

FRONTIER

ABSAROKEE (CROW)

Kurzbeschreibung: Indianervolk, das als Nomaden in den Nördlichen Plains lebt. Es ist viele Jahre lang ein mächtiges Volk, das auch dem Handel mit den Weißen und anderen Indianervölkern zugewandt ist. Es ist in Besitz vieler Pferde.

Name: Absarokee bedeutet „Kinder des langschnäbeligen Vogels“. Es bezieht sich auf einen kränenähnlichen Vogel, der schon lange ausgestorben ist. Die Briten und Amerikaner nennen das Volk darum Crow. Die Deutschamerikaner nennen sie Krähen-Indianer. Untereinander nennen sich die Absarokee Bílukaa (Unser Volk) oder Bíluuke (Unsere Seite). Der Absarokee bezeichnet sich als „Krähe“. Dies ist ein Ausdruck ihres religiösen Seins.



Ethnie: Indianer.
Nomadische Prärie-Indianer.

Sprache: Die Sprache wird als Crow bezeichnet und gehört zur Sioux-Sprache. Die Absarokee und die Sioux verstehen ihre Sprachen jedoch nicht.

Sie beherrschen auch die Plains-Zeichensprache, die von Indianern geführt wird, die in den Plains leben.

Lebensraum: Die Absarokee bewohnen den Süden der Nördlichen Great Plains, das bis 1868 ein beachtlich großer Raum ist. Er liegt in die Territorien Montana und Wyoming. Ab 1868 leben sie im Indianer-Reservat in Montana.

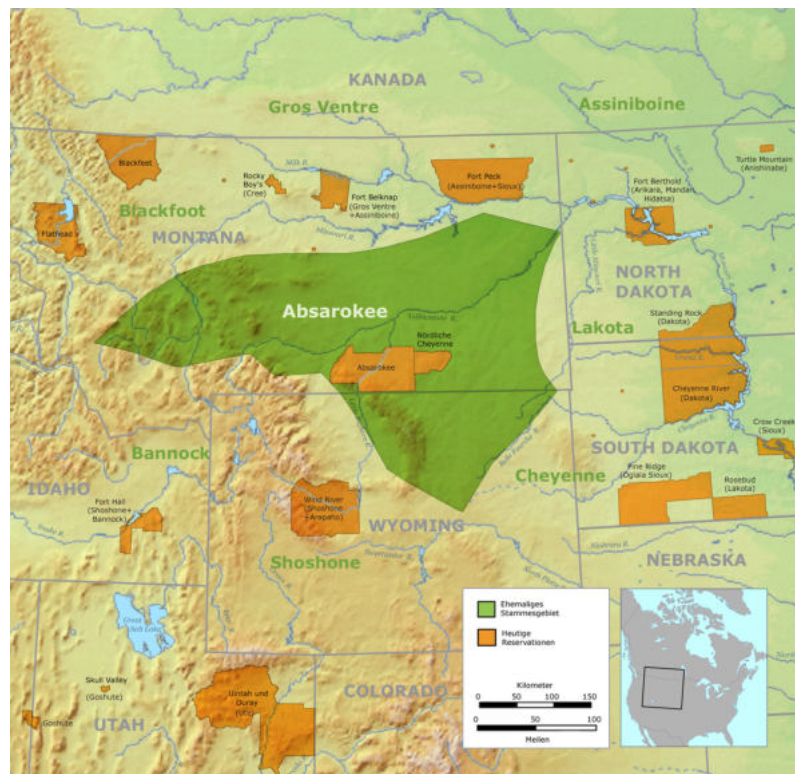
Auftreten: Bis 1840 stellen die Absarokee ein großes indianisches Volk dar, das die Plains beherrscht und auch für Handel mit Weißen und anderen Indianerstämmen aufgeschlossen ist. Ihre Handelsmacht, ihre zentrale Lage und Bündnisse mit anderen Indianervölkern lösen Feindschaften gegen andere mächtige Indianervölkern aus, die sich gegen die Absarokee zusammenschließen und immer wieder von den Seiten aus bedrängen.

Die Absarokee sind Nomaden, die von der Jagd auf Bisons, Wildtieren und Felltieren lebt. Bezüglich ihrer religiösen Kultur haben sie keine Tabus bestimmte Tiere zu jagen, was ihnen vor allem mit dem Handel mit Biberfell zugutekommt.

