

APACHER

WESTERNS MEST FRUKTADE KRIGARE

TEXT: TOVE & ANDERS GILLBRING

BILD: ÅKE ROSENIUS

Apacherna är Westerns mest fruktade krigare. De rör sig oerhört tyst och snabbt, även i oländig terräng, och slår till som en blixtnedfall från klar himmel. Är de ute på en raid lyckas de ofta stjäla djur bara några meter från ägarna utan att de märker någonting förrän långt senare. Apache på krigsstigen märks dock så fort anfallet börjat. Krigarna slår till hårt och skningslöst, ingen sparas då de hämnas sina fallna vänner.

Den här artikeln kommer att berätta mer om apacher i allmänhet, men också ge lite tips och tankar kring hur man kan spela apache i en Westernkampanj. I Westerns kommande supplement Arizona kommer du att hitta ännu mer om apacher.

Apacherna själva kallar sig *ndé*, som helt enkelt betyder "folket". Andra har dock kallat dem apacher så länge man kan minnas. Det finns olika teorier om vad själva namnet *Apache* kommer ifrån, men förmodligen är ursprunget Zuni-indianernas ord *apachu* som betyder fiende. En annan teori är att det kommer från spanskans *mapache*, som betyder tvättbjörn - apachernas krigsmålning består av ett avlångt liggande vitt streck tvärs över hela ansiktet som påminner om tvättbjörnens täckning. Apachernas gemensamma språk är athapascan, även om olika stammar har olika dialekter.

APACHERNAS UTBREDNING OCH STAMMAR

Sydvästra USA och norra Mexiko har förändrats mycket med tiden. Det finns många stammar som bott i området långt mycket längre än apacherna som kom hit först på 1300-talet. Deras ursprung anses

ligga långt norrut, så först måste de ha passerat prärien och stammarna där innan de slog sig ner i det betydligt mer oländiga klimatet som råder i Apacheria. Några stannade vid präriens utkant, men de flesta fortsatte i sydvästlig riktning. De olika apachestammarna indelas framför allt efter sina hemtrakter. Eftersom de är nomader som lever på jakt och samlande och inte är bofasta jordbrukare styrs deras liv i hög grad av de förutsättningar naturen ger. Därför är det också ofta just geografin i det område där de lever som skapar skillnaderna mellan olika stammar och deras sätt att leva. De huvudsakliga stammarna är Arizonas Västra Stam, Chiricahua, Mescalero, Jicarilla, Lipan och Kiowa-Apache.

VARDAGSLIV

Apacherna försörjer sig i första hand som jägare och samlare även om de har en del mindre odlingar också. Apacherna delas in i olika

stammar, grupper, band och utökade storfamiljer. Vid vinterläger, raider och krig brukar hela bandet eller gruppen samarbeta, men däremellan är den utökade storfamiljen basen för vardagslivet. Hur stora de olika banden och grupperna är varierar, eftersom storfamiljerna själva väljer vilka andra de vill samarbeta med och vilken hövding de vill följa. Storfamiljen väljer utifrån vilken hövding de känner störst förtroende för, och skulle de bli missnöjda med hans sätt att leda gruppen eller tycker att han visat prov på dåligt omdöme vänder de sig till en annan grupp istället. Endast gifta män som åtnjuter stort förtroende och respekt i sin storfamilj kan aspirera på att bli hövding. Då krävs det att han uppfattas som en god ledare för gruppen, och lever upp till de högt ställda kraven. Han måste utmärka sig genom sitt mod i krig, alltid visa generositet mot behövande, ha talets gåva, vara värtalig, visa ett gott religiöst ledarskap, där han kan utföra och leda de religiösa ceremonierna.

STORFAMILJEN

Basen för tillvaron är den utökade storfamiljen, som består av föräldrar, ogifta söner, döttrar, deras män och barn. Dotterns föräldrar kallar de ingifta männen för "Han som bär mina bördor". En man kan vara gift med två systrar, men det är mycket ovanligt. Incest, eller giftermål mellan nära släktingar, är strängeligen förbjudet och anses höra ihop med ond häxkraft.

ALLA HAR SINA UPPGIFTER

Alla i storfamiljen har sina givna uppgifter. Männen jagar, tillverkar vapen och krigar. Kvinnorna sköter insamlandet av växter, matlagning, bak och hantverk som sömnad och korgflätning. Åtskillnaden är total, kvinnor anses föra otur med sig vid jakt och inte ens korgar flätade av kvinnor får tas med på jakten. De gamla ansvarar för odling och barnuppfostran. Det var vanligt med bevattningsdiken för att hålla liv i odlingarna.



