

Natalia Mazur-Rodak

BESTIARIUSZ NORDYCKI

Ilustracje: Witold Vargas i Małgorzata Vargas



BOSZ

LEGENDARZ



BoSz®

BoSz Szymanik i wspólnicy sp. jawna

ul. Przemysłowa 14, 38-600 Lesko

tel. +48 13 469 90 00

biuro@bosz.com.pl

www.bosz.com.pl

Natalia Mazur-Rodak

BESTIARIUSZ NORDYCKI

Ilustracje: Witold Vargas i Małgorzata Vargas



BOSZ


LEGENDARZ

SPIS TREŚCI

WSTĘP 9

ISTOTY Z RZEK, MÓRZ I FIORDÓW

ÅGDRÁJA (TOPIELIKA)	14
BRØNNTROLLET (TROLL STUDZIENNY)	16
ELVETROLLET (TROLL RZECZNY)	18
FOSSEGRIM (WODNIK WODOSPADOWY)	20
HAVFRUE (SYRENA PÓŁNOCNA)	22
HAVMANN (TRYTON PÓŁNOCNY)	24
HAVSTRAMB (PRATRYTON)	26
MARGYGE (PRASYRENA)	28
MARMENNILL (MĘŻYK MORSKI)	30
MØLLEGRIM (WODNIK MĘYŃSKI)	32
NYKUR (NIKSA, KOŃ WODNY)	34
SELKVINNE (KOBIEITA FOKA)	38
SJÖRÅET (PANI JEZIORA)	40

FANTASTYCZNE BESTIE

ANKERTROLD (AKKAR, TROLL KOTWICZNY)	44
BASILISK (BAZYLISZEK)	46
DRAGEN (SMOK)	48
HAFGUFU (DECH MORZA)	50
KRAKEN (KAŁAMARNIKA OLBRZYMIA)	52
LINDORM (WĘŻ OSMOK DWUNOGI)	54
SJØORM (WAŻ MORSKI)	56
SKOFFÍN (KOTOLISZEK)	58
SKUGGABALDUR (KOT CIENIA)	60

TROLLE I OLBRZYMY

JOTUN OG GYGRA (OLBRZYM I OLBRZYMKA)	64
BERGTROLL (TROLL GÓRSKI)	66
BØYGEN (WIELKI WAŻ ETNEDALLU)	68
FJØRUTRØLL (TROLL PLAŻOWY)	70
SKOGTROLL (TROLL LEŚNY)	72
STALLO (LUDOŻERKA STALLO)	74
TROLLKJERRING (TROLLIKA)	76

PODZIEMNI

BYTTING (PODMIENIEC)	80
DVERG (KARZEŁ, KRASNOLUD)	82
EKEBERGKONGEN (KRÓL EKEBERGU)	84
GAMLE ERIK (STARY ERYK)	88
HULDRETUSSER (PUPISZONKI)	90
HULDRA (LEŚNA ZWODNICA)	92
HULDREKALLEN (GÓRSKI BAŁAMUTNIK)	94
HULDREFOLK (UKRYCI LUDZIE)	96
KVELDVARTEN (WIECZORNY STRÓŻ)	98
LYKTEMANNEN (LATARNIK, BŁĘDNY OGNIK)	100
MOSEKONE (BABA BAGIENNA)	102
TORETROLLET (TROLL GROMNIK)	104
TUSSEFOLK (PODZIEMKI)	106
PIPLING (MYSI OMEN)	108

