

# Das Ohler Adelsspiel

## Der Aufstieg des Knappen zum Ritter

So die erste Hürde als Page genommen worden ist, tritt der junge Adlige in dem Rang des Knappen ein, sobald er kräftig genug ist ein Schwert zu führen.

In Ohl gibt es üblicherweise drei Varianten welche zur Knappschaft führen.

- Der Unterricht am väterlichen Hofe durch einen Schwertmeister oder Altknappen
- Die Verpflichtung & Schwur der Knappschaft am Hofe eines fremden Ritters.
- Die Knappschaft in der Geisel. Als Unterpfand des Friedens wird der Sohn des Adligen an den Hof eines anderen Ritters entsandt. Mit diesem Schachzug wird versucht den angehenden Ritter emotional & freundschaftlich an ein anderes

Adelshaus zu binden. Oftmals sogar als Vorbereitung darauf die Tochter des fremden Hauses irgendwann zu ehelichen. Da der leibliche Erbe dadurch fern der heimischen Sicherheit und gänzlich der Gnade des Ritters ausgeliefert war, ist es ein übliches & legitimes Mittel den Frieden in einer Art Patt Situation zu halten.

### **Der Beginn der Knappschaft**

Der markgräfliche Hof zu Siefentrutz macht sich gern die Sitte der Geisel zur Nutze und fordert zweit & drittgeborene Kinder seiner adligen Vasallen. Diese Stärken später die Machtposition innerhalb der Mark und füllen die Reihen der markgräflichen Garde.

Man mag den Eindruck erlangen, dass die Kinder dem elterlichen Hause gegen den Wunsch der Familie entrissen werden. Dies ist jedoch nur partiell der Fall.

## ***Eine ritterliche Ausbildung ist teuer!***

Nicht jeder Adlige kann das Vermögen aufbringen dem eigenen oder fremden Spross Privatlehrer & Schwertmeister zu stellen. Ganz zu schweigen von einem Schlachtross und Rüstung.

Letztere bilden letztlich neben der eigenen Befähigung die Grundlage des späteren Aus & Einkommens des angehenden Ritters.

So sind gerade arme Adelshäuser froh, ihre Söhne & Töchter und die damit einhergehende finanzielle Belastung abgeben zu können.

Denn alternativ bleiben da nur wenige Optionen um sein Kind einen Weg vorzugeben, der finanziell abgesichert ist und potenziell dem Namen der Familie auch noch zur Ehre gereicht.

Als da wären, die Karriere als königlicher Vasall & Beamter, der klerikale Pfad oder eine gute Partie welche man ehelichen kann.

## **Die Ausbildung zum Knappen**

Normalerweise ist, durch die Lehrzeit als Page, der Knappe nun geschult in den höfischen Tugenden wie Etikette, musizieren, Dichtkunst und ähnliches. Der Knappe hat bereits die Grundlagen der Jagd erlernt und intensiviert nun den Waffendienst und seine Kampffähigkeiten.

Mit etwa vierzehn Jahren, je nach Befähigung und körperlicher Eignung, wird der Ohler Page zum Knappen „getreten“.

Ein hartes körperliches Training für den Jungen setzt sich fort. Denn als Knappe und gar als Ritter ist die körperliche Leistungsfähigkeit eine Grundvoraussetzung.

Dabei hat er weiterhin alle Aufgaben eines Pagen zu verrichten, wird jedoch mit den anderen Kriegern zusammen in den Waffenfertigkeiten geschult. Ab diesem Augenblick hat er das Recht Waffen und Rüstung zu tragen.

