

DIANTE DA FACE NOTURNA DO FEMININO: O PESADELO E A MARA NO  
FOLCLORE ESCANDINAVO

BEFORE THE FEMININE'S NOCTURNAL FACE: NIGHTMARES AND THE  
MARA IN SCANDINAVIAN FOLKLORE

Victor Hugo Sampaio Alves<sup>1</sup>

**Resumo:** Diversas das línguas germânicas possuem registros da palavra *mara/mære* e outras variantes. Esse substantivo designa o nome dado a certas criaturas, geralmente femininas, que estão relacionadas ao pesadelo e à ataques noturnos de cunho sexual, acometendo geralmente homens. Este artigo oferece pela primeira vez em português a tradução de alguns materiais folclóricos que citam essas criaturas, sobretudo em língua alemã. Oferecemos em seguida uma breve contextualização dos componentes culturais subjacentes às narrativas da *mara* nas sociedades escandinavas e propomos uma breve análise dos principais elementos que constituem suas narrativas.

**Palavras-chave:** Mitologia nórdica; Pesadelo; Folclore.

**Abstract:** Many germanic languages have registered the occurrence of the word *mara/mære* and other variants. This noun designates the name of a series of creatures, generally feminine, which are related to nightmares and certain night attacks with sexual components, assaulting mostly men. This paper offers for the first time in Portuguese language the translation of some folkloric materials regarding these creatures, mainly in Deutsch. We later offer a brief contextualization of the cultural concepts underlying the *mara* narratives in Scandinavian societies and propose a brief analysis of the main elements which constitute these narratives.

**Key-words:** Norse mythology. Nightmare; Folklore.

### Introdução

Existem entre as línguas germânicas diversos materiais medievais e principalmente pós-medievais que citam um tipo específico de criaturas sobrenaturais femininas associadas a pesadelos, paralisia do sono e outros tipos de ataques noturnos. No Antigo Alto Alemão e em

---

<sup>1</sup> Psicólogo. Mestre e Doutor em Ciências das Religiões pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Membro do Núcleo de Estudos Vikings e Escandinavos (NEVE), do Centro Internacional e Multidisciplinar de Estudos Épicos (CIMEEP). E-mail: [victorscandia@gmail.com](mailto:victorscandia@gmail.com) Orcid: [orcid.org/0000-0003-1606-7819](https://orcid.org/0000-0003-1606-7819)

Nórdico Antigo o substantivo que as designa é *mara* e, em Inglês Antigo, *mære*<sup>2</sup>. A palavra *mare* (égua) no Inglês Moderno teria sido derivada deste arcabouço linguístico, bem como sua forma composta, *nightmare*: *night* (noite) + *mare* (égua), que denota “pesadelo” (Hall, 2007, p. 299), conforme atestaremos. Pode haver conexões etimológicas também com a palavra *mǫrn*, que em Nórdico Antigo designa seres femininos da raça dos gigantes (Vries, 1977, p. 379; 401), reforçando seu caráter supostamente sobrenatural.

É possível traçar uma relação etimológica com a raiz indo-europeia do verbo *\*mer-*, “esmagar”, “pulverizar” (Pokorny, 1959, p. 1.223). Tais noções estariam conectadas à crença de que estas criaturas invadiam os aposentos dos homens enquanto dormiam e sentavam-se sobre seu peito, pressionando-o e impedindo-os de escaparem (Raudvere, 2020, p. 47-49). A pesquisadora Éva Pócs (2000, p. 37) elenca a possibilidade de que o nome *mara* remeta na verdade ao indo-europeu *\*móros* (morte), indicando a habilidade destas criaturas de transitar entre os dois mundos. Aparentemente estes mesmos seres sobrenaturais foram conhecidos por uma série de outros nomes espalhados por inúmeras localidades: as tradições germânicas retratam também lendas sobre o *Trut* ou *Alp*; no folclore romeno havia as *moroi*; entre os eslavos do sudeste europeu, *mora*/*mura*/*zmora*/*morina*/*morav* (Pócs, 2000, p. 32; Zochios, 2019, p. 74); ou, ainda, na região finlandesa, um tipo de criatura feminina chamada *para* (Raudvere, 2020, p. 141; 195).

Apesar da grande variação de nomes e suas amplas ocorrências pelo território europeu, eles sempre se referem a criaturas com as mesmas características: são seres femininos híbridos (meio humanos, meio demoníacos; meio vivos, meio mortos) que, à noite, assumem formas animais para invadirem os sonhos, chuparem o sangue dos homens ou o leite dos animais que dormem ou então personificam doenças e outros malefícios, trazendo-os até seu alvo (Valentsova, 2019, p. 103). Outras criaturas femininas não são exatamente idênticas, mas apresentam diversos atributos semelhantes, como a Baba-yaga (Баба-яга) do folclore eslavo, cujo nome também pode estar atrelado à noção de personificar uma opressão sufocante no peito, especificamente na forma de espírito feminino que sufoca pessoas à noite e as faz ter pesadelos (Cooper, 1997, p. 87-88); ou então a figuras do folclore germânico como Frau Holle e a Percht(a), que posteriormente viriam a fornecer diversos elementos para o imaginário

---

<sup>2</sup> Convém dizer que existem variações na grafia do nome entre as diferentes fontes germânicas, sendo *mara*, *mare*, *mora* e *mahr* as formas mais frequentes (Pócs, 2000, p. 32).

social em torno da “bruxa”; ou ainda como a Mammelainen/Mammeloinen do folclore finlandês, uma mulher bestializada que se alimentava de carne e sangue humanos uma mulher (*Mythologia Fennica*, Entrada M, p. 127)<sup>3</sup>. É possível que essas criaturas tenham sido um dia divindades femininas ligadas ao inverno, aos mortos e à proteção dos animais e florestas, inspirando tanto horror e medo quanto adoração e admiração (Motz, 1984, p. 151; 159). Influenciada pela erudição latina, a tradição medieval estabeleceu conexões (e por vezes equiparações) entre a *mara* e conceitos como as *sucubi* (Hall, 2007, p. 99) uma vez que estas eram demônios femininos em cujo entorno habitavam crenças repletas de elementos sexuais.