SKRZATY

GARDVORD (PRASKRZAT)	112
SKOGNISSE (SKRZAT LEŚNY)	114
FJØSNISSE (SKRZAT ZAGRODOWY)	116
SKIPSNISSE (SKRZAT OKRĘTOWY)	118

UPIORY I NIEUMARLI

AHASVERUS (WĘDRUJĄCY ŻYD) 122

BYSEN (LEŚNY ŁAZĘGA) 124

DEILDEGAST (GRANICZNIK) 126

DØDSSEILERE (STATEK WIDMO) 128

GLOSON (WIDMOWA MACIORA) 130

GONGFAL (WICHER DUSZ) 132

GJENGANGERE (NIEUMARLI) 134

HELHEST (KOŃ ŚMIERCI) 136

KIRKELAM (TRUPI BARANEK) 138

NATTERAVNEN (NOCNY MAREK) 140

ØSKOREI (DZIKI GON) 142

SKOGGAST (LEŚNY UPIÓR) 144

SJØDRAUGEN (MORSKI DRAUG) 146

UTBURDEN (WYNIESIENIEC) 148

DUCHY OPIEKUŃCZE

ALVER (ALWY, ELFY) 152

ASKEFRUE (JESIONOWA PANI) 154

ÅREVETTER (DUCHY PALENISKA) 156

DISA (PROROKINI) 158

FYLGIA (DUCHOWA TOWARZYSZKA) 160

GRUVRÅET (MATKA KOPALNI) 162

HAMINGJA (SZCZĘŚCIE RODU) 164

HYLDEMØREN (BZOWA MATKA) 166

JON BLUND (PIASKOWY DZIADEK) 168

NORNA (BOGINI PRZEZNACZENIA) 170

VALKYRJA (WALKIRIA, NIOŚĄCA CHWAŁĘ) 172

VARDØGER (ZWIASTUNKA) 174

MAGICZNE STWORY, STRAŻNIKY I ŻYWIŁAKI

DRADOKKE (DIABELSKA LALKA)	178
GUDMUND (SNOPEK GUDMUND)	180
ILDUHYRET (OGNIOTWÓR)	182
NATTEJGEREN (NOCNY ŁOWCA)	184
ÖFUGUGGI I LOÐSILUNGUR (TRUJĄCE PSTRĄGI)	186
SKARKUN (PILNUJĄCY KOZIOŁ)	188
SKURDHAREN (ZAJĄC ŻNIWIARZ)	190
SVARTEAUDEN (PESTA, CZARNA ŚMIERĆ)	192
TROLLKATT (DIABELSKIE KOCIĘ)	194

ZMIENNOKSZTAŁTNI

FINNGÁLKNI (PÓŁNOCNY CENTAUR)	198
MARE (MARA)	200
VARULV (WILKOŁAK)	202
VARBJØRN (NIEDŹ WIEDZIOŁAK)	204
VALRAVN (KRUK POLEGŁYCH)	206

ŚWIĄTECZNI GOŚCIE

GRÝLA (OLBRZYMKA GRÝLA)	210
JÓLAKÖTTURINN (ŚWIĄTECZNY KOT)	212
JÓLASVEINARNIR (ŚWIĄTECZNI CHEŁOPCY)	214
JULEBUKK (ŚWIĄTECZNY KOZIOŁ)	216
LUSSI (DEMONICZNA LUSSI)	218

BIBLIOGRAFIA	220
--------------	-----

ÅGDRÅJA (TOPIELIKA)
BRØNNTROLLET (TROLL STUDZIENNY)
ELVETROLLET (TROLL RZECZNY)
FOSSEGRIM (WODNIK WODOSPADOWY)
HAVFRUE (SYRENA PÓŁNOCNA)
HAVMANN (TRYTON PÓŁNOCNY)
HAVSTRAMB (PRATRYTON)
MARGYGE (PRASYRENA)
MARMENNILL (MEŻYK MORSKI)
MØLLEGRIM (WODNIK MŁYŃSKI)
NYKUR (NIKSA, KOŃ WODNY)
SELKVINNE (KOBIEITA FOKA)
SJÖRÅET (PANI JEZIORA)

ISTOTY Z RZEK, MÓRZ I FIORDÓW

Północ to świat chłodu, mgły i bezmiaru wód. To w ich toni kryją się istoty ludzaco podobne do ludzi, które raz intrygują talentem i hipnotycznym urokiem, by innym razem przerażać okrucieństwem. To syreny, wodniki, topielce i inne tajemnicze stworzenia, podobnie jak wody – niespokojne i nieprzewidywalne.

ÅGDRÅJA

(TOPIELIKA)

Trolli i topielców rodzaju męskiego można na Północy spotkać wielu. Jednak nie w gminie Beiarn w regionie Nordland – tam zadomowiła się istota żeńska, uosobienie zdradliwości rzeki, nosząca przedziwne imię Ågdråja. Można by ją nazwać Rzekowłoką, czyli tą, która ciągnie za sobą coś po rzece. Ågdråja należy do rodziny rzecznych trolli i – podobnie jak jej jednonogi brat skoczek (norw. *Hoppert*) – trudni się porywaniem i topieniem dzieci, starców i słabowitych dorosłych.