## Der Knappe:

- versorgt die Pferde
- pflegt Waffen und Rüstung
- und trägt dem Herren bis kurz vor Schlachtbeginn Helm und Schild, so dass dieser nicht so schnell ermattete - daher auch "Schildknappe".
- Gerät der Ritter in Bedrängnis, so ist es die Aufgabe des Knappen ihn "heraus zu hauen" oder ihm Ersatzwaffen zu reichen.
- Hat sein Herr einen gegnerischen Ritter besiegt, obliegt es dem Knappen diesen zu fesseln und vom Schlachtfeld zu führen, bietet dieser doch ein wertvolles Unterpfand für Ausrüstung und Lösegeldforderungen. Dies ist übrigens auch der Grund, dass für den Ritter der Kampf gegen Fußtruppen eine größere Gefahr für Leib und Leben darstellt, denn dort gibt es keine solche Rücksichtnahme.

Der Knappe ist ähnlich gerüstet wie ein Ritter und kämpfte in der Schlacht ebenso, nur darf er das Schwert nicht am Gürtel tragen, sondern befestigte es am Sattelknauf. Auch vermag er mit dem Langschwert zu üben, es zu führen ist dennoch nur dem Ritter vorbehalten.

Der Dienst als Knappe endet, wenn der Knappe sich entscheidet den Ritterschlag einzufordern.

So er sich im Kampfe bewährt, als sich auch in den Sitten und Gebräuchen gemäß vorbildlich verhalten hat, mag der Knappe vor seinen Ritter treten und ihn um den Ritterschlag bitten.

### **Aufgaben des Ohler Knappen**

- zu einem vollständigen Mann gehört, dass er wohl reiten kann, schnell auf- und sitzen, gut traben, rennen und wenden und dass er mit Verstand etwas von der Erde aufheben kann.

- Zum zweiten gehört, das er Schwimmen kann und im Wasser vom Bauch auf den Rücken wenden und krümmen kann.
- Zum dritten gehört zu einem vollkommenen Mann, dass er mit Armbrust und Bogen umzugehen weiß.
- Zum vierten muss er auf Leitern klettern können, das wird ihm wohl nützen im Krieg, auch ist es gut, an Seilen und Stangen klettern zu können.
- Zum fünften muss er behände sein und wohl turnieren, streiten und recht und redlich stechen können.
- Zum sechsten muss er bei Gefechten und Scharmützeln ringen können, auch soll er weiter springen können als andere.
- Zum siebten muss bei tisch er sich gut benehmen können, tanzen und hofieren, auch soll er das Bredspiel verstehen und alles, was ihn noch zieren mag.

- Zum achten liebe er das Königreich und Ordon gleichermaßen & stehe treu zu ihnen

### **Vom Range**

In der gesellschaftlichen Ordnung Ohls stehen die Knappen aufgrund ihrer adeligen Herkunft nicht mehr auf derselben Ebene wie der eines Knechts oder Dieners.

Sie sind Damen und Herren von Stand! (mit Einschränkungen)

### **Edelknecht, Schild & Altknappe**

Mit voranschreitendem Alter und Ausbildung gleicht der Knappe hoffentlich in den Befähigungen Zusehens seinem Rittervater. Somit steht er selbst kurz vor dem Ritterschlag.

Jene Knappen belegen den Range des Schildknappen. Sie vermögen es sich selbst im Kampfe zu erwehren und übernehmen zusehends die Rolle eines Leibwächters ihres



Rittervaters. Sie schützen, als Schild, seinen Rücken.

Die Bindung zwischen Knappen und Ritter ist eng wie nie zuvor. In Befähigung annähernd gleich, ziehen sie als eingespieltes und vertrautes Gespann in die Schlacht.

Hat man diese anstrengenden Knappenjahre überlebt und wird vom Herrn würdig gehalten, konnte man im Allgemeinen mit 21 Jahren zum Ritter geschlagen werden.

Doch nicht jedem Knappen ist es vergönnt in den Ritterstand erhoben zu werden. Sie verbleiben in ihrem Range und werden Altknappen oder Edelknechte genannt. (siehe)

Wie bereits erwähnt ist das Leben eines Ritters teuer. Zumeist bedarf es eines Lehen welche das nötige Einkommen für den Ritter generiert. Auf das er im Stande ist, Waffen, Rüstung und Ross zu unterhalten.

