



VARG VIKERNES

**GERMANSK MYTOLOGI  
OG  
VERDENSANSKUELSE**

## Varg Vikernes

### «Germansk Mytologi Og Verdensanskuelse»

#### FORORD

Denne avhandlingen inneholder forklaringen på en rekke myter. Mytene blir i våre tiders bøker om germansk mytologi fremstilt uten særlig forklaring, og i de fleste tilfeller uten forklaring i det hele tatt. Vi får sjelden noen oppmuntrende bemerkninger, eller levnes noe håp om at det er mulig å gjenopplive våre forfedres naturvennlige verdensanskuelse. Tvert imot er selv de tilsynelatende mest entusiastiske professorer i norrøn mytologi sterke motstandere av å betrakte våre edle myter som annet enn kuriøse eventyr fra en primitiv fortid.

Der mytenes innhold er ubehagelig for dagens politisk korrekte «intellektuelle» utelukker de vesentlige deler av dem slik at meningen forsvinner. De viser dermed den totale forakt for titusener av års ervervede kunnskap, som er lagret i våre myter. Vår filosofi, vår vitenskap, vår verdensanskuelse og vårt livssyn er alt samlet i vår mytologi, til forskjell fra andre folk som har hatt et klart skille mellom disse tingene. Det er dette som gjør vår mytologi så rik og dyp. Vår germanske natur søker å foréne de forskjellige positive ting her i verden, da summen av alt er større enn alt i seg selv. Denne foreningen finnes i vår mytologi.

Vår livsmening ligger i mytologien. Å ikke avsløre mytenes mening er således å holde selve livets mening skjult for folket. Av den grunn ser jeg det nødvendig å skrive en avhandling som denne.

Jeg vil dog understreke at denne avhandlingens innhold ikke er bygget på mine fortolkninger alene. Det er ingenting nytt i denne avhandlingen, kun det som er glemt. Min oppgave er kun å gjengi mytene med det innhold våre aktverdige blonde forfedre la i dem. At det meste som kommer frem i denne avhandlingen er nytt i dag, skyldes utelukkende at sannheten hat vært undertrykket av dagens kristelig-kapitalistiske oklokrati<sup>1</sup> og dets lakeier.

Som det kommer frem av innholdet er flere av disse mytene svært gamle. Noen så gamle som 40.000 år, andre ennå eldre. Noen forklarer utviklingsfaser i verdensutviklingen, andre sjelelige eller åndelige prosesser. Noen beskriver konkrete hendelser, andre evig gjentakende fenomener. Kort sagt kan vi si at mytene er årsaksbeskrivende for alle sider av naturen.

Ved siden av selve mytene vil jeg fremlegge sider av den germanske ånd, dog ofte gjennom myter som er betegnende for nettopp slike. Et eksempel er Lokasenna hvor dets betydning ikke er spott, men dypt alvor. Dikteren stiller gudene frem for oss i deres edle skikkelser og belyser motsetningene i deres karakter; hele verden – som ellers er en alvorlig ting i seg selv – vender alle sine latterligheter og sine komiske sider imot oss. Loki er den kalde forstand som i sin likegyldige natur river ned alt det høye og skjønne, som den forskende visdom og det svulmende hjerte har skapt. Den griper inn med sin kalde hånd og sørger for å i det minste kaste alt sammen overende.

Denne sangen er forberedelsen til og går like forut for verdens undergang. Vi må se gudene i deres fortapte tilstand for å forsones med deres død. Balder er død, åndens lys er slukket. Lokasenna er den åndelige død eller fimbulvinter, som i diktet går foran den naturlige. Mennesket lever i det høyeste et kaldt og likegyldig forstandsliv, og som gudene først kommer i deres kraft igjen ved den siste kamp, så blusser menneskeånden kun ennå engang opp i dødskampen – og i den ligger allerede fornyelsens spire.

---

<sup>1</sup> De påstår det er demokrati, men for enhver som kjenner betydningen av begrepet demokrati fremstår dette selvsagt som en meningsløs påstand som tjener til lite annet enn å være løgnpropaganda rettet mot de uvitende.

Æsenes hittedød besynges med samme dikterånd som deres ungdoms seire og bedrifter. Likesom nattens ånder som flykter for morgenrøden, således må Ásgarðs guder synke i jorden. Germaneren trenger livet sammen, og gjør alle sider verdige – han er full av et dypt sinn som ser tilbake og fremad, fremfor å la et lett sinn tvinge ham til et liv i øyeblikket, og der alene.