Jest wysoka i chuda, o nienaturalnie długich ramionach i nogach, podkrążonych oczach i zwisających policzkach. Z jej głowy spływają długie ciemne włosy, ociekające wodą. Mrocznego wizerunku dopełniają postrzępione, zmurszałe ubrania i ciało nadgryzione przez małe rybki.

O jej obecności wiedzą matki z Nordlandu, dlatego do znudzenia powtarzają swoim latoroślom: „Uważajcie, bo przyjdzie Ågdråja i was zabierze!” – starając się ukrócić dziecięce zapędy do samotnych wypraw nad rzekę. Przestroga rzadko bywa jednak brana do serca. Ciekawość zwycięża i dzieci w tajemnicy przed dorosłymi wybierają się same nad rzekę, by skakać po kamieniach i puszczać kaczki. Chwila nieuwagi wystarczy, by doszło do nieszczęścia. Ågdråja pojawia się znie-nacka, łapie upatrzoną ofiarę i wciąga ją pod wodę, oplatając żyłastymi bladymi kończynami. Wszystko rozgrywa się bardzo szybko, a ofiara wraz z trolicą znika na zawsze, nie pozostawiając po sobie żadnego śladu.



DVERG

(KARZEŁ, KRASNOLUD)

Karły, zwane także krasnoludami, pojawiają się w mitologii nordyckiej obok elfów i asów – bogów. Pierwsi z nich, Mótsognir i Durin, zostali stworzeni z ciała olbrzyma Ymira, a ich plemię – z gliny. Średniowieczny historyk islandzki Snorri Sturluson twierdził jednak, że „wylęgali się” w ciele Ymira jak robaki, a dopiero bogowie nadali im ludzki kształt i rozum. Ich kraina, ukryta w górach i skałach, nosiła nazwę Svartalfheim – Dom Czarnych Elfów. Czterech z nich – Austri, Westri, Nordri i Sudri – symbolizowało kierunki świata i podtrzymywało sklepienie niebieskie.

Karły służyły bogom, wytwarzając przedmioty o niezwykłych właściwościach. Słynęły z mistrzowskich umiejętności kowalskich: Fili wyrabiał pilniki, Kili specjalizował się w klinach. Wśród nich byli również twórcy artefaktów o mocy magicznej. Z ich kuźni wyszedł Mjølmir – najpotężniejszy młot na olbrzymy, który zawsze wracał do ręki Thora. Oni także wykonali złote włosy dla bogini Sif, która straciła swoje za sprawą psotnego Lokiego.

Karłom zawdzięczano i inne przedmioty – znaki rozpoznawcze bogów – oraz miód poezji, o który później toczono spory i walki. Gdy ktoś odważył się wykraść ich skarby, rzuciły na nie klątwę. Uwielbiały trunki i złoto, a do własnych zasobów przywiązywały chorobliwą wagę. Rody karłów były liczne. Snorri Sturluson uważał, że niektóre wywodziły się od elfów, co zdradzają ich imiona: kończą się na -alf („elf”) lub znaczeniowo łączą się ze światem zmarłych.

O karlich kobietach źródła milczą – najwyraźniej nie było ich u tego gatunku. Karły szukały więc towarzyszek wśród bogiń i ludzkich kobiet. Nie grzeszyły urodą: były krępe, blade i brodate, dlatego zjednywały sobie oblubienice złotą biżuterią z drogocennymi kamieniami. Owoc takich związków trudno było ukryć – dzieci z takich małżeństw były wyraźnie mniejsze od rówieśników.

W folklorze karzeł to niski człowiek o nieproporcjonalnie dużych rękach i stopach, ubrany najczęściej na niebiesko, w szeroki kapelusz lub hełm i skórzany pas. Charakterem przypomina zrzedłego starca, wiecznie zajętego swoimi sprawami. Dzieła jego rąk uchodzą za talizmany chroniące przed wypadkami. Pracuje w kopalniach, skąd wydobywa kryształy górskie – „kamienie karła”. Jeśli jest w dobrym humorze, ostrzega górników przed niebezpieczeństwem.

Z upływem wieków karły przeistoczyły się w mniej groźne krasnoludki, skrząty i podziemki – istoty traktowane z przymrużeniem oka, mieszkające w pobliżu ludzkich siedzib. Kto wie jednak, czy w mrokach nordyckich podziemi wciąż nie żyją ich dumni przodkowie, strzegący zazdrośnie skarbów i sekretów pradawnej metalurgii.