*Larpwiki beschreibt es sehr eingängig siehe Links.*

Ein alter Knappe ist keineswegs ein Versager, als solcher würde er einfach rausgeworfen. Im Gegenteil, als alter Kämpe mag er durchaus angesehen sein und hoffen eines Tages auf dem Schlachtfeld zum Ritter geschlagen zu werden. Das war durchaus üblich und deutlich billiger. Ab dem 12. und 13. Jahrhundert war es teilweise üblich und notwendig, dass ein Ritter 2 bis 3 Knappen mit sich führte, die ihm die Rüstung und so weiter anlegt. Bei diesen Knappen musste es sich nicht um Edelknaben handeln; sie waren niederer Herkunft und konnten wohl auch nicht ohne weiteres Ritter werden. Solche erwachsene nicht wohlgeborene Knappen bildeten auch einen Großteil der damaligen Kampftruppe.

Theoretisch ist auch denkbar, dass der Knappe deutlich älter als der Herr Ritter ist. In dem Fall handelt es sich um einen Altknappen der schon dem Herrn Vater des Jungen Herrn gedient hat. Diese Kombination kann interessantes Spiel bieten. Vielleicht wurde der alte Knappe

dem Jungen vom Vater mitgegeben, um ihm mit seiner Erfahrung beizustehen und es ergeben sich Spielansätze aus dem Widerstreit zwischen dem formal höheren Stand des Ritters und der durch Erfahrung und Mandat des Vaters begründeten Autorität des Knappen.

### **Rollenspiel des Knappen**

Die Knappenzeit dient unter anderem zum Erlernen des „richtigen“ Umganges und Spielens eines Adligen im Larp.

Wobei sich das „richtig“ auf die Art & Weise bezieht in welcher Form das Adelsspiel des jeweiligen Landes umgesetzt wird. Dieser Leitfaden zielt daher auf den Umgang im Königreich Ohl ab. Auch wenn viele Facetten deckungsgleich zu anderen Larp-Ländern sind, gibt es Unterschiede in den Ausprägungen.

Wir setzen an dieser Stelle voraus, dass das erste Beschnuppern bereits stattgefunden hat. Erste Eindrücke des Larp gesammelt wurden. Vielleicht sogar über den Dienst als Page.

Beginnen wir daher mit etwas Einfachem:

***Ziel der Knappschaft ist der Ritterschlag!***

Der Knappenspieler möchte Ritter werden;

Die Motivation für den Rittervater indes kann da vielfältiger sein; jedoch das Ritter/Knappen Spiel ist für beide Seiten sehr bereichernd und kann sehr intensiv und eng sein. Oftmals entwickelt sich ein Lehrer/Schüler Verhältnis, bis hin zu einem engen Spiel als Waffenbrüder im Kampfe.

Die Rolle des Knappen eignet sich hervorragend für LARP-Neulinge, da sie es dem Spieler erlaubt ab und an beiseite zu treten und zu beobachten. Darüber hinaus aus der

Rolle des „Bediensteten“ wie der eines Pagen zu treten, hinüber in die Rolle des Herren zu wechseln. Damit einhergehend die Gelegenheit zu haben, selbst Gesinde oder Gemeine Soldaten zu führen.

Der Knappe hat die einzigartige Gelegenheit einen Fuß in beiden Welten zu haben.

Auf der einen Seite ist er Adelig auf der anderen Seite hat er eine Menge Überschneidungen mit Gemeinen Charakteren.

Auch wenn der Knappe als späterer Ritter weit über dem Gemeinen erhoben ist, muss der er jedoch auch den richtigen Umgang mit den Untergebenen erlernen. Delegieren, Wertschätzen und ein Verständnis für die bodenständigen Dinge des Lebens entwickeln.