Til slutt er meningen å gjenskape så mye som mulig av våre forfedres livsstil og riter for våre øyne, slik at dette kan kopieres av dagens oppvoksende – og morgendagens – slekter. Vi trenger å returnere til livet, etter kristendommens og materialismens tusenårige fimbulvinter. Den visdomsbrønn vi må øse fra er vårt germanske blod, som ubesmittet gjennom titusener av år har lagret gudenes instruksjoner og kunnskap. Det rene blodet er vår beste lærebok i livet og dets mening.

### Om tegn, språk og grammatikk

I denne avhandlingen blir norrøne skrifttegn brukt i sin latinske form i de fleste navn. Dette fordi det er i navnenes opprinnelige betydning mytenes mening kommer frem. Odal-tegnet, Ð/ð, uttales *th* som i engelsk *that*. Thurs-tegnet, Þ/þ, uttales *th* som i engelsk *thing*. Den såkalte «o med kvist» blir her skrevet som en svensk Ø/ø (Ö/ö), men uttales som en kort å. En Ó/ó er en lang O/o, en Í/i en lang I/i, en É/é en lang E/e. Til slutt bruker jeg en lang Ø/ø, som skrives Œ/œ. Den kan ligne på Æ/æ og må derfor legges merke til. En Á/á er tegnet for en vanlig Å/å.

O/o uttales flere steder som en kontinental O/o, altså som en skandinavisk Å/å. Som i tysk *Gott ist Tod* (Gud er død) som uttales Gått ist Tåt. Det samme gjelder U/u som i norrønt uttales som en kontinental U/u, det vil si som en skandinavisk O/o. Som i tysk *Gut* (God/Godt) som uttales Got. Ásatrú uttales altså Ásatro, med en lang o i slutten av ordet. G foran vokalen e uttales gj (hvor g er stum), som i Gerðr (Jerðr) og Børge (Børje). Ey uttales øy som i Beyla (Bøyla) og Eyvind (Øyvind).

På norrønt bøyes også alle navn i kasus. Da disse bøyninger blir forholdsvis uforståelige i moderne skandinaviske språk, utover i nominativ og genitiv, avstår jeg fra å bruke akkusativ og dativ, og jeg holder meg til en moderne genitivsform (som Heimdalls istedenfor Heimdallar, Hels istedenfor Heljar etc.). Eksempelvis er Óðin i akusativ og Óðni i dativ, men bruken av denne bøyningen vil kun føre til forvirring. Jeg bruker derfor kun nominativ (til der det skulle ha vært akkusativ og dativ) og genitiv (eiendomsformen) som i de moderne skandinaviske språk. Videre avstår jeg fra å bruke bestemtform av disse ordene, som igjen vil kunne føre til forvirring. Eksempelvis omtales Ásgarðr som et moderne egennavn, mens det i nominativ bestemtform ville ha vært Ásgarðrinn (Åsgarden), eller Ásgarðsins (Åsgardens) i genitiv bestemtform.

Det skal videre anføres et enkelte ord har en annen uttale enn den som ville falt naturlig i moderne skandinaviske språk. Det heter for eksempel ikke valkyrje, men *valkyrje* med trykk på a og ikke på y. Leseren bør også være oppmerksom på navn som Loki som uttales Låki, og ikke rett frem Loki.

Til slutt vil jeg påpeke at jeg flere steder bruker en blandingsform av ord, eksempelvis jötner som er en blanding av den norrøne formen og den moderne norske formen av ordet. Dette har jeg gjort for å ha en gjennomgående og konsekvent *uttale* av enkelte ord. Det er kanskje ikke nødvendig, men jeg har likevel valgt å skrive dem på denne måten.

Varg Vikernes

Níparôusu, Pulá,  
Ultimo Blíði MCMXCVIII a.y.p.s.

## DEL I. UTDRAK AV GERMANSK MYTOLOGI

### Gínungagap

I begynnelsen var ingenting. Kun et bunnløst, hvilende tomrom. Stjerner var ikke, ikke jord og himmel, kun altet og intet; kun Gínungagap<sup>2</sup>.