Die Absarokee besitzen sehr viele Pferde (Mustangs), die sie den Weißen auch zum Handel anbieten. Sie züchten sie selbst. Sie stehlen sie aber auch, sowohl von weißen Reisenden, als auch von anderen Indianern, was für sie eine Art Mutprobe darstellt. Die Absarokee sind als Diebe bekannt.

Jeder Absarokee-Krieger hat mehrere Pferde, die für unterschiedliche Tätigkeiten genutzt werden. Es gibt ein Lieblingpferd, ein Kampf-Pferd, ein Jagd-Pferd, ein Parade-Pferd für Zeremonien und ein Rennpferd. Außerdem gibt es noch genügsame Pferde für Kinder und ruhig-gelassene Pferde für die Alte und Packpferde.

Die Absarokee sind geschickte und kluge Händler, die sich auch nicht durch Alkohol korrumpieren lassen.



Religion: Die Absarokee glauben einen Schöpfergott, an Akbaatatdia („Einer, der alles geschaffen hat“). Er hat das Universum geschaffen, das aus drei Welten besteht. Die erste ist die physische und kleinste Welt, die zweite ist die geistige Welt und die dritte ist der Ort, an dem nur Gott lebt.

Eine Schöpfungsgeschichte erklärt, dass „Old Man Coyote“ auf einem Ozean zwei männliche Enten trifft. Eine Ente bringt beim Tauchen erst eine Wurzel hervor und dann Schlamm. Aus dem Schlamm erschafft Old Man Coyote erst eine Insel, dann alle Länder der Erde. Aus der Wurzel macht er dann die Pflanzen und Bäume. Danach formte er das flache Land und es entstanden Flüsse und Berge. Für die Enten formte er den Menschen aus Ton. Und damit der Mensch glücklich ist, erschuf er auch Frauen. Ebenso schuf er dann weibliche Enten. Old Man Coyote trifft dann auf einen anderen Coyoten. Sie reisen gemeinsam weiter und erschaffen weitere Tiere.

Die Absarokee glauben, dass man Gott durch ständiges beten und Hingabe nahe sein kann. Die Absarokee hätten aber im Laufe der Zeit das Beten vergessen und Unglück ist über sie gekommen. Durch das Gebet kann diese Bindung wieder neu entfacht werden.

„Großmutter Erde“ ist für die Absarokee Ausdruck für die physischen Dinge der geschaffenen Welt. Für die Absarokee ist die Macht des Schöpfers in allen Dingen und darum ist die Natur heilig. Auch die Religionen sind von Gott geschaffen, darum spielt es keine Rolle, welcher Religion ein Indianer angehört.

Gottes heilige Kraft wird Baaxpée genannt. Die physische Manifestation ist das Xapáalii, das auch als Medizin bezeichnet wird. Ein Absarokee kann das Baaxpée von einem Geist erhalten. Geister sind die Mittler zwischen Menschen und Gott. Die Welt ist voll von Geistern, oft in Gestalt von Tieren. Büffel, Vögel, Bären und Elchen werden besonders verehrt. Auch die Sterne sind hochheilige Geister.

Absarokee können auf Visionssuche gehen, um Baaxpée zu erlangen. Das machen sie beispielsweise, um von Krankheit geheilt zu werden, um Kraft zu gewinnen oder um für langes Leben gesegnet zu werden. Vor der Visionssuche begibt man sich zu einem Medizinmann, um die Riten und Gebete durchzugehen. Die Visionssuche führt der Absarokee dann alleine an einem einsamen Ort durch. Der Absarokee fastet dabei zwei bis drei Tage. Manche kasteien sich auch und entfernen sich einen Finger, als Opfergabe und Zeichen ihrer Hingabe. Wenn ein Geist den Absarokee bemitleidet, führt er ihn dann zur Vision. Nach der Visionssuche kehrt der Absarokee zum Medizinmann zurück und bespricht mit ihm die Bedeutung. Der Absarokee erschafft sich eine Xapáalii. Das kann beispielsweise eine Adlerfeder sein, wenn in der Vision ein Adler der Geist war. Das Xapáalii trägt der Absarokee stets mit sich und achtet darauf, dass dieses nicht verunreinigt wird.

