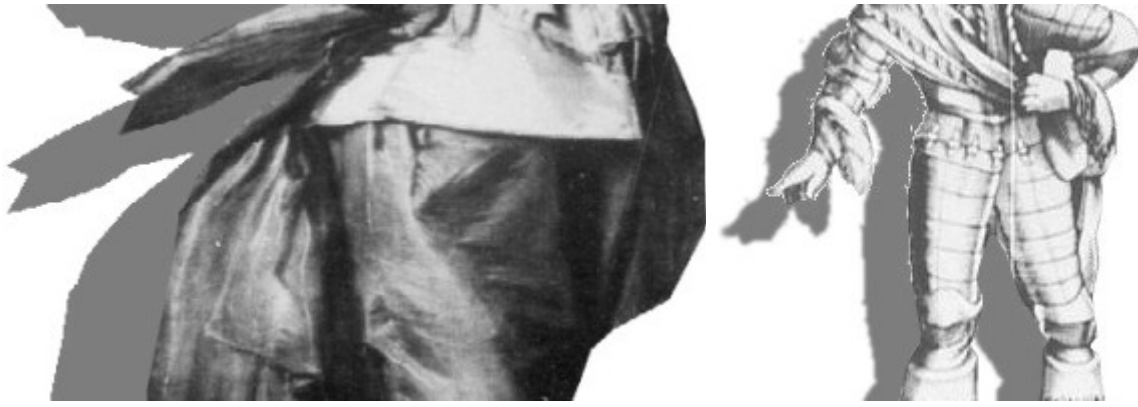
- weniger auffällige [Schlitze](#)
- engere Ärmel
- weitere Hosen
- Filzhüte
- Stiefel

6 | Landsknechte des 17. Jahrhunderts

Mit Beginn des 17. Jahrhunderts verschwand das Landsknechtum nicht urplötzlich, aber seine Gestalt änderte sich. Mit der großflächigen Versorgung der Landsknechte durch die Feldherrn / Obristen aus der Massenfäbrikation nahm die Individualität der Söldner ab und geschlitzte Kleidung verschwand nahezu vollständig von den Schlachtfeldern Mitteleuropas. Alleine in gut betuchten Kreisen hielt sich diese Mode etwas länger. Mit der Optik der Landsknechte des 16. Jahrhunderts hatten ihre Namensvettern ab 1620 nur noch wenig gemein.

Diese Vorbilder werden mit großer Wahrscheinlichkeit nicht mehr von Landsknechtgruppen akzeptiert.





Kurze Merkmalsliste:

- kaum geschlitzte Kleidung
- einfachere, unauffälligere Kleidung
- weniger farbenfrohe [Stoffe](#)

Achtung - Medien vs. Historie

Weil es nett anzuschauen ist verwenden viele Kostümdesigner Anleihen aus dem 16. Jahrhundert für Filme, deren Handlung eigentlich im 17. Jahrhundert angesiedelt ist. Bestes Beispiel: 'Die 3 Musketiere'. Das kann zu Missverständnissen führen, die man unbedingt vorher ansprechen sollte um sich Enttäuschung und verschwendete Zeit zu ersparen.