Oventil var Niflheimr<sup>3</sup>, den hvilende guddommelige tanke. Nedentil var Múspellsheimr<sup>4</sup>, det hvilende guddommelige skjød. Midt imellom dem var Gínungagap. Så våknet universet etter hvilen. Fra midten av Niflheimr strømmet der ut tolv floder fra en brønn, Hvergelmir<sup>5</sup>, universets lunge som puster rytmisk og som styrer universets åndedrett. De fosset utfor kanten og ned i Gínungagap, hvor de frøs til is. Slik ble den ene kanten av Gínungagap dekket av is og kulde, snø og fuktighet. Navnene på de tolv floder er Svöl (den svale, den kalde), Gunnþrá (stridslengsel), Form (form, skikkelse og bilde), Fimbul (stor, mektig), Þul (tale, ramse), Slíðr (fæl, lei og sverdslire), Hríðr (uværstid, byge og storm), Sylgr (sup, slurp, svelger [om ild] og drikk), Ýlgr (av ýlgr, av å ýle; betyr den tutende), Víð (skog, trevirke), Leiptr (skinn, glans, lysing) og Gjöll (gjalling, ljom, dønn).

I Múspellsheimr stod flammene opp og gnister sprutet utover kanten og ned i Gínungagap. Ingen kan ferdes i Múspellsheimr, som ikke hører hjemme der. Surtr<sup>6</sup> sitter med luende (brennende) sverd ved landsenden (grensen) til landvær. Midt i Gínungagap var det mildt og stille.

Dråpene av kulde- og froststoff fra Élivágr<sup>7</sup> rant ut i Gínungagap og størknet og ble herdet, og det vokste til det ble til en svær kjempe kalt Ymir<sup>8</sup>. Formet av kulden og vekket til live av varmen fra gnister som fløy fra oventil til nedentil oppstod de bevisste guddommelige krefter, de aktive manifestasjoner av universets energi.

Ved siden av kjempen Ymir – som av rimtussene blir kalt Aurgelmir<sup>9</sup>, det faste stoffets overhode og opphav – ble kuen Auðhumbla<sup>10</sup> til. Fra Auðhumblas spener strømmet der fire elver av melk som Ymir livnærte seg på. Ymir lå og murret og jamret seg, mumlet og tutet. Fra hans venstre armhule steg to vesener frem, de to første jötner. Hele tiden vokste der frem nye og groteske skapninger fra Ymis kropp. Uorden hersket.

Omkring dem begge var der store, salte, rimslåtte steiner. Auðhumbla slikket på steinene. Første dag da hun slikket på steinene fremkom en manns hår, neste dag en manns hode, og på tredje dag steg en hel mann ut. Hun heter Búri<sup>11</sup>; han var vakker, stor og mektig. Auðhumbla ble det enfoldige universets skumring – ved at hun gjorde det mangfoldig ved frembringelsen av Búri. Hun er det

<sup>2</sup> Det svelgende gap. Av gína som betyr vid, stor, vidt utstrakt; utstrekning alene uten tanke på å bli fylt opp. Videre betyr det bedrag, og mens gap betyr tomt rom får vi det store tomme bedragerske rom, hvilket henviser til at skapelsen selv er et bedrag, et blendeverk, som er iscenesatt av guder fra en annen galakse; fullkomne mennesker som er sendt for å skape flere.

<sup>3</sup> Tåkens og mørkets verden, av ordet nifl – gresk νεφέλη, nebula – og heimr.

<sup>4</sup> Ildens og lysets verden, av ordet mutspell (den ødeleggende ild) og heimr.

<sup>5</sup> Av hverr, årsgammel og gelmir som utledes av galm, som betyr sterk blest, trekk.

<sup>6</sup> Av svartr eller svertr som betyr sort av brann. Han er vokteren av Múspellsheimr og ikke herren, som Heimdallr er himmelens vokter, og ikke dens herre. Mens Múspellsønnene selv er blanke og skinnende – de bor midt i lyset – så er Surtr sort av forbrenning. Han er den vulkanske lava, verdens indre ild som stiger frem og brenner jorden.

<sup>7</sup> Av ælifr, evig; vágr, sjøgang. Står for rytmen i universets åndedrett, den evige sjøgang som utgår fra Hvergelmir.