Desgleichen in der Welt des Adels. Die korrekte Anwendung von Etikette, Tugend und Anstand um einige zu nennen. Wie hat man sich höher, niedrigen und Gleichgestellten gegenüber zu

benehmen. Welche Nöte treibt jene um und welche übergeordneten Ziele verfolgt die Herrschaft mit ihren Verfügungen über die Gemeinen.

Diese Dinge in Einklang zu bringen und seinen eigenen Weg und Umgang zu entwickelt ist die Aufgabe welcher der Knappe an dieser Stelle erlernen muss.

Dabei übernimmt der Rittervater indes die gesamte Verantwortung sich um den Knappen zu kümmern, diesen auch ins Spiel einzubinden und seine Verfehlungen, Erfolge & Entscheidungen zu tragen.

## **Die Dynamik**

Unserer Ansicht nach stellt sich eine tolle Dynamik ein, wenn beide, Knappe & Ritter einen ähnlichen Anspruch an das Hobby stellen.

Es ist zwar durchaus möglich das ein Knappe ohne seinen Rittervater auftaucht, es ist

jedoch ein wenig am Ziel vorbei. Selbstverständlich soll der Knappe OT wie IT sofern nicht schon vorhanden, die Befähigung erlangen ein eigenständiger Charakter zu werden und darzustellen. Ein angehender Rittersmann der Entscheidungen treffen kann, viel gelernt hat und fast ein fertig gebackener Ritter ist. Das ist jedoch eher das letzte Drittel des Knappen-Daseins und nicht der Beginn.

Wer so mit einem Charakter beginnen möchte, kann sich die Zeit als gespielter Knappe sparen und gleich großer Dämonenschlächter und Heerführer werden.

***Knappenspiel sind immer zwei!***

*Keiner mehr, keiner weniger ein Meister und ein Schüler ;-)*

Einer der Mehrwerte, das OT lernen wie der Adel/Rittertum in seinem Königreich / Larp-Land dargestellt und bespielt wird, im

speziellen im Königreich Ohl ist ein elementarer Punkt! Dazu wird man in die bestehende Spielerschaft eingeführt ohne das große Erwartungen an einen gestellt werden.

Ein Knappe ist in der Lehre. Er kann selbstverständlich noch nicht alles nötige. Und wenn er es können sollte, es dennoch nicht kann, ist es eine Nachlässigkeit seines Rittervaters.

Man beginnt den Lebenslauf seiner Figur zu entwickeln.

Um diese Lehre darzustellen bedarf es zwei. Den Schüler und den Ritter.

Dazu ist es OT wie IT notwendig zu zweit auf Veranstaltungen zu erscheinen, was mit dem erwähnten Maß und Anspruch an das Hobby LARP in der Einleitung des Kapitels gemeint ist.



## **Der Schüler wird belehrt!**

Wir erwähnen es in dieser Deutlichkeit noch mal explizit um allen Beteiligten Zeit, Aufwand & vor allem Frust zu ersparen. Als Knappe (wie auch als Gemeiner in Ohl) muss man sich von dritten etwas sagen lassen!

Hat man bereits OT ein Akzeptanzproblem und möchte sich nicht gerne von Dritten etwas vorschreiben lassen, raten wir von solch einer Rolle ab.

Es ist Sinn und Zweck das der Rittervater der Lehrmeister ist und dies auch so darstellt und überkommt.

Das setzt voraus, das der Knappe OT von IT zu unterscheiden vermag. Ein Lehrmeister mag seinen Schüler IT gängeln und monotone, langweile und stupide Dinge tun lassen. Der Knappe muss OT & IT zu unterscheiden verstehen.

Ein guter Spieler und Darsteller eines Lehrmeister wird hoffentlich erkennen, dass

der Spielwert gering ist, wenn er den Knappen 10kg Kartoffeln schälen lässt.

Hat er insgeheim jedoch geplant den Knappen bei dem kommenden Bankett vor allen Adligen ob seiner Kartoffelschäl & Kochkünste über den grünen Klee zu loben mag dies der Grund für die ausgedehnte Schäl-Aktion zu sein.

