

Newcomer's Guide to the



Society for Creative Anachronism (SCA)

- Deutsche Version -

Willkommen bei der Society for Creative Anachronism, auch bekannt als die Society oder die SCA. Bereite dich auf den Eintritt in eine Welt der Ritterlichkeit, der Kunst und der Kameradschaft vor – eine Welt, die du mit über 100.000 anderen teilst, die den gleichen Traum wie du haben. Gepanzerte Ritter stehen sich auf dem Schlachtfeld gegenüber, Künstler malen illuminierte Manuskripte unter bunten Pavillons, Freunde in der Nähe beenden gerade die Arbeit an ihren neuesten Kleidern und im Hintergrund spielt die ganze Zeit historische Musik.

Wir möchten damit beginnen uns bei dir zu bedanken, dass du ein Mitglied unserer Society geworden bist. Zahlende Mitglieder haben viele Vorteile wie Rundschreiben, vergünstigten Eintritt bei verschiedenen Veranstaltungen und das Wissen, dass du die Society-Infrastruktur unterstützt.

Abschnitt 1: Was ist die SCA?

Die SCA ist in den USA als eine „nicht gewinnorientierte Organisation“ (e.V.) eingetragen. Sie ist Teil der „lebende Geschichte“-Bewegung. Das bedeutet, dass SCA-Mitglieder einen praktischen Zugang zur Geschichte erhalten. Die SCA-Zeitperiode umfasst die Zeit vor dem 17. Jahrhundert in Europa mit den Schwerpunkten Mittelalter und Renaissance.

Wir ermuten dazu diese Zeit zu studieren und geben die Gelegenheit bei Veranstaltungen oder einer Veröffentlichung unser Wissen mit anderen zu teilen. Fast jede Lokale SCA-Gruppe hält Übungen, Unterricht und Treffen ab, bei denen man neue Fertigkeiten erlernen kann. Die Dinge die wir lernen werden in unseren regelmäßigen Aktivitäten angewendet.

Die wichtigen Veranstaltungen der Society sind die „Events“. Dies ist die allgemeine Bezeichnung für eine Zusammenkunft bei der jeder Kleidung im Stile des Mittelalters und der Renaissance trägt. Das Event findet an der so genannten „Site“ statt. Eine Site sind zum Beispiel angemietete Hallen, Burgen, Zeltplätze, usw. Dort amüsiert man sich mit Freunden



und zeigt was man gelernt hat. SCA-Veranstaltungen können sehr unterschiedlich sein. Manchmal ist es hauptsächlich ein Kampfturnier (z.B. Schwertkampf), ein anderes Mal ist es ein Künstlerwettbewerb, ein mittelalterliches Festmahl oder die königlichen Hoheiten halten Hof. Die meisten Veranstaltungen beinhalten verschiedene Bereiche um für jedermann interessant zu sein. Events können einmal nur einen Nachmittag dauern, ein anderes Mal aber auch bis zu einer Woche oder länger. Meistens dauern die Veranstaltungen einen Tag oder ein Wochenende.

Das auffälligste bei vielen SCA-Veranstaltungen sind die Kampfaktivitäten. Viele SCA-Mitglieder erstellen sich ritterliche Rüstungen des Hochmittelalters, benutzen aber Waffen aus Rattan (eine Art festes Bambus), die die gleiche Handhabung haben wie Originalwaffen, aber nicht so gefährlich sind. In vielen Regionen gibt es auch Mitglieder die das Renaissance-Fechten mit verschiedenen Waffen wie Florett, Rapier, Dolch usw. betreiben.

Einige treffen sich um ihre Fertigkeiten im Umgang mit dem Bogen zu testen. Dies geschieht zum einen mit gepolsterten Pfeilen (auf Ritter in Rüstungen) und zum anderen beim Schießen auf Zielscheiben. Wieder andere üben sich im Werfen von Messern, Äxten und Speeren. Gelegentlich finden Ritterturniere statt oder es werden Belagerungswaffen wie Katapulte aufgebaut.

Kämpfer aller Waffengattungen folgen einem intensiven Training, festgelegten Regeln und einem Sicherheitsprogramm, welches den verletzungsfreien Sport gewährleistet. Alle Kampfteilnehmer sind bei ihrer Ehre dazu angehalten, die erhaltenen Treffer auszurufen die eine Verletzung hervorgerufen hätte, wäre die Waffe echt gewesen.