<sup>8</sup> Av å ymja eller umda, som betyr å låte, tute, murre, mumle, jamre, og bære seg. Det veldige spektakkel under planetens og solens skapelse, fra kosmiske vinder og enorme masser av stoff som kolliderer.

<sup>9</sup> Av aur, jord, leire, sand, grus, gjørme, grov jernholdig sand; gelmir, sterk blest, trekk.

<sup>10</sup> Av auðr, øde, udyrket (jord), unyttet og tom; húm, halvmørke, skumring og hav/sjø; blá, blåsvart.

<sup>11</sup> Av búri, båren, frembåren: den fødte, eller av det samme: den som føder.

udyrkede, unyttede, tomme mørke hav som forsvinner når livet oppstår, ved at det da ikke lenger er udyrket, tomt og mørkt.

Búri fikk en sønn, Börr<sup>12</sup>, som avlet tre sønner med Bestla – datter av Bölþorn<sup>13</sup>. De tre ble kalt Óðinn, Vílir og Véi<sup>14</sup>. Óðinn lærte ni fimmelsanger<sup>15</sup> av den berømte sønn av Bölþorn. Börr forbandt seg med det beste av den elendige materien, som selv ikke gudene kan unnvære. Det var foreningen mellom ånd og materie. Den levende materie som måtte skille seg fra den døde, for å kunne virkeliggjøre seg selv og senere hele verden.

Börs sønner – de første legemliggjorte naturlover – bestemte seg for å gjøre opprør mot kaoskreftene, mot Ymis og hans barns uorden. Glødende virvelvinder ble ordnet, gnistene fra Múspellsheimr ble til stjerner og av Ymis kjøtt ble jorden, andre planter og planetkjeder skapt. Av hans rimkalde bein ble fjellkjedene dannet, mens tennene ble til steiner, og hans haus dannet himmelen. Den satte de fire dverger til å holde oppe; en i hvert hjørne<sup>16</sup>. Blodet ble til hav, og noe av dette la de i en krets utenfor jorden – for de fleste vil det synes umulig å komme over dette havet. Av håret skapte gudene skoger, øyenbrynene gjorde de til forsvarsverk rundt Miðgarðr<sup>17</sup> og av hans hjerne dannet de skyer på himmelen<sup>18</sup>. Ymis avkom ble styrtet ned i avgrunnen, og kun én kaosmakt overlevde; Bergelmir<sup>19</sup> – sønn av Þrúðgelmir<sup>20</sup> – og hans kone. Han er jötunnættens opphav.

Saltet kuen Auðhumbla slikker i seg er et bilde på åndens kraft, den åndelige næring som vi kjenner fra begrepet «jordens salt». Kuen selv er den første nærende form. Saltet og kuen forénes, ånden og den nærende form, og frembringer en guteslekt. Jordens og himmelens dannelse er bare et forstørret bilde på grekernes verdensegg. At himmellegemene oppstår av Múspellsheims gnister svarer til den egyptiske forestilling at Phtah – den første skapelsesild – delte seg i enkelte, glinsende, lysende deler, som ble til sol, måne og flammende stjerner. Den store flod svarer til den sumériske myten om Xisuthros.

<sup>12</sup> Av börr, mann; eller burr, sønn; eller bor av germansk borôn, bore, bor, pløye, skjære.

<sup>13</sup> Av böl, elendighet; þorn, tornebusk, torn. Bestla kommer av bestr, best; lá, blod, av germansk stramme lagwa-, strandvann ved havbredden, poetisk hav, garvelut.

<sup>14</sup> Av óðr, sinn, tanke, raseri, opprømt sinnsstemning og ånd, som bøyd i akkusativ, entall, bestemtform blir óðinn, og derav Óðinn. Han er ånden, den levendegjørende kraft i alt det skapte; hans brødre, Vílir (vilje) og Véi (den hellige) er ytringer av denne kraft. Véi kommer av vig, vic, som er den hellige, forbindende kraft, som sees i begrepet å vígja (å innvie). Véi er hellig sted i sin alminnelighet, og den fred som hviler over slike steder. Vi har i disse tre tenkningen, viljen, og det hellige bånd, som må foréne dem for at de skal kunne frembringe det gode. Ånden gir liv, viljen ordner det og helligdommen bortfjerner det urene.

