

FRONTIER ARIKAREE

Kurzbeschreibung: Militärisch mächtiger halbnomadischer Stamm der Prärie-Indianer, die entlang des Missouri Rivers und seinen Nebenflüssen leben. Seit 1862 leben sie gemeinsam mit den Mandan und Hidatsa als „Die Drei Stämme“ zusammen. Sie stellen seitdem ein bedeutendes Handelszentrum in den Plains dar. Das Gebiet wird später zum Indianer-Reservat erklärt.

Name: In der Arikara- und Pawnee-Sprache bedeutet Arikaree „hoch aufgestellte Hörner“. Dies bezieht sich auf Hirschgeweihe, die von den Arikaree in den Haaren getragen werden. Die Amerikaner bezeichnen sie darum auch als Elch-Menschen.

Die Assiniboinen und Dakota- und Lakota-Sioux bezeichnen die Arikaree und Pawnee als „Lügner“-Volk.

Die Pawnee nennen sie „Gerillter Fuß“ oder „Graue Hintern“.

In der Plains-Zeichensprache werden die Arikaree als „Maisesser“ bezeichnet.

Die Arikaree nennen sich selbst Sáhniš, was „Volk“ bedeutet.

Ethnie: Indianer.

Sie stammen von den Pawnee ab, von denen sie sich im 16. Jahrhundert abgespalten haben.

Die Arikaree gehören zu den Plains-Indianern.

Sprache: Die Arikaree sprechen Arikara, das mit der Skiri-Sprache der Pawnee verwandt ist und zur nördlichen Caddo-Sprache gehört. Die Arikaree und die Pawnee können sich darum sprachlich verstehen, jedoch nur schwer.

Die Arikaree beherrschen auch die Plains-Zeichensprache, die von allen Plains-Indianern genutzt wird.

Lebensraum: Die Arikaree leben entlang des Missouri Rivers und an einigen seiner Nebenflüsse (Cheyenne River und Grand River). Es liegt mitten in Dakota und später auch im Norden von Nebraska.

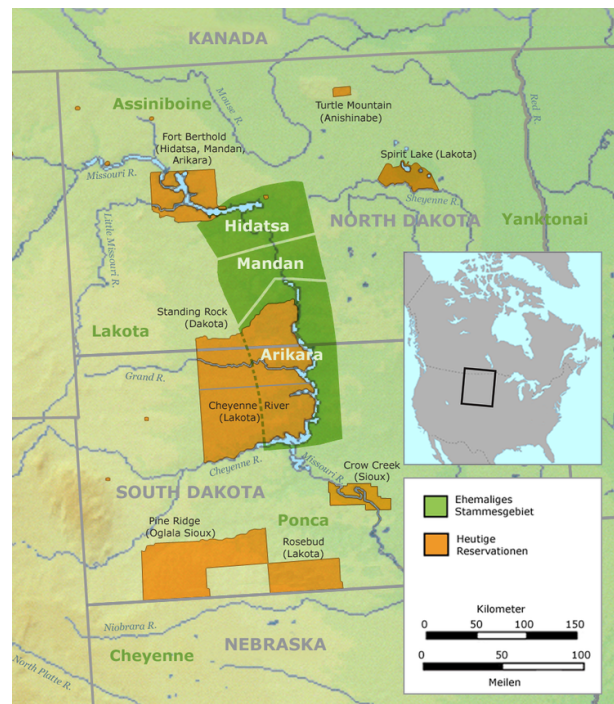
Seit 1862 haben sie sich mit den Mandan und den Hidatsa zusammengeschlossen, zu den „Drei Stämmen“ und leben dort in der von der USA zugeschriebenem Reservat.

Auftreten: Die Arikaree leben entlang der Flüsse und stellen einen losen Verbund von Stammesgruppen dar, die jeweils ein Dorf bilden. Diese Dörfer haben eigene Namen und besitzen ein heiliges Bündel (karuúxu), das die Einheit der Gruppe zu ihrem Dorf symbolisiert und von einem Priester bewahrt wird. Jedes Dorf wird von Ältesten und einem Häuptling geführt. Die sozialen Ränge orientieren sich an einer matrilinearen Ordnung.

Die Arikaree führen besondere Freizeitaktivitäten. Sie spielen Geschicklichkeitsspiele, zeigen sich Zauberkunststücke, bauen Spielzeug und Pfeifen für ihre Kinder und spielen Shinny, einem Hockey-Spiel ohne großartige Regeln.

Die Dörfer sind auf den Lippen über dem Missouri River errichtet oder später von Holzzäunen und Gräben geschützt. Die Arikaree leben in Erdhäusern, die Schutz vor kalten und vor heißen Sommern bieten. In einer Hütte leben zwei oder mehrere Großfamilien. Ein großer Baukörper dient als Medizin- oder Zeremonienraum. Einzelne Tipis stehen temporär da.