DØDSSEILERE

(STATEK WIDMO)

Latający Holender to najstraszniejszy statek widmo, rzekomo przeklęty przez Boga na wiekiwieczną żeglugę bez możliwości zawinięcia do portu. Według niektórych przekazów jego załoga została skazana na wieczne przebywanie pod pokładem, choć inni świadkowie utrzymują, że widzieli na nim marynarzy w czarnych strojach.

Statek porusza się wbrew prawom natury – płynie pod pełnymi żaglami, często pod wiatr, a gdy zbliży się zbyt blisko innych jednostek, rozplywa się we mgle. Czasem na horyzoncie pojawiają się też inne statki widma (norw. *dødsseilere*) pędzące wprost na szkiery, o które każdy normalny okręt rozbiłby się w drobny mak – upiorne jednostki znikają jednak w ostatniej chwili. Dla doświadczonego wilka morskiego taka scena to jest oczywisty znak, że w tym miejscu wkrótce dojdzie do katastrofy.

Pojawienie się widma na horyzoncie, zwłaszcza nocą lub podczas załamania pogody, zawsze uchodzi za zły omen – zapowiedź rychłego zatonięcia okrętu wraz z załogą. Mówi się też, że upiorne załogi przysgarniają na swój pokład tych, których pochłonęło morze.

Co ciekawe, w Norwegii statki widma widywano nie tylko na pełnym morzu, lecz także na jeziorach. Na Eikeren w Buskerud około 1870 roku wdowy po żeglarzach twierdziły, że widziały nie jeden, lecz dwa wielkie statki sunące po tafli, z załogą czarnych sylwetek – jakby z innego świata. Badacz Andreas Faye wspominał „wielki statek z czarnymi żaglami i czarnymi ludźmi na pokładzie”. Z kolei w 1937 roku na Hvaler pewien wielorybnik zanotował wspomnienie swojego dziadka: czekając na wiatr, ujrzał on okręt pod pełnymi żaglami, który rozplynął się nagle w powietrzu. Uznano, że musiał to być duch statku, który dawno temu zatonął w tym miejscu.

Na Północy wiara w statki widma była tak silna, jak wiara w draugów – nieumarłych ludzi morza. To marynarze i rybacy najczęściej stykali się z tym nadprzyrodzonym zjawiskiem. Sceptycy mówią o fatamorganie i złudzeniach optycznych, ale zwykle nie są to ludzie morza – raczej „szczury lądowe”.



KIRKELAM

(TRUPI BARANEK)

Na pierwszy rzut oka wygląda jak zwyczajna duża owca. Ale czy normalna owca ma trzy nogi i tak długą śnieżną wełnę, że ciągnie nią po ziemi? Kirkelam, czyli trupi baranek, to upiór i omen śmierci, który pojawia się wtedy, gdy człowiek powinien zacząć porządkować swoje sprawy.

Na co dzień baranek mieszka w kościele. Ukrywa się na strychu, w wieży, w ciemnych zakamarkach nad sklepieniem albo w krypcie. Tam, według starego zwyczaju, na Boże Narodzenie trzeba mu wysypać świeżą słomę – nawet upiór barani nie lubi twardej posadzki. Kto zaniedba ten obowiązek, może liczyć na osobistą wizytę upiora w najmniej oczekiwanej chwili.

Kirkelam ukazuje się rzadko, ale nigdy bez powodu. Biegnie przed dom, w którym mieszka człowiek mający niebawem umrzeć, i wykonuje upiorny taniec. Potrafi też położyć się u stóp śpiącego – znak to jednoznaczny: czas spisać testament i pojednać się z ludźmi. Zdarza się, że objawia się rodzinie chorego, lecz przeważnie widzi go sam zainteresowany, by nikt nie miał złudzeń co do nieuchronności losu.

Według dawnych podań baranek ten powstał z żywego zwierzęcia zakopanego pod fundamentami kościoła, by budowla zyskała siłę i trwałość. W Simmerbølle na suficie kościoła znaleziono wysuszoną baranią nogę, w Tullebølle – dwie nogi baranka i kończynę byka. Być może to pozostałości takich makabrycznych praktyk?

Niedowiarkowie twierdzą, że kirkelam to tylko legenda zainspirowana chrześcijańską symboliką Baranka Bożego. Zwyczajne płaskorzeźby rozbudziły ludzką wyobraźnię. Tymi głosami nie będziemy się tu jednak zajmować.

