

valen para asegurar el triunfo sobre sus contrarios, pues si el jefe es atrevido va á una cueva sepulcral, llevando consigo dos bolillas, exhuma un hueso, que de preferencia debe ser la tibia de una pierna derecha, y lo tiende sobre el suelo de la gruta donde lo ha hallado. Coloca delante del hueso un jarro con tesgüino y algunos trastos con comida, poniendo á los lados las pelotillas y clavando una cruz en frente de todo ello. La comida y la bebida constituyen un tributo que se ofrece al muerto para que ayude á ganar la carrera, debilitando á los adversarios.

Por suponerse que los huesos humanos provocan fatiga, ocultan secretamente algunos en tales y cuales puntos por donde deben pasar los competidores, y se informa á sus compañeros del peligro para que lo eviten. Cuando se recurre á esta estratagema, se tiene cuidado de no tocar los huesos con los dedos, porque se les secarían éstos, y los cargan con palillos.

Numerosos remedios se llevan también al lugar de la liza, los unos para infundir fuerza á las amigos, los otros para debilitar á los contrarios. Ciertas hierbas son arrojadas al aire ó sacudidas al paso de los que corren, para enervarlos; no faltan mexicanos especuladores que se hagan pagar á muy buen precio polvillos blancos ú otros ingredientes, declarándolos de suma eficacia; pero sean los que fueren los ensalmos que se empleen, hay siempre otros que contrarrestan su efecto. Especialmente poderosa es la sangre de tortuga mezclada con la de murciélago, puesta á secar y revuelta con un poco de tabaco para hacer un cigarro y fumárselo, y sirven también de protección el peyote, ó la cabeza seca de un águila ó de un cuervo, que se ocultan debajo del ceñidor.

Los que toman parte en una carrera necesitan indispensablemente de los servicios del sacerdote. Este ayuda al jefe, que á menudo es médico, á frotar á sus hombres con yerbas y lisas piedras á fin de fortificarlos. Háceles

también pases para librarlos contra la hechicería. El día anterior á las carreras los *cura*. Se pone al pie de la cruz, en una frazada, comida, remedios y muchos objetos mágicos. Las yerbas son de mucho poder, y necesitan estar en sacos de cuero ó de lienzo para que no se les vaya la fuerza. Asimismo se coloca debajo de la cruz el agua que han de beber los campeones, y se encienden velas á ambos lados del rimero. Los corredores, provistos de sus bolas, se alinean en torno de la cruz, y el sacerdote, situándose frente á la misma, la incienso con copal y entona la canción de la cola de la zorra gris y otros cantos. Todos los alimentos y bebidas deben ser proporcionados por los parientes para asegurarse contra cualquier hechicería y peligro de enfermedad. Beben tres veces del agua y remedios fortificantes, y en seguida el campeón principal dirige á los otros para que den una vuelta ceremonial al rededor de la cruz, siendo tantas vueltas cuantos circuitos se han de recorrer. Duermen todos junto á la misma cruz para cuidar los remedios que hay en la frazada, teniendo en su compañía á algún anciano, porque los viejos pueden ver hasta cuando están dormidos y librar de hechizos.

Terminada la ceremonia, lleva el sacerdote aparte á cada uno de los que tomarán parte en la carrera y los sujeta á un rígido interrogatorio respecto de lo que hayan comido recientemente y de sus relaciones con mujeres. La grasa, las papas, los huevos y toda cosa dulce están prohibidos porque hacen pesados á los hombres; pero tales alimentos como conejo, venado, ratas, guajolotes y codornices ayudan á ganar.

También se hace un augurio para saber que partido triunfará, echando agua en una grande artesa de madera y lanzando simultáneamente sobre el agua las dos pelotillas, siendo seguro que ganará el partido cuya bola llegue primero al otro extremo. Se ejecuta esta prueba tantas veces cuantas vueltas haya que dar en la carrera.

Nunca se gana por medios naturales, y los que pierden aseguran constantemente que los embrujaron los otros. Una vez que me ocupaba en tomar la temperatura de algunos indios antes que empezaran á correr, sus adversarios perdieron el ánimo, suponiendo que estaba yo fortificando á sus contrincantes para que los vencieran.



Indios apostando en una carrera.

Á menudo alguno de los principales contendientes, sintiéndose desanimado, pretexto que está enfermo, declarando que sus rivales lo han enhechizado, en cuyo caso todo viene por tierra y se desorganiza la carrera. Mucho se cuenta de yerbas dañinas dadas en pinole ó en agua para enfermar á los campeones, y aun puede suceder

que algún pillastre ofrezca al mejor corredor de un partido que le dará una vaca si deja ganar al otro grupo; pero, por regla general, todo se lleva á efecto del modo más legal. Á nadie debe sorprender, sin embargo, que haya seis vigilantes de cada grupo para resguardar de cualquier percance posible á los que corren, y ver que todo se ejecute de buena manera. No son admitidos los individuos que están chispos, y á las mujeres en cinta se las aleja cuidadosamente, pues con sólo tocarles la ropa perderían su ligereza los campeones.