Estamos, portanto, diante de um fenômeno cultural de ampla ocorrência pelo território europeu ao longo da Idade Média e Modernidade, abrangendo desde o Sudeste ao extremo norte do continente. Nosso objetivo é fornecer a tradução direta de uma série de materiais folclóricos modernos, redigidos principalmente em alemão, que mencionam a crença na existência da *mara*. Partindo desse ponto, apresentaremos em seguida um estudo voltado a analisar quais foram suas principais características, poderes e ações, ou seja, aquilo que possivelmente pensava-se, dizia-se e percebia-se a respeito destas criaturas, tendo como recorte o contexto específico da Escandinávia Medieval e Pré-Moderna. Visando ampliar nosso repertório documental e podermos trabalhar com certo escopo comparativo, citaremos ocasionalmente também materiais que foram previamente traduzidos das línguas nórdicas, sobretudo do sueco, para o inglês.

#### *Sagen, Gebräuche und Märchen aus Westfalen und einigen andern<sup>4</sup>*

Hier leg'ich mich schlafen,  
Keine Nachtmahr soll mich plagen,  
Bis sie schwemmen alle Wasser,

Aqui me deito para dormir,  
Nenhuma *mara* noturna<sup>5</sup> irá me atormentar,  
Até que nadem por todas as águas,

---

<sup>3</sup> Uma das maiores e melhores fontes de que dispomos sobre a mitologia e o folclore finlandês é o dicionário de mitologia fínica organizado pelo intelectual Christfrid Ganander, ele mesmo finlandês, finalizado em 1785 d.C e publicado quatro anos depois sob o nome *Mythologia Fennica*. Bebendo já das fontes intelectuais que culminariam posteriormente no Romantismo Nacionalista dos Oitocentos e na emancipação político-cultural finlandesa, Ganander foi um dos maiores precursores da onda de interesse e revalorização da cultura finlandesa.

<sup>4</sup> Publicada em 1859, compilada pelo folclorista e filólogo alemão Franz Felix Adalbert Kuhn. Essa espécie de reza ou encantamento foi registrada em Wilhelmsburg, na região de Paderborn, atual Alemanha.

<sup>5</sup> Optamos pela expressão “mara noturna”, uma vez que no original o nome atribuído à criatura é composto à das palavras *Nacht* (“noite”) + *Mahr* (*mara*/égua), formando *Nachtmahr* (cognato ao inglês moderno *nightmare*).

Die aur Erden fließen,  
Und tellet alle Sterne,  
Die am Firmament erscheinen!  
Dazu helfe mir Gott Vater, Sohn und  
heiliger Geist. Amen!

Que fluem pela terra,  
E contem todas as estrelas  
Que aparecem no firmamento!  
Que assim me ajude o Pai, o Filho e o  
Espírito Santo. Amém!

*The home of a naturalist<sup>6</sup>*

De man o' meicht  
He rod a' neicht  
We nedder swird  
Nor faerd nor leicht,  
He socht da mare,  
He fand da mare,  
He band da mare  
Wi' his ain hair,  
An' made her swear  
By midder's meicht,  
Dat shö wad never bide a neicht  
What he had rod, dat man o' meicht

O poderoso homem  
Cavalgou a noite inteira,  
Sem espada,  
Ou alimento ou luz,  
Ele procurou pela *mara*  
Ele encontrou a *mara*  
Ele prendeu a *mara*  
Com seu próprio cabelo,  
E a fez jurar  
Pelo poder de sua mãe,  
Que ela jamais moraria na noite  
Em que ele houvesse cavalgado,  
Aquele homem poderoso.

*Ut Oler Welt, Volksmärchen, Sagen, Volkslieder und Reime<sup>7</sup>*

Einen jungen Burschen drückte und quälte jede Nacht die Mahr. Darum bat er einen guten Freund, bei ihm zu schlafen. In der Nacht kam die Mahr richtig wieder; da verstopfte der andere Bursche das Loch an der Thür, wohin durch der Klinkenriemen gezogen war. Da wurde die Mahr den beiden sichtbar und erschien als ein hübsches Mädchen. Der Bursche, den sie so geplagt hatte, wollte sie im Zorne erst schlagen und mißhandeln; doch ob ihrer Schönheit vergaß er seinen Groll und nahm sie zu seiner Frau und lebte mit ihr ein Jahr lang zusammen. Da bekam sie ein Kind. Als sie dann wieder ein Kind bekommen sollte,

Um jovem rapaz era pressionado e atormentado todas as noites por uma Mara. Portanto, implorou a um bom amigo para que dormisse junto a ele. Pela noite a Mara de fato veio; o outro rapaz tampouco o buraco da porta, por onde o fecho havia sido puxado. E então a Mara tornou-se visível para os dois, aparecendo como uma bela garota. O rapaz que ela havia atormentado quis bater nela e dela abusar; mas por causa de sua beleza ele esqueceu de seu ressentimento e a tomou como sua esposa e viveram juntos por um ano, e então ela teve um filho. Quando estava esperando outra criança, o rapaz disse a ela: “O que acha, da

<sup>6</sup> Este livro, publicado em 1890, constitui uma espécie de autobiografia por parte do botânico inglês Biot Edmondston e sua irmã Jessie Saxby. O livro narra o período em que Edmondston viveu nas Ilhas Shetland, na costa escocesa, dedicando-se ao estudo da natureza. Nesta passagem o autor lembra de quando precisou ser hospitalizado e a enfermeira do local, após puxar dele o mais longo fio de cabelo dele que conseguiu encontrar, entoou este encantamento.

<sup>7</sup> Escrita pelo poeta e desenhista Wilhelm Busch, que em 1910 publicou este livro ilustrado de narrativas populares da região da Alemanha.

sagte der Bursch zu ihr: "Was meinst du, solltest du wohl so, wie du jetzt bist, wieder durch das Loch hindurch können, wo du damals zu mir herein kamst?" Als er das kaum gesagt hatte, verschwand die Mahr durch das Riemenloch der Thür und kam niemals wieder.

forma que está agora você seria capaz de passar pelo buraco da fechadura por onde você passou naquela época?" Ele mal havia acabado de dizer isso e a Mara desapareceu pelo buraco da fechadura e nunca mais voltou.

### *Die Volkssagen von Pommern und Rügen*<sup>8</sup>

Der Alp, oder wie er gewöhnlich genannt wird: "Märt", ist in Pommern sehr häufig. Der Märt reitet des Nachts auf den Schlafenden, und drückt sie, daß sie zuletzt keinen Athem mehr haben. Gewöhnlich ist er ein Mädchen, die einen schlimmen Fuß hat. Zu einer Zeit hatte die Tochter des Schmieds im Dorfe Bork bei Stargard einen kranken Fuß, und damals klagten besonders viele Leute, daß der Märt sie reite.