<sup>15</sup> Trollsanger. Han lærte materiens natur å kjenne, fra alpha til omega. Tallet ni står for de ni måneder det tar å fullføre skapelsen av et nytt menneskeliv. De ni trollsanger er evnen til å skape nytt liv gjennom og av det som allerede finnes – her representert ved Bölþorns sønn. Ni er det fullkomne tall, som inneholder alle de andre tall i seg og som kan multipliseres med hvilket som helst av dem, inkludert seg selv, og allikevel alltid bli ni (det henvises her til regelen om at ni er det høyeste tall, og at de eneste egentlige tall er de fra en til ni).

<sup>16</sup> Austri (østre), Vestri (vestre), Norði (nordre) og Suðri (søndre).

<sup>17</sup> Den befestede mannaheimen som ligger midt i verden.

<sup>18</sup> Det er her snakk om metaforer. Essensen er at materien har mange former, og de forskjellige gir opphav til forskjellige ting; hjernen blir til skyer fordi den ligner, og fordi nettopp skyer frembringer tanker.

<sup>19</sup> Av ber, frø og bær, pollen, sporer og sæd, av germansk stamme bazjá-, liten busk. Grunn betydning hva som vokser på krattvekster. Gelmir som utledes av galm, som betyr sterk blest, trekk. Han unngår å drukne i Ymis blod ved å sette seg i en lúðr (ethvert hult legeme; en kasse, en kiste). Dette er alle ting som bærer grunnlag for liv i seg, plante og dyreliv, som flyter på gjenstander i havet av blod, eller som holdes i luften av vinden, helt til havet synker og landet stiger opp igjen, slik at det kan fornye livet på jorden.

<sup>20</sup> Av þrúðr, styrke; gelmir som utledes av galm, som betyr sterk blest, trekk. Dette er de veldige krefter i universet som gjennom millioner på millioner av år sakte men sikkert utvikler liv i små celler og videre til mer høyverdig liv. Eksempel på slike krefter er kosmisk stråling.

## Himmellegemene

Himmellegemene ble til av gnister fra Múspellsheimr, som for løst omkring i og under himmelen. Gudene skapte dem ikke, men ordnet dem og deres gange, og satte dem til å opplyse himmel og jord. Dermed ble det natt og dag og årsregningen ble mulig. Ikke før gudene satte gnistene på himmelen kom gresset på marken. Solen varmet og marken ble bevokst med alskens grønne urter. Máni (Månen) gikk først og Sól (Solen) kom etter, begge dradd over himmelen av hester.

Mánis og Sóls far het Mundilfæri<sup>21</sup>, og hestene som sleper Sól over himmelen heter Árvakr og Alsviðr<sup>22</sup>. Under deres hover har gudene skjult jernkull. Mellom solen og jorden står et skjold, Svalinn<sup>23</sup> – den skinnende gudens skjold; berg og hav ville brenne, hvis det falt fra. Hugruner er ristet på skjoldet, samt på Árvaks øre og på Alsviðs hov<sup>24</sup>.

Nátt var født av Nörvi<sup>25</sup>. Nátt ble gift med en som het Naglfari og fikk med ham en sønn som heter Uðr<sup>26</sup> (Auðr). Senere giften hun seg med Ánnarr (Ónarr) og fikk med henne en datter, Jörð<sup>27</sup>. Til slutt tok Delligr henne til ekte, og fikk da en sønn, Dagr<sup>28</sup>. Óðinn gav Nátt og Dagr to hester og to kjerrer, og satte dem på himmelen, til å hvert døgn ri over himmelen. Nátt rir først trukket av Hrímfaxi, mens Dagr kommer etter trukket av Skinfaxi<sup>29</sup>.

Sköll heter ulven som forfølger Sól ned i havet, Hati heter en annen ulv, sønn av Hróðrsvitnir, som skal løpe foran himmelens klare brud – Máni. Disse ulvene er født østenfor Miðgarðr i jernskogen til en gyger (jötunnkvinne), og de mettes med alle de menneskers liv som dør – den mektigste av alle ulvene er Mánagarmr<sup>30</sup> som vil engang sluke Máni.

<sup>21</sup> Av mundr, gave, betaling som brudgommen gav som betaling for bruden, medgift; færi, sjanse, anledning, det en er i stand til, middel, formue, den en har råd til. Henviser til at månen og solen var det beste himmelen kunne gi i medgift for ekteskapet med jorden.