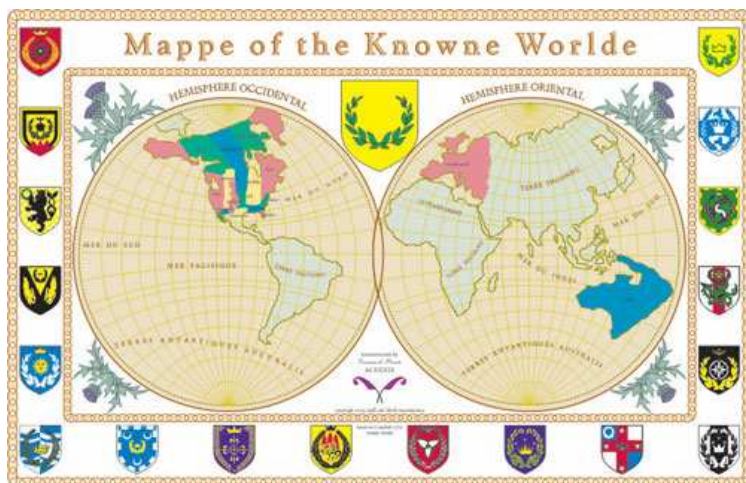
Nicht ganz so auffällig für neue Mitglieder sind die anderen zeitgenössischen Aktivitäten der SCA. Die Mischung aus Kunst, Wissenschaft, Alltagsfertigkeiten und technischen Wissen ist enorm. Die Aktivitäten umfassen alles von Bardenauftritten (Gedichte, Lieder, Musik und Geschichten) bis hin zu künstlerischen und wissenschaftlichen

Betätigungen (Kochen, Glasarbeiten, Rüstungsschmieden, Tanzen, Nährarbeiten, Kalligraphie, Brauen und vieles mehr).

Des Weiteren gibt es eine Vielzahl von technischen und sozialen Fähigkeiten, die helfen das Ambiente des höfischen Lebens vor dem 17. Jahrhundert neu zu erleben.

Letztlich ist es besonders wichtig, für die die neu unter uns sind, fest zu stellen, dass die Gruppe von der ehrenamtlichen Arbeit der einzelnen Mitglieder lebt. Die SCA ist keine Show für andere zum zusehen, sie ist ein lebendiges Spiel in welchem jeder mitmachen kann.

Die eigene Geschichte der SCA beginnt 1968, aber gezählt wird ab der ersten Veranstaltung, die am ersten Mai 1966 stattfand. Die SCA teilt die bekannte Welt (Known World) in geographische Regionen auf, die



Königreiche (Kingdoms) genannt werden. Die bekannte Welt beinhaltet derzeit die USA, Kanada, Europa, Australien und Teile Asiens und Afrikas. Es gibt 16 Königreiche, jedes hat ein eigenes Königspaar, welche im Kampf ermittelt werden. In jedem Königreich gibt es noch weitere

Unterteilungen, welche Kantons, Shires, Baronies, Provinces oder Principalities genannt werden. Im Winter 2000 gab es ca. 25.000 zahlende Mitglieder und weitere ca. 100.000 nicht zahlende Mitglieder.

Alle Gesetze der Königreiche basieren auf der „Corpora“, welche die Grundregeln der nicht modernen Aspekte der Society regelt. Eine Kopie dieses Dokuments kann im Corporate Office gekauft werden oder ist auf der offiziellen SCA Internetseite (www.sca.org) erhältlich. Die Gesetze und Regeln der einzelnen Königreich können über das jeweilige Königreich oder dessen Internetseite bezogen werden.

Abschnitt 2: Am Anfang

Wie man zu seinem ersten Treffen oder Event kommt.

Die meisten haben, wenn sie der SCA beitreten, schon eine Gruppe in ihrer Nähe gefunden. Die, die noch keine gefunden haben, haben zwei Möglichkeiten. Man kann im Kingdom Newsletter, welchen du innerhalb des nächsten Monats erhältst, nachsehen oder im Internet nach einer lokalen Gruppe suchen (www.sca.org/geography/welcome.html).