O Alp, ou como é mais conhecido: "märt", é muito frequentemente encontrado na Pomerânia. Durante a noite o märt<sup>9</sup> monta naqueles que dormem, e os pressiona, de forma que não conseguem mais respirar. Geralmente, o märt é uma garota que tenha um pé defeituoso. Certa vez havia a filha de um ferreiro em um vilarejo em Bork, próximo a Startgard, que era doente de um pé, e portanto muitas pessoas queixavam-se de haverem sido cavalgados por um märt.

### **O contexto cultural da *mara*: bruxaria, *trolldómr* e o meio campesino**

Conforme afirmou Catharina Raudvere em seu magistral trabalho, as narrativas sobre a *mara* são "estórias sobre seres femininos e mulheres associadas à bruxaria" (2020, p. 4). É essencial que compreendamos o contexto cultural em que circulavam essas narrativas e onde foram coletadas pelos folcloristas: o meio campesino e suas formas peculiares de perceber questões como o infortúnio e a sorte, o bem e o mal, a saúde e a doença, bem como os processos de causa e efeito que estavam aparentemente atrelados a tais esferas da vida (*ibid.*, p. 5). Já nos materiais escandinavos medievais como as sagas, há um contexto social e cultural subjacente que supunha a existência concreta de pessoas com habilidades e saberes especiais e literalmente extraordinários, capazes de agirem sobre o mundo em prol de seus próprios interesses (Alves, 2023, p. 115). Dentre outras coisas, as sagas eram também um modo de

<sup>8</sup> Publicada em 1840, esta obra escrita pelo jurista e folclorista alemão Jodocus Donatus Hubertus Temme apresenta diversos contos das regiões da Pomerânia e Rügen, ambas localizadas na atual Polônia.

<sup>9</sup> Apesar de ser uma criatura tida por feminina, neste texto o artigo empregado para se referir a ela é masculino (*der*).

explicar o motivo da ocorrência de certos conflitos, quem havia tomado parte neles, quais alegações e argumentos eram levantados pelas partes, e como as alianças surgiam ou eram desfeitas. A lógica por trás das sangrentas disputas islandesas entre famílias constituía por si só um complexo narrativo: nesse contexto e perspectiva, a acusação de que um dos lados praticava a magia para ganho próprio era uma categoria útil tanto para clamar ou anular uma autoridade específica, quanto para explicar por que coisas ruins haviam acontecido a pessoas inocentes (Raudvere, 2002, p. 77).

Subjacente a este aspecto talvez atuasse implicitamente a concepção caracterizadora da mentalidade de muitas sociedades agrárias segundo a qual havia uma quantidade fixa e finita de sorte (fortuna) no mundo. De acordo com esse entendimento, uma pessoa que fizesse uso de magia para obter mais sorte na colheita ou alguma vantagem econômica o fazia invariavelmente por meio da diminuição ou até mesmo anulação da sorte de alguém (Siikala, 2002, p. 76), ou seja, interferia sobre o mundo e roubava para si uma parcela de sorte que não a pertencia originalmente. Esse argumento adquire ainda mais força ao verificarmos que, em toda a literatura nórdica antiga, não há nenhuma ocorrência de magia que não aconteça em meio a um pano de fundo de crises, conflitos e busca por estratégias no meio rural (Raudvere, 2002, p. 83).

É o que se observa no emprego de maldições, por exemplo, em que agentes sobrenaturais são invocados e manipulados por alguém que visa extrair a sorte de outra pessoa ou amaldiçoá-la com azar e infortúnios, dando surgimento a um longo processo de conflitos. Nesses casos, o que define se a magia recebe uma conotação positiva ou negativa depende unicamente de uma questão de perspectiva: se o protagonista é quem sofre com a maldição, ela será caracterizada de maneira pejorativa e negativa; se é ele próprio que amaldiçoa alguém, ela é vista como justificável e positiva. Em outras palavras, quem dita essa avaliação são as intenções dramáticas do autor, que manipulará as tradições de magia de acordo com funções temáticas e estruturais em seu trabalho (Thorvaldsen, 2009, p. 937-938). Nas narrativas envolvendo a *mara*, o ponto de vista trazido é justamente o de suas vítimas, que são descritas sendo alvo de diversos infortúnios ou ataques físicos/sexuais:

A *mara* é um *troll* que se parece com uma bela mulher. À noite, quando todos estão a dormir, ela surge e senta-se em cima de você, pressionando tão forte seu peito que você não consegue se mexer ou movimentar seus braços ou

pernas. Ela enfia os dedos na sua boca para contar seus dentes, mas até conseguir terminar de contá-los você não consegue mais respirar e morre. Você precisa tentar tirá-la de cima, e caso consiga gritar “Jesus” ela precisará fugir. As pessoas pensam que estão deitadas em suas camas acordadas e que se virem uma mara se aproximando e deitando-se sobre eles, mas ainda assim não conseguem fazer nada para se defenderem. À noite ela pode até mesmo estar no quarto sem ser vista (*The Mare, Scandinavian Folk Belief and Legend*, p. 56, tradução nossa)<sup>10</sup>.

A estória acima sintetiza diversos das principais concepções em torno dessas criaturas. Ao tentarmos ler as narrativas sobre a *mara* é importante que as interpretemos de acordo com os moldes culturais de seu contexto, uma vez que estas são pertencentes a uma cosmovisão mais ampla que explica e limita seus valores, propriedades e atuações; somado a isso, estamos também diante do fato de que tais lendas teriam sido uma explicação e percepção culturais acerca de certos fenômenos psicológicos com sintomas observáveis<sup>11</sup> (Raudvere, 2020, p. 5; 11). O início do trecho anterior, por exemplo, equipara a *mara* ao *troll*, analogia pertinente, uma vez que o contexto de pensamento mágico em que circulavam essas narrativas envolvia um elemento da cosmovisão nórdica cujo termo êmico era *trolldómr*.

