

ASSEMBLÉIAS E DISPUTAS LEGAIS NAS SAGAS ISLANDESAS: UMA LEITURA DA HRAFNKELS SAGA FREYSGOÐA

Pablo Gomes de Miranda¹

Resumo: O presente artigo tem como objetivo discutir, através da *Hrafnkels Saga Freysgoða*. A saga em questão nos relata a história de uma contenda entre homens de diferentes poderes e autoridades: Hrafnkel mata um empregado, atraindo a fúria de um pai e parentes, ávidos por compensação e vingança. Em uma parte da narrativa, a contenda atinge o seu ápice, quando a intriga chega a uma das assembléias de primavera (*várþing*), nos dando uma ilustração do funcionamento dos procedimentos jurídico medieval islandês.

Palavras-chave: Sagas Islandesas; Þing; Vikings

Introdução

A Noruega ao passar por um profundo processo unificador, esse que chega ao seu ápice pelas campanhas do rei Harald Harfagre, estimula uma era de grandes movimentações emigratórias. Os vikings são considerados colonizadores por excelência: colônias na Escócia, Inglaterra, Irlanda, Órcades, Faroés, Groelândia Islândia, etc. A perseguição do novo, e único, rei da Noruega impulsionam várias famílias para fora de seu território original. Não podemos atribuir a esse simples fato todo o impulsionamento desses povos ao mar em busca de novas terras, mas em caso específico, para a Noruega, Harfagre traz a fuga ou submissão como únicas opções aos homens livres, após a imposição de sua supremacia.

É desse modo que a Islândia ganhou boa parte de seus colonizadores² durante o medieval³. Segundo o *Landnámabók*⁴, o primeiro colono permanente do território seria um homem chamado Ingolf, e que depois dele algumas famílias vieram aos poucos. Porém com a avassaladora chegada das várias famílias, a Islândia passa a ter suas terras ocupadas em larga escala.

¹ Graduando em História pela Universidade Federal da Paraíba, membro do NEVE, Núcleo de Estudos Vikings e Escandinavos (<http://groups.google.com.br/group/scandia>) – jomsvikings@hotmail.com Artigo orientado pelo prof. Dr. Johnni Langer (Universidade Federal do Maranhão).

² Landnámsmenn.

³ Algumas fontes apontam a existência de uma ocupação pré-viking na Islândia, onde monges irlandeses já habitavam o sudeste do território, a procura de um deserto espiritual que tanto almejavam, os “papa” como foram chamados, se retiraram do local por causa da ocupação nórdica. Entretanto nenhuma descoberta arqueológica na Islândia confirma essa presença, segundo GRAHAM-CAMPBELL, 1997, p. 170-171.

⁴ O livro da colonização, originalmente compilado por Ari Thorgilsson no séc. XII.

Foi nesse cenário, entre os séculos IX e X, que a política medieval islandesa se configura. Algumas de suas instituições são familiares da própria Noruega e os colonos trazem consigo adaptando a sua nova necessidade, as assembleias⁵ são adotadas para que as famílias desfrutem de leis em comum e possam resolver suas contendas de um modo pacífico. Termos como igualdade entre os colonos e estado-livre são comumente utilizados nas discussões acadêmicas, mas eles por si próprio merecem uma discussão mais aprofundada.

É também, daqui, que as sagas islandesas passam a se referenciar: essas histórias não só contam a história das famílias, como também é um meio de identificar a localização de terras e propriedades e genealogias, assuntos relativos a interesses desses colonos e que podem ser encontrados de forma abundante em todas as sagas. A *Hrafnkels saga Freysgoða* tem seu início com o jovem Hrafnkell chegando da Noruega com seus pais, durante os momentos mais movimentados da ocupação, justamente durante o período de unificação do rei Harfagre. A saga tem como ponto principal uma disputa feita entre Hrafnkell e Sámur, sendo o ápice de sua contenda o debate em uma das assembleias de primavera, a *várþing*.