Die Familien besitzen Höfe und Hunde. Sie bauen hervorragend Mais an, Bohnen, Kürbisse und andere Feldfrüchte, wie Sonnenblumen und die heilige Tabakpflanze. Die Frauen betreiben den Ackerbau, häuten die Tiere, stellen Kleidung her, Körbe und Töpferwaren und kümmern sich um die Hütten. Einige Frauen sind auch für den Handel mit anderen Indianerstämmen zuständig. Die Männer gehen auf die Jagd nach Hirschen, Elchen oder Büffeln, fischen oder sammeln Beeren und andere Pflanzen. Wenn die Arikaree auf Jagd gehen, nutzen sie das Tipi, das von Hunden oder Pferden auf Travois gezogen wird. Ein Arikaree-Dorf besitzt 30 – 40 Hunde. Im Laufe der Jahre werden den Arikaree die Pferde zunehmend wichtig.



Die Arikaree sind hervorragende Schwimmer, was sie auch nutzen, wenn sie die Büffel über die Flüsse treiben und dann dort erlegen. Auch ihren Holzvorrat holen sie aus den Flüssen, wenn diese nach einem Hochwasser die Flüsse hinabtreiben. Die Arikaree verwenden auch runde Boote, die aus Büffelfellen zusammennähen. Die leichten Boote können bis zu drei Personen transportieren. Im Missouri können die Arikaree mit ihren Booten eine ernste Bedrohung sein.

Die Arikaree tragen Hirschgeweihe in ihren Haaren. Die Toten werden sitzend begraben, in Häute gehüllt und ihre Gesichter werden rot bemalt. Auf einen Todesfall wird ein Jahr lang getrauert. Im Winter nutzen die Arikaree Schneeschuhe. Im Krieg nutzen die Arikaree Feuersteingeschosse und Schilde aus Büffelleder.

Die Arikaree sind vor allem nach dem Zusammenschluss mit den Mandan und Hidata zum Drei-Stämme-Volk ein führender Handelspartner in den Plains und ein Zwischenhändler zwischen den Weißen und den Indianerstämmen.

Religion: Die Arikaree glauben eine höchste Gottheit, die ihre Macht mit vier geringeren Göttern teilt.

Die Medizinmänner (Priester) besitzen heilige Bündel. Das sind aus Mais gebundene Ähren, in denen der Geist des Muttermais wohnt. Diese heiligen Bündel stehen für den Schutz des Dorfes. Jedes Dorf hat ein eigenes heiliges Bündel mit einem eigenen Namen. Das heilige Bündel wird über Generationen an die Priester weitervererbt.

Die Arikaree führen eine Reihe verschiedener religiöser Aktivitäten, z. B. das Fasten, die Visionssuche, die Nutzung des heiligen Bündels. Dafür werden Tänze veranstaltet, für bestimmte Situationen, die von bestimmten Gruppen ausgeübt wird, z. B. für den Krieg, für medizinische Zwecke, um die Geister zu ehren, um Fruchtbarkeit zu bitten usw. Bei den meisten dieser religiösen Feste wird Mais eingebunden.

Für die Zeremonien der Arikaree hat jedes Dorf einen Priester, der auch für das heilige Bündel verantwortlich ist. Der Priester befragt das heilige Bündel zum Schutz des Dorfes. Die Ämter des Häuptlings und des Priesters werden von der Familie weitervererbt. Es gibt neben dem Hauptpriester noch weitere Priester, die als Heiler tätig sind. Diese Priester durchleben erst eine spirituelle und medizinische jahrelange Lehre, bevor sie ihr Amt ausüben.



Freunde / Feinde: Die Lakota-Sioux gehören zu den frühen Feinden der Arikaree, weshalb die Arikaree auch zum Missouri gezogen sind. Später schlossen sie Frieden. In Missouri trafen sie dann auf die Mandan und die Hidatsa. Mit den Mandan und den Hidatsa sind die Arikaree mal befreundet, mal verfeindet. Während den befreundeten Zeiten, handeln die Indianerstämme auch untereinander. Mit den verwandten Pawnee-Stämmen führen die Arikaree eine Freundschaft.

1862 schließen sich die Arikaree mit den Mandan und Hidatsa zum Drei-Stämme-Volk zusammen und stellen ein großes Handelszentrum dar. Sie handeln mit den Cheyenne und den Kiowa, ebenso mit einigen weißen Händlern.

Mit den Weißen kommt es gelegentlich des Missouris zu Konflikten, z. B. im Jahr 1823.