De maneira geral, o termo *trolldómr* referia às habilidades que certas pessoas possuíam de exercer agência sobre outros humanos e a natureza por meios sobrenaturais. Nas sagas, por exemplo, as noções em seu entorno abarcam uma área extensa e uma miríade de combinações complexas, ainda que potencialmente abstratas, acerca de diversas ideias, noções e práticas rituais (Raudvere, 2002, p. 87). Talvez seja ainda mais importante sublinhar que o *trolldómr* estava sempre relacionado a ideias e relações de poder e à busca pelo equilíbrio entre as

---

<sup>10</sup> The mare is a troll that looks like a beautiful woman. At night, when everyone is asleep, she comes in and lies down on top of you and presses down so hard on your chest that you can not breathe or move your arms and legs. She sticks her fingers into your mouth to count your teeth, but by the time she gets them all counted, you can not breathe and you die. You must try to get her off, and if you can manage to shout “Jesus”, she has to flee. People think they are lying down in bed awake and see a mare coming to their bed and lying down on top of the covers, but still they can not do anything to defend themselves. At night she might even be in the room unseen.

<sup>11</sup> A ampla ocorrência de lendas sobre a *mara* e criaturas correspondentes em diversas mitologias, estendendo-se, por exemplo, até o Baku, devorador de sonhos na mitologia japonesa, indica que estejamos provavelmente diante de percepções culturais construídas em torno das chamadas parassonias. Em sentido amplo, o termo designa distúrbios relacionados a alterações do despertar, do dormir e/ou das funções do sono-vigília, como os despertares “incompletos” da paralisia do sono que são acompanhados por fraqueza muscular que incapacita o sujeito de executar atividades motoras voluntárias mesmo tendo despertado parcialmente; não raro, esse estado pode ser acompanhado de alucinações (Dalgarrondo, 2008, p. 366).

diferentes forças que o constituíam na sociedade islandesa, de modo que todas as estórias de *trolldómr* se passam em meio a um pano de fundo social. Há sempre um alvo claro para aquele que envia a magia, podendo ser outra pessoa ou então o ambiente, a natureza, animais ou até mesmo entidades mais abstratas como a “prosperidade” e a “fortuna”. Nenhum texto vernacular nórdico oferece uma definição formal do termo, mas ele claramente surge em referência às habilidades de uma pessoa em alterar a realidade visível por meios invisíveis, de uma maneira que não se encontrava disponível às pessoas ordinárias (Alves, 2023, p. 120-154). Esta é a provável razão para que, na grande maioria dos textos, o *trolldómr* desencadeie atos destrutivos e outros tipos de danos, sendo comumente descrito da perspectiva de quem havia sido por ele (negativamente) afetado (*ibid.*, p. 87), em semelhança às narrativas envolvendo a *mara*.

A ocorrência do nome *trolldómr* para referir-se à magia, portanto, não é mera coincidência. A palavra *troll*, usada como primeiro elemento, aponta para uma concepção claramente mitológica em torno dos contextos culturais da magia: em nórdico antigo, ela servia para denotar inúmeras coisas, mas principalmente seres inumanos, anormais e de certa forma maliciosos. Embora o entendimento a respeito dos *trolls* tenha sem dúvida mudado até atingir a forma mais popular que conhecemos (oriunda do folclore nórdico tardio), durante a Era Viking o entendimento a respeito dessas criaturas as associava ao perigo por serem antissociais, de natureza escusa e viverem às margens do mundo dos homens (Lindow, 2014, p. 12; 28-29).

A palavra *troll* também foi empregada com frequência nos primórdios da literatura cristã nórdica, equiparando-os a criaturas como demônios e monstros; contudo, ela simultaneamente cobria, nesses materiais, ideias relacionadas a conhecimentos extraordinários e feitos astutos praticados por humanos de destaque (Raudvere, 2002, p. 87-88). Assim, o uso da palavra *trolldómr* para se referir à magia manifesta entendimentos que estão relacionados ao sobrenatural, e à desconfiança em torno de certas criaturas e práticas à margem da sociedade que, por conta de seu potencial de causar o mal, contra os quais, portanto, o homem comum deveria se resguardar. É por essa razão que nos registros de folclore nórdico, *trolldómr* é algo muito mais uma preocupação no âmbito discursivo do que uma prática de fato descrita, figurando de forma um tanto quanto apotropaica (Raudvere,

2020, p. 10). Contextualizado o meio cultural em que circulavam as lendas, narrativas e encantamentos envolvendo a *mara*, abordemos os principais conteúdos desses materiais.

### **As narrativas escandinavas sobre a *mara***

Catharina Raudvere (2020) realizou uma divisão temática das narrativas sobre a *mara*, classificando-as em dois grandes grupos<sup>12</sup>: lendas analógicas, em que ela surge, de forma mais ou menos explícita, enquanto encarnação materializada do desejo ou vontade de alguém; as lendas de maldição, que descrevem como a própria *mara* assumiu tal forma por ter sido vítima de algum tipo de maldição.

Entre as lendas do primeiro tipo, o auge da narrativa é revelar sua verdadeira identidade. Em seu fundamento encontra-se a crença de que certas pessoas possuíam o poder sobrenatural de materializar seu desejo, geralmente maldoso e ofensivo, em um objeto físico. Curiosamente, nesses casos a *mara* não é descrita em formato antropomorfizado, mas materializa-se em objetos domésticos como garfos, agulhas e pás, ou então em formas animais, como gatos, ratos, pássaros, etc. (Raudvere, 2020, p. 166). Esse traço é comum também na distante região dos Balcãs, onde as mitologias envolvendo a crença em fadas e bruxas lhes atribuíam por vezes características zoomórficas, imaginando-as na forma de cavalos, pássaros, vacas, porcos, serpentes, etc. (Pócs, 1989, p. 13).

Sua forma tipicamente noturna e violenta não aparece nesses casos, ressaltando, em lugar disso, a habilidade de uma mulher tida por bruxa de agir fora de seu próprio corpo original, projetando uma parte de si em um objeto para causar mal por meio dele. Um excerto coletado na região de Ormsö/Vormsi, território estoniano de colonização sueca, dizia o seguinte:

Entre uma família havia uma porca cinza que frequentemente aparecia no fim da tarde, farejando por todo o lugar, e também entrava no salão. O mestre da casa deu-lhe uma chicotada e bateu em um de seus olhos, enquanto gritava “Sua velha porca cinza, não volte aqui novamente!”. No dia seguinte, descobriram que a mulher vizinha estava com um de seus olhos roxo (Disponível em Raudvere, 2020, p. 167, tradução nossa)<sup>13</sup>.

<sup>12</sup> Embora a autora (Raudvere, 2020, p. 253) reconheça uma espécie de terceiro tipo de narrativa: aquelas em que a *mara* invade a casa de um homem à noite e termina casando-se com ele. Nos deteremos apenas aos dois primeiros tipos.