Trupi baranek nie jest bynajmniej bezmyślnym straszakiem. Jego wizyta to w istocie akt łaski: lepiej wiedzieć, że śmierć stoi już u progu, niż odejść bez uporządkowania ziemskich i niebieskich rachunków. A że zwiastunem jest przybysz w owczej skórze? W Danii i Szwecji mawiano, że łatwiej pogodzić się z własnym końcem, kiedy zwiastuje go baranek, niż gdyby przyjąć po ciebie miała naga koścista starucha z kosą.



SJØDRAUGEN

(MORSKI DRAUG)

Gdy psuje się pogoda, pojawia się na horyzoncie w swojej przepołowionej łodzi, a jego krzyk znany jest jako zwiastun śmierci na morzu. Liczba przeciętych okrzyków ma odpowiadać liczbie osób, które morze zabierze podczas nadchodzącego sztormu. To draug – nieumarły marynarz lub rybak, który utonął w morskiej katastrofie, a jego ciało nigdy nie zostało odnalezione ani pochowane w poświęconej ziemi.

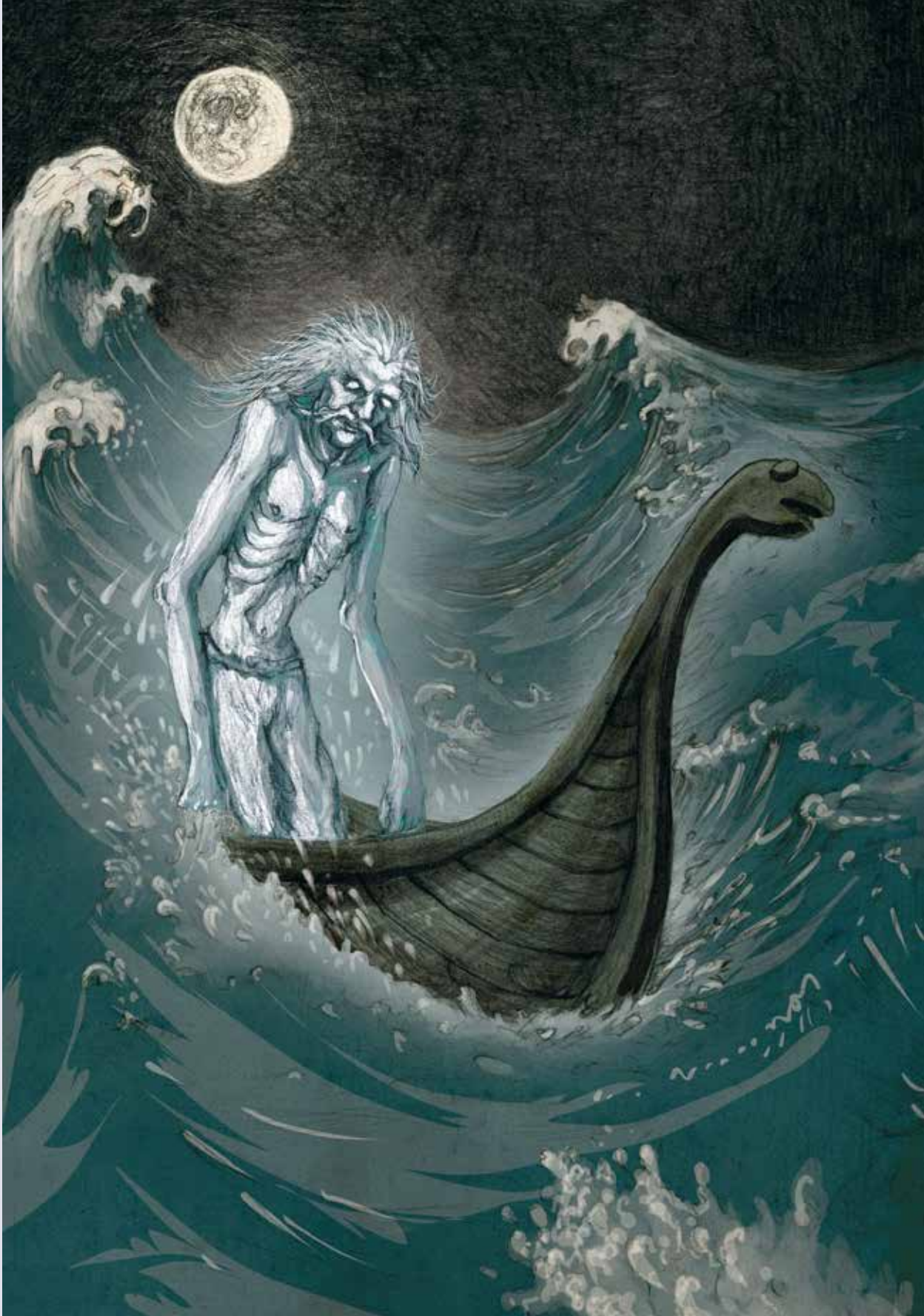
Na pierwszy rzut oka wygląda niepozornie. Nosi starą skórzaną kurtkę i wyswiechtane spodnie albo zniszczony olejak – typowy strój ludzi morza. Zamiast głowy miewa kępę wodorostów, spod których wyzierają jasnożółte, wodniste ślepie. Drauga mocno nadgryzionego zębem czasu rozpoznaje się po ciele pokrytym rybią łuską.