Die Absarokee führen auch den Sonnentanz. Bei der Zeremonie geht es um das Wohl des ganzen Stammes, aber auch um individuelle Wünsche aller Teilnehmenden. Der Sonnentanz wird in einem Bauwerk (einer Lodge) durchgeführt, bei der Person, die eine Vision hatte. Diese Person kümmert sich auch um den Bau und um das Programm des Tanzes. In die Mitte des Bauwerks wird ein gefällter Baum aufgestellt und diverse Zeremoniengeräte zusammengestellt. Ein weiteres Ritual ist die Schwitzhütten-Zeremonie. In der Schwitzhütte wird der Körper gereinigt und die Seele für den Sonnentanz vorbereitet. Dabei schweigt man sitzend und betet.

Tabak spielt bei der Anbetung eine besondere Rolle. Der Rauch hilft dabei, dass die Gebete zu Gott getragen werden.

Freunde / Feinde: Die Absarokee haben eine ganze Reihe von Feinden. Zuerst existiert da die Blackfoot-Konföderation, dann die Cree-Konföderation, die Pawnee, die Ute und die Lakota, die sich später mit den Arapaho und Cheyenne verbünden. Zwischendurch wechseln einige Feinde ins Lager der Verbündete. Später kommen zu den Feinden aber noch die Kiowa, Kiowa-Apache, Flathead, Nez Percé, Umatilla und die Shoshone hinzu.

Die Weißen gelten nicht unbedingt als Feinde der Absarokee, sie werden aber manchmal Opfer ihres Pferderaubes. Ansonsten streben sie den Handel mit den Weißen an und geleiten manche Siedler auch durch ihr Gebiet. In den 1870ern, nachdem die feindlichen Indianerstämme mächtiger geworden sind, erkennen die Absarokee, dass ein Bündnis mit den Weißen sinnvoll ist. Die Absarokee bieten sich den US-Einheiten in den 1880ern auch als Scouts an und führen die Soldaten in befeindete Indianergebiete.



Geschichtliches:

- Im 18. Jahrhundert wandern die Absarokee aus dem nordöstlichen Waldland in das Gebiet des Yellowstone Rivers. Sie waren zuvor sesshafte Ackerbauer und werden nun nomadische Prärie-Indianer, als Jäger und Sammler. Sie jagen Bisons.
- 1725 stiehlt oder kauft ein Kriegstrupp der Comanche Pferde von spanischen Konquistadoren. Die Pferde gelangen an die Absarokee. Durch die Einführung der Pferde verändert sich das Kräfteverhältnis zwischen den Indianervölkern.
- Es kommt zum Kampf gegen die nördlichen und östlichen Shoshonen. An ihrer Seite kämpfen Kiowas und Kiowa Apachen. Sie vertreiben die Shoshonen in die Rocky Mountains und in die westlichen Randgebiete der Plains. Die Absarokee blockieren nun deren Zugang zu den Weidegründen der Bisons und Mustangs.
- 1740 werden die Absarokee Pferdehändler mit großen Pferdeherden.
- 1770 ziehen die Kiowa und Kiowa Apache in den Süden, so dass die Absarokee die Plains bis ins 19. Jahrhundert beherrschen.
- 1804 trifft die Lewis-und-Clark-Expedition als erste Weiße auf die Absarokee.
- Ab 1807 sind die Absarokee wichtige Zwischenhändler im Pferde- und Pelzhandel zwischen den indianischen Stämmen und den ersten weißen Siedlern und Pelzhändlern. Sie verkaufen an die Weißen Pferde und erhalten dafür metallene und andere Handelswaren.
- Die Absarokee bekämpfen weiße Händler, die in ihr Felljagdgebiet eindringen. Auch aus dem Grund, dass sie befürchten, dass durch die Weißen die Bisons dezimiert werden. Und weil die Weißen Krankheiten bringen.
- Die Absarokee gehen eine Allianz mit den Cree und den Assiniboine ein. Die Crees und die Assiniboines waren zuvor Verbündete der Blackfoot. Es kommt darum zu Kämpfen gegen die Blackfoot und die drei Völker stehen von den Blackfoot auch Pferde, was von den drei Völkern als Mutprobe angesehen wird.
- Die Allianz der drei Völker ist nicht nur bei den Blackfoot verhasst, sondern bald auch bei der Allianz der Lakota-Sioux, Cheyennes und Arapaho.
- Die Absarokees übernehmen eine Schutzfunktion für ihre beiden Bündnispartner und helfen auch weißen Siedlern beim Durchzug der Plains gegen die Blackfoot.
- 1825 ruft Brigadegeneral Henry Atkinson die Plains- und Prärie-Stämme ein, um Freundschaftsverträge auszuhandeln. Er will den Handel nach seinen Vorstellungen regulieren und die Kriege zwischen den Stämmen unterbinden. Mehrere, auch feindliche Völker, unterzeichnen den Vertrag. Die Mountain Crows der Absarokee unterschreiben ebenfalls. Dabei wird auch festgehalten, dass die Absarokee auf Vergeltungsmaßnahmen gegen Weiße verzichten müssen und bei Konflikten die US-Regierung alles regeln soll. Außerdem sollen US-Händler geschützt werden und US-feindliche Indianer dürfen nicht mit Kriegsmaterial versorgt werden. Der River Crow-Stamm weigert sich, den Vertrag zu unterschreiben.
- Ab 1830 beanspruchen die Arapaho das Gebiet entlang des Powder River und des Yellowstone River. Es kommt zu Kämpfen um Bisons und Großwild.
- 1834 belagern die River Crows das Fort McKenzie am Missouri River. Sie werden dann von feindlichen Blackfoot-Kriegern vertrieben. Dabei wird auch ihr Häuptling getötet.
- Ab 1840 beanspruchen die Lakota-Sioux die Berge zwischen dem Powder River und den Black Hills. Es kommt zu Kämpfen um Bisons und Großwild.
- 1851 findet ein Treffen zwischen der US-Regierung und mehreren Indianervölkern statt, um die Territorien der Indianer zu sichern. Im Gegenzug sollten die Indianer erlauben, dass die USA Straßen und Militärposten in diesem Land errichten dürfte. Dazu gehört der Oregon-Trail, der von weißen Siedlern genutzt werden soll. Dafür erhalten die Indianer 10 Jahre lang 50.000 \$. An diesem Treffen nehmen, neben den Absarokee / Crow, den Cheyenne, Sioux, Arapaho, Assiniboine, Mandan, Hidatsa, Lakota-Sioux, Yankton, Shoshonen, Arikaree und Mandan teil. Es kommen 10.000 Indianer zu dem Treffen, das vor dem Fort Laramie gehalten werden muss. Problematisch ist, dass nur wenige Häuptlinge zur Verhandlung geladen sind, die der englischen Sprache mächtig sind. Das entspricht nicht der Tradition der Indianer. Das Gebiet der Absarokees wird dabei eingeschränkt, weil sich die Lakota-Sioux, Arapaho und Cheyenne bereits militärisch aggressiv gestärkt haben. Für den Verlust sollen die Absarokee jährliche Geschenke von den Weißen erhalten. Es kommt in den Folgejahren zu weiteren Stammeskonflikten, weil die jungen Krieger der Stämme sich auf diesen Vertrag gar nicht einlassen wollten.
- 1859 dringen die Lakota-Sioux, Arapaho und Cheyenne in das Territorium der Absarokee ein, werden von ihnen aber zurückgeschlagen.
- 1861 zerbricht die Allianz der Blackfoot-Stämme. Daraufhin verbünden sich die Arapaho mit dem Stamm Gros Ventre und bekämpfen die südlichen, mächtigen Piegan. 1866 besiegen die Piegan aber die Absarokee, die Arapaho und Gros Ventre in der Schlacht bei Cybris Hill. 450 Krieger sterben dabei.
- 1868 leben die Absarokee im Indianer-Reservat, der im neuen Vertrag von Fort Laramie verabschiedet wird. Bei diesem Vertrag treten die Absarokee 100.000 Km² Land ab. Ihnen bleibt noch 32.376 Km². Die Absarokee erhalten dafür eine Schulagentur, andere Dienstleistungen, Essensrationen, Kleidung und das Recht, als Farmer zu leben.
Das gesamte Reservat wird der Great Sioux Nation zugeschrieben, die kurz zuvor den Red Cloud Krieg gegen die US-Armee gewonnen haben.
- Innerhalb des Reservats stehen die Absarokee immer wieder im Krieg gegen benachbarte Stämme. Um einer Niederlage zu entgehen, gehen sie immer mehr den friedlichen Weg mit den Weißen ein. Sie erhalten Pferde, Waffen und andere Güter, was den Hass der feindlichen Stämme nur noch weiter schürt.
- Viele Krieger der Absarokee werden von der US-Armee als Scouts gegen andere Indianerstämme verpflichtet.
- 1876 findet die Schlacht am Little Bighorn River statt. General Custer kämpft gegen die Lakota- und Dakota-Sioux, Arapaho und Cheyenne. Absarokee-Scouts stehen den Weißen bei. Zu ihnen gehören White Man Runs Him, Curley, Hairy Moccasin und Goes Ahead. Custer und seine Soldaten sterben; die Indianer gewinnen.
- 1877 findet der Nez-Percé-Krieg statt. Die Nez-Percé sind ein Indianervolk aus dem Columbia River Plateau, das sich weigert, ins Reservat zu ziehen. Sie werden von einer US-Streitkraft verfolgt. Die Nez-Percé hoffen auf die Unterstützung der Absarokee. Aber die Absarokee versagen ihre Hilfe, woraufhin die Nez-Percé geschlagen werden und fliehen. Es kommt zu einigen kleinen Kämpfen zwischen den Nez-Percé und den Absarokee. Einige überlebende Nez Percé greifen auch ein Lager der Absarokee an und erbeuten Büffel Fleisch.
- 1887 wird das Reservat erneut aufgeteilt. Die Absarokee sollen vermehrt Landwirtschaft betreiben können.

Rolleispiel: Der Absarokee kann in einer Gruppe von Weißen problemlos mitgeführt werden. Die Absarokees sind den Weißen gegenüber aufgeschlossen. Sie handeln gerne mit ihnen und bieten sich ihnen als Scouts an. Der Absarokee ist ein schlauer Händler, der aber auch seinen diebischen Neigungen zum Pferdestehlen gerne nachgeht. Ein Absarokee besitzt gerne Pferde und handelt auch gerne damit. Der Glaube an einen Schöpfergott ist dem christlichen Glauben relativ ähnlich, darum mag auch manch ein christlicher Prediger seine Freude mit einem Absarokee haben.

Talente:

Regenerative Talente		Vorübergehende Werteveränderungen	
Glück	5		
Kampfkunst	/		
Lebensenergie	5		
Mut	5		
Schamanismus	5		
Vitalität	5		
Willensstärke	7		

Körperliche Talente	
Aussehen	5
Motorik	5
Reflex	5
Saufen	5
Sinnesschärfe	5
Stärke	5

Kampftalente	
Bogenwaffen	5
Klingenwaffen	5
Nahkampf	5
Schlagwaffen	5
Schusswaffen	3
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abrichten	7
Charisma	5
Etikette	5
Fährtenlesen	5
Fischen	3
Handeln	7
Instinkt	5
Jagen	7
Lügen	5
Malen / Zeichnen	5
Musik	5
Orientierung	5
Schauspiel	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	5
Suchen	5
Survival	7
Verkl. / Schminken	5
Verstecken	5

Mobilitätstalente	
Kanu	5
Kutschfahrt	3
Reiten	7
Schiffahrt	3
Zugfahrt	3

Bewegungstalente	
Akrobatik	5
Feinmotorik	5
Klettern	5
Rennen	5
Schleichen	7
Schwimmen	5
Springen	5
Tanzen	5
Tarnen	5
Werfen / Fangen	7

Wissenstalente	
Biologie	3
Botanik	5
Chemie	3
Geologie	3
Geschichte	5
Intelligenz	5
Jura	3
Mathematik	5
Medizin	5
Pharmazie	5
Physik	3
Rassenkunde	5
Religion	5
Sprachen / Schriften	5
Staatskunst	5
Waffenkunde	3
Zoologie	5

Arbeitstalente	
Ackerbau	3
Bau-Architektur	3
Brauen / Winzern	3
Elektrik	3
Forstarbeit	3
Gerben	5
Hauswirtschaft	5
Holzbearbeitung	5
Kochen / Backen	5
Mechanik	3
Metzarbeiten	5
Schmieden	3
Viehucht	7