

EL CULTO DE LA SANGRE

Tanto en Thule como en todos sus dominios hay libertad de culto y siempre pueden verse pequeños templos, ermitas o lugares de culto dedicados a las divinidades.

es práctica común que los Thulianos respeten los cultos de aquellos pueblos sometidos e incluso se les rinde homenaje muchas veces antes de una batalla para ganarse su “favor”, las únicas excepciones a esta regla son aquellas religiones (como el demiurgismo) que van en contra del estado de Thule o que están en oposición a su culto oficial e imperante por mayoría: El culto de la sangre, también llamado culto imperial.

Esta religión gravita en torno a la existencia de lo que en Thule llaman “el sol negro” descrito como un ente cósmico omnipotencial que existe en su propio plano y que está dotado de consciencia, otros nombres usados en Thule para referirse a él son *providencia* o *señor de Orias*.

Este sol negro es la fuente de la energía oscura, que impregna toda materia sea viva o inanimada. según los Thulianos, las diferencias entre diferentes seres vivos y a su vez entre vivos e inanimados son fruto de la concentración de energía oscura, pues a mayor cantidad, mayor nivel de consciencia y espíritu. En Thule existen rituales y procesos por los cuales es posible entrar en contacto directo con él y viajar a su dimensión para de esta forma recibir una infinitesimal parte de su poder. Se acepta el simil de que la energía oscura es *magia*, aunque no llegan a verlo de tal forma.

Debido a esta creencia básica, los Thulianos son animistas y creen que todo tiene espíritu (aunque sea minimamente) por lo que también es común encontrar espíritus asociados a montañas, ríos, lagos o incluso otros lugares concretos y a conceptos abstractos que son netamente humanos como por ejemplo “la suerte”, “la historia”, “el destino” o “la familia”. Fruto de esta creencia animista, es común entre los más fieles hacerse vegetarianos pues es una forma de respeto y de evitar la metempsicosis, que es la degradación del propio espíritu a costa del de los animales ingeridos.

Por debajo de este sol negro pero un peldaño por encima de lo descrito en el párrafo anterior están los dioses, que son seres que han alcanzado ese rango por motu proprio, es decir, porque sus acciones o su fuerza de voluntad les han hecho merecedores de este encumbramiento, dentro de esta categoría encontramos a los dioses nórdicos, los mismos que son venerados en multitud de otros lugares por pueblos que comparten el origen norse y que a su vez tienen similitudes con las divinidades de pueblos que son descendientes de Orias. Estos dioses son tomados como patronos a cambio de un clientelismo espiritual.

El culto de la sangre tiene su sede principal en la remota y helada península de Dimmark, donde se encuentra el centro ceremonial más antiguo conocido de este culto, llamado simplemente templo del sol. allí es donde reside el sumo sacerdote y donde se encuentra el oráculo que vaticina la aparición de los bebés con la marca del sol negro. mientras que los niños señalados por este oráculo serán reclamados por la orden de los caballeros del sol negro para convertirse en miembros de esta fuerza de elite, las niñas serán formadas como sacerdotisas e iniciadas en los misterios del culto. Tras pasar un año en el templo del sol, la mayoría serán enviadas a otros templos o capillas como asistentes y aprendices

para que continúen con los oficios y tendrán derecho a portar la túnica roja característica del culto. Por muy remota o pobre que sea la aldea, siempre contara al menos con una pequeña capilla y al menos una sacerdotisa para guardar el culto y administrar las necesidades espirituales de los lugareños, a veces incluso es normal encontrar sacerdotisas velando por pequeños templos enclavados en la naturaleza que están dedicados a los espíritus del lugar.

A pesar del gran parecido con religiones de otros pueblos hasta ahora, hay un factor primordial en el culto de la sangre que lo hace singular: la adoración al emperador silente y la reina eterna.

Los Thulianos consideran a su emperador como un dios que camina entre mortales y que a pesar de que cambia de cuerpo cada tanto cientos de años, lleva dirigiéndolos desde casi los principios de su historia como nación, el emperador no solo emite un aura de majestad ultraterrenal, sino que es capaz de manifestar poderes que escapan al común de los mortales. Rendir pleitesía a las divinidades es opcional, no así al emperador en quien muchas veces se deposita una fe ciega porque para ellos es la prueba viviente de que los dioses existen.