Potrafi jednak przybierać inne postaci – foki lub półczłowieka, półtryby – co nasstręcza problemów tym, którzy zechcą na takie stworzenie zapolować. Draug jest bowiem istotą skrajnie mściwą. Zrobi wszystko, by doprowadzić do śmierci nie tylko tego, kto go zranił, ale także całej jego rodziny. Rozżalony własną śmiercią, pragnie, by jak najwięcej osób podzieliło jego los. Zemsty dokonuje najczęściej na morzu, podczas sztormów.

Wierzono, że draug potrafi zmienić się w kamień pokryty wodorostami, dlatego zabraniano zabierania takich kamieni pod pokład jako balastu. Nie należało też otrzepywać o nie rękawic – mogło to zbudzić upiora. Podobnie działało gwizdanie na morzu.

Draug potrafi jednak wślizgnąć się na łódź o własnych siłach i dawać się we znaki załodze na różne sposoby. Jego obecność zdradza kleista maź, którą zostawia, wlekąc swoje zszargane ciało. Niejednokrotnie przekłada też wiosła odwrotną stroną do wody – ma to oznaczać, że właśnie ten wiosłarz umrze.

Słowem *draug* określano dawniej wszystkich nieumarłych, którzy zamiast spoczywać spokojnie w grobie, wałęsają się po okolicy, zakłócając spokój żywym.



SKARKUN

(PILNUJĄCY KOZIOŁ)

W dolinie Etnedal, gdzie zimy są długie, a dzieci – żywiołowe, znany jest kozioł skarkun, krewniak świątecznego kozła (norw. *julebuk*). W tamtejszych gospodarstwach pełni niezwykle ważną funkcję: pilnuje dzieci wieczorami, gdy matka wychodzi doglądać gospodarstwa.

Skarkun mieszka – zgodnie z podaniami – w miotle, z której sprawuje pieczę nad izbą. Bacznie obserwuje, czy dzieci nie hałasują, nie kłócą się i nie zamieniają chaty w pobożowisko. Uważa się go za opiekuna surowego, ale skutecznego – nikt nie odważył się psocić pod jego okiem.

W czasie świątecznych przygotowań jego pomoc jest nieoceniona. To dzięki niemu świąteczne ciasteczka czekają nietknięte na swoją porę, a świeżo wykrochmalone koszule i obrusy pozostają białe przynajmniej do wieczery.





VALRAVN

(KRUK POLEGŁYCH)

Valravn to postać utrwalona w duńskich średniowiecznych balladach. Występuje tam jako potężne ptaszysko, na którego grzbiecie może wzbic się w powietrze dorosły człowiek. Łączy zwierzęcą drapieżność z ludzkim intelektem i magiczną mocą, co sprawia, że jest stworzeniem szczególnie niebezpiecznym.

Valravnem zostaje się przez przemianę – najczęściej na skutek klątwy. Przeważnie spadała ona na mężczyzn, nierzadko rycerzy, a zrodzona była z nienawiści i zazdrości, które potrafią być bardziej jadowite niż trucizna. Szeptano, że takie przekleństwa rzucały kobiety spragnione zemsty, gdy ich miłość została odrzucona, albo macochy, które w oczy kłuło szczęście pasierbic. Mogły to czynić i czarownice same z siebie lub działając na czyjeś zlecenie.