<sup>13</sup> “In one Family there was a grey sow that often showed itself in the Evening, sniffing about everywhere, and it also came into the hall. The master of the house gave it a whipping and knocked out

Essas narrativas sobre bruxas (*hǫxa*, no original sueco) foram comuns na Escandinávia Pré-Moderna; por vezes, como na estória anterior, o animal suspeitava-se de antemão do animal e, enxergando nele uma ameaça, as pessoas o atacavam para se protegerem; em outros casos eles eram simplesmente percebidos como estranhos:

Um caçador estava fora cedo pela manhã, caçando, antes do nascer-do-sol. Ele avistou uma pega<sup>14</sup> e atirou nela, mas ao invés de cair ao chão um pássaro, uma mulher velha caiu da árvore. Ela era uma bruxa, mas havia estado fora disfarçada de pega, porque as bruxas conseguem usar muitos disfarces diferentes (Disponível em Raudvere, 2020, p. 168, tradução nossa)<sup>15</sup>.

Ao considerarmos a crença na capacidade mágica dessas criaturas em projetarem seus desejos malignos nos objetos ou animais encontramos visíveis conexões com o *trolldómr*. Diversos materiais apontam para a crença de que feiticeiras(os) poderiam fazer uso de projéteis mágicos que eram “arremessados” em direção ao inimigo, feito dardos ou outros tipos de armas; esses projéteis assumiam, algumas vezes, a forma de espíritos animais e, em outras, algum aspecto da essência do feiticeiro (Price, 2019, p. 292-293; Alves, 2023, p. 164). Materiais medievais escandinavos já associavam a prática de magias como o *seiðr* a noções de projeção: ela pode ser encontrada na *Ynglinga saga* 13-14, por exemplo, quando a profetisa Hulð, a mando de Drífa, envia um cavalo que pisoteia Vanlandi e acaba por matá-lo; em seguida, ela projeta uma magia a mando dos filhos de Vísburr, ocasionando a morte deste; o mesmo acontecimento é citado no *Ynglingatal* 3. Outro relato da *Ynglinga saga* é semelhante, precisamente certo trecho que diz:

O rei Aðils participou de um sacrifício aos Dísir (deusas ou espíritos guardiões), montando um cavalo pelos salões de Dís. O cavalo tropeçou e caiu, lançando o rei para a frente, e sua cabeça atingiu uma pedra, de maneira que seu crânio foi quebrado e seus miolos espalharam-se pela pedra. Essa foi sua morte (*Ynglinga saga* 29, tradução nossa)<sup>16</sup>.

---

one of its eyes, while shouting, ‘You old grey gilt [young sow], don’t come back anymore!’. The next day it was found that the neighbour Woman had an eye put out”.

<sup>14</sup> Espécie pequena de pássaro, da família *corvidae*. Em inglês, *magpie*.

<sup>15</sup> “A Hunter was out hunting early one morning, before daylight. He caught sight of a magpie and shot her, but instead of a magpie and old Woman fell from the tree. She was a hag, but she had been out in the guise of a magpie, because the hag can use many different guises”.

<sup>16</sup> “King Aðils attended a sacrifice for the Dísir (goddesses or guardian spirits) and rode a horse through the hall of the Dís. The horse stumbled under him and fell, and the king was thrown forward, and his

Ainda que nesse contexto não seja possível identificar quem teria enviado o espírito de um cavalo para matar Aðils, é relevante notar que o evento se deu no momento de realização de um ritual aos dísir, posicionando-o em um contexto sobrenatural e religioso. Esse fato, somado ao detalhe de que o espírito do cavalo foi o responsável por pisotear também Vanlandi a mando de Hulð, parece indicar uma conexão entre a magia do *seiðr* para fins nocivos e uma série de seres espirituais que assumiam o papel de um projétil e conduziam a magia ao seu alvo; é o caso também da *Eyrbyggja saga* 53, que narra como Þorgunna, praticante de *seiðr*, fez uso de um selo mágico que possibilitava que os espíritos dos mortos matassem inúmeras pessoas da região a seu comando.

De maneira resumida, essas entidades eram em alguma medida os espíritos auxiliares de quem performava a magia, sendo responsáveis por entregar sua intenção (morte, doença e outros males) ao alvo, concretizando-a. A crença nesses espíritos de certa forma “maléficos” está relacionada à concepção de fisiologia vernacular, amplamente presente no norte euroasiático, de que doenças e enfermidades eram entidades/agentes sobrenaturais (embora personificados em um corpo) que atacavam o doente (Price, 2019, p. 292; Siikala, 2002, p. 182-184; Frog, 2019, p. 246-249). Crenças análogas existiram também na área finlandesa e careliana, nas quais, um dos modos de se enviar uma doença ou causar dano a um inimigo era por meio da projeção e envio de um “cão”, obviamente metafórico, em sua direção: o cão representava a própria essência daquele que o conjurava, podendo, assim, levar doenças ao “morder” seu alvo (Stark, 2006, p. 180-186).

Portanto, vista como sendo também parte deste complexo de crenças, a *mara* é semelhante a diversas criaturas associadas à bruxaria, como a *puke* ou a *para* na região fino-sueca, e principalmente à *bjära*, famosa bruxa do folclore nórdico que roubava leite dos animais durante à noite<sup>17</sup>. O complexo mítico envolvendo roubo de leite por parte de uma bruxa foi amplamente disseminado pela Escandinávia Medieval e Pré-Moderna, uma vez que mesclava a temida imagem de mulheres com poderes sobrenaturais à margem da sociedade com a grave

---

head struck a stone so that the skull was broken and his brains lay on the stone. That was the death of him”. Disponível em: Heimskringla, v.1: The Beginnings to Óláfr Tryggvason. Tradução de Alison Finlay e Anthony Faulkes. Viking Society for Northern Research, 2011, p. 32.

<sup>17</sup> Uma síntese sobre a tradição escandinava da bruxa e o roubo do leite é oferecida por Sterza, 2023, p. 111-134.

violação dos códigos sociais; não à toa menções a esse mito encontram-se entre diversos documentos clericais, como no *Homo conditus* escrito pelo Mestre Mathias Ouidi no século XVI, e no documento do século XI, *Decreta*, por Burcardo de Worms (Mitchell, 2011, p. 138).