El día en que debe efectuarse la carrera, se pasa la tarde en hacer apuestas que recogen los jefes. Aquellos indios, pobres como son, comprometen sus arcos, flechas, ceñidores, ropas, frazadas, chaquira, arí, bolas de hilo, maíz y aun sus ovejas, cabras, bueyes y vacas, apostando por ejemplo un sarape contra muchas bolas de hilaza, una barra de arí contra muchas flechas, etc. En las carreras de importancia pueden ascender las apuestas á considerables montones de dichos artículos, exigiendo por consiguiente que el jefe sea un hombre de decisión y memoria, como que tiene que conservar en la cabeza, y no por escrito, todas las apuestas, cuyo valor total llega en ocasiones á un millar de pesos. Lo que para los indios constituye una fortuna puede cambiarse en lo contrario, con el resultado de la carrera. Una vez, le tocaron á un individuo cincuenta pesos de la utilidad general.

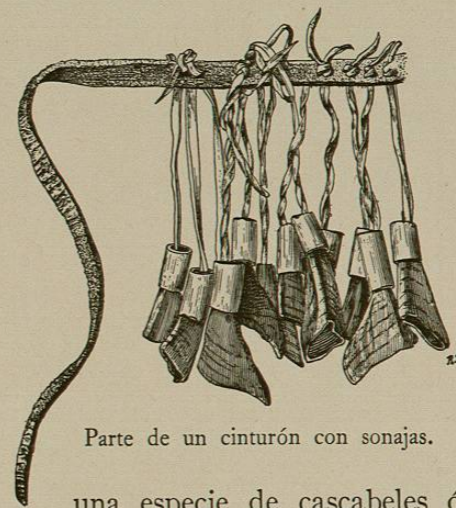
La escena presenta un aspecto de grande animación. Reúnense como doscientas personas, entre mujeres y niños. En el punto de reunión, llamado en tarahumar "lugar donde se apuesta," hácese todas éstas, y allí es donde se comienza y se concluye la carrera. Allí también colocan los jefes en hilera tantas piedras cuantos circuitos habrán de recorrerse, las que se van quitando conforme se completa cada circuito, siguiéndose la cuenta por este medio. Los que tienen que correr andan envueltos, como

el resto de la gente, en sus frazadas sin haber tomado en todo el día más que pinole y agua tibia. Por la mañana sus jefes les estregan bien las piernas con agua caliente.

Una vez concertadas las apuestas, se adelanta el gobernador para decir una alocución que tiende principalmente á exhortarlos á que no impulsen la bola con las manos, pues si lo hacen, con seguridad se irán al infierno! Así mismo los amonesta á no hacer trampas de ninguna especie.

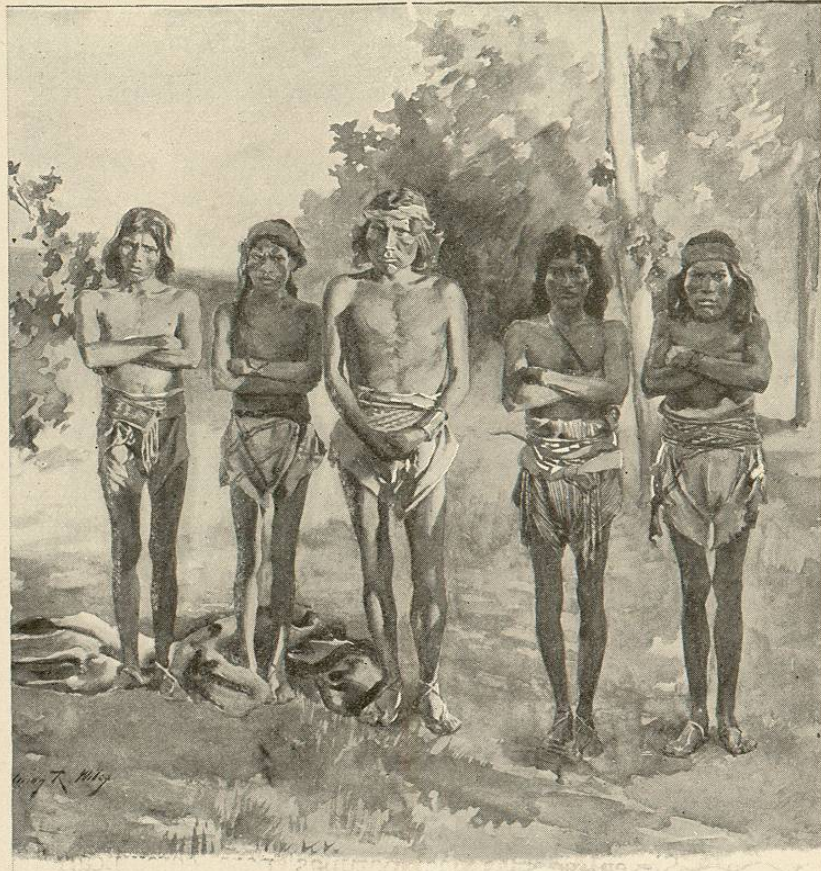
Á una señal dada, los corredores, con la rapidez de un relámpago, tiran al suelo sus frazadas; un individuo de cada partido, designado previamente, lanza la pelotilla lo más lejos que puede, y hechánse á correr tras ella todos sus compañeros. Se lleva siempre una bola de reserva, por si la primera se pierde.