Würde der Knappe also bereits nach der Anweisung oder einigen geschälten Kartoffeln beginnen die Anweisung in Frage zu stellen, evtl. sogar durch eine OT-Blase das Gespräch mit dem Rittervater zu suchen, wäre die Überraschung und auch der Spiel-Moment dahin.

Es bedarf also auch hier ein gewisses Vertrauen das der Lehrmeister nur das Beste seines Schülers im Sinn hat.

***An dieser Stelle gilt daher die Empfehlung: hat einer von beiden das Gefühl, das ihm die Situationen keinen Spaß macht oder man sich***

*nicht wohl fühlt, sollte man ein weiteres Zusammenspiel in dieser Konstellation dringend überdenken.*

### **Dauer der Knappenzzeit**

Die „richtige“ Dauer der Knappenzzeit ist natürlich etwas Subjektives und individuell zu betrachten, ist jedoch ob der zweier Dynamik mit dem Ritter abhängig davon wie oft man gemeinsam auf Veranstaltungen spielen kann. Erfahrungsgemäß eher 3-5 Jahre.

### **Wo stehe ich?**

Der Knappe in Ohl ist (zumeist) von adliger Abstammung. Er zählt damit zur Herrschaft. Die Verantwortung, welche auf ihm lastet, ergibt sich aus dem ihm übertragenen Aufgaben. Sie sind mittlerweile von bedeutender Tragweite.

Dies gibt dem Spieler jedoch weiterhin die Möglichkeit „Fehler“, absichtlich oder nicht, zu begehen, ohne eine harte Strafe befürchten zu müssen, welche ein Ritter/Adliger bei gleichem Vergehen erhalten würde.

***Merke:*** *Dir kann nichts passieren! Dein Rittervater ist für sämtliche deiner IT-Handlungen verantwortlich. Dein Benehmen gut wie schlecht fällt auf deinen Herrn zurück.*

*Niemand darf dich maßregeln, züchtigen oder anderweitig ernsthaft in Bedrängnis bringen. Allein deinem Rittervater obliegt es dich zu schelten.*

*Herausforderungen der Ehre, wie sie einem normalen Adligen gegenüber ausgesprochen werden können, werden jedoch nicht von dir beantwortet. Es steht dir nicht zu deinem Leben für persönliche Ziele in Gefahr zu bringen. Du hast dich mit all deinem Sein dem Hause deines Ritters und seiner Ehre für die Zeit der*

*Knappschaft verschrieben. So als wärst du sein Sohn, mit seinem Namen. Aus diesem Grunde trägst du auch die Farben deines Ritters und nicht deine eigenen. Dein Rittervater hat diesen Kampf für dich zu führen. Du hast die Pflicht auf diesen Umstand hin zu weisen.*

### **Die Darstellung / Kleidung**

Der Knappe trägt die Farben seines Herren Ritters. Er ist damit Angehöriger seines Hauses und vertritt in Erscheinung dieses gleichermaßen.

Die Gewandung ist IT selbstverständlich dem Geldbeutel des Ritters unterlegen. Immerhin ist er für die weltlichen Belange seines Knappen verantwortlich.

Der Ohler Knappe trägt mindestens ein Gürtelbanner oder aufgesticktes Brustwappen, um seine Zugehörigkeit zu demonstrieren.

Auch sollte er ein Messer bei sich führen, um sich zu erwehren. Der Ohler Knappe trage des

Weiteren eine Kopfbedeckung, um seine Demut vor Ordon zu zeigen – mindestens eine Bundhaube oder eine Pillbox (Pilleus) aus Wollfilz.

### **Das eigene Wappen**

Ob und in welcher Form es dem Knappen gestattet wird seine eigenen Farben während der Knappschaft zu demonstrieren obliegt der Entscheidung des Ritters.

### **Aufgaben im Spiel**

Die Notwendigkeit des engen Zusammenspiels wurde ja bereits anderweitig dargelegt.