O foco, nessas narrativas, está em apresentar a *mara* como sujeito que busca ativamente realizar os ataques à suas vítimas. Sua forma de ataque era “montar” (*to ride*) sua vítima, geralmente homens, constituindo uma forma de assalto que tinha não apenas claras conotações predatórias sexuais (Batten, 2021, p. 361), como também de obscurecimento ou até mesmo total apagamento dos sentidos do agredido (Knight, 2019, p. 40). Os exemplos desse caso abundam entre os materiais registrados, mas, para trazer apenas alguns exemplos ilustrativos:

A “cavalgada da bruxa” [*marerritt*] era algo que as pessoas podiam sofrer durante a noite. Se você sentisse que iria despertar, mas dormia, mas não conseguia se mover, nem mesmo um dedo sequer. Assim que você conseguisse acordar e mexer mais do que um dedo, você estava livre dela. Se você tocasse alguém que havia sido cavalgado por uma bruxa, ela era liberta instantaneamente (Disponível em Raudvere, 2020, p. 78, tradução nossa)<sup>18</sup>;

O velho ‘Skenebjärn’ via quando a bruxa chegava. Ele jamais se esqueceria, dizia. Ela atirava-se sobre ele e pressionava seu peito, de maneira que ele realmente pensava que iria morrer. Veja, estas são pessoas de verdade. Ele a via tão nitidamente, pois estava acordado. Ela vinha pela janela. E ela a reconhecia bem também. Era alguém não de muito longe – seu nome era Ingrid (Disponível em Raudvere, 2020, p. 72-73)<sup>19</sup>.

Era comum descrever a *mara* com características repugnantes e/ou animais, como sendo uma mulher velha e horrenda, peluda e cabeluda, de dedos e unhas longos. Assim, provocava-se um contraste entre a imagem da *mara* estando transformada enquanto tal e sua aparência diurna, que tendia a ser como bela e jovem. O uso desse recurso narrativo terminava por ressaltar que, apesar de suas características humanas, estas criaturas não eram tidas por seres humanos (Raudvere, 2020, p. 73). O fato de que essas lendas amplamente disseminadas

---

<sup>18</sup> “A hag-ride [*marerritt*] was something that people could suffer at night. If felt as if you would wake up, but you slept, but you couldn’t move, not so Much as a finger. As soon as you could wake up enough that you could move more than just a finger, you were free from it. If you touched a person who was hag-ridden, he was freed at once”.

<sup>19</sup> “Old ‘Skenebjärn’ saw when the hag came in. He would never Forget it, he said. It really threw itself on him and squeezed his chest, so that he really thought he would die. These are real people, you see. He saw her [the hag] so nicely, he was lying awake. She came in through the window. And he recognized her well too. It was someone from not far away – her name was Ingrid”.

pelo território escandinavo e anglo-saxão posicionavam a mulher enquanto agressora e predadora sexual e os homens enquanto vítimas indefesas (afinal, paralisadas) de um ataque noturno tenebroso dentro de suas próprias casas talvez nos indique que estejamos diante de uma percepção negativa construída em torno da “masculinidade feminina”, que obviamente violava as expectativas sociais ao exportar para as mulheres características e condutas atribuídas aos homens (Batten, 2021, p. 355-56). Conforme mencionamos anteriormente, as sociedades escandinavas medievais concebiam o corpo hegemonicamente como uma espécie de território que poderia ou não ser violado ou penetrado por forças agentivas externas (ver Alves, 2023); dentro desse esquema, as narrativas sobre *mara* acabam representando tanto a doença/ansiedade quanto a inversão dos papéis de gênero como sendo manifestas por meio da violação do corpo masculino.

A figura muda ao considerarmos o segundo tipo de estórias. Nelas, o núcleo narrativo elege como foco as maldições que ocasionam o surgimento da *mara*. Estas geralmente tratam da quebra de certos tabus. Em certas regiões da Escandinávia havia uma crença folclórica de que a mulher que desejasse evitar a dor do parto deveria, em algum momento da gravidez, passar por debaixo da membrana fetal de um potro. Se por um lado essa artimanha possibilitava que a dor lancinante do parto fosse evitada, por outro simbolizava uma afronta à dor que compunha o rito simbólico do trabalho de parto, ato de evitação que tendia a ser visto como violação, do ponto de vista espiritual e religioso (Weiser-All, 1937, p. 62-66). Como consequência, a filha dessa mulher que tentasse evitar a dor do parto nasceria uma *mara* e, caso fosse filho, ele nasceria lobisomem:

Se uma mulher arrastar-se numa noite de quinta-feira à meia noite por debaixo da membrana fetal de um potro que esteja esticada por sobre três postes, ela dará à luz sem dor; mas se ela tiver um menino, ele se tornará um “lobisomem”, se for uma menina, ela torna-se uma “bruxa” [*Maer*] (Coletado na região da Dinamarca, disponível em Raudvere, 2020, p. 218, tradução nossa)<sup>20</sup>.

Segundo Catharina Raudvere (2020, p. 219), a mentalidade já cristianizada da Escandinávia Pré-Moderna em diante concebia a dor do parto como expressão da ordem

---

<sup>20</sup> “If a Woman crawls on a Thursday Evening at Midnight under a horse caul that is stretched out over three posts, she will give birth without pain; but if it is a boy she has, it will be a ‘werewolf’, and if it is a girl she becomes a ‘hag’ [*Maer*]”.

divina: “Em dor deveis dar à luz crianças”, diz o *Genesis* 3:16. As narrativas desse tipo são uma espécie de etiologia dentro de uma etiologia: do ponto de vista folclórico elas explicam por que criaturas sobrenaturais como a *mara* existem, revelando sua origem à partir da quebra de um tabu religioso; do ponto de vista sociológico, explicam como essas pessoas amaldiçoadas tornam-se os agentes responsáveis por ataques noturnos que trazem doenças, desaparecimentos e outros males à comunidade (Batten, 2021, p. 354); dentro dessa operação, é como se tais narrativas explicassem por quê existiam doenças que os assolavam. Ao que nos parece, criaturas como a *mara* e suas análogas se enquadrariam em uma categoria de seres que Michael Ostling (2018, p. 10) chamou de “pequenos deuses”: seres sobrenaturais que não se encaixam em nossa concepção de deus/divindade fortemente influenciados pela ideia de panteão das mitologias greco-romanas, mas que ainda assim desempenharam indispensável papel em inúmeras das sociedades europeias pré-industriais. Estes espíritos nem sempre eram objetos de cultos formais ou estruturados, mas forneciam modelos de entendimento espiritual sobre o mundo como um todo e sobreviveram nas religiões populares de diversos povos europeus lado a lado com o Cristianismo<sup>21</sup>: das dríades, ninfas e faunos gregos aos *leshii* (“senhores da floresta) e *vodyanye* (“senhores da água”) russos.

