

NOVA SKOTIA

In einem Gebiet voller Hochmoore und beißendem Wind fühlen sich die Skoten wie zu Hause in der alten Heimat. Dennoch sollte man sich nicht täuschen lassen, die Skoten sind ein Volk, das unter widrigsten Umständen zu überleben weiß.

Besiedelt werden sowohl die Berge der Thorns und die Black Mountains als auch die umliegenden Wälder. Geteilt werden die beiden Siedlungsgebiete durch ein Tal um den Lake Flat, genannt Glen Flat.

Diese Grenze ist jedoch nicht nur eine geographische, sondern auch eine geistige. Die Skoten in den Thorns streben nach Eigenbestimmung und daher für die Unabhängigkeit der Kolonien. Auf der anderen Seite hingegen gibt es eine Gruppe, die diese Bestrebungen bekämpft und hinter dem Gouverneur und vor allem hinter seinen Green's Rangers steht und für letztere auch Truppen stellt. Dadurch kommt es oft zu kleinen Scharmützeln zwischen den beiden Volksgruppen.

Jakob Erskine vom Clan Mar ist hier eine prominente Person unter den Aufrührern, die der Gouverneur lieber heute als morgen am nächsten Baum aufknüpfen lassen würde. Auch wenn Erskine als irrer Bergzausel dargestellt wird, fürchtet Green tatsächlich, dass Erskine eine Lawine ins Rollen bringen könnte, zumal er vor allem in Boozetown scheinbar einige Sympathisanten findet. Doch in den Thorns ist er nicht nur durch die Berge, sondern auch durch seine Anhänger geschützt. Selbst die Rangers wagen sich nicht in die Hochebenen der Thorns vor. Das Tal zwischen den Gebirgen wird daher umso genauer kontrolliert, auch mit Unterstützung der kronloyalen Skoten der Black Mountains.



DIE SKOTEN

Die Skoten leben größtenteils als Farmer und Viehzüchter und sind durch ihre karierten Kilts leicht zu erkennen. Unter den anderen Kolonisten hält sich das hartnäckige Gerücht, dass die verschiedenen Karomuster und Farben, Tartans genannt, die Clanzugehörigkeit widerspiegeln. Dies gilt jedoch schon lange nicht mehr und ist heute eine reine Geschmacks- bzw. Ressourcenfrage. Clanoberhäupter tragen aber dennoch die traditionellen Muster ihrer Sippe. Nachnamen sind bei ihnen unüblich, stattdessen wird ein Patronym bzw. Matronym bei Mädchen verwendet und ein "vom Clan XY" angeführt. Clanoberhäupter sind meistens adelige (oder pseudoadelige) Lairds, die das Clanland ihrer Sippe verpachten. Einmal im Jahr zahlen die Pächter dem Laird Steuern.

Es ist schwierig, die Hochalmen und die Moore urbar zu machen. Daher wird sich wenig auf Feldwirtschaft, sondern eher auf Viehzucht, Forstwirtschaft, Torfstecherei sowie das Brennen von starken, rauchigen Schnäpsen, Uisge Beatha oder kurz Whisky genannt, konzentriert. Scherzhaft wird gemunkelt, dass die Skoten durch ihre großen Schnapslieferungen in die Hafenstadt für den volkstümlichen Namen Boozetown verantwortlich seien. Diese Lieferungen nutzen viele junge Skoten (das schließt auch die Frauen mit ein), um sich in Boozetown zur Abwechslung einmal mit anderen Leuten zu prügeln, als sich immer wieder mit denselben Nachbarn zu schlagen. Die Skoten sind nicht nur genügsam und stolz, sondern auch aufbrausend und gewaltbereit. Eine gute Schlägerei ist aber auch die Grundlage für viele enge Freundschaften, denn gute Freunde müssen sich nach Skot'schem Motto hin und wieder schlagen. Der Uisge Beatha ist hierbei stets präsent und dabei nicht nur Ursache für den Ausbruch von Gewalt, sondern auch ein Symbol für einen Friedensschluss und Gastfreundschaft.