<sup>22</sup> Av árvakr, årvåken; prefiks all-, mye og svært; svinnr (sviðr), rask, klok, vettug og forstandig.

<sup>23</sup> Bestemtform av svalr, sval og kjølig. Betyr kjøleren. Henviser til laget av ozonmolekyler omtrent tretti kilometer oppe i atmosfæren, som absorberer ultrafiolette stråler fra solen.

<sup>24</sup> Hugruner er hemmeligheter som krever vett om noen skal forstå og lære dem. Man må være årvåken og svært forstandig om man skal bevare og bruke disse tingene uten å forårsake stor skade. Jernkullet gudene har skjult under himmelhestenes hover er jordens ressurser, som må brukes med tanke på konsekvensene av bruken. Det henvises her til forurensing og dens skadevirkninger på ozonlaget og naturen ellers, som en følge av menneskers vettløse bruk av jordens ressurser. Hugruner er risset på hestenes hover – som jo er det som ligger nærmest jernkullet – for å understreke dette, og på ørene for å antyde at vi må lytte til fornuften, slik at vi ikke ødelegger hele verden.

<sup>25</sup> Av nátt, natt, i regning ofte døgn; Nörvi (Nárvéi) av nár, nåe, dauding og lik; véi av vig, vic, som er den hellige, forbindende kraft, som sees i begrepet å vígja (å innvie). Altså den som er vigd til døden. Det evige mørket som dør når hans datter blir født inn i en tilværelse hvor hun deler tiden med lyset.

<sup>26</sup> Av nagl, nagle og spiker; far, et spor, farvei, ferd, atferd, tilstand. Uðr (unnr), bære og bølge; auðr, her: øde. Nattens tilstand er hennes sønn, nattens tomhet, øde og taushet. Den atferd som er naglet fast i menneskenes liv, sporet som følges om natten.

<sup>27</sup> Av annarr, den ene av to, annen, en ny, ikke den samme, den nestkommende, den nest beste; jörð, jord i flere betydninger, jord som motsatt av himmel, mark, mold, gård. Andre jobber om natten, og Nátt er derfor også gift med Ánnarr, som gir henne datteren Jörð som her ikke betyr jord, men arbeide med jord og på marken. Nattens arbeide på gården.

<sup>28</sup> Delligr av dalla, þallr, som angelsaksisk deall, byrg og gjev; dagr av germansk dagaz, dag, levetid, liv, termin og frist. Til slutt gifter Nátt seg med Delligr, som gir henne Dagr, morgenstunden, hvor kyrne melkes og menneskene våkner til en ny gjev dag.

<sup>29</sup> Av hrim, rim; faxi, manke. Skinfaxi av skinn, skinnende. Hrímfaxi heter også Fjörsvartnir, av fjör, liv og kropp, svartnir, formørker. Skinfaxi kalles også Glaðr, av glaðr, lys, klar, munter, glad, blid og vennlig.

<sup>30</sup> Sköll av sköll, skráll, latter, spott. Hati av hati, fiende, hater. Hróðrsvitnir av hróðr, ærerik, æret; vitnir, ulv. Et annet navn på Fenrisulven. Mánagarmr av máni, måne; garmr, sluker.

Máni tok engang to barn fra jorden Bil og Hjúki. De gikk bort fra brønnen Byrgir, og på sine aksler sådde de Sægr med standen Simul. Deres far heter Viðfinnr<sup>31</sup>. Disse barn følger månen. Betydningen er at menneskene gikk bort fra slut og livet i stengsel, ved å så hvete på en strimmel med jord. Slik fikk de stellet sine gamle og syke, og sine barn, ved å gi dem hvetebrød. Siden det var i månelysset idéen om å så kom – da den mest trengtes om natten når lidelsene er størst – heter det at det var Máni som tok bort deres nøling, lidelser og nødvendigheten av å stelle de slutende – som ikke lenger trengte stell, da de fikk rikelig med mat. At Bil og Hjúka er Viðfinns barn skyldes våre forfedres oppmerksomhet rundt samenes usedvanlig primitive livsstil, deres lave kulturelle nivå og deres enorme fattigdom og sult. Jeg kan her vise til *De origine situ moribus ac populis Germanurum* av Cornelius Tacitus fra år 98, hvor nettopp dette kommenteres.