O sistema jurídico e legislativo da Islândia medieval é único entre as colônias, pois de um lado, os colonos se configuram em bases de poderes iguais, virtualmente com direitos comuns e sem nenhum poder acima do comum, por outro essa situação demanda um meio de resolução que protejam as propriedades e os indivíduos que ali se encontram, e pelo que nos relatam as sagas, os conflitos entre os fazendeiros eram bem comuns. Em *Hrafnkels saga Freysgoða*, podemos acompanhar e compreender parte do funcionamento e a eficácia desse sistema para a população. Além disso, discutir o sistema jurídico e legislativo dessa época e lugar é discutir como essa população reagiu à perseguição de Harfagre e cuidou para que não houvesse, no novo território, o perigo de que um novo poder, acima do comum, pudesse sobrepor toda a colônia.

Hrafnkell Saga Freysgoða e a fundação da sociedade islandesa

Para que esse trabalho faça mais sentido, devemos saber, ao menos, o contexto da saga que propomos a estudar. A saga começa com uma orientação temporal, situando o nome dos reis noruegueses, dando informações necessárias ao leitor para que ele saiba em que condições ela se passa:

⁵ Do original, *þing*.

Foi nos tempos do Rei Haraldr, o de Belos Cabelos, filho de Hálfdanr, o Negro, filho de Guðrøðr, o Rei Caçador, filho de Hálfdanr, o Gentil e Avaro com Comida, filho de Eysteinn Freyr, filho de Óláfr, o Entalhador de Madeira, reio dos Suecos, que um homem chamado Hallfreðr trouxe seu navio à Islândia, em Breiðdalr. Este vale fica abaixo do distrito de Fljótisdalr. A bordo estavam sua mulher e seu filho, que se chamava Hrafnkell. Ele tinha, então, quinze invernos de idade, e era promissor e habilidoso. (*Hrafnkels Saga Freysgoða* 1)⁶

Hrafnkell emigra para a Islândia ainda jovem, provavelmente junto aos primeiros colonos. Quando lá chegaram encontraram terras que podiam ser arrendadas entre as famílias. Um primeiro ponto fundamental para entendermos o contexto em que a saga se passa é a própria formação do território islandês, como uma sociedade formada num período conturbado, aonde os reis lutavam para expandir e manter sua autoridade à custa de direitos ancestrais dos chamados homens livres⁷, o “*oðal*”.

Os primeiros colonos chegaram trazendo consigo vários escravos e dependentes e tomaram para si várias porções de terra. Aí encontramos outro tema recorrente nas sagas: as disputas latifundiárias. Apesar de não ser tema da saga em questão, essas disputas são decorrentes nas assembleias, quando chegam imigrantes algum tempo depois e não encontram, para si, terras que possam ocupar. A propriedade privada em forma de terras e propriedades é repassada não pela assembleia, mas em acordo pelos próprios colonos.

A sociedade islandesa em sua formação pode ser vista como uma comunidade “proto-democrática”⁸. Os colonos para não arriscar repetir sua condição anterior de subordinação a um poder que seja ao mesmo tempo executivo e que demande taxas, preferindo organizar a sua sociedade sem um poder coercitivo, saída essa que reduz os gastos “governamentais” em quase nada e ainda evita uma hierarquização de poderes. Essa atitude está intimamente relacionada à criação da *þing* islandesa e é o *modus operandi* das relações de poderes desse território; em adição:

⁶ Todas as citações da *Hrafnkels saga Freysgoða* presentes nesse trabalho, foram traduzidas por Théo de Borba Moosburger

⁷ *Leysingi* (sing.); *leysingjar* (plur.).

⁸ Jesse Byock faz uma discussão e utiliza o termo “proto-democratic community” para descrever a sociedade islandesa nos seus primeiros séculos, fase essa denominada “Free-State”. (BYOCK, 2001, p.75-76)

The Viking Age settlers began by establishing local things, or assemblies, which had been the major forum for meetings of freemen and aristocrats in old Scandinavian and Germanic social order. They excluded overlords with coercitive power and expanded the mandate of the assembly to fill the full spectrum of the interests of the landed free farmers. The changes transformed a Scandinavian decision-making body that mediated between freemen and overlords into an Icelandic self-contained governmental system without overlords. (BYOCK 2001: 75)

Os colonos da era viking começaram estabelecendo þings locais, ou assembléias, que havia sido o maior fórum para encontros dos homens-livres e aristocratas na antiga Escandinávia e na ordem social germânica. Eles excluíram os senhores com poder coercitivo e expandiram o mandato da assembléia para cumprir todo o espectro de interesses dos fazendeiros assentados. As mudanças transformaram o corpo de decisões escandinavo que mediava os homens-livres e os líderes para um sistema governamental islandês auto-contido sem a presença dos senhores. (Tradução nossa)

Voltando a leitura da saga, logo Hrafnkell obtém suas terras em *Aðalból* e constitui família. Nesse primeiro momento, Hrafnkell toma para si um vale e pede ao seu pai sua partilha do que lhe seria seu por direito. Além disso, o jovem levanta um templo de seu deus favorito Freyr⁹ e povoa todo o vale com os homens que estavam vindo à região. Esses homens livres¹⁰ podem ser tanto os escravos que foram libertos por falta de recursos no começo da colonização, quanto os homens que chegaram tardiamente a Islândia. Hrafnkell estabelece para si a posição de *goði*, uma função ao mesmo tempo de chefia nas leis e cultos religiosos, daí seu nome ser ampliado para “*Freysgoði*”.

A saga passa então suas atenções a família de Bjarni que tinha sua fazenda no vale que Hrafnkell detinha, Jökulsdalr. Ele tinha dois filhos, um que era bem sucedido e hábil com as leis, apesar de sua arrogância, Sámr; o outro era um hábil mercador e viajava muito em terras estrangeiras, aonde a saga nos conta de como esse filho fora

⁹ Freyr é um dos deuses do panteão nórdico mais famoso. Pertencente a linhagem dos Vanes, junto ao seu pai, Njord e sua irmã, Freyja, predomina sobre a abundância e fertilidade, além de ser, também, por vezes, associado a vida e a morte. Além disso, Freyr também era associado a inúmeros símbolos, tais quais cavalos, barcos, javalis, etc. (DAVIDSON, 2004, p. 82-88)

¹⁰ Do original *þingmenn*.

bem recebido pelos reis gregos de Constantinopla¹¹, era Eyvindr. Bjarni tinha um irmão, Thorbjörn que por sua vez tinha um filho, Einarr, que por falta de recursos e pobreza, pede que ele tome um trabalho, eis que Einarr responde: “Tu me falaste disso tarde demais, porque agora todos já pegaram os melhores trabalhos que há, e desagradamente que ficar com o que sobrou” (*Hrafnkels Saga Freysgoða* 3). Nesse momento, apesar das posses de Thorbjörn, ele e seus filhos são subordinados de Hrafnkell e não pertencem mais a aquela leva de colonizadores.

Acontece que Einarr passa a trabalhar para Hrafnkell pastoreando as suas ovelhas. O *goði* avisa-o de que possui um cavalo de que muito gostava, Freyfaxi, e de que ninguém além dele deveria montá-lo pois estava consagrado ao deus Freyr. Certo dia, Einarr o desobedece e monta o cavalo para ir atrás das ovelhas que havia perdido e ao saber disso Hrafnkell procura o seu criado e mata-o reclamando assim o preço que havia estabelecido anteriormente caso isso ocorresse. As disputas que envolvem por um lado Thorbjörn, que procura vingança e compensação pela morte de seu filho, Sámr, que é levado a ajudar seu tio, contra o *goði* Hrafnkell são feitas diretamente na *várþing*.

A disputa entre Hrafnkell e Sámr

Quando Thorbjörn vai até Hrafnkell pedir satisfações, o mesmo se recusa a pagar qualquer compensação. O pagamento de compensações é um elemento comum nos procedimentos legais do medievo, em forma de bens ou mesmo de moedas. O fato de Hrafnkell recusar compensar Thorbjörn é explicado pelo fato dele ser hábil com as leis e encontrar poucos rivais a altura nas disputas. No entanto ele promete acolher a família prejudicada e apoiar os seus outros filhos, suprir a sua fazenda e trazer o reclamante para morar junto de si e cuidar até a sua morte. Thorbjörn, no entanto, recusa tal oferta e pede para que o caso seja julgado na *assembléia*.

Apesar de haver uma *assembléia* nacional, a *Alþing*, existia outras *assembléias* menores, que ocorriam durante a primavera¹² e que eram chefiadas pelo *goðorð* local,

¹¹ Constantinopla é comumente citada no mundo das sagas. Ela é ao mesmo tempo no imaginário nórdico uma terra de oportunidades e um local abundante de riquezas. Talvez um dos elementos mais famosos dessa relação tenha sido a guarda Varegue (*varjegue* para os russos e *varangoi* para os bizantinos). Mantida pelos imperadores, essa era uma guarda mercenária e que podemos obter um bom exemplo de seu funcionamento na *Haraldr Harðráði saga* aonde o rei Haraldr tem como tarefa guardar as costas da Itália e Sicília.

¹² A Islândia fora dividida em quatro regiões, essas por sua vez possuía um número de *assembléias* proporcional a sua população e servia, também, para nivelar o número do *goðorð* existente em cada região, com exceção do quadrante norte. Segundo BYOCK, 2001, p.178, essas *assembléias* eram: quadrante oeste – Þverár Þing, Þórsnes Þing, Þorskafjarðar Þing; quadrante sul – Rangár Þing, Árnes

que é onde ocorrerá a disputa entre os dois. De função similar a assembléia nacional, elas eram divididas em duas partes: *sóknaping* e *skuldaping*, na primeira ocorriam os procedimentos para a resolução dos casos e na segunda os pagamentos e compensações.

Porém os procedimentos são feitos baseado em um misto de habilidade com as leis e de prestígio social. Temendo possuir pouco de ambos, Thorbjörn encontra apoio no seu sobrinho, filho de Bjarni, Sámr, que de fato possui o necessário para que eles tenham alguma chance de sucesso. No entanto isso não é feito sem ambos saberem dos riscos, e na primavera Sámr espalha a notícia da morte de Einarr e intima Hrafnkell a comparecer na assembléia.

Então Hrafnkell mandou enviados vale abaixo e convocou homens. Ele toma do seu Distrito da Assembléia setenta homens [...] Depois que eles cavalgaram para fora do distrito, Sámr reúne homens para si. Ele toma para cavalgarem consigo na maioria homens sem laços, e mais aqueles que ele já havia convocado. Sámr vai buscar armas, roupas e mantimentos para esses homens. (*Hrafnkels Saga Freysgoða* 3)

O fato de esses homens recorrerem às leis para resolverem seus problemas lhes retira, de maneira alguma, suas atitudes militares. Por muitas vezes os *bændr* se agrupam para oferecer prestígio e força às causas que suportam. Por vezes os grupos acabam por entrar em choque físico e morte é um resultado desse encontro. Ainda que eles sejam convocados para garantir a segurança e força aos envolvidos nos processos, eles agem por conta própria. Apesar disso, um grupo sólido de seguidores também mostrava um número de pessoas que escolheram trabalhar junto aos que ofereceram suporte e que honrariam as resoluções tomadas nas assembléias.

O apoio do *goði* Thorgeirr e o fim da contenda

Temendo não ter forças suficiente que lhes oferecessem apoio, Sámr e Thörbjörn buscam ajuda do *goðorð*. Logo obtém a ajuda dos irmãos Thjóstarsson¹³. Não sem uma discussão, no qual ao pedir por apoio, Thorgeirr o nega, afirmando a habilidade superior de Hrafnkell, que tinha um passado de homicídios, mas que sempre manobrava as leis ao seu favor, e que não iria se arriscar, pois lhes ocorreriam à mesma coisa que

Þing, Kjalarnes Þing; quadrante leste – Sunnudals Þing, Múla Þing, Skaftafells Þing; quadrante norte – Húnavatns Þing, Hegranes Þing, Vaðla Þing, Þingeyjar Þing.

¹³Þorkell e Þorgeirr, esse último *goði* em Þorskafjörðr, tem um outro irmão, Þormóðr, marido de Þórdís filha de Þórólfr Skalla-Grimsson e sobrinha de um dos personagens mais conhecidos das sagas islandesas, Egill Skalla-Grimsson.

acontecera em outras contendas envolvendo Hrafnkell. Apenas Thorkell consegue mudar a idéia de seu irmão, o *goði*, apelando para a sua honra e a sua própria relação com o irmão e ainda que feita antes que ele soubesse da acusação feita a Hrafnkell, o discurso mais forte feito por Thorkell diz respeito a própria imagem *goði*:

Ele esperava era obter algum auxílio de ti. É sinal de hombridade oferecer agora ajuda a um homem velho e necessitado. Isto é para ele necessidade, e não ganância, e mesmo com ele falando de seu filho todos os chefes recusam ajuda a estes homens, e mostram com isso muita falta de hombridade. (*Hrafnkels Saga Freysgoða* 4)

O *goðorð* nasceu de forma voluntária e a sua ligação com os seus seguidores representa uma via de mão dupla, uma oportunidade de acumulo de poderes e posses para o primeiro e a oportunidade de serviços e representatividade para o segundo. O cargo de *goði* não é entregue sob qualquer tipo de investidura ou juramento, não há nenhuma renda a ser ganha unicamente por esse título e ele se sujeita a poucas formalidades. O *goði* possuiu pouco poder sobre os homens a quem se dirigiam e eles por sua vez não eram submetidos a praticamente nenhuma obrigação ou poder¹⁴.

No entanto o que motivava esses homens? Por que era um poder tão cobiçado? O *goðorð* foi um título que ofereceu chances de obter poder e posses, devemos pensar nisso sabendo que a Islândia oferecia poucas chances de exercer poderes oficiais, pois não havia, intencionalmente, um poder centralizador¹⁵ e nem aristocracia ou nobreza, os detentores de tal título não formavam uma classe que estava acima dos homens livres.

Uma das fontes de riqueza de um *goði* advinha de suas intervenções nos processos que ocorriam nas assembléias, oferecendo apoio e mesmo defendendo casos. No nosso caso Sámr oferece apoio a Thorbjörn e ele acaba por desfrutar as riquezas advindas dessa contenda, pois fora ele que aceitara defender o caso frente à assembléia. Sámr não é um *goði*, mas sim Thorgeirr, que não vai defender o caso, mas prestar apoio a causa de Thorbjörn. Como mostrado na citação, o apelo a honra e hombridade feito por Thorkell a seu irmão tem um objetivo que é acenar para o prestígio que o *goði* poderia obter. Em troca de nenhum ganho material, os irmãos têm a oportunidade de aumentar seu prestígio perante a comunidade e pouco a perder caso a contenda favoreça

¹⁴Em BYOCK, 2001, p. 120, vemos que alguns direitos reservados ao *goði*, é o comprometimento de manter e presidir as assembléias e de taxar os produtos importados.

¹⁵Essa situação só vem ao fim, por volta do Séc. XIV, com o acordo em que a Noruega passa a ter controle da ilha, respeitando as leis e costumes da Islândia.

Hrafnkell. Recursos e poderes são movimentados e conquistados via prestígio social, de mesma maneira ocorre com a justiça islandesa.

O debate e a disputa são baseados nas *Grágás*, o conjunto escrito de leis islandesas. A acusação e o processo são feitos ao ar livre, para que todos os interessados acompanhem. Na saga em questão, Sámr sobe em uma rocha para acusar Hrafnkell perante os juizes. Sobre eles devemos falar que exerciam um papel duplo, sendo, também, os *juris*. O *goðar* nomeava doze pessoas para atuarem como juizes, que estavam responsáveis pelos procedimentos da *sóknarþing* e da *skuldþing*.