Redan i unga år lär sig pojkarna använda pil och båg. Efter att ha dödat sitt första småvilt börjar deras morföräldrar lära dem allt om djurens och fåglarnas egenheter, läten, vanor och den religiösa mystik de omges med. Pojkarna får lära sig känna igen varenda detalj i terrängen och landskapet som omger dem. Då de blir äldre får de börja följa med männen ut och jaga. Apacher som bor nära prärien kan ofta ses anfalla bufflar, hjortar och annat storvilt med lans och båg från hästryggen. Andra tekniker är till fots försöka omringa bytet, och då jägarna är iförda djurmasker. Snaror är också vanliga. Närheten till de egna hemtrakterna är viktig, apacherna anser att de genomsyrs av en helig kraft när de jagar där, men inte annars. De ser sig dock alltid som en del av naturen.

Unga flickor får lära sig att gå upp extremt tidigt, bli starka, viga och uthålliga. De får hämta ved och är ansvariga för att storfamiljen hela tiden har tillräckligt med färskt vatten. Flickorna flår djur och lär sig tillvarata köttet och garva skinn. Av hudarna syr de kläder, väskor och annat som kan behövas. De flätar korgar och gör dem tätare för att förvara vatten i. Flick-

orna får också lära sig torka, förvara och tillaga maten. Dessutom får flickorna ansvar för att övervaka de allra minsta barnen i storfamiljen. Då de blir äldre får de följa med kvinnorna och samla in och skörda alla grödor som kan komma till nytta för mat, medicin och vävning. Kvinnorna känner ofta terrängen minst lika väl som männen, och det är de som bestämmer när det är dags att byta lägerplats för att hinna skörda allting då det blir moget. Apacherna lär känna varje del av det område de bebor. En viktig del i barnuppfostran, för att säkra överlevnaden, är att sprida vidare all kunskap storfamiljen har om var varenda liten växt finns i området och hur den kan tas tillvara.

FRITID

Det mest uppskattade sättet att spendera ledig tid på är genom att berätta historier. Det kan vara allt från sagor till och berättelser ur mytologin och rena skrönor. Ju senare det blir på kvällen, desto mer vågade och våldsamma blir historierna. Och desto oftare händer det att det goda och rättrådiga inte nödvändigtvis vinner... Att vara en god talare är dessutom en av de egenskaper apacherna uppskattar mest, näst mod och generositet.

Apacherna är speltokiga. De har konstruerat egna spelkort, men roar sig gärna även med tärningspel. Vadslagning är ett annat uppskattat tidsfördriv.

RELIGION

Apacherna är ett religiöst folk och religionen präglar mycket av det vardagliga livet. Kontakt med det övernaturliga söks i visioner och samtal med shamaner. De som får visioner åtnjuter stor respekt. De flesta visioner kretsar kring djur och symboler. Livgivaren är den mäktigaste kraften, även om det mesta av mytologin kretsar kring tre andra personer; Den Vitmålade Kvinnan och hennes två söner Vattenbäraren och Fiendedödaren. En av de viktigaste religiösa cere-

monierna är den fyra dagar långa pubertetsriten för flickor, då hon står i förbund med Den Vitmålade Kvinnan. Då pojkarna introduceras som krigare ansvarar de för vattenförsörjningen vid fyra raid. Apacher är oerhört rädda för häxkraft, onda shamaner som missbrukar sina krafter.

RAIDER OCH KRIGFÖRING

Då det är ont om mat, främst vintertid, säger några av gruppens äldre kvinnor till när det är dags att skaffa mat genom en raid. Raider handlar inte om att bevisa mod eller angripa fiender, utan är en fråga om överlevnad. Då kvinnorna sagt till ger sig så många av gruppens krigare som behövs ut – tillräckligt många för att klara uppdraget, men så få som möjligt uppmärksamhet. Krigarna tar sig fram så omärkligt som möjligt, målet är att stjäla djur så tyst att ägarna inte märker det förrän dagen därpå, då krigarna redan är långt borta. För att inte riskera gruppens säkerhet slår de alltid till några dagars färd från gruppens läger. De ser till att sova ordentligt på vägen dit, det behöver de. Från att de tagit hästarna, fåren, boskapen, eller vad bytet nu blev, tills de är hemma igen stannar de aldrig för att vila. Dygnet runt, och i högsta möjliga hastighet, samtidigt som de döljer sina spår, tar de sig tillbaka. Skulle de mot förmodan bli upphunna dödar de ofta djuren innan de flyr. Kan de inte undkomma är de fruktade motståndare i en strid.

