

mero, pues se conocen todos por su nombre propio: «No te acuerdas ya, se dicen, del día en que deseabas que tus piés tuviesen la velocidad del viento, para huir ante mi flecha? ¡Vieja! ¡te haré traer la sagamieta nueva y la casina abrasadora en el nudo de la cana—ña?—¡Gefe charlatan de mucha boca! responden los otros, bien se conoce que estás acostumbrado á llevar el guardapiés; tu lengua es como la hoja del álamo, que se agita sin cesar.»

Los combatientes se echan también en cara sus imperfecciones naturales, llamándose cojos, vizcos y pequeños; estas heridas al amor propio aumentan su rabia, acrecentando la ferocidad del combate la espantosa costumbre de arrancar la cabellera al enemigo. Pónese el pié en el cuello del vencido, y mientras se agarra con la mano izquierda el mechón de cabellos que llevan los indios en la parte superior de la cabeza, se traza un círculo en el cráneo con la mano derecha, alrededor de los cabellos, auxiliado de un cuchillo estrecho: este trofeo es arrebatado muchas veces con tal destreza, que el cerebro queda á descubierto sin haber sufrido lesión por la punta del instrumento.

Cuando se presentan dos partidos enemigos en campo raso, y el uno es más débil que el otro, el más inferior abre agujeros en la tierra, y metiéndose en ellos se bate desde allí como en esas plazas de armas cuyas fortificaciones, casi al nivel del suelo, presentan poca superficie á la bala. Pero esto sirve de poco, porque los sitiadores lanzan sus flechas á manera de bombas, con tal exactitud que caen en la cabeza de los sitiados.

Concédense honores militares á los que han muerto mayor número de enemigos, y uno de ellos es permitirles llevar plumas de *killion*. Para evitar injusticias, las flechas de cada guerrero llevan una marca particular, y extrayéndolas del cuerpo de la víctima, se premia la mano que las ha lanzado.

El arma de fuego no puede atestiguar la gloria de su amo; y así, cuando se mata con la flecha, con el rompe-cabezas ó el hacha, se cuentan las hazañas por el número de cabelleras arrebatadas.

Durante el combate es muy raro que se obedezca al gefe de la guerra, quien por otra parte solo desea distinguirse personalmente. También es raro que los vencedores persigan á los vencidos, pues quedan en el campo de batalla para despojar á los muertos, atar á los prisioneros, y celebrar el triunfo con danzas y cánticos: llórase á los amigos que se ha perdido, y sus cuerpos son expuestos en las ramas de los árboles con grandes lamentaciones, al paso que los cuerpos de los contrarios quedan tendidos en el polvo.

Un guerrero destacado del campo lleva á la nación la noticia de la victoria y la vuelta del ejército (1), y reunidos los ancianos, el gefe militar cuenta al consejo los detalles de la expedición, y mediante ella se determina continuar la guerra ó negociar la paz.

Si se decide esta, los prisioneros se conservan como medio de concluir la, y si se persiste en la guerra, son entregados al suplicio, para cuyos detalles me será permitido remitir al lector al episodio de la *Atala* y á los *Natchez*. Las mujeres son las que comunmente se muestran más crueles en sus venganzas; y por lo mismo desgarran á los prisioneros con sus uñas, los pinchan con los instrumentos de los trabajos domésticos, y guisan la comida con su carne. Estas carnes se comen tostadas ó hervidas, y los canibales conocen las partes más suculentas de la víctima. Los que no devoran á sus enemigos, beben por lo menos su sangre, y embadurnan con ella su pecho y rostro.