O julgamento acontece sem que Hrafnkell soubesse, Sámr o convoca para prestar sua defesa na rocha sem que ele saiba que o caso esteja ocorrendo. Com o apoio dos Thjóstarsson e a oratória e habilidade com leis de Sámr, os homens favorecem a causa de Thorbjörn.

Ele era empurrado para longe com muita opressão, de forma que nem pôde ouvir o caso daqueles que o processavam. Foi, assim, assim difícil para ele apresentar uma defesa legal para si. Já Sámr apresentou o caso explorando todos os recursos legais, até que Hrafnkell acabou sendo declarado total proscrito nesta Assembléia. (*Hrafnkels Saga Freysgoða* 4)

A *skuldþing* servirá para a tomada dos bens do *goði*, porém aqui não encontramos a presença de nenhum poder executivo que possa servir as decisões tomadas durante a assembléia, o que cabem diretamente as pessoas envolvidas no caso. O que existe é a aprovação, pela comunidade, de que a vingança possa ocorrer. Agora que Hrafnkell foi considerado um proscrito pela justiça islandesa, cabe aos interessados concretizar a sua punição, a corte de confisco é feita pelos próprios envolvidos:

Thorgeirr escolheu o seu bando, e mandou assim que quarenta homens o seguissem. Sámr tinha também quarenta homens. O bando estava bem equipado com armas e cavalos. Depois disso eles todos cavalgam pelo mesmo caminho, até que chegam a Jökulsdalr na aurora, atravessam o rio pela ponte, e isso se deu naquela mesma manhã em que devia-se realizar a corte de confisco. (*Hrafnkell Saga Freysgoða* 5)

A condição de proscrito compreende a total anulação de direitos dentro da colônia, sem direito de receber ajuda e a desvalorização da vida do próprio indivíduo. As propriedades de Hrafnkell passam para Sámr e Thorbjörn tem a sua vingança ao ver o oponente humilhado. Poupar o antigo chefe foi um capricho de Sámr, o que vem a

cobrar o seu preço mais tarde na saga, mas assim aconteceu na assembléia. Existem duas formas de banimento previstas nas leis islandesas: a menor, *fjörbaugsgarðr*, com uma sentença de três anos e a maior, *skóggangr*, perpétua (ainda que essa pena pudesse ser revista). Ambas levam ao confisco das propriedades e servem de forma a preservar a comunidade dos criminosos por ela julgados. Existe uma terceira forma de banimento: *héraðsekt*, aonde o indivíduo é banido apenas do distrito ao qual habitava, e que se assemelha a situação pelo qual passa Hrafnkell, já que o mesmo não deixa a Islândia, condição essas das outras duas formas.

Conclusão

A *Hrafnkels saga Freysgoða*, como exposto aqui, não engloba todos os elementos da justiça islandesa medieval. As assembléias nacionais, *Alþing*, a quarta e quinta corte, para apelo, caso as disputas não cheguem a um resultado unânime, a assembléia de outono¹⁶, as formas de banimento, a compensação (essa que Hrafnkell pagou com suas propriedades e quase que com a sua vida, ainda que essa tenha ficado a mercê de seu oponente), o auto-julgamento¹⁷, o duelo¹⁸ e o cargo de orador das leis.

As assembléias acompanharam as mudanças sociais e políticas islandesas. Nelas foram tomadas decisões como a adoção oficial do cristianismo no território e a adoção do território pela Noruega. Mudanças foram feitas com o tempo, como a entrada de bispos em organização, em parcial descaracterização do poder inserido no *goðorð*. Delas faziam parte todos os homens que fossem aceitos pela comunidade, excluindo aqui mulheres, estrangeiros e escravos. De fato, ela passa a moderar e incorporar o campo de batalha das antigas disputas em suas leis¹⁹.