Geschichtliches:

- Im 17. Jahrhundert trennen sich die Arikaree von den Pawnee in Nebraska und ziehen nach Norden entlang des Missouri Rivers.
- Im 18. Jahrhundert erreichen die Arikaree South- und North-Dakota.
- In den 17ern bekommen sie Kontakt mit französischen Händlern. Sie erwerben Pferde und jagen somit nun auch weiter im Osten Montanas nach Büffeln.
- In den 1780ern werden sie durch die Pocken stark dezimiert. Auch Kriege mit Lakota-Sioux und den Mandan und Hidatsa treten auf.
- Im 19. Jahrhundert kommt es zu Kriegen mit den Vereinigten Staaten.
- 1823 greifen die Arikaree amerikanische Händler an, die mit Booten den Missouri entlangreisen. Dabei sterben 13 Weiße. Daraufhin greift der 1. Feldzug der US-Armee einen Plainsstamm an.
- Die Arikaree ziehen sich nach Süden zurück und schließen sich in Nebraska den Pawnee an.
- 1837 rottet eine Pockenepidemie die Arikaree fast aus.
- 1845 ziehen die Arikaree nach Norden und besetzen das Land, in dem die Mandan und Hidatsa gemeinsam leben.
- 1862 ziehen die Arikaree in das Mandan-Hidatsa-Dorf „Like-a-Fishhook“ („Wie eine Angelhaken-Kurve“ (Sahkahaáhnini) in North Dakota. Dieses Dorf ist ein Handelszentrum. Die Arikaree schließen sich den Stämmen an und sie werden zum „Drei-Stämme“-Volk.
- 1851 erkennt die US-Regierung im Fort-Laramie-Vertrag das Drei-Stämme-Volk und ein riesiges Indianergebiet an.
- 1870 richtet die USA dem Drei-Stämme-Volk das Fort-Berthold-Reservat ein; ein sehr reduzierter Lebensraum. Die Arikaree leben nun an der Ostseite des Missouris, in Nishu und Elbowwoods. Die Indianer der Drei Stämme in diesem Reservat zählt noch gut 3.000 Personen.

Rollenspiel: Die Arikaree sind ein fortschrittliches Indianervolk, mit einem ausgeprägten Handelsverständnis. Sie stellen bemerkenswerte Nutz- und Kunstgegenstände her und handeln mit getöpterten Waren und Körben. Sie handeln auch mit Mais, Bohnen und Kürbis, die sie im Ackerbau selbst züchten und mit Büffelfellen, sogar mit kriegsgefangenen Indianerfrauen. Sie leben in Erdhäusern und nutzen ihre Tipis nur zur Jagd. Der Arikaree-Charakter ist also durchaus geschickt im Handwerk und im Handel. Die Arikaree mögen Freizeitgestaltung, wozu auch das Shiny gehört. Sie sind traditionell religiös, geprägt durch ihre Priester. Dabei spielt auch der Tabakkonsum eine große Rolle. Die Arikaree fallen dadurch auf, dass sie Geweihstücke von Hirschen in den Haaren tragen. Sie können gut lügen und sind ausgezeichnete Schwimmer. Ebenso können sie gut Hunde abrichten, von denen auch viele ihre Stämme hüten.

Talente:

Regenerative Talente		Vorübergehende Werteveränderungen	
Glück	5		
Lebensenergie	5		
Magie	5		
Mut	5		
Vitalität	5		
Willensstärke	5		

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

Kampftalente	
Bogenwaffen	5
Kampfkunst	/
Klingenwaffen	5
Nahkampf	5
Schlagwaffen	10
Schusswaffen	5
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abrichten	10
Charisma	5
Etikette	5
Fährtenlesen	5
Fischen	10
Handeln	10
Instinkt	5
Jagen	10
Lügen	10
Malen / Zeichnen	5
Musik	5
Orientierung	5
Schauspiel	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	5
Suchen	5
Survival	5
Verkl. / Schminken	5
Verstecken	5

Mobilitätstalente	
Kanu	10
Kutschfahrt	0
Reiten	5
Schiffahrt	0
Zugfahrt	0

Bewegungstalente	
Akrobatik	5
Feinmotorik	5
Klettern	5
Rennen	5
Schleichen	5
Schwimmen	10
Springen	5
Tanzen	5
Tarnen	5
Werfen / Fangen	5

Wissenstalente	
Biologie	0
Botanik	10
Chemie	0
Geologie	5
Geschichte	5
Intelligenz	5
Jura	0
Mathematik	5
Medizin	5
Pharmazie	5
Physik	0
Rassenkunde	5
Religion	5
Sprachen / Schriften	5
Staatskunst	5
Waffenkunde	0
Zoologie	5

Arbeitstalente	
Ackerbau	10
Bau-Architektur	5
Brauen / Winzen	5
Elektrik	0
Forstarbeit	0
Gerben	10
Hauswirtschaft	5
Holzbearbeitung	5
Kochen / Backen	5
Mechanik	0
Metzarbeiten	10
Schmieden	0
Viehzucht	5

Kürschnerei	10
Töpferei	10