Contudo, aparentemente era possível que essa maldição fosse quebrada se alguém desvendasse a verdadeira identidade (humana) da *mara* enquanto ela estava transformada e pronunciasse alto seu verdadeiro nome, ou então se a acusasse de ser uma *mara*. Era como se uma palavra oriunda da verdade fosse tudo de que ela precisasse para se libertar (Rauvere, 2020, p. 244). Alguns desses contos são tão detalhados que chegam a se deter sobre a transformação da *mara* de volta para seu formato humano:

Uma dupla de alfaiates estava visitando uma fazenda. Uma noite eles estavam trabalhando na sala de uso comum. A serva estava fiando. Depois de estarem costurando por um tempo, a roda de fiar foi desacelerando aos poucos e a garota pareceu dissolver-se em uma bruma. Por fim, apenas suas roupas haviam sobrado. Os alfaiates logo perceberam que a garota era uma *mara*. Eles decidiram esperar lá até que ela voltasse. Por volta das nove e meia, a roda de fiar começou a rodar novamente e, de pouco em pouco a garota retomou sua forma humana enquanto entrava de volta em suas roupas. Então um dos

---

<sup>21</sup> Por exemplo, Francis Young (2023, p. 14-16) demonstra como, na região báltica ao longo da Idade Média inúmeros comentadores cristãos sobre as religiões dos bálticos pré-cristãos como os lituanos e os samogícios raramente empregavam o termo latino *dii* (deuses) para se referirem aos seres sobrenaturais cultuados. O termo recorrente costumava ser *numina* (espíritos).

alfaiates disse: “Eu acredito que você seja uma *mara*!”; “Oh, obrigada por dizer isso! Agora estou livre! Mas se você tivesse esperado apenas um pouco mais, eu teria conseguido meu dedinho de volta. Agora irei perdê-lo”. Ele havia falado cedo demais; o dedinho dela não havia se materializado ainda. As pessoas acreditavam que uma *mara* libertava-se de sua maldição quando alguém falasse com ela ou revelasse que ela era uma *mara* (He spoke too early, *Scandinavian Folk Belief and Legend*, p. 57, tradução nossa)<sup>22</sup>.

Conforme notamos no exemplo acima, havia uma tendência nas narrativas desse tipo em colocar a *mara* no lugar de vítima, enquanto alguém que aguardava ansiosamente por ser libertada de uma maldição que não havia sido consequência de seus próprios atos (Raudvere, 2020, p. 250). Embora realize seus ataques, eles não são vistos como produtos de intenção verdadeiramente maléfica, ao contrário do que acontece no outro tipo de narrativa. Agindo por compulsão, a imagem da *mara* nesses contextos revela muito mais o poder e a seriedade atribuídos ao *trolldómr*, além de nos revelarem o quanto a manipulação dessas forças sobrenaturais era temida pelas sociedades escandinavas campestres.

### Considerações finais

Nossa proposta consistia em apresentar na íntegra alguns materiais sobre a tradição folclórica da *mara* pela primeira vez em nosso idioma. Pudemos lançar mão desses materiais como ponto de partida para em seguida oferecermos algumas considerações gerais sobre o contexto cultural em que circulavam essas histórias: o meio campestre, a mentalidade de uma certa “economia da fortuna” e a crença no mundo sobrenatural que podia se entrelaçar ao humano por meio de atos de “bruxaria” (*trolldómr*), sendo a *mara* uma manifestação desse contexto.

---

<sup>22</sup> A couple of tailors were visiting a farm. One evening they were working in the common room. The servant girl was spinning. After they had been sewing for a while, the spinning wheel gradually slowed down and the girl seemed to dissolve into a haze. Finally, only her clothes were left. The tailors knew right away that the girl was a mare. They decided to wait there until she came back. Around half past nine, the spinning wheel began turning once more and bit by bit the girl regained her human form while slipping back into her clothes. Then one of the tailors said: “I believe you are a mare!” “Oh, thank you for saying that! Now I am free! But if you had waited just a little longer, I would have gotten my little finger back. Now I’m going to lose it”. He had spoken to her too soon; her little finger had not yet materialized. People believed that a nightmare was freed from the spell when someone spoke to her or revealed that she was a mare.

Apesar de termos nos focado no material escandinavo, pudemos mencionar brevemente a presença de criaturas análogas em outras regiões europeias. Podemos cogitar uma herança indo-europeia comum, até mesmo por conta das evidências linguísticas, sendo possível que em algum ponto relativamente longínquo desses povos certos sintomas de rebaixamento da consciência e/ou terror noturno tenham sido percebidos e explicados de acordo com uma mentalidade tipicamente agrária. Sem dúvidas que existe somado a isso algum jogo de inversão dos papéis de gênero: o feminino enquanto portador da doença, dos malefícios e da violência sexual, e o homem enquanto vítima relativamente indefesa diante desses feitos. Talvez, assim como as gigantas e as profetisas, a *mara* seja mais uma das figuras mitológicas femininas que encarnavam o princípio de alteridade frente às sociedades nórdicas militarizadas e masculinas, assunto sobre o qual discorreu com profundidade John McKinnell (2005).

Podemos, portanto, analisar essas narrativas mais à fundo para entendermos as percepções de gênero na Escandinávia Medieval e Pré-Moderna, bem como as dicotomias que parecem ter feito parte das concepções de corpo (físico e extra-físico, externo e interno, preservado e penetrado, etc.), suas fronteiras e propriedades. Outro caminho interessante para pesquisas futuras é o de considerar a relação etimológica e cultural de criaturas como a *mara* e os pesadelos ou a cultura onírica escandinava como um todo, campo fértil de possibilidades que, desde a obra de Georgia Dunham Kelchner (1935) não têm recebido a devida atenção. O estudo das percepções peculiares de determinadas culturas em torno de seus materiais oníricos e as interações com construídas com eles pode oferecer importantes informações a psicólogos, antropólogos, historiadores e cientistas da religião.

#### Referências Bibliográficas:

##### *Fontes primárias*

BUSCH, Wilhelm. *Ut Ôler Welt: Volksmärchen, Sagen, Volkslieder um Reime*. München: Lothar Joachim Verlag, 1910.