Por otro lado, la reina eterna es la manifestación física o avatar de la tierra de Thule, su paradero suele ser desconocido la mayor parte del tiempo, pero en ocasiones reside en la corte durante meses o incluso años.

La liturgia del culto es simple y directa y son habituales las exhortaciones y lecturas de edas o de los libros Hávamál o Völuspá entre otro, sus celebraciones suelen ser al aire libre, reuniendo a toda la comunidad y son de especial predilección las ceremonias nocturnas donde el fuego es un elemento vital pues representa al espíritu, la propia energía oscura.

Las celebraciones más importantes a lo largo del año son:

Mórsugur/Enero

- 15 El Compital: Celebración en honor a los dioses de las encrucijadas y los cruces de camino
- 19-25 Thorrablót: Blót a Thor y al genio del invierno Porri. Ceremonia dedicada al Dios Thór.

Porri/Febrero

- 1 Imbolc: es la celebración de la fertilidad; se siembra la tierra. Los campos se bendicen con risas, alegría, celebración, se canta, se bebe, se hace el amor al aire libre al anochecer para fertilizar la tierra y honrarla, al día siguiente se celebra la Disaþing, Disablót o Parlamento de las Dísir. Se siembra la semilla para una futura buena cosecha
- 15 Lupercal: jóvenes desnudos que van cubiertos con pieles de lobos corren por las calles azotando a las mujeres con tiras de cuero de carneros recién sacrificados para bendecirlas y hacerlas fértiles
- 13 al 21 Parentalia: semana en honor a los difuntos, de recuerdo a los antepasados y honra a los dioses familiares

- 27 Equirria: Carreras de caballos, juramento de los nuevos soldados, despedida de los que han cumplido con su periodo militar.

Goi/Marzo

- 1 Matronalia: En honor a las madres (esclavos día libre)
- 15 segunda Equirria: desfiles, juegos de guerra, inicio de las campañas militares
- 17 Liberalia: con sacrificios, procesiones, canciones obscenas y torpes, y máscaras colgadas de los árboles.
- 21 Ostara (Equinoccio de Primavera): la época luminosa está en su apogeo. Celebración del despertar de la naturaleza que dará sus frutos en la época de la cosecha y ceremonias a los dioses y lugares relacionados con la naturaleza.

Harpa/Abril

- 4-10 Juegos Megalenses: en honor a Freya, procesiones, bendiciones a los caballos, gatos y animales de las granjas.
- 12-19 Cerealia: desfiles nocturnos y rituales para las cosechas
- 15 Fordicidia: sacrificios animales en honor a la reina eterna
- 25 Robigalia: procesión de personas vestidas de blanco, ritual y sacrificios en el bosque para mantener alejados las enfermedades del cultivo y las pestes
- 28 - 3 de mayo: Floralia: obras de teatro, carreras, juegos de gladiadoras, competiciones y espectáculos, las ciudades y aldeas se cubren y decoran con flores

Skerpla/Mayo

- 1 Walpurgis: Es la fiesta en honor a la diosa Vanir (también conocida como Frøja, Froeja o Freya). Se le hacen ofrendas para que la futura cosecha sea fértil y para evitar que los niños recién nacidos mueran o desaparezcan.

Solmanoür/Junio

- 9 Vestalia: nombramiento de las nuevas sacerdotisas del culto y retirada de aquellas que han cumplido periodo establecido de servicio.
- 21 Midsummarblót: muerte del dios solar Balder. Coincide con el inicio de la bajada del Sol dentro del ciclo anual y el inicio de la época oscura, ceremonias en honor al Emperador.

Heyannir/Julio

- 6-13 Juegos solares: Durante estos días se suceden las celebraciones en honor al sol negro y hay juegos, concursos, teatros y animaciones, en el último día de celebraciones, se reúnen las quintas de jóvenes que van a cumplir el servicio social.
- 9 de julio: Día de la semiheroe Unn la Sabia, en este día es común que las casas permanezcan abiertas para que los pequeños entren y salgan de todas, comiendo donde deseen.
- 23 Neptunalia: ofrendas al mar y las criaturas abisales.