Porém, mesmo com a falta de vários desses elementos, vemos uma saga mais preocupada de demonstrar como ocorreu a contenda entre esses homens, aonde os acontecimentos perpassam sem a artificialidade que seria necessária caso o objetivo

¹⁶*Leið*, no original. Aparentemente essa assembléia não detém nenhuma função jurídica, servindo apenas para informar aos que não compareceram, o que acontecera nas assembléias anteriores. (BYOCK, 2001, p. 174)

¹⁷*Sjálfdæmi*, no original. Quando um lado deixa o outro decidir os termos e compensação.

¹⁸A *Hólmanga* foi proibida na metade do séc. XI e consistia no combate singular até a morte ou a desistência de um dos lados envolvidos.

¹⁹“Both local and Althing courts offered Icelandic leaders an outlet for their ambitions [...] Farmers and chieftains met there to settle differences, to broke their power, and to advocate the positions of those individuals whose cases they were supporting. Legal assemblies became political arenas where leaders contested with one another status”. (BYOCK, 2001: 183)

Tanto a corte local como a *Alþing* ofereceram aos líderes islandeses uma saída para suas ambições [...] fazendeiros e chefes se encontravam lá para acertarem suas diferenças, romper suas autoridades, e para defender a posição de todos os indivíduos dos quais eles estavam suportando os casos. Assembléias legais se tornam arenas políticas aonde os líderes contestam o status de uns aos outros. (Tradução nossa)

fosse exatamente englobar esses elementos. A manobra feita por Sámr, de excluir Hrafnkell do julgamento, obtendo uma vitória unânime, é uma das particularidades dessa saga, esse composto, talvez, por pessoas que quisessem execrar o antigo chefe, tendo em visto a aclamação de seu discurso, mais uma cumplicidade, menos uma novidade.

Por fim, Hrafnkell pede por sua vida e passa a viver longe de suas antigas terras, erguendo-se novamente até que ele tome tudo novamente pela espada. O fim da saga mostra os papéis invertidos novamente, um Sámr que não fez mais nenhum feito, e um Hrafnkell com a honra restaurada e novamente no controle de suas propriedades. As histórias contidas nas sagas pertencem às famílias que contam o passado de seus antecessores como forma de justificar seus poderes e propriedades: o *goði* soube retribuir a manobra com a lei anciã da espada. Não se fala que ele tenha sido punido por isso, e nem que o seu antigo rival tenha tido forças para repetir o feito anterior.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BASCHE, Jérôme. *A Civilização Feudal: do ano mil à colonização da América*. São Paulo: Globo, 2006.

BLOCH, Marc. *Apologia da História*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

BOULHOSA, Patrícia Pires. *Icelanders and The Kings of Norway*. Leiden: Brill, 2005.

BYOCK, Jessé. *Viking Age Iceland*. Londres: Penguin Books, 2001.

DAVIDSON, H. R. Ellis. *Deuses e Mitos do Norte da Europa: uma mitologia é o comentário específico de uma era ou civilização sobre os mistérios da existência e da mente humanas*. São Paulo: Madras, 2004.

ELSE, Roesdahl. *The Vikings*. Londres: Penguin Books, 1998.

GRAHAM-CAMPBELL, James. *Os Viquingues: origens da cultura escandinava*, Vol. I e II. Madrid: Del Prado 1997.

LANGER, Johnni. História e Sociedade nas Sagas Islandesas: perspectivas metodológicas. *Aletheia: revista de história antiga e medieval* 2 (3), 2009, p. 1-18. Disponível em: <http://www.revistaaletheia.com/20091/Johnny.pdf> Acesso em maio de 2010.

SAWYER, Peter. *The Oxford Illustrated History of The Vikings*. Nova York: Oxford University Press, 2001.

Fontes primárias

Anônimo. *Hrafnkell Saga Freysgoða*, séc. XIII. Tradução ao português por Théo de Borba de Moosburguer. A Saga de Hrafnkell Freysgoði, In: *Três Sagas Islandesas (Anônimo do Séc. XIII)*. Curitiba: UFPR, 2007, p. 15-54.