Bevor man zu einem SCA-Treffen geht, ist es sinnvoll den örtlichen Seneschall auf Zeit und Ort des Treffens anzusprechen. So kann man auch herausfinden, ob die Teilnehmer zeitgemäße Kleidung (Garb) tragen und wen man ansprechen kann um welche zu leihen, für den Fall dass man noch keine hat.



Wenn du zu deinem ersten Treffen kommst, dann mische dich gleich unters Volk und stelle dich den anderen vor. Wenn du erzählst, dass du neu bist, wird dir einer aus der Gruppe das wichtigste erzählen. Frage auch diejenigen, die an Projekten arbeiten nach ihrer Arbeit. Neben den regelmäßigen

Treffen gibt es auch „guild meetings“ bei denen künstlerisches und historisches Wissen der Mitglieder geteilt wird und „fighter practices“, wo du dich selbst im SCA-Kampf versuchen kannst.

Einige Gruppen haben eine Person die Chatelain oder Hospitaliter genannt wird und Neuankömmlingen hilft. Andere Gruppen halten spezielle Treffen für Neulinge ab. Wichtig ist nur eins: MACH MIT! Hilf bei Gruppenaktivitäten wo immer du kannst. Auch wenn du sicher nicht gleich ein Event ausrichten wirst, so kannst du jedoch mit vielen anderen Dingen helfen.

Nachdem du auf einem lokalen Treffen warst, bist du sicher schon neugierig auf ein Event. Um zu sehen wo welche Veranstaltungen

stattfinden, schau in den Kingdom Newsletter oder gehe auf die Internetseite www.sca.org/events.html.

Was man anzieht

Die Society ist eine „lebendige Geschichtsorganisation“, gedacht zum Mitmachen und nicht zum Zusehen. Jeder, der zu einer Veranstaltung kommt, sollte das unbedingt in Kleidung aus der Zeit vor dem 17. Jh. tun. Garb muss nicht unbedingt schick und exklusiv sein. Einige Gruppen haben „Loaner Garb“ zum Ausleihen an Neulinge. Sprich deinen Seneschall an und frag ob es Loaner Garb gibt.



Society-Mitglieder stellen zumeist ihre Kleidung selbst her, aber manchmal kann man auch einfach Garb gegen etwas eintauschen. Für eine Frau sind ein einfarbiger langer Rock und eine simple Bluse gutes Anfängergarb. Für einen Mann sind eine einfarbige Hose (keine Jeans!) und ein langes Hemd, welches nicht in die Hose gesteckt wird, geeignet. Ein umhang, selbst wenn er aus einer Decke gemacht wurde, kann moderne Kleidung verstecken. Als Schuhe können Lederstiefel einfach Slippers oder Moccasins ohne Fransen verwendet werden. An einem Gürtel kann man auch eine Tasche oder einen Lederbeutel tragen. Wenn du dich an einer mehr authentischen Reproduktion früher getragener Kleider versuchen willst, findest du eine Vielzahl von Quellen in der SCA um einfachen Garb herzustellen: <http://moas.atlantia.sca.org/topics.htm>

Was man mitbringt

Meistens brauchst du Essen für den Tag. In vielen Königreichen wird ein „Feast“ am Samstagabend veranstaltet. Dort gibt es mittelalterliches Essen. Für Camping-Events ist es in Ordnung, moderne Zelte zu verwenden. Kühlboxen und andere moderne Camping-Gegenstände



sollten jedoch mit Decken abgedeckt werden. Bei Veranstaltungen im Freien solltest du zumindest einen Stuhl zum Sitzen und etwas zu trinken mitnehmen. Auch Hüte oder eine andere Kopfbedeckung solltest du als Sonnenschutz mitbringen. Wenn du am „Feast“ teilnimmst, vergiss nicht dein eigenes „Feast-Gear“

mitzubringen oder dir welches auszuleihen. Das „Feast-Gear“ besteht aus einem mittelalterlich aussehenden Trinkgefäß, einem Teller, einer Schüssel, Besteck und einer Serviette. Du kannst auch Kerzen und eine Tischdecke mitbringen.