Pero á pesar de todo, las mujeres tienen un precioso privilegio, que consiste en poder salvar á los prisioneros, adoptándolos por hermanos ó maridos, sobre todo, si han perdido los suyos en el combate. La adopción confiere los derechos de la naturaleza, y no hay ejem-

(1) Esta vuelta está descrita en el libro XI de los *Natchez*.

plo de que un prisionero adoptado haya hecho traición á la familia de que se ha hecho miembro, y no muestre menor ardor que sus nuevos compatriotas en tomar las armas contra su antigua nación: de lo que nacen las aventuras más patéticas. Un padre se halla muchas veces frente á frente con su hijo, y si este le vence, le deja marchar por la primera vez, diciéndole: «Tú me has dado la vida, yo te la devuelvo: estamos pagados. No te presentes ya más ante mí, porque te arrebataré la cabellera.»

Esto no obstante, los prisioneros adoptados no gozan de una seguridad completa. Si acontece que la tribu donde sirven hace algún daño, se les extermina; y tal mujer que se había encargado de un niño, á lo mejor le divide de un hachazo.

Los iroqueses, célebres por su crueldad hacia los prisioneros de guerra, tenían una costumbre que parecía tomada de los romanos y que anunciaba el genio de un gran pueblo: era incorporar á la nación vencida en la suya, sin hacerla esclava; de este modo, sino la obligaban á adoptar sus leyes, la sometían por sus costumbres.

No todas las tribus quemaban sus prisioneros, pues algunas se contentaban con reducirlos á la servidumbre. Los saquems, rígidos partidarios de las costumbres antiguas, deploraban aquella humanidad, degeneración, según ellos, de la antigua virtud. El Cristianismo, difundiendo entre los indios, contribuyó á dulcificar los caracteres feroces, pues en nombre del Dios sacrificado por los hombres, obtenían los misioneros la abolición de los sacrificios humanos: ellos plantaban la cruz en el sitio que ocupara el poste del sacrificio, y la sangre de Jesucristo rescataba la sangre del prisionero.

RELIGION.

Cuando los europeos llegaron á América, hallaron entre los salvajes creencias religiosas, casi borradas hoy. Los pueblos de la Florida y de la Luisiana adoraban casi todos al sol, como los peruanos y mejicanos. Había templos, sacerdotes ó juglares, y sacrificios, mezclando solamente á este culto del Mediodía el culto y las tradiciones de alguna divinidad del Norte.

Los sacrificios públicos tenían lugar á la orilla de los ríos, y se verificaban en los cambios de estación ó con motivo de la paz ó de la guerra; los sacrificios particulares se hacían en las chozas. Arrojábase al viento las cenizas profanas y se encendía un fuego nuevo. La ofrenda á los buenos y malos genios consistía en pieles, utensilios de menaje, armas y collares, todo de poco valor.

Pero una superstición común á todos los indios, y por decirlo así, la única que han conservado es la de los *manitús*. Cada salvaje tiene el suyo, como cada negro su ídolo, y ya es un ave, un pez, un cuadrúpedo, un reptil, una piedra, un trozo de madera, un pedazo de tela, un objeto pintado, ó ya un adorno americano ó europeo. El cazador cuida de no matar ó herir al animal que ha elegido por manitú; y cuando ocurre esta desgracia procura apaciguar por todos los medios posibles los manes del dios muerto, no sintiéndose completamente tranquilo sino cuando haya soñado otro manitú.

Los sueños representan un gran papel en la religión del salvaje: su interpretación es una ciencia, y sus ilusiones se tienen por realidades. En los pueblos civilizados sucede frecuentemente lo contrario; las realidades son ilusiones.

Entre las naciones indígenas del Nuevo-Mundo, el dogma de la inmortalidad del alma no está expresado distintamente, pero todos tienen de él una idea con-

fusa, como lo atestiguan sus usos, fábulas, ceremonias fúnebres, y su piedad para con los muertos. Los salvajes, lejos de negar la inmortalidad del alma, la reproducen y parecen concederla hasta á las de las bestias, desde el insecto, el reptil, el pez y el ave, hasta el cuadrúpedo de mayor corpulencia. En efecto, pueblos que ven y oyen *espíritus* por todas partes, deben suponer naturalmente que se encierra uno en ellas mismas, y que los seres animados, compañeros de su soledad, tienen también sus inteligencias divinas.

Las naciones del Canadá poseen un sistema completo de fábulas religiosas, observándose en ellas, no sin admiración, restos de las ficciones griegas y de las verdades bíblicas.

El Gran-Liebre reunió un día sobre las aguas su corte, compuesta del danta, la cabra, el oso y otros cuadrúpedos, y sacando un grano de arena del fondo del gran lago, formó de él la tierra. Después creó los hombres de los cuerpos muertos de los diversos animales.

Otra tradición hace á Areskouí ó Agresgoué, dios de la guerra, y Ser supremo ó Gran-Espíritu.

El Gran-Liebre fue contrariado en sus designios, pues Michabú, dios de las aguas, apellidado el Gran-Gato-Tigre, se opuso á la empresa del Gran-Liebre, y este, teniendo que combatir á Michabú, no pudo crear más que seis hombres, uno de los cuales subió al cielo y tuvo comercio con la bella Athaénsia, divinidad de las venganzas. El Gran-Liebre, conociendo que estaba en cinta, la precipitó de un puntapié á la tierra, y cayó sobre la espalda de una tortuga.

Algunos juglares pretenden que Athaénsia tuvo dos hijos, uno de los cuales mató al otro; pero generalmente se cree que no dió á luz más que una hija, la cual á su vez fue madre de Tahouet-Saron y de Jouskeka, que mató á su hermano.

Athaénsia se toma algunas veces por la luna, y Jouskeka por el sol, que también es representado por Areskouí, dios de la guerra. Entre los *natchez*, Athaénsia, diosa de la venganza, era la *mujer-gefe* de los malos manitús, y Jouskeka de los buenos.

La raza de este se extinguió casi por completo en la tercera generación, á consecuencia de un diluvio enviado por el Gran-Espíritu. Mesou, llamado también Saketchak, viendo aquel desbordamiento, encargó al cuervo inquiriese el estado de las cosas, pero el cuervo desempeñó mal su comisión: viendo esto Mesou soltó á la rata almizclada, que le llevó un poco de limo. Mesou restableció la tierra á su primitivo estado, y lanzando flechas contra los troncos de los árboles que quedaban aun en pié, aquellas se convirtieron en ramas. Reconocido á los buenos oficios de la rata almizclada, se desposó con una de sus hembras, y de aquel matrimonio nacieron todos los hombres que pueblan hoy el mundo.

En estas fábulas hay, como no puede menos, algunas variantes, y según otras autoridades, no fue Mesou el que hizo cesar la inundación, sino la tortuga sobre la cual cayó Athaénsia, arrojada del cielo: esta tortuga apartó nadando, las aguas con sus patas y descubrió la tierra. Por lo tanto, la venganza es la madre de la nueva raza de los hombres.

El Gran-Castor es después del Gran-Liebre el manitú más poderoso. El es el que ha formado el lago Nipissingo y las cataratas que se hallan en el río de los ontaueses que sale del Nipissingo, con los restos de la calzada que el Gran-Castor construyó para formar aquel lago; pero murió á la mitad de su empresa. Enterrósele en lo alto de una montaña á la que dió su forma, y desde entonces ninguna nación ha pasado por el pié de su tumba, que no haya fumado en su honor.

Michabú, dios de las aguas, nació en Mechillinakinac en el estrecho que une el lago Huron con el lago Michigan. De allí se transportó al estrecho, puso un di-

que en el salto Santa María, y conteniendo las aguas del lago Alimpigon formó el lago Superior, para cazar los castores. Michabú aprendió de la araña á tejer las redes, y después enseñó el mismo arte á los hombres.

Hay lugares especiales donde los genios moran con particular predilección, y uno de ellos es el gran Wakon-Teche (la caverna del Gran-Espíritu), situada á dos jornadas más abajo del salto San Antonio; esta caverna encierra un lago subterráneo de profundidad desconocida, siendo tradición admitida que cuando se arroja á él una piedra, el Gran-Liebre deja oír una voz formidable. Créese también que los caracteres que se hallan grabados en la bóveda de la caverna, han sido trazados por los espíritus.

Al occidente del lago Superior se descubren algunas montañas formadas de piedras, que brillan como el hielo que adorna las cataratas en el invierno, y detrás de ellas se extiende un lago mucho mayor que el Superior. Michabú gusta muy particularmente de este lago y de estas montañas (1); pero donde ha fijado su residencia el Gran-Espíritu ha sido en el lago Superior, en el cual se le ve pasearse á la claridad de la luna, complaciéndose en coger el fruto de un grosellerero que cubre la orilla meridional del lago. Vésele con frecuencia sentado en la punta de una roca, desde la cual desencadena las tempestades, y habita una isla del mismo lago que lleva su nombre, y que, según las creencias de los salvajes, está habitada por las almas de los guerreros muertos en el campo de batalla, que pasan á ella para gozar del placer de la caza.

En otro tiempo surgía del centro del lago Sagrado una montaña de cobre que el Gran-Espíritu arrebató y transportó allí de otros países en los tiempos más remotos; pero en la actualidad ha sembrado la orilla de piedras del mismo metal, habiéndolas dotado de la virtud singular de hacer invisibles á los que las llevan consigo. El Gran-Espíritu no quiere que se toque á estas piedras, y un día que los algonquines fueron bastante temerarios para arrancar una, apenas entraron en las canoas cuando fueron perseguidos por un manitú de más de sesenta codos de altura, que salió del fondo de una selva: llegábale el agua escasamente á la cintura, y hubo de ser tan tenaz su persecución, que obligó á los algonquines á arrojar al agua el tesoro que habían robado.

En las márgenes del lago Huron, el Gran-Espíritu ha hecho cantar á la liebre blanca como un ave, mientras que el ave azul dió el maullido del gato.

Athaénsia ha plantado en las islas del lago Erié la yerba para las pulgas; yerba que mirada por un guerrero le comunica la fiebre, y si la toca, adquiere su piel un calor sutil que le atormenta. Athaénsia plantó también en los bordes del lago Erié el cedro blanco para destruir la raza de los hombres, y el vapor que de él se desprende hace perecer al niño en el seno de la joven madre, como la lluvia desprende el racimo de la vid.

El Gran-Liebre ha concedido la sabiduría al rapaz strix del lago Erié, porque esta ave caza los ratones en el estío, y después de mutilados los conduce vivos á su morada, donde cuida de cebarlos para el invierno: costumbre que no disgusta á los árbitros de los pueblos.

En la catarata del Niágara habita el Genio formidable de los iroqueses.

Cerca del lago Ontario los machos de las palomas torcazes se precipitan por la mañana en el río Geneseo; y por la tarde, seguidos de igual número de hembras, van á buscar á la bella Endaé, que fue sacada de la comarca de las almas por el canto de su esposo.

(1) Esta antigua tradición de una cadena de montañas y de un inmenso lago situado al Nor-Oeste del lago Superior indica con bastante exactitud las montañas Rocallosas y el Océano Pacífico.

El ave pequeña del lago Ontario hace la guerra á la serpiente negra; y hé aquí lo que dió lugar á este combate.

Hondiun, famoso gefe de los iroqueses, constructores de cabañas, vió á la jóven Almilao, y quedó prendado de su hermosura. Bailó tres veces de cólera, porque Almilao era de la nacion de los hurones, enemigos de los iroqueses, y volvió á su choza diciendo: «Me es indiferente!» pero el alma del guerrero no hablaba así.

Levantóse, tomó sus armas, atravesó las selvas, y llegó á la choza de Almilao, situada en el país enemigo. Era de noche.

Almilao oyó andar en su cabaña y dijo: «Akouessan, siéntate en mi estera.» Hondiun se sentó en la estera sin hablar una palabra, pues Athaensia y toda su rabia ocupaban su corazón. Almilao rodeó su brazo al guerrero iroqués, sin conocerle, y buscó sus labios. Hondiun la amó como á la luna.

Akouessan el abenaquis, aliado de los hurones, llegó en tan crítico momento, y se acercó en medio de las tinieblas: los amantes dormían. Deslizóse al lado de Almilao, sin descubrir á Hondiun, arrollado en las pieles que los cubrían. Akouessan encantó el sueño de su amada.

Hondiun se despertó, extendió la mano, tocó la cabellera de un guerrero, y un grito de guerra retumbó en la cabaña. Los saquems de los hurones acudieron; pero Akouessan el abenaquis ya no existía.

Hondiun, gefe iroqués, fue atado al poste de los prisioneros, y entonó su canción de muerte; llamó á Almilao en medio del fuego, é invitó á la jóven hurona á que le devorase el corazón. Estalloraba y sonreía: la vida y la muerte estaban en sus labios.

El Gran-Liebre hizo entrar el alma de Hondiun en la serpiente negra, y la de Almilao en la ave pequeña del lago Ontario. Desde entonces esta ataca á aquella, y la da muerte de un solo picotazo. Akouessan fue transformado en hombre marino.

El Gran-Liebre construyó una gruta de mármol negro y verde en el país de los Abenaquis, y plantó un árbol en el lago salado (el mar), á la entrada de la gruta. Todos los esfuerzos de los hombres de las carnes blancas no han bastado á arrancar este árbol; y cuando la tempestad silba en el lago sin orillas, el Gran-Liebre desciende de la roca azul, y llora bajo el árbol á Hondiun, Almilao y á Akouessan.

Así entretienen al viajero las fábulas de los salvajes, desde el fondo de los lagos del Canadá hasta las costas del Atlántico. Moisés, Lucrecio y Ovidio parecen haber legado á estos pueblos, el primero su tradicion, el segundo su mal físico, y el tercero sus metamorfosis. Hay en todo esto bastante religion, mentira, y poesía, para instruirse, extraviarse y consolarse.

GOBIERNO.

LOS NATCHEZ.

DESPOTISMO EN EL ESTADO NATURAL.

Háse confundido casi siempre el estado natural con el salvaje, y de esta confusion ha resultado figurarse que los salvajes no tenían gobierno, y que cada familia era regida sencillamente por su gefe ó por su padre; que una cacería ó una guerra reunían ocasionalmente las familias por un interés comun; pero que satisfecho este, las familias volvían á su aislamiento é independencia.

Estos son errores notables, pues entre los salvajes se halla el tipo de todos los gobiernos conocidos por los pueblos civilizados, desde el despotismo hasta la república, pasando por la monarquía limitada ó absoluta, electiva ó hereditaria.

Los indios de la América Septentrional, conocen las monarquías y repúblicas representativas, siendo el federalismo una de las formas políticas mas comunmente empleadas por ellas, pues la extension de su desierto produjo para la ciencia y sus gobiernos, lo que el exceso de poblacion ha motivado en los nuestros. El error en que se ha caído relativamente á la existencia política del gobierno salvaje, es tanto mas singular, cuanto que debiéramos estar ilustrados respecto á este punto por la historia de los griegos y romanos, cuyo imperio poseía á su nacimiento instituciones complicadísimas.

Las leyes políticas nacen en los hombres antes que las leyes civiles, sin embargo de que parecería debían preceder estas á aquellas; pero es un hecho harto sabido, que el poder se ha organizado antes que el derecho, y la razon ha sido, que los hombres han tenido necesidad de defenderse contra la arbitrariedad, antes de fijar sus relaciones entre sí.

Las leyes políticas nacen espontáneamente con el hombre, y se establecen sin antecedentes, ó se le encuentra entre las hordas mas bárbaras.

Las leyes civiles por el contrario, se forman por los hábitos, pues lo que era una costumbre religiosa para el matrimonio de una jóven y un mancebo, para el nacimiento de un niño ó para la muerte de un cabeza de familia, se transforma en ley con el trascurso del tiempo. La propiedad particular, desconocida de los pueblos cazadores, es tambien otra fuente de las leyes civiles, que no se halla en el estado natural; y así es que no existía entre los indios de la América Septentrional código alguno de delitos ni penas. Los crímenes contra las cosas y las personas eran castigados por la familia, y no por la ley. La venganza era la justicia; así, el derecho natural perseguía, entre el hombre salvaje, lo que el derecho público alcanza entre el hombre culto.

Resumamos primero los rasgos comunes á todos los gobiernos de los salvajes, y despues entraremos en el detalle de cada uno de ellos.

Las naciones indias están divididas en tribus, y cada una de estas tiene un gefe hereditario, diferente del militar, que adquiere su derecho por la eleccion, como entre los antiguos germanos.

Las tribus llevan un nombre particular, tal como la tribu del Aguila, del Oso, del Castor, etc.; y los emblemas que las distinguen se convierten en enseñas guerreras ó sellos para los tratados.

Los gefes de las tribus y de las divisiones de estas, toman sus nombres de algunas cualidades que les son propias, de algun defecto de su espíritu ó de su persona, ó de alguna circunstancia de su vida. De aquí que uno se llame *bisonte blanco*, otro la *pierna coja*, la *boca chata*, el *día sombrío*, el *vibrador de dardos*, la *hermosa voz*, el *matador de castores*, el *corazon de fuego*, etc.

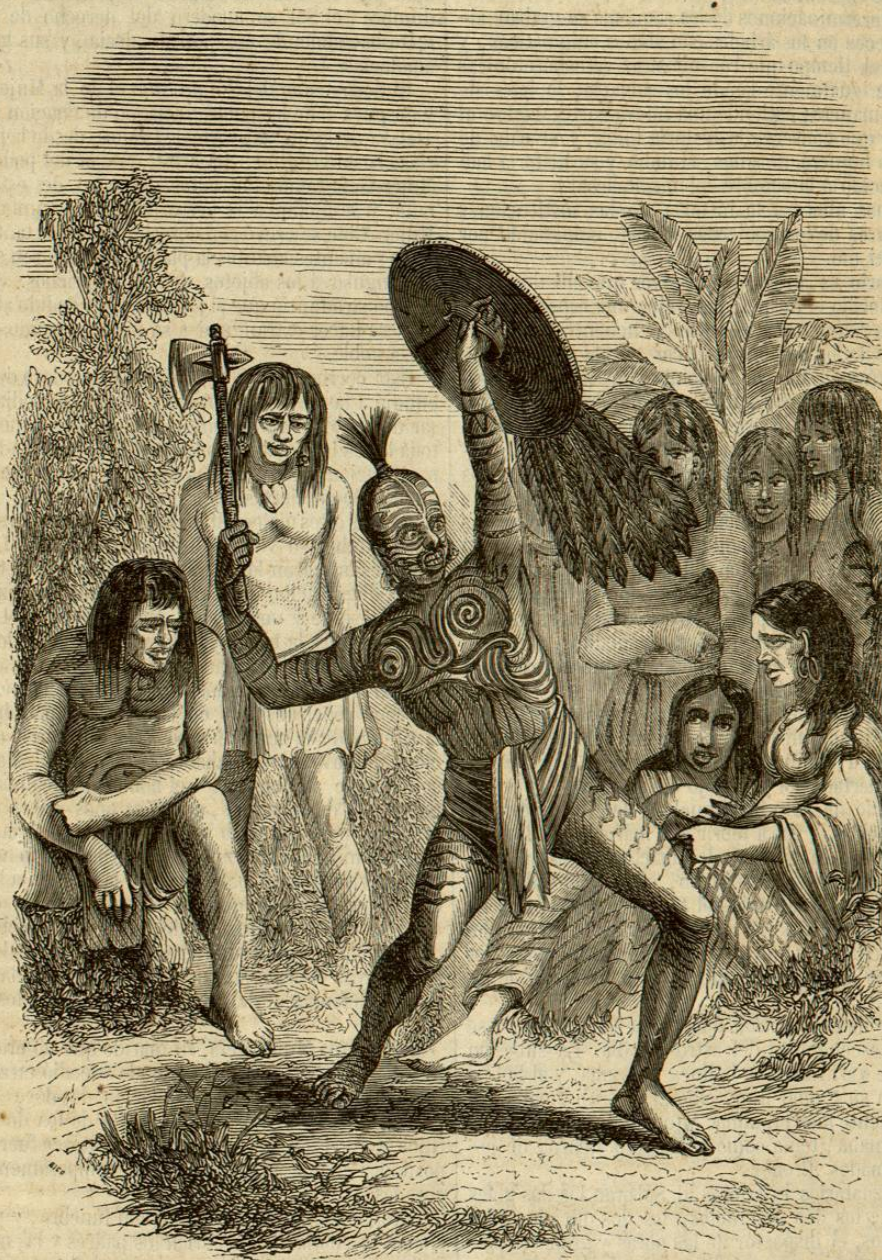
Otro tanto sucedía en Grecia: en Roma, Coeles debió su nombre á la proximidad de sus ojos ó á la pérdida de uno de ellos, y Ciceron á la berruga ó á la industria de su abuelo. La historia moderna cuenta á sus reyes y guerreros por los nombres de *Calvo*, *Tartamudo*, *Bermejo*, *Cojo*, *Martel* ó *Martillo*, *Capeto* ó *Cabeza gorda*, etc.

Los consejos de las naciones indias se componen de los gefes de las tribus, de los militares, de las matronas, de los oradores, de los profetas ó juglares, y de los médicos, variando solo segun la constitucion de los pueblos.

El espectáculo que presenta un consejo de salvajes es en extremo pintoresco. Terminada la ceremonia del calumet, toma la palabra un orador. Los miembros del consejo están sentados ó tendidos en tierra, en diferentes actitudes: los unos, completamente desnudos, solo tienen para cubrirse una piel de búfalo; los otros, pintarrajeados desde los pies á la ca-

beza, parecen estatuas egipcias; y otros, por último, unen á los adornos salvajes, plumas, picos de aves, garras de osos, cuernos de búfalo, huesos de castor, dientes de pescado, y algunos diges europeos. Los rostros están pintados de diferentes colores, ó teñidos de blanco y negro. Escúchase atentamente al orador, y cada una de sus pausas es acogida por el grito de aplauso, *oah! oah!*

Naciones tan sencillas nada deberían tener que debatir en política; y sin embargo, es lo cierto que ningun pueblo civilizado trata de mas cosas á la vez: ya de enviar una embajada á una tribu para felicitarla por sus victorias; ya de renovar ó concluir un tratado de alianza; ya de pedir una explicacion sobre la violacion de un territorio; ya de mandar una diputacion para lamentar la muerte de un gefe; ya de soli-



DANZA GUERRERA.

citar un voto en una asamblea; ya de elegir un gefe; ya de inutilizar un competidor, ya de ofrecer una mediacion ó aceptarla para hacer deponer las armas á dos pueblos; ya de mantener el equilibrio para que tal nacion no se haga demasiado fuerte y amenace la libertad de las otras. Todos estos asuntos se discuten

con órden, y las razones en pro y en contra se deducen con claridad, habiéndose conocido saquems que poseían á fondo todas estas materias, y hablaban con una profundidad de miras y de juicio, de que serian capaces pocos hombres de Estado europeos.

Las deliberaciones del Consejo se marcan en colla-