Entsprechend ist es ratsam nah an seinem Ritter zu bleiben. Als Begleitung des Ritters gibt es Unterstützende-Tätigkeiten, welche den Rittervater in seinem Spiel gut zu Gesicht steht.

Dabei gilt:

- Vorbereitet sein (achte darauf was um dich herum geschieht. Wann du mit hilfreichen Gesten dienstbar sein kannst)
- Ausgerüstet sein (z.B. Waffen, Schwert und Schild, Platz & Tischdeckchen, Feder, Tinte & Papier, den Becher des Rittersvaters, Krug, Getränk, Besteck & Geschirr, Schale mit Wasser, Handtuch, Snacks und ähnliches...)
- Höflich und Bescheiden sein (sei dir bewusst in der Versammlung der Ritterschaft, bist du (noch) das kleinste Licht.)

Dies mag den Anschein vermitteln, dass man nur als Leibdiener auftritt. Dies ist zu einem gewissen Grad tatsächlich auch der Fall. Die Kunst besteht jedoch darin, dies angebotene Spiel aufzunehmen und weiter zu führen. Und zwar zum einen durch den Ritter. In seiner Verantwortung liegt es, das Knappenspiel zu

würdigen und daraus für beide ein schönes Erlebnis zu gestalten.

Aber auch durch einen selbst. Binde untergebene, Pagen und Gesinde in dein Knappenspiel mit ein. Beginne im gewissen Rahmen zu delegieren, eigene Entscheidungen zu treffen und dir Freiräume zu schaffen. Diese Fülle dann beispielsweise mit dem Austausch mit anderen Knappen.

Im selbstständigen Auftritt ohne Ritter ergeben sich fast alle Vorteile des Adligen. Man ist dem Gesinde gegenüber mehr Herr anstatt Untergebener und es eröffnen sich zahlreiche Möglichkeiten im Kleinen schon einmal von der Macht zu kosten. Jedoch unterliegt man weiterhin den Einschränkungen seiner Verpflichtung und seines Eides.

Aber man kann ein wenig aus der „Lehre“ ausbrechen, muss sich nicht vom Rittervater belehren lassen und kann seine eigenen ersten Schritte versuchen.



## Der Knappentritt

*-Beispielzeremoniell:-*

Bevor der Page seinen neuen Rang als Knappe einfordert, habe er sich einen Knappenfreunde zu suchen, welcher ihm beim Knappentritt beistehen, für ihn bürgen möge und später dann die *Aufgaben des Knappen* (s.u.) vortragen kann.

Anwesende:

- Rittervater (RV)
- Weitere Ritter (R)
- Angehender Knappe (K)
- Knappe eines anderen Ritters (BK)

(R): Wer tritt vor uns zu dieser Stunde?

(K): Valentin von XY ist mein Name. Ich bin Sohn des XX von XY; Page des Ritters A von O.

(R): Was begehrtst du, Valentin von XY?

(K): Knappe des Sir A von O will ich sein Herr!

(RV): Wer kann für dich sprechen, Valentin?

(BK): Ich, XXY von XY Knappe des Herrn XY bürge für den Herrn Valentin, dass er dem Stande des Pagen entwachsen ist. Bereit die Knechtschaft zu verlassen.

(RV): Nun Valentin von XY. Ein Knappe hat kein leichtes Leben. Er hat stets seinem Herrn treu zu dienen, sich im Umgang mit den ritterlichen Waffen, der Kunst des Kampfes und seinen Worten zu üben und seinen Herrn notfalls mit dem eigenen Leben zu schützen. Bist du bereit diese Bürde auf dich zu nehmen, Valentin von XY?

(K): Das bin ich.

(RV): So knie denn nieder und leiste mir deinen Treueeid.