Was man machen kann

Sowie du bei der Veranstaltung ankommst, denke daran am „Gate“ oder „Troll“ einzuchecken (registrieren). Hier bezahlst du auch die Gebühr (Site Fee) und das Feast. Bitte beachte, dass eine Reservierung für das Feast häufig sehr frühzeitig erfolgen muss. Siehe hierzu in den Newsletter oder sprich mit der Kontaktperson für die Veranstaltung (Autocrat oder Event Steward). Zumeist findest du auch eine Liste der Aktivitäten und deren Anfangszeiten im Newsletter oder im Internet. Bei längeren Veranstaltungen gibt es häufig auch Informationen über die Aktivitäten der einzelnen Tage.

Während eines Events finden viele verschiedene Wettbewerbe und Lehrveranstaltungen statt. Um bei Kämpfen mitmachen zu können (Armored Heavy Combat oder Rapier Combat) musst du ein autorisierter Kämpfer sein. Andere Wettbewerbe, wie Bogenschießen, sind frei für alle, sofern du das nötige Equipment hast oder es dir leihen kannst. Alle Unterrichtsstunden und Lehrveranstaltungen sind in der Regel ebenfalls

frei für alle, daher besuche so viele du möchtest. Du kannst auch Tänze lernen, den Kämpfern Wasser bringen oder bei einem Feast servieren (der beste Weg Leute kennen zu lernen). Zum „Court“ solltest du mit jemanden zusammen gehen, der dir erklären kann was passiert. Gehe zu



Gruppen aus Sängern und mach mit oder höre einfach zu oder probiere selbstgemachten Met. Aber am wichtigsten ist: MACH MIT! Es wird immer Hilfe gebraucht, also biete deine Hilfe an. Was die SCA besonders macht ist das Verhältnis der Mitglieder zueinander.

Wenn die Veranstaltung vorbei ist, trage deinen Teil dazu bei dass der Veranstaltungsort wieder so gut aussieht wie zuvor. Packe deine Sachen zusammen und verabschiede dich von deinen neuen Freunden, du wirst sie meistens beim nächsten Event wieder sehen.

Wer bin ich? Namen und Persona

Einige Society-Mitglieder haben sich nur Namen und Herkunft überlegt, während andere eine ganze Geschichte für ihre „Persona“ entwickelt haben. Selbst die modernen Städte USA und Kanada haben „period“-Namen bekommen. In Europa ist das zumeist kein Problem, da selbst viele Dörfer eine lange Geschichte haben.

Solltest du dich nicht gleich auf einen Society Namen festlegen können, kannst du auch deinen echten Namen verwenden bis du dich für einen entschieden hast. Der Vorname ist das wichtigste, der Nachname ist häufig nur eine Orts- oder Arbeitsbeschreibung. In den meisten Gruppen der SCA gibt es einen „Herald“, der dir bei der Namensauswahl helfen kann. Auch der Herald des Königreiches hält manchmal Vorträge auf Events oder steht dir für Fragen zur Verfügung. Letztlich kannst du auch viele Informationen im Internet finden.

<http://www.sca.org/heraldry/laurel/education.html>

<http://www.s-gabriel.org>

<http://www.panix.com/names>

Ein paar Dinge sind wichtig bei der Namenwahl. Du solltest keinen Namen einer historisch bekannten Person auswählen oder einen aus einem Roman. Außerdem hat jeder in der Society einen eigenen Namen. Es kann doppelten geben. Am wichtigsten ist aber, dass keine Titel wie Lord, Lady, Duke, Count, Earl, Master oder Mistress in deinem Namen verwendet werden, da man sich diese in der SCA erst verdienen muss.

Viele erarbeiten ihre eigenen mittelalterliche „Persona“, die Person die sie geworden wären, wenn sie vor dem 17. Jh. in Europa gelebt hätten. Manche spielen eben diese Person wenn immer sie zu einem Event gehen.