Los przemienionego był ciężki. Po zamianie w ptaka musiał poskromić nową, dziką naturę, a jednocześnie szukać sposobu na powrót do swojej pierwotnej postaci. Wyzwolić valravna z magicznych mocy mógł tylko makabryczny rytuał, wymagający wielkiego poświęcenia ze strony kobiety, która zdecydowała się mu pomóc: oddania mu nowo narodzonego syna. By odzyskać ciało człowieka, kruk poległych musiał rozplatać dziecku klatkę piersiową i wypić jego krew.

Evald Tang Kristensen zanotował jeszcze inny wariant opowieści o valravnie. Kruki to towarzysze śmierci, przylatujący na pola bitwy, by żerować na ciałach poległych. Gdy w boju ginął król lub wódz, a jego ciało nie zostało odnalezione i godnie pochowane, kruki mogły dobrać się też do niego. Ptak, któremu trafiło się serce króla, miał rzekomo zyskiwać mowę i ludzki intelekt, stając się brutalnym krukiem poległych.

Jeśli tak obdarzony kruk wypije krew dziecka lub zje jego serce, może przybrać ludzką postać. Nigdy jednak nie ztraca swojej pierwotnej, drapieżnej natury.



JULEBUKK

(ŚWIĄTECZNY KOZIOŁ)

W grudniowe wieczory, gdy śnieg skrzypi pod nogami, a nad głową świeci zorza polarna, między zagrodami można dostrzec świątecznego kozła. Wielki jak prawdziwy kozioł, lecz o sierści tak długiej i białej, że ciągnie się po ziemi jak zimowy płaszcz. Rogi ma spiralnie skręcone, czasem więcej niż parę, a zamiast kopyt – ostre pazury. Niekiedy widywano go nawet bez nóg, sunącego nad ziemią między chatami.

Julebukk – zwany także julegeit lub julbocken – wychodzi z dzikich ostępów, by w Wigilię i dni świąteczne krążyć po ludzkich siedzibach. Sprawdza, czy gospodarze są gotowi na Boże Narodzenie. Jeśli dom jest wysprzątny, jadło – przygotowane, a nowa odzież leży w komorze – można spać spokojnie. Ale jeśli ktoś czegoś zaniedbał, a do tego nie zostawił kozłowi słomy, wody i jada, musi liczyć się z karą. Krążą pogłoski, że julebukk potrafi porywać dzieci, a czasem nawet dorosłych, którzy święta chcą obchodzić w starych łachmanach. W tym przypomina islandzkiego świątecznego kota (jólakötturinn).

Jedni twierdzą, że od pasa w dół jest człowiekiem, a od pasa w górę – kozłem. Inni myślą go z Dzikim Gonem, bo jego pojawienie się ma w sobie coś niezemskiego. Jeszcze inni widzą w nim echo dawnego kultu Thora, którego rydwan ciągnęły dwa kozły: Tanngrnjóstr i Tanngrisnir. Thor mógł je zjadać, a one odradzały się nazajutrz, o ile kości i skóry pozostały nienaruszone. Hałasem rydwanu na niebie tłumaczono burzę, nic więc dziwnego, że ziemski kozioł miał odstraszać złe moce.

Z biegiem czasu julebukk zyskał łagodniejsze oblicze. Jego słomiane podobizny zdobyły izby mieszkalne, przewiązane czerwoną wstążką stały się symbolem świąt w Szwecji i Norwegii. Dawniej młodzi mężczyźni w maskach chodzili z kozą od domu do domu, zbierając jedzenie, pieniądze, alkohol, a później także słodycze. Niekiedy kozioł sam przynosił podarki. U podstaw tej tradycji leżał jednak obrzęd ofiarny – niegdyś na święta rzeczywiście zabijano kozła, by zapewnić sobie pomyslny rok i obfite plony.

Świąteczny kozioł jest więc strażnikiem zimowego porządku. Pilnuje, by święta przyszły w należytej oprawie, z pełnymi spiżarniami i nowymi ubraniami. Bywa groźny i wymagający, ale ucieleśnia także pamięć o dawnych obrzędach – od ofiar na cześć Thora przez kolędowanie z kozą po współczesne słomiane figurki. I choć dziś często widzimy w nim tylko dekorację, lepiej jednak zostawić mu trochę jada i wiązki słomy – na wszelki wypadek.