Máni rår for ny (Hjúki) og né (Bil), som de velgjørende makter skapte til årsregning for menneskene. Der regnes kun to årstider, Vinter – sønn av Vindsvalr, den vindkalde – og Sommer – sønn av Svasaðr, den milde. Vår og høst går inn under dem.

Myten om Hjúki og Bil viser videre at våre forfedre kjente til månens innvirkning på helsen. Den innlysende forskjellen på natt og dag er nevnt ovenfor, men også månens størrelse har stor betydning. Vi kjenner alle myter og sagn som inkluderer vag(g)ulver som farer frem i villskap under fullmånen. Videre vet vi at magi skal praktiseres når den er full. I né virker magi dårlig; for da spises Máni av ulver, og han mister sin kraft. Magi virker heller ikke under Sól, noe som forklarer hvorfor runesteiner med magiske formel alltid blir lagt med runene ned, slik at Sól's stråler ikke når runene, og dermed taper dem for kraft.

Soler man seg i Mánis lys heter det at man kan bli gal. Det reflekterte sollyset har en magisk effekt, som for mange svake sjeler kan føre ut i galskap. Det er av denne grunn kun de moralsk høyverdige – og dermed sjelelig sterke – møyer skal innbefatte seg med seið.

Vinden som farer over oss, og som vi aldri ser, kommer fra en jötunn, Hræsvelgr<sup>32</sup> som sitter ved himmelens ende mot nord i ørneham. Fra hans vinger står vinden over alle menn.

### Elementlæren

Slektens stamfar er Fornjótr<sup>33</sup>. Han hadde tre sønner, Hlér (Ægir), Logi og Kári<sup>34</sup>, herskerne over havet, ilden og vinden. Logi var gift med Glöð (glød) og hadde to døtre med henne, Eysa (glødende aske) og Eimyrja (ildmørje). Hálogi (den høye flamme) hadde to jarler under seg, Vífill og Veseti, som fridde til hans døtre, den første til Eimyrja, den andre til Eysa, men da ildkongen gav dem avslag bortførte de hans døtre. Veseti bosatte seg på Borgundarhólmr (Bornholm) og hadde en sønn Búi. Vífill seilte lenger østover og bosatte seg på øyen Vífilsey ved kysten av Sverige, og hadde en sønn Víkingr.

Dette er kun en mystik foretelling som uttrykker den første bruk og dyrking av ilden for titusener av år siden. Vífill er den hellige fjøl som ilden først fester seg til, Veseti<sup>35</sup> det første helligsted hvor glørne legges, arnen. Sønnen Búi er den første som tok seg fast bosted, mens Víkingr er betegnende for livsstilen.

<sup>31</sup> Av bil, sår, nøling; hjúka stelle, passe barn og syke folk; byrging, stengsel, endelik, slutt, stenging, sægr, strimmel med jord, beite; simul av simili, hvete (mel); viðr, skog og finnr, same.

<sup>32</sup> Av hræ, kadaver, lik, vrak, daudingskrott; svelgr, svelger. Vinden skjuler alle spor, med tiden. Likene i snøen eller sanden svelges av jorden, på grunn av vinden som blåser snø eller sand over dem.

<sup>33</sup> Av för (fyrir), føre, för; njótr, nyter, besitter. Den første besitter.

<sup>34</sup> Hlér er de germanske kymrernes navn på havet, som de tok med seg fra Jylland til Logres (England). Kommer av kymrisk llyr, hav; Ægir av germansk ôgjan, skremme, skrekk, og frykte, og norrønt agi, frykt, tuk, norsk ave, ærefrykt. Nordens navn på havet. Logi av kymrisk llwg, lue, flamme; kári, vindgufs.

<sup>35</sup> Ví av véi, hellig; fill av fila, fjøl, bord. Ve av véi og seti, ild.

Kári hadde en tallrik slekt, hans sønn het Jökull eller Frosti, sønnesønnen het Snær. Hans sønn igjen het Þorri og døtrene Fönn, Drífa og Mjöll. Þorri hadde to sønner, Norr og Górr, og en datter Góí<sup>36</sup>.