Wenn du deine Persona entwickelst, bedenke immer die folgenden Fragen: Was ist dein Name? Gibt es eine englische Übersetzung des Namens (da die SCA im Kern englisch spricht)? Aus welcher Zeit kommst du? Wo bist du geboren? Wo kommst du her? Kommst du aus einer Stadt, einem Dorf, einem Anwesen oder einem Bauernhof? Bist du gereist? Wohin? Unter welchen Umständen? Wo bist du jetzt? Was trägst du? All diese Fragen können helfen, eine eigene Geschichte zu entwickeln, die in sich stimmig ist. Mehr Informationen gibt es auch im Internet: www.teleport.com/~tguptill/persona.htm

Abschnitt 3: Wer ist wer in der SCA?

Genau wie im Europa vor dem 17. Jh. gibt es in der SCA ein hierarchisches System aus Rängen und Titeln: Kings, Queens, Dukes, Duchesses, Barons, Baronesses, Lords und Ladies. Jeder in der SCA kann von noblem Geschlecht sein, aber die Titel müssen durch Wissen oder Arbeit verdient werden. (Auch die deutschen Titel wie



König, Baron usw. sollten nicht verwendet werden). Es ist nicht immer leicht für Neuankömmlinge zu wissen wer wichtig ist. Im Zweifel sollte jeder höflich und mit „my Lord“ oder „my Lady“ angesprochen werden. Diese Anrede ist allgemein von jedermann akzeptiert.

Personen mit Kronen haben immer einen hohen Rang in der SCA. Häufig sind oder waren sie König bzw. Königin. Dennoch kann die Art sich zu kleiden in der SCA nicht immer Rückschluss auf die Position geben, daher hilft im Zweifelsfall nur nachfragen.

Die Hierarchie in der SCA:

King (König) und Queen (Königin): Sie werden im Kampf alle 4-6 Monate gewählt. Sie sind die Herrscher des Königreichs und werden mit „your Majesty“ angesprochen. Jeder verneigt sich wenn die Hoheiten passieren oder man an ihnen vorbei geht.

Prince (Prinz) und Princess (Prinzessin): Hier gibt es zwei unterschiedliche Typen – Crown und Territorial. Der Crown Prince (Kronprinz) und Princess werden im Kampf ermittelt und bleiben Prinz und Prinzessin bis die Zeit des Königspaars abgelaufen ist. Dann werden Prince und Princess zu King und Queen. Sie werden mit „your royal highness“ angesprochen. Die Territorial Prince und Princess sind die Herrscher einer Principality (eines Teil des Königreichs). Auch sie werden im Kampf gewählt, werden aber nicht King und Queen des Königreichs. Sie werden als „your highness“ angesprochen.

Royal Peers (Edelleute): Wer in einem Kingdom oder in einer Principality geherrscht hat gehört zu den Royal Peers. Ex-Princes sind Viscounts, Ex-Princesses sind Viscountesses und werden mit „your excellency“ angesprochen. Wer einem King oder Queen war wird zu Count/Countesse und ebenfalls mit „your excellency“ angesprochen. Wer jedoch schon mehrmals King oder Queen war ist Duke/Duchesse und wird mit „your grace“ angesprochen.

Baron oder Baroness: Es gibt zwei Typen von Barons – Territorial und Court. Die Territorial Baron/Baroness ist das oberste Amt in einer Barony, während ein Baron/Baroness of the Court ein Rang ist, der von der Krone vergeben wird, aber nicht an ein Gebiet gebunden ist. Alle Barons/Baronesses werden als „your excellency“ angesprochen.

Peers of the Realm (Nobelleute): Der Titel des Peers gehört zu jeweils einem der drei Peerage Orders der SCA – Chivalry, Laurel oder Pelican.

Der Orden der Chivalry (Ritterlichkeit) der SCA besteht aus zwei gleichen Untergruppen: Knighthood und Master of Arms. Knights (Ritter) sind

ausgezeichnete Kämpfer, die Anerkennung durch ihre Fähigkeiten erhalten haben, aber auch durch ihre Höflichkeit. Sie sind das Beispiel für Ritterlichkeit. Nur ein Knight kann einen weißen Gürtel, eine einfache Kette und Sporen tragen. Knights schwören Loyalität (swear fealty) zur Krone wenn sie in den Orden berufen werden. Knights werden mit „Sir“ oder „Dame“ angesprochen. Die Mitglieder des Ordens die nicht ihre Loyalität zur Krone geschworen haben, werden als Master of Arms bezeichnet und tragen eine weiße Schärpe. Sie werden als „Master“ oder „Mistress“ angesprochen.