Skoten führen im Kampf neben ihren Jagdmusketen gerne Schilde aus Metall oder Leder sowie Schwerter mit breiter Klinge und Korbgriff, Claidheamh Beag oder einfach Breitschwert genannt, welches sie mit großem Geschick aber auch Brutalität einzusetzen wissen. Eine aus dem Nebel stürmende, mit Schwertern bewaffnete Gruppe Skoten deren Kampfgeschrei von einer Great Bagpipe begleitet wird, lässt auch hartgesottene Veteranen vor Angst erstarren.

DER CLAN DOCHGARROCH

Der Clan Dochgarroch besiedelt ein relativ entlegenes Gebiet mitten in den Thorns. Er ist ein mittelgroßer Clan, dem es bisher gelungen war, sich aus den blutigen Streitigkeiten mit den Rotröcken möglichst herauszuhalten, dank der Diplomatie des Lairds, doch nicht alle sind hier seiner Meinung.

Zentrum des Gebiets ist der Sitz des Clanoberhaupts in Killiechonan, ein burgenartiges Herrenhaus umgeben von einigen verstreuten Höfen, sowie das Dorf Fintray. Fintray, wenige

Meilen von Killiechonan entfernt, ist der wirtschaftliche Mittelpunkt: Hier finden ein wöchentlicher Markt, die Gerichtsbarkeit und das bürgerliche Leben statt. Nicht alle Bewohner Fintrays sind auch Clanmitglieder, einige dieser haben jedoch ihre Bauernhöfe gegen ein Haus im Dorf getauscht.

Westlich von Killiechonan liegt Loch Ardoch, ein dunkler See, der zur Fischerei dient, ansonsten aber sehr verlassen liegt.

Bei freien Straßen – was vor allem im Winter oder nach starken Regenfällen nicht immer gegeben ist – erreicht man Boozetown an der Küste in rund einer Woche, zu Fuß auch schneller. Zum Lake Flat im Nordosten sind es gute zwei Wochen, auch, weil die Berge im Westen höher sind.



Der Großteil der Clanmitglieder lebt von Vieh- und Landwirtschaft und ist nicht gerade reich. Der Zusammenhang innerhalb des Clans und der einzelnen Familien ist groß und nicht selten teilt man, was man wenig hat. Viehdiebstahl ist gang und gebe, eine Mutprobe für Junge, ein einträgliches Geschäft für Geübte, auf das aber auch schmerzhaftes Strafen stehen.

Der 17. Laird des Clans Dochgarroch ist Conall Dochgarroch, ein älterer Herr mit großem diplomatischem Geschick. Durch seine Heirat mit Rose vom Nachbarclan McLean legte er einen generationenlangen Streit bei. Aus dieser Ehe stammt ein noch unmündiger Sohn. Der Bruder des Lairds, Alasdair, war jahrelang im Ausland und kehrte erst vor kurzem mit seinen zwei Töchtern wieder zurück.

Der Laird wird gewählt. Zur Wahl kann sich jedes erwachsene Clanmitglied (= jeder, der den Eid geleistet hat) adeliger Herkunft stellen (das wäre bei uns jede(r) mit dem Namen Dochgarroch), Frauen sind vom Gesetz zwar nicht ausgeschlossen, aber ausgesprochen selten. Neben den finanziellen, gesellschaftlichen und politischen Angelegenheiten ist der Laird auch oberster Heerführer des Clans, dieses Amt kann er ggf. aber an Familienmitglieder abgeben. Laird ist man auf Lebenszeit (oder bis man wegen Altersschwäche zurücktritt), er kann nicht abgesetzt werden (außer durch Mord).

Glaube spielt eine geringe Rolle. Auch wenn jeder nach ceridischer Tradition erzogen ist und der Glaube jederzeit „präsent“ ist, spielt er im Alltag keine Rolle. Skoten sind dazu meistens schlicht zu praktisch veranlagt. Heilige spielen die größere Rolle. Auf eine Unzahl von Heiligen, die im restlichen Carillon völlig unbekannt sind, schwören, fluchen und hoffen die Skoten. Dazu spielt der traditionelle Aberglaube eine sehr große Rolle. Selkies, Wechselbälger, Kelpies und Co. gehören zum Leben wie das tägliche Brot, auch wenn nicht jeder ernsthaft daran glaubt oder es nicht zugibt. Es gibt eine hohe Anzahl alter heidnischer Gebete und Flüche für jeden noch so kleinen Anlass, die lieber hergenommen werden oder vermischt werden mit den ceridischen.

GESCHLECHTERROLLEN

Vorab: Es gilt das Geschlecht, das gespielt wird. Männer können genauso Frauen spielen wie Frauen Männerrollen. Uns ist nur wichtig, dass es in die Zeit und ins Setting passt, und Cross-dresser die Rollen nicht für Slapstick am laufenden Band nutzen.

Da ein Bauernhof nicht geführt werden kann, ohne dass alle mit anpacken, sind Frauen ziemlich gleich gestellt. Kaum einer kann es sich leisten, eine Frau daheim zu haben, die sich nur den schönen Dingen des Lebens widmet. Alleinstehende Frauen sind üblicherweise „berufstätig“, um nicht verhungern zu müssen – sie sind vor allem Mädege, Schneiderinnen, Näherinnen, Köchinnen, Kindermädchen, aber auch in anderen Handwerks- und „typischen Männerberufen“ zu finden, so sie dies wollen und ausführen können. Es gibt auch keinen Grund, nach der Heirat mit dem Arbeiten aufzuhören. So mancher Mann wird froh sein, wenn er keine extra Angestellten zahlen muss, sich seine Frau nicht langweilt oder etwas mehr Geld in die Familienkasse kommt. Auch Kinder müssen im Rahmen ihrer Möglichkeiten meist schon früh mithelfen und arbeiten.

Für Frauen und Männer gelten die gleichen Gesetze. Wenn möglich werden unblutige Strafen mit Zahlungen in barer Münze oder Naturalien gelöst. Auch vom Wesen her sind Frauen selten unbedarfte Zierde ihres Mannes: sie sind selbstbestimmt, auch einmal stur, haben einen eigenen Willen und im Zweifelsfall auch Fäuste, um sich durchzusetzen. „Waserl“ findet man selten.

Auch im militärischen Bereich sind Frauen vom Gesetz her gleichgestellt. Es ist ihnen nicht verboten, Waffen in die Hand zu nehmen, die meisten werden das jedoch nur im

dringendsten Verteidigungsfall wollen. Dennoch gibt es schlagkräftige Frauen, die einer Prügelei nicht abgeneigt sind oder im Bedarfsfall an der Seite ihrer Männer in Schlachten ziehen wollen.

Das einzige, was ausschließlich Männern vorbehalten ist, ist das Tragen des Kilts und Plaids. Eine Frau würde NIE dieses knie- bis wadenlange Kleidungsstück anziehen (so wie ein Mann kein Kleid tragen würde; es wäre ein gesellschaftlicher Eklat).

Selbst im Heer der Rotröcke gibt es eine Handvoll Frauen. Sie schaffen es selten in höhere Ränge, werden von vielen belächelt und wenig beachtet. Auch für sie gelten natürlich die gleichen Regeln für die Männer. Sie tragen ebenfalls Kniebundhosen und den Rest der militärischen Ausrüstung, nach Dienstschluss ist es ihnen freigestellt, ob sie sich in Röcke oder Hosen kleiden. Im Dienst gilt jedoch: alle sind gleich.

DIE KLEIDUNG DER SKOTEN

Die Skoten tragen vor allem Wolle von ihren eigenen Schafen, dazu Leinen und ein wenig importierte Baumwolle, wer es sich leisten kann. Seide kommt fast nur für Bänder in Verwendung. Im Gegensatz zum Rest des Kontinents sind sie einfacher gekleidet, sie mögen weniger Rüschen und Dekorationen. Die Kleidung ist farbenfroh, die Farben aber meist eher gedeckt statt grell, dazu sind besonders karierte Stoffe namens Tartans allseits beliebt.

Männer tragen entweder die allgemeine Mode mit Gehrock und Kniebundhose oder den belted plaid, ein langes Wolltuch, das mit einem Gürtel um die Hüfte gehalten und drapiert wird, dazu gestrickte oder genähte Wollstutzen. Am Kopf trägt der Skote als Alternative zum modernen Dreispitz eine tellerförmige Mütze, das Bonnet. Bei Frauen sind gehobene Dekolletés und ein ebener Bauch modern, die durch eine Schnürbrust gebildet werden, dazu etwas mehr als ellbogenlange Ärmel und eine ausladende Hüfte. Die Köpfe zieren Haarknoten oder dekorative Hauben, auch das Bonnet der Männer ist möglich. Dreieckstücher dienen zur Abdeckung des Dekolletés wie auch als Wärmespender, dazu Armstulpen. Als Unterkleidung tragen Männer wie Frauen ein längeres Leinenhemd, die Männer mit bauschigen langen Ärmeln und einem Halstuch, die Frauen mit tiefem Ausschnitt und kurzen oder unterarmlangen Ärmeln.

Das Bonnet ist nicht nur Schutz vor Wind und Wetter, sondern auch ein politisches Statement. Während leuchtend rote Bonnets eine Sympathie für die Rotröcke, also die Soldaten des Governors, sind, stehen dunkelblaue Bonnets für die Seite der Rebellen. Alle anderen Farben sind bedeutungslos.

Grundsätzlich erwarten wir von niemandem Kleidung mit Reenactmentanspruch. Dennoch soll die Kleidung in den Stil der Zeit passen, also Frauen tragen Schnürbrüste, lange Röcke, ellbogenlange Ärmel. Es ist nicht erforderlich, handgenähte Säume zu haben, auch bei Mustern und Kunstfaser sind wir nicht streng. Bei Männercharakteren ist die

Mindestanforderung ein weites weißes Hemd, Stutzen und Kilt, bei Frauen ein langer Rock und eine eng anliegende Jacke.

Die Orga kann teilweise sehr gut mit Kleidung und Wissen aushelfen und borgt gerne her, was sie hat. Wir möchten jedoch nicht, dass Spieler in Leonardo Carbone oder „Fäntelalter“ gekleidet sind, um das spezielle Rokoko-Feeling zu erhalten. Für Frauen empfiehlt sich zudem das Nähen einer Schnürbrust, sie ist das Um und Auf für eine passende Silhouette. Nachstehend sind ein paar Tipps und Inspirationen zur Kleidung:

- <https://www.pinterest.at/celefindelo/rokoko/> Ein Pinterestalbum mit zahlreichen Ideen und Bildern aus dem 18. Jh. und ausgewählten Filmen. Dabei sind auch die Techniken zur Wicklung eines Plaids und eines Arisais (= Mantel/Plaid für Frauen).
- <https://neheleniapatterns.com/product-category/schnittmuster/rokoko/> Hier gibt es zahlreiche gute und historisch korrekte Schnittmuster. Gute Erfahrungen habe ich besonders mit denen von JP Ryan gemacht, aber da Rokokokleidung sitzen muss, empfiehlt sich immer, das erste (Futter-)Stück einmal anzupassen.
- Für Damenkleidung gibt es ein sehr gutes, aber englischsprachiges Buch: *The American duchess guide to 18th century dressmaking*
- Die Kleidung für den Mann mit Hose:
<https://www.youtube.com/watch?v=fpS4B5oMhgo> Für die meisten Charaktere von uns gibt es leider keine Ankleidediener oder so edle Stoffe, aber im Prinzip ist es dasselbe.
- Ausführliches Video über den belted plaid: <https://www.youtube.com/watch?v=YqH-UOBwvmw&fbclid=IwAR3mSju7W4EOq8l0go4qLjFES9Y7zbQiAAcu7HKb-mOG9ld5GRivAC7NbwI>
- Die Kleidung für die Frau: <https://www.youtube.com/watch?v=nUmO7rBMdoU> und die Feiertagskleider: <https://www.youtube.com/watch?v=UpnwWP3fOSA>