(K) *niederknieend*: Ich, Valentin von XY, schwöre hiermit feierlich, meinem Herrn, dem Ritter A von O, treu zu dienen, seinen Befehlen

jederzeit zu folgen, brav und tugendhaft zu sein und mich mit vollem Herzen und ganzer Kraft im Kampfe zu üben, auf dass ich ihm allezeit zur Zierde gereiche. Ich lege mein Leben in seine Hand. *Für Ordon und die König/in. / Für Ohl und Ordon!*

(Alle): *Für Ordon und die König/in. / Für Ohl und Ordon!*

(RV): So höre nun die Aufgaben des Knappen, welche auf dich warten.

(BK): I. Zu einem vollkommenen Manne gehört, dass er wohl reiten kann, schnell auf- und sitzen, gut traben, rennen und wenden und dass er mit Verstand etwas von der Erde aufheben kann.

II. Zum zweiten gehört, das er Schwimmen kann und im Wasser vom Bauch auf den Rücken wenden und krümmen kann.

III. Zum dritten gehört zu einem vollkommenen Mann, dass er mit Armbrust und Bogen umzugehen weiß.

IV. Zum vierten muss er auf Leitern klettern können, das wird Ihm wohl nützen im Krieg, auch ist es gut, an Seilen und Stangen klettern zu können.

V. Zum fünften muss er behende sein und wohl turnieren, streiten und recht und redlich stechen können.

VI. Zum sechsten muss er bei Gefechten und Scharmützeln ringen können, auch soll er weiter springen können als andere.

VII. Zum siebten muss bei Tisch er sich gut benehmen können, tanzen und hofieren, auch soll er das Bredspiel verstehen und alles, was Ihn noch zieren mag.

VIII. Zum achten liebe er den Herrn Ordon aus ganzer Kraft!

(RV): All dies, Valentin von XY will ich dich lehren! Dann empfangen nun die Insignien deines neuen Standes.

- *Übergabe des Gambeson* Diese Rüstung wird dich auf den gefährreichen Wegen, die ein

Knappe zu gehen hat wohl schützen. Gleich wie ich als dein Rittervater dich vor Unheil bewahren werde.

- *Übergabe des Waffenrocks* Auf dass stets erkennbar sei, wem du dienst und wer dich ausbildet, seien dir hiermit meine Farben anvertraut
- *Übergabe des Kurzschwert* Diese Waffe soll dir stets treu zur Seite sein, wie auch du mir stets treu zur Seite stehen sollst. Mit dieser Waffe hältst du mir den Rücken frei und haust mich aus feindlichen Haufen heraus. Die Klinge ist scharf, wie auch dein Verstand scharf sein soll
- *Übergabe der Geldkatze* Dies ist meine Börse. So schenke ich dir mein Vertrauen. Verfahre mit dem Golde wie es dir gefällt. Doch habe jederzeit einen Taler für den Klingelbeutel oder den Hungernden am Wegesrand. Sorge immer dafür das wir am morgen unsere Zeche bezahlen können und unsere Pferde wohl genährt sind.

(K): Ich gelobe hiermit feierlich, diese Insignien mit Stolz und Würde zu tragen und mich ihnen als würdig zu erweisen.

(RV): So beuge dich nun vornüber, denn du sollst nun den letzten Tritt erhalten, der dich aus der Knechtschaft befreit.

*Knappentritt*

(RV): Du bist nun ein Knappe, Valentin von XY. Den Knechten enthoben und mit neuen Privilegien und vor allem Pflichten versehen.

*-Beispielzeremoniell Ende-*

## **Der Ritterschlag**

Ist die Zeit gekommen erhält der Knappe seinen Ritterschlag. Bezüglich der Zeremonie und des genauen Ablaufes gibt es gesonderten Leitfaden.

## Links:

<https://www.teilzeithelden.de/2019/06/04/stereotype-im-larp-junge-helden-eine-knappe-geschichte/>

<http://www.larpwiki.de/Charaktertipps/Knappe>

<http://www.larpwiki.de/EdelKnecht>

<http://www.larpwiki.de/RitterSchlag>