Mitglieder des Ordens der Laurel (Lorbeeren) fanden Anerkennung für ihre hohen Fertigkeiten in Kunst oder Wissenschaft, sowie die Fähigkeit dieses Wissen an andere weiter zu geben. Die Mitglieder tragen eine Medaille mit einem Lorbeerkranz und werden als „Master“ oder „Mistress“ angesprochen.

Mitglieder des Ordens des Pelican (Pelikan) sind bekannt durch ihre selbstlose und lange Tätigkeit im Service und Administration der Society oder des Königreichs. Sie werden als „Master“ oder „Mistress“ angesprochen. Ihr Symbol ist eine Medaille eines „pelican in her piety“. Es stellt einen Pelikan dar der die Jungen mit dem eigenen Blut füttert.

In jedem Königreich gibt es noch eine Vielzahl weiterer Auszeichnungen für die unterschiedlichen Fähigkeiten in Kunst, Wissenschaft, Kampf oder Service. Der Herald oder eine anderer Officer deiner lokalen Gruppe kann dir mehr über die verschiedenen Auszeichnungen erzählen.

Die Bezeichnungen „my Lord“ oder „my Lady“ können für jeden in der Society verwendet werden von dem man den Rang nicht kennt. Die Titel „Lord“ oder „Lady“ verwendet man für die Mitglieder, die ihren Award of Arms (AoA) durch die Krone bekommen haben. Dies ist zumeist die erste Auszeichnung die einem zuteil wird. Es ist die Anerkennung der Arbeit die man für die lokale Gruppe oder das Königreich geleistet hat und gibt die Erlaubnis von nun an „Lord“ oder „Lady“ vor dem eigenen Namen zu verwenden.

Die örtlichen administrativen „Officers“

Bürokratie ist was Dinge am Laufen hält. Ob im Mittelalter oder in der Neuzeit, hier ist die SCA nicht anders. Wenn du eine Frage hast oder nicht weißt an wen du dich wenden sollst, frage zuerst einen der örtlichen Officers. Im Kingdom Newsletter findest du die Namen der Kingdom Officers und der örtlichen Seneschalls. Die Namen der Offices im Königreich sind die gleich wie die in den lokalen Verzweigungen.

Seneschall: Der Repräsentant der örtlichen Gruppe zur Außenwelt. Der wichtigste administrative Officer. Die Aufgabe ist die Koordinierung der Aktivitäten der Gruppe und der anderen Officers.

Pursuivant/Herald: Der örtliche heraldische Officer. Er hilft den Mitgliedern bei der Suche nach Namen und in der Wappenkunde

Knight Marschall: Verantwortlich für das Kämpfertraining (armored fighter), die Sicherheit auf dem Schlachtfeld und die Aufsicht der Rüstungs-Regeln und Vorschriften.

Chancellor of the Exchequer: Verantwortlich für die finanziellen Mittel der Gruppe. Manchmal auch als Treasurer oder Reeve bezeichnet.

Minister of Arts & Sciences: Koordiniert die Studienaktivitäten und Übungen der mittelalterlichen Kunst und Wissenschaft. Wende dich an diesen Officer wenn du Fragen hast und etwas aus diesem Bereich lernen willst.

Chronicler: Verfasst den Gruppen-Newsletter, welcher manchmal nur ein kurzer Terminkalender ist, aber auch eine Zeitung mit lokalen Artikeln sein kann.

In einigen Gruppen gibt es noch weitere Officer. Hierzu gehört der *Rapier Marschall*, der über das Fechten wacht, der *Hospitaler oder Chatelaine*, der neue Mitglieder begrüßt und betreut, der *Chirurg*, der eine Ausbildung in moderner erste Hilfe hat, der *Minister of Children*, der sich um die Kinder kümmert oder auch der *Webminister*, der sich mit der Internetpräsenz befasst.

Abschnitt 4: Aktivität in der SCA

Kämpfen in der SCA

Die Kämpfe sind sicherlich die offensichtlichsten Aktivitäten der SCA. Meistens wird dies mit dem einfachen Wort „fighten“ bezeichnet. Die Kämpfe bekommen viel Aufmerksamkeit bei Demonstrationen und Events und viele SCA-Mitglieder sind genau deswegen beigetreten. Es gibt grundsätzlich zwei Arten des Kampfes, Mann gegen Mann oder Team/Gruppen-Kampf.