Blir en krigare dödad, eller om fiender anfallit bosättningen utkrävs en blodig hämnd. Storfamiljen tar hjälp av gruppen, eller hela stammen och ett krigarband bildas. Ingen grupp kan styra över någon annan inom stammen, däremot ingås ofta tillfälliga allianser för krig. I krig visas vare sig återhållsamhet eller försoning. Krigsbandet tar sig ljudlöst fram, tills de omringat sin motståndare. De väntar oftast med att anfalla tills de kan slå till från flera håll samtidigt.

De slår till hårt, skoningslöst och utan att spara någon. En apache hemfaller inte åt fäniga uppvisningar av mod, likt präriestammarnas sätt att ta coupe. Målet med krig är att döda fienden och själv överleva, ingenting annat.

APACHEKRIGEN

Apacherna har legat i krig med spanjorer och mexikaner alltsedan 1500-talet. Spanjorernas brutala försök att krossa indianerna i kombination med att mexikanerna betalar stora belopp för apacheskalper har sett till att hålla liv i fiendskapen. I början ser apacherna därför positivt på de vita amerikanerna, de är ju fiender till de hatade mexikanerna. Från 1835 blir det ändring. Kriget mot amerikanerna börjar efter att den amerikanske handelsmannen James Johnson och hans män kommit till sin vän apachehövdingen Juan José's läger vid Gilafloeden. De vita har med sig torkad majs som gåva, men när apacherna samlas påbörjas en blodig slakt på dem. En av apacherna som lyckas fly är Mangas Colorado, som blir en stor krigshövding. Här nedan anges bara några av de mest kända sammanstötningarna.

1871 CAMP GRANT MASSAKERN

William Oury leder ett "medborgargarde" på 140 amerikaner, mexikaner och papagoindianer som anfaller och mördar ett fredligt apacheläger under hövding Eskiminzin, vid Camp Grant, Arizona. Cirka hundra apacher dör, en handfull flyr och ett tiotal barn tas till fånga. Mördarna ställs inför rätta, men samtliga frikänns.

1872 TONTOAPACHERNA BESEGRAS

General Crook tvingar alla fientliga apacher i Arizona till reservat. Slutstriden sker vid Skeleton Cave i Salt River Canyon, 75 av 100 Tontoapacher stupar.

1881 ATTACK MOT FORT APACHE

Överste Carr arresterar apacheshamanen Nokaido-klinni för upp-



vigling. Då apacherna försöker befria honom dödas han av vaktent. Dagen därpå anfaller apacherna Fort Apache, men då fortet håller stånd kapitulerar de flesta och återvänder till reservatet.

1882 STRIDEN VID BIG DRY WASH I TONTO BASIN

Apacher som under året utfört ett flertal räder besegras vid Big Dry Wash i Tonto Basin, Arizona.

1885 ULZANAS RAID

Ulzana leder tio andra apachekrigare i Arizona, New Mexico och norra Mexiko. Upp till 1000 man förföljer dem, men de undkommer in i Mexiko.

1886 GERONIMO KAPITULERAR

Apachernas framgångsrika gerillakrig på båda sidor av den mexikanska gränsen slutar då den siste store hövdingen Geronimo kapitulerar.

ATT SPELA APACHE

Det kan vara svårt att spela ensam apache i en kampanj där alla andra ingår mer naturligt i det amerikanska samhälle som växer fram. Apacherna betraktas med fruktan och avsky av de flesta civila. Där emot är många av arméns bästa spejare apacher, och det finns undantag i mindre befolkade områden där de kan bli en del av samhället. I storstäderna på östkusten skulle de, under förutsättning att de uppträdde "civiliserat" också kunna röra sig, även om de skulle betraktas som spännande och potentiellt farliga. Vill du spela att du rider med en cirkus eller Vilda Västern Show så fungerar det också. Annars gör du klokast i färdas under alias, kanske som mexikan, åtminstone under längre kampanjer.

En annan möjlighet är att spela en kampanj där hela, eller stora delar av, spelgruppen är apacher. Resten av denna artikel kommer att ge lite uppslag till äventyr och händelser under en sådan kampanj.

UTMÄRKANDE DRAG

Apacher har ofta en väldigt praktisk och resultatnriktad inställning – det viktiga är att det som behöver göras blir gjort, inte något spel för gallerierna. Storfamiliens och gruppens överlevnad sätts främst. De flesta apacher identifierar sig hellre med dessa mindre grupper än med stammen i sin helhet.

Integritet, mod, ärlighet, generositet och vältalighet är egenskaper som skattas högt. En bra och medryckande historieberättare blir alltid snabbt populär. Präriestammarnas våldsförhärlikande krigsromantik, i form av krigarsällskap och tagandet av skalper är ingenting för apacherna. De förstår inte heller systemet med att ta coup på sina fiender - varför ta onödiga risker under en strid bara för att förnedra din motståndare?

Apacher skiljer på raider och krig. När du är ute på en raid är målet att tyst och omärkligt lägga beslag på hästar och andra förnödenheter

gruppen behöver. Bara den som är mycket dum äventyrar ett sådant uppdrag genom att samtidigt försöka skada en motståndare samtidigt. Krig däremot handlar om vedergällning, har någon dödat en frände måste gruppen hämnas.

Som apache är det helt rätt att ständigt öva din förmåga och tävla mot dina jämnåriga. Spela gärna kort och slå vad om allt mellan himmel och jord. Slutligen bör du berätta skrönor om allt från dina framgångar vid jakt, till hur spännande flykten från den senaste raiden var och vilka visioner du fått.

ÄVENTYRSUPPSLAG

DE FYRA FÖRSTA RAIDERNA

Som unga pojkar har rollpersonerna ett stort, men svårt ansvar: de skall se till att vattnet räcker för båda krigare och bytesdjur hela tiden. Deras uppgift är här mer passiv, de och vattnet, skall befinna sig på säkert avstånd då krigarna slår till. Variera gärna vilka de slår till mot – en annan stam, en diligensstation, en nybyggarfarm. Eventuellt kan den fjärde gången få gå riktigt, riktigt dåligt. Krigarna kan råka ut för ett bakhåll och de unga pojkarna ställs inför ett svårt val: skall de rädda sina äldre kamrater (och bytet), eller skall de skynda tillbaka till gruppen för att meddela vad som hänt krigarbandet?

KRIGARE PÅ SINA FÖRSTA RAIDER

Rollpersonerna har valts ut att få följa med som fullvärdiga medlemmar i krigarbandet då de skall ut på en raid. Målet som utsetts kan vara en mexikansk hacienda, en vagnskaravan med mexikanska smugglare, eller en diligensstation som precis fått in nya hästar. Ge rollpersonerna den information du anser att apacherna kan ha skaffat på förhand och låt dem sedan själva planera hur överfallet skall gå till.

OSKYLDIGT ANKLAGADE

Comancheros har slagit till mot flera nybyggare, stulit allt de haft av värde, tagit kvinnor och barn

till fånga, samt bränt ned deras gårdar. Dessutom har de lagt ut falska spår som pekar mot apacherna. Den nye kaptenen vid fortet har inte brytt sig om att göra någon mer ingående undersökning utan anklagar apacherna. En av hans löjtnanter har kommit till er och bjudit in er hövding, för att under fredliga former diskutera med kaptenen. Hövdingen och några av hans närmsta män red därför till fortet, både för att be- dyra sin oskuld och för att erbjuda apachernas hjälp med att ta fast de riktiga förövarna. Kaptenen arresterade dem omedelbart och planerar att avrätta dem inom en vecka. Rollpersonerna har nu två möjliga uppdrag: dels att frita apacherna ur fortet, dels att spåra de skyldiga. Hinner de fram inom två veckor har de fortfarande inte hunnit sälja alla sina fångar, utan rollpersonerna kan befria vittnen som kan berätta vad som verkligen hände

FÖRRÄDAREN

Stridigheterna rasar, de senaste månaderna har bara alltför många dött. Armén är ute efter blod, den nye kaptenen verkar inte väja för någonting. För mindre än en månad sedan mördades en hel storfamilj. Apacherna har inte förblivit passiva, även många vita har dött. Samtidigt har ni bittert fått erfara att det finns äregiriga och hederlösa män även bland apacherna, och alltför nära er. En av rollpersonerna har en frus systers man som inte tålde att en annan utsågs till hövding, den post han själv eftersträvat under lång tid. I sin besvikelse lämnade han stammen och erbjöd armén sina tjänster på villkor att den egna gruppen skulle anfallas. Vilket också är rollpersonernas grupp. Och eftersom han levt med dem under flera år känner han till deras vanor och gömställen bara alltför bra. Det är rollpersonernas uppgift att stoppa förrädaren, innan han lyckats leda hela armén till deras grupp och familj. Misslyckas de kommer deras närmaste att dö.