Llevan los corredores, colgados á la espalda ó sujetos por detrás del ceñidor, una especie de cascabeles ó sonajas formados con pezuñas de venado y pedacitos de carrizo que juntan con una correa, los cuales sirven, según ellos dicen, para no dejarlos que se duerman mientras corren. Sirven además las pezuñas para comunicarles la ligereza del ciervo. Algunos se adornan con plumas de diversas aves, especialmente de guacamaya y de pavo amarradas en unas varitas. Los pocos tarahumares que alguna vez han visto un pavo, considéranlo ave misteriosa y de ligeros pies. Algunos de los corredores, por ejemplo los de cerca de Batopilas, se pintan la cara y las piernas con yeso.



Parte de un cinturón con sonajas.

No corren con extraordinaria velocidad, pero sí con mucha firmeza, hora tras hora y milla tras milla, recorriendo, los buenos en el oficio, cuarenta millas en un espacio de seis á ocho horas. Una vez que recorrieron, según su



Corredores tarahumares, fotografiados después de la carrera.

cálculo veintiuna millas en dos horas, medí el tiempo del luchador principal encontrando que hizo 290 pies en diecinueve segundos á la primera vuelta, y en veinticuatro á la segunda. En una prueba los vi recorrer cuatro millas en media hora.

El público presencia la carrera con gran entusiasmo desde el principio hasta el fin, creciendo el interés á cada vuelta. Muchos se ponen á seguir á los que corren, animándolos con repetidos gritos, y les ayudan indicándoles el sitio donde se detiene la bola, para que la arrojen de nuevo



India tarahumar cruzando un río durante una carrera.

sin detenerse á buscarla. Las mujeres de los contendientes calientan agua y preparan pinole que ponen en jícaras para dárselas al pasar. Detiéndose ellos algunos segundos para tomar lo que les ofrecen, pero si la cosa se dificulta, les arrojan el agua tibia á la espalda á fin de refrescarlos. Cuando oscurece, encienden antorchas de resinoso ocote

que se llevan á lo largo de la pista para alumbrarles el camino á los que corren y evitarles que tropiecen, lo que da á la escena un aspecto extremadamente pintoresco, pues los que llevan las antorchas se precipitan como demonios por el bosque.



Horqueta y pelota de madera para carreras de mujeres. Longitud de la horqueta, 69 cm.; diámetro de la pelota, 6.5 cm.

Los contendientes se van cayendo uno tras otro; la excitación crece; únese más y más gente á los pocos que continúa en la carrera, con el principal móvil de gritarles palabras de ánimo que los exciten á seguir adelante y, por último, el mejor llega generalmente solo, ya por haber aventajado á los demás ó porque los otros han abandonado la liza.

Generalmente comienza la carrera á medio día; pero á menudo no acaban de concertarse las apuestas sino ya muy entrada la tarde, pues requieren hasta cuatro horas ó más. Un corredor famoso, que ha muerto ya, podía correr desde medio día hasta la puesta del sol. No hay premio para el que gana, si no es la grande opinión que se conquista entre las mujeres; pero su padre puede aceptar regalos de los puntos que han tenido mejores ganancias. Del que gana una vaca, se espera que dará dos pesos al corredor victorioso, y si gana una cabra, le dará medio real. Concluída la carrera, se pagan inmediatamente las apuestas, y los indios se dispersan presta-



Vara y aro para carreras de mujeres. Longitud de la varilla, 85 cm.; diámetro del aro, 11 cm.

mente para pronto concertar otra. Algunas veces se lleva á efecto una carrera de hombres de edad antes que las de los muchachos, siendo siempre la última el principal acontecimiento del día. También las mujeres emprenden carreras, siendo grandes las apuestas y entusiasmo que en ellas prevalece, pero en menor escala que en las de los hombres. En vez de lanzar la pelotilla con los dedos de los pies, usan ellas unas largas horquetas de madera con dos ó tres puntas. Á veces les sirve de objeto arrojado un anillo trenzado de hojas de yuca, pero más á menudo dos anillos enlazados que arrojan delante con una vara de punta encorvada. Debe de ser muy antiguo este juego llamado *rohuémala* (*rohué* significa *aro*), pues se han encontrado aros de esta especie en las antiguas habitaciones de las rocas. Es verdaderamente curioso ver á esas robustas amazonas correr pesadamente con pasmosa perseverancia, levántandose sencillamente las enaguas, al cruzar los arroyos y charcos que interceptan su paso, para abreviar el camino que recorren.