Generell kann jeder an Kämpfen teilnehmen der volljährig, also über 18 Jahre alt ist. Genauerer hierzu wird in jedem Königreich für die entsprechende Region geregelt. Der Kampf steht generell Männern und Frauen offen. Solltest du dich zum Kämpfen entscheiden, kann der örtliche Marschall dir mit den Regeln für Panzer, Rüstungen und den generellen Kampfregeln helfen. Er steht auch für alle Fragen die du hast zu Verfügung. Die meisten lokalen Gruppen führen auch regelmäßige Kampfübungen (Fighter Practices) durch.

Bevor man das erste Mal in einem Turnier (List) antreten kann, muss man als Kämpfer autorisiert (authorised) werden. Dies bedeutet, man ist ausreichend qualifiziert um keine Gefahr für sich und andere zu sein. Des Weiteren sagt die Autorisierung aus, dass der Kämpfer auch die Regeln des Kampfes (Rules of the List) für ein Turnier (Tournament) oder einen Krieg (War) kennt. Auch hier kann der örtliche Marschall helfen, die Regeln und Bestimmungen zu erläutern. Alle Regeln sind festgelegt um das Verletzungsrisiko zu verringern.

SCA-Kämpfe sind kein Theater, inszeniert oder eine andere Art von Vorstellung. Alle Kämpfe sind echt und das Ergebnis steht nicht vorher fest. Der Gewinner einer Auseinandersetzung wird durch das Ansagen von Treffern (Blows) entschieden, die genügend Kraft hatten um mit echten Waffen tödlich zu sein. Es liegt in der Ehre, dass ein Kämpfer einen

vermeintlich tödlichen Schlag auch als solchen ausruft. Ein Marshall wacht über den Kampf, aber weniger als Schiedsrichter, sondern mehr als Wächter über die Einhaltung der Regeln.



In den meisten Königreichen wird zwischen zwei Kämpfern unterschieden: Armored Combat und Rapier Combat. Der erste ist der Kampf zwischen zwei „Rittern“, die nicht zu Pferd gegeneinander antreten. Es spiegelt verschiedene Waffengänge mit Rattenwaffen und Metal- bzw. Lederrüstungen und Schilden wieder. Der zweite wird auch als „Light Weapon Fighting“ bezeichnet. Hier wird mit ein wenig verändertem Renaissance Fechtequipment gearbeitet.

Alle Kämpfer sind für den Kauf und die Pflege ihrer eigenen Rüstung verantwortlich. Einige stellen ihre eigenen Rüstungen her, andere kaufen ihre Ausrüstung. Bevor du eigene Rüstungen machst, rede mit dem örtlichen Marschall bezüglich weiterer Bestimmungen und Regeln.

Weitere Informationen über den SCA-Kampf gibt es auch unter:

<http://www.sca.org/chivarts.html>

<http://www.spaggia.org/marshal>

<http://www.florilegium.org/files/COMBAT/idxcombat.html>

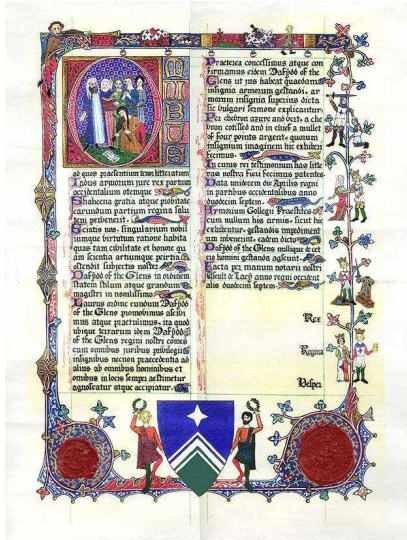
<http://www.florilegium.org/files/COMBAT-RAPIER/idxcombat-r.html>