Heyannir/Agosto

- 1 Freyfaxi: Fiesta de la cosecha. Fiesta en honor a la diosa Sif por la cosecha que se empieza a recolectar y petición para que el resto sea igual de fructífera. En esta noche se coce el primer pan de la cosecha anual de trigo. La vida se hace al aire libre. Se celebran juegos y competiciones. Todo es alegría; se recogen nuevas semillas para que haya prosperidad cuando se acerque el invierno.
- 3 La partida: los jóvenes parten a cumplir con el servicio social, en las plazas de los pueblos y en las ciudades hay celebraciones de despedida
- 21 al 23 Juegos consuales y Vulcanalia: desfiles militares y competiciones, hogueras en la noche, juegos con antorchas y velas, ofrendas a los volcanes y a los herreros.

HaustManodoür/Septiembre

- 9 Día de la liberación: en este día se celebra la liberación de thule de la casi ocupación por parte de la antigua remas, las ciudades y pueblos se engalanan, hay bailes, bebida y diversión hasta bien entrada la noche, durante el día hay grandes desfiles y batallas simuladas
- 21 Høstblót (blót del Equinoccio de Otoño): la época oscura está en su ecuador y se pide a los Æsir, Vanir y Dísir que la cosecha siga siendo fructífera hasta el final en Vætturnætur. Se hacen peticiones de protección para el invierno y que la primavera sea abundante.

Gor Manoür/Octubre

- 5-12 Augustalia : fiestas en honor al emperador celebrando su primera aparición, en estos días el emperador hace visita a alguna región y hay audiencias y entrega de nuevos despachos
- 11 Meditrinalia: celebración de la vendimia
- 15 Veturnætur: o Noche de Invierno. También Freysblót - Recuerdo de los antepasados difuntos y agradecimiento por la última cosecha/proyectos del ciclo anual. Es el inicio del invierno.
- 18 October Equus: gran carrera de caballos y sacrificio del ganador, fin de la temporada militar y de siembra
- 19 Armilustrium: desfile, purificación de las armas

Blöt/Noviembre

- 1 Samain: La noche en la que el velo entre el mundo de los vivos y los muertos se difumina, se colocan amuletos en los árboles y en las puertas y ventanas de las casas para aislarse de los espíritus, a media noche hay una gran celebración para honrarlos.
- 6-15 Juegos plebeyanos: días de fiesta y mercados sobre todo en los pueblos y aldeas de las provincias feudales, los señores reparten regalos entre sus siervos y se recompensa a quienes realizan trabajos sobresalientes
- 11 Fiesta de los Einherjer, o día de los Héroes. Día de aquellos elegidos dignos a reunirse en el Valhalla, se celebran desfiles, los campos de batalla son honrados, hay entrega de medallas y batallas simuladas.

Yule/Diciembre

- 15 segundos Juegos consuales: los jóvenes realizan competiciones y pruebas de grupo, a la noche hay un banquete multitudinario
- 15 Saturnales: banquetes, intercambio de regalos, los esclavos no trabajan, celebración del nacimiento del sol
- 19-20 Moðirnætur o Noche de las Madres - Noche de vigilia antes de la llegada del Jól en la que se plantean los deseos para el próximo año. Se recuerda a los difuntos.
- 21-30 Solsticio de Invierno, Jól, Jule o Yule - Renacimiento del dios solar Balder. Coincide con la elevación del Sol dentro del ciclo anual y el inicio de la época luminosa. En estas trece noches se celebra el Juleblót. El último día del Jól se celebra el Þretandi (Thretandi o Treceaba noche) que coincide con el final de año, se llevan a cabo costumbres como la del tronco de Yule: por una parte se quemaba un tronco de árbol que se encendía antes de ponerse el sol de ese día, y, permanecer encendido hasta que de nuevo el sol regrese al amanecer. Durante esa noche se decoran árboles, tanto en los bosquedillos cercanos como en los de las casas, y se dejan presentes a sus pies para compartirlos con la comunidad.