EDMONDSTON, Biot; SAXBY, Jessie M. *The Home of a Naturalist*. Londres: James Nisbet & Co.

- GANANDER, Christfrid. *Mitologia Finnica* [Mythologia Fennica]. Tradução de Luca Taglianetti. Viterbo: Vocifuoriscena, 2018.
- HEIMSKRINGLA, v.1: The Beginnings to Óláfr Tryggvason. Tradução de Alison Finlay e Anthony Faulkes. Londres: Viking Society for Northern Research, 2011.
- KUHN, Adalbert. *Sagen, Gebräuche und Märchen aus Westfalen und einigen andern, besonders den angrenzenden Gegenden Norddeuschlands Sagen*. Leipzig: Brockhaus, 1859.
- KVIDELAND, Reimund & SEHMSDORF, Henning K. *Scandinavian Folk Belief and Legend*. Minnesota: University of Minnesota Press, 1991.
- TEMME, Jodocus Donatus Hubertus. *Die Volkssagen von Pommern und Rügen*. Berlin: Nicolai Publishing, 1840.
- Fontes secundárias*
- ALVES, Victor Hugo Sampaio. *Xamanismo Ártico na Escandinávia: uma análise comparada da ocorrência de fenômenos xamânicos entre os povos nórdicos, balto-fínicos e sâmis*. Tese (Doutorado em Ciências das Religiões) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2023.
- ALVES, Victor Hugo Sampaio. O corpo (im)penetrável: magia e imagem hegemônica do corpo na Escandinávia Medieval. *Scandia – Journal of Medieval Norse Studies*, n. 6, 2023, p. 149-176.
- BATTEN, Caroline R. Dark Riders: Disease, Sexual Violence, and Gender Performance in the Old English Mære and Old Norse Mara. *The Journal of English and Germanic Philology*, v. 120, n. 3, 2021, p. 352-380.
- COOPER, Brian. Baba-Yaga, the Bony-Legged: A short note on the Witch and her name. *New Zealand Slavonic Journal*, n. 27, 1997, p. 82-88.
- DALGALARRONDO, Paulo. *Psicopatologia e semiologia dos transtornos mentais*. São Paulo: ArtMed, 2008.
- FROG. O berserkr nórdico, o tiētäjä fino-careliano e uma história de tecnologias rituais. *Scandia – Journal of Medieval Norse Studies*, n. 2, 2019, p. 232-287.
- HALL, Alaric. The Evidence for maran, the Anglo-Saxon ‘Nightmares’. *Neophilologus*, n. 91, 2007, p. 299-317.
- KELCHNER, Georgia Dunham. *Dreams in Old Norse Literature and their Affinities in Folklore*. Cambridge: University Press, 1935.

- KNIGHT, Gwendolyne. The Night is Dark and Full of Terrors: Darkness, Terror, and Perception in Anglo-Saxon England. In: WEHLAU, Ruth (Ed.). *Darkness, Depression and Descent in Anglo-Saxon England*, Kalamazoo: Medieval Institute Publications, 2019, p. 37-60.
- LINDOW, John. *Trolls: An Unnatural History*. Londres: Reaktion Books, 2014.
- MCKINNELL, John. *Meeting the Other in Norse Myth and Legend*. Cambridge: D.S. Brewer, 2005.
- MITCHELL, Stephen A. *Witchcraft and Magic in the Nordic Middle Ages*. Filadélfia: University of Pennsylvania Press, 2011.
- MOTZ, Lotte. The Winter Goddess: Percht, Holda, and Related Figures. *Folklore*, v. 95, n. 2, 1984, p. 151-166.
- OSTLING, Michael. Introduction: Where've all the Good People Gone?". In: OSTLING, Michael (eds.) *Fairies, Demons, and Nature Spirits: "Small Gods at the Margins of Christendom*, Londres: Palgrave Macmillan, 2018, p. 1-53.
- PÓCS, Éva. *Between the Living and the Dead: a perspective on witches and seers in the Early Modern Age*. Budapeste: Central European University Press, 2000.
- POKORNY, Julius. *Indogermanisches etymologisches Wörterbuch*. 2 vols. Bern: Francke, 1959.
- PRICE, Neil. *The Viking Way: Magic and Mind in Late Iron Age Scandinavia*. Oxford: Oxbow Books, 2019.
- RAUDVERE, Catharina. *Narratives and Rituals of the Nightmare Hag in Scandinavian Folk Belief*. Suíça: Palgrave Macmillan, 2020.
- RAUDVERE, Catharina. Trolldómr in Early Medieval Scandinavia. In: RAUDVERE, Catharina); JOLLY, Karen; PETERS, Edward (eds.). *Witchcraft and Magic in Europe*. Volume 3: the Middle Ages, Londres: Bloomsbury Press, 2002, p. 73-173.
- SIKALA, Anna-Leena. *Mythic Images and Shamanism: A Perspective on Kalevala Poetry*. Helsinque: Academia Scientiarum Fennica, 2002.
- STARK, Laura. *The Magical Self: Body, Society and the Supernatural in Early Modern Rural Finland*. Helsinque: Academia Scientiarum Fennica, 2006.
- STERZA, Lorenzo. *Bruxas na Suécia Medieval: arte e tradição na obra de Albertus Pictor (séc. XV)*. Dissertação (Mestrado em Ciências das Religiões) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2023.
- THORVALDSEN, Bernt Øyvind. Magic in sagas: the curses of Katla and Glámr. *The 14th International Saga Conference*, Uppsala, 2009, p. 932-939.



VALENTSOVA, Marina M. Slovak mythological vocabulary on the Common Slavic Background: ethno-linguistic aspect. In: LAJOYE, Patrice (ed.). *New Researches on the religion and mythology of the Pagan Slavs*, vol. 1, Lisieux: Lingva, 2019, p. 99-125.

VRIES, Jan de. *Altnordisches etymologisches Wörterbuch*. Leiden: Brill, 1977.

ZOCHIOS, Stamatis. Slavic deities of death: Looking for a needle in the haystack. In: LAJOYE, Patrice (ed.). *New Researches on the religion and mythology of the Pagan Slavs*, vol. 1, Lisieux: Lingva, 2019, p. 69-97.

WEISER-ALL, Lily. *Volkskunde und Psychologie: Eine Einführung*. Berlin: De Gruyter, 1991.

YOUNG, Francis. *Pagans in the Early Modern Baltic*. Leeds: Arc Humanities Press, 2023.