Kunst und Wissenschaft

Unter Arts & Sciences werden verschiedene Themen

zusammengefasst, wie z.B.: Bildhauen, Bogenbau, Bogenschießen, Brauen, Brot backen, Buchbinden, Dichtung, Färben, Glasblasen, Glasfärben, Gerben, Gesang, Geschichten erzählen, Gewandmachen, Handel, Holzarbeiten, Hornarbeiten, Instrumentenkunde, Illumination, Jonglieren, Kalligraphie, Kerzen machen, Kochen, Komponieren, Korbflechten, Kräuterkunde, Landwirtschaft, Lederarbeiten, Malen, Mathematik, Medizin, Metallarbeiten, Nadelarbeiten, Musik, Ornamentierung, Pantomime, Papierherstellung, Philosophie, Rätsel, Reiten, Rüstung erstellen, Schmiedearbeiten, Schmuckherstellung,

Spielen, Spielzeugmachen, Spinnen, Sprachen, Singen, Steinarbeiten, Sticken, Tanz, Teppichknüpfen, Theater spielen, Töpfern, Tuchmachen, Veröffentlichungen, Wappenkunde, Weben, Weinerzeugung, Werkzeugmachen, Zeichnen und Zeltbau.



Dies sind nur einige der unzähligen Fertigkeiten die man in der SCA lernen kann. Als ein Neuling mag es beeindruckend sein, wie viele verschiedene Tätigkeiten die SCA-Mitglieder ausüben und wie talentiert einige geworden sind. Gibt es Gilden oder andere spezialisierte Gruppen, die sich in deiner Gegend treffen, gehe zu den Veranstaltungen und lerne gemeinsam mit ihnen. Vielleicht hast du schon Kenntnisse aus deinem Beruf welche du gut in der SCA verwenden kannst. Wenn du nicht weißt wo du anfangen sollst, sprich mit

dem örtlichen Minister of Arts and Sciences, dieser kann dir sagen wer gleiche Interessen hat.

Weitere Informationen gibt es auf:

http://www.pbm.com/~lindahl/arts_and_sciences.html

<http://www.huscart.com/a&s/contents.htm>

<http://moans.atlantia.sca.org/links.htm>

Kinder in der SCA

Was du in der SCA machen kannst ist nicht abhängig vom Alter, vom Kämpfen einmal abgesehen. Alle nicht volljährigen Mitglieder dürfen nicht im Kampf gegen Erwachsene antreten. Einige Königreiche bieten aber auch für Jugendliche die Möglichkeit sich einer leichteren Form des Kampfes zu beteiligen. Kinder können auch beim Bogenschießen oder arbeiten mit Pferden mitmachen, aber all diese Aktivitäten erfordern die Anwesenheit einer Erwachsenen Aufsichtsperson. Darüber hinaus bieten die meisten Events verschiedene Lehrveranstaltungen für Kinder, die vom Minister of Children (Minister für Kinder) gehalten werden. Des Weiteren können die Kinder auch an anderen Veranstaltungen teilnehmen.

Abschnitt 5: Wo man SCA-Equipment findet

Die meisten von uns haben nicht so viel Geld zur Verfügung uns selbst wenn das nicht das Problem ist, stört es sicher keinen ein paar Euro zu sparen.

Händler bei Events: Bei den meisten größeren Veranstaltungen, aber auch bei kleineren, gibt es Händler die Dinge verkaufen die für die SCA gemacht wurden oder nützlich sind. Diese Waren sind häufig handgearbeitet, wie zum Beispiel Kleidung, Rüstungen, Becher, Teller und andere Dinge des Lebens.

Flohmärkte und Antiquitätengeschäfte: Das sind häufig sehr gute Plätze um nach Gegenständen für die SCA zu suchen. Dort findet man häufig Besteck und Geschirr (Feast Gear), Stoffe, Schmuck und andere nützliche Dinge. Lass deiner Fantasie freien Lauf und achte auf dein Geld. Vergiss nie zu handeln.

Second Hand Geschäfte: hier gibt es häufig gute Preise und alles Vorstellbare wird angeboten, wie Stoffe, Kleidung und andere Dinge die man in SCA-taugliche Gegenstände umwandeln kann.

Newcomer's Guide to the Society for Creative Anachronism
Deutsche Version

Überarbeitet 2009:

Martin von Vrankenvorde
Shire of Aventiure
Kingdom of Drachenwald