Góí forsvant og hennes brødre drog ut for å lete etter henne. Górr tok veien til sjøs, Norr veien til lands. Górr kom til Danmark hvor han fant sine frender som nedstammet fra den gamle Hlér på Læsø. Derfra reiste han tilbake nordpå. Norr drog til Trondheimsfjorden. Etter mye reising møttes de to brødrene i Sogn, hvor Norr ektet en søster av Hrolf<sup>37</sup>, som hadde giftet seg med Góí. Der var anledningen til Norges bebyggelse.

### Gullalderen

Gudene hadde ordnet tiden. De lekte på tunet med sine gullbrikker og var lykkelige. Så en dag; de hellige guter gikk til sine domstoler og rådslo seg imellom om hvordan de skulle skape dvergenes skarer, av det blodige hav og av de blå ben; av Ymis kropp. De dannet da mange menneskeskikkelser med mannevett, mange dverger av jord, som hadde levd som makk i Ymis kropp, men som måtte fortsette å leve under jorden selv om de hadde ny form.

Derefter lagde de mange kostelige ting, dannet seg tenger og alle mulige redskaper. De var lykkelige og manglet ingenting, alt de hadde var av gull<sup>38</sup>.

Så kom tre mektige møyer til dem fra Jötunnheimr. De kaltes Urðr, Verðandi og Skuld<sup>39</sup>, som fulgte nødvendighetens lov, utviklingens lov. Tre mektige og kjærlige æser reiste så til en strand, og fant på land der to trestykker som liknet på dem selv i form. De hadde hverken ånd eller sinn, hverken væske eller bevegelse, eller gode farger. Óðinn gav dem ånd og liv, Lóðurr<sup>40</sup> gav dem vett og bevegelse og Hœnir<sup>41</sup> gav dem væske og gode farger, syn, tale, hørsel og utseende. De kalte dem Askr og Embla.

Alfader innsatte styrere til å rådslå med ham, om menneskenes skjebne, og til å styre i borgen Ásgarðr. De møttes på Iðavöllr<sup>42</sup> som lå midt i gudeheimen. Det var deres første verk å bygge hov hvor deres seter kunne stå; tolv stykker foruten høysetet som Alfader har – det er det eldste og største hus som er bygget i verden, og det er kledd i gull. Vi kaller det for Gláðsheimr<sup>43</sup>. En annen bygget de, det var en horg<sup>44</sup>, som kvinnene skulle eie, og den var meget fager. Det hus kalles Vingólf<sup>45</sup>.

<sup>36</sup> Av jökull, isbre, istapp, is; frost, frost; snær, snø; þorri, barfrost. Dette er også navnet på måneden som varer fra midten av januar til midten av februar. Fönn, snøfönn; drifta, snødriv; mjöll, tørr nysnø; norr, nord. Er også navnet på den første mystiske konge i Norge. Górr er havisen; góí, gjø, gjøfjære, gjøstrømmer, som er den høyeste havgang som inntreffer i mars måned. Góí er også navnet på måneden fra midten av februar til midten av mars.

<sup>37</sup> Av ukjent betydning, utover at olfr betyr ulv.

<sup>38</sup> Gullalderen er barnets gylne alder, og folkenes barndom. Denne tiden er uskyldig og lykksalig, fordi all virksomhet dreier seg rundt vesenets egen utvikling uten noen bestemt retning utad. Denne verden var det ute med da gudene måtte skape mennesker som gav dem en verden av bekymringer og omsorg, som for barnet når det vokser opp, som for slekten når den skal tre inn i samfunnslivet med alle dets forviklinger og sorger.

<sup>39</sup> Fortid, nutid og fremtid. De tre skjebnegudinner.

<sup>40</sup> Lóðurr av loða, henge sammen, feste seg til og leiða, lede, her i bestemtform leder, av germansk līpan, gå. Kausativ av līpan er laidian, med betydning å få til å gå. Sjelen som fester seg til kroppen og får den i bevegelse. Senere kalt Loki, flammen.

<sup>41</sup> Av hœna, germansk hōniôn, høne.

<sup>42</sup> Av iða, ide; völlr, slette, voll.

<sup>43</sup> Av gláðr, glad; heimr, heim.

<sup>44</sup> Av hörgr, oppkastet steinhaus, steinalter, gudehus av stein, fjellknatt med bratte sider og flat topp.

<sup>45</sup> Av vinr, venn; golf, gulv, avdelt rom (i hus).



Dvergene ble ikke skapt av gudene, men fikk menneskelig form av dem. Menneskene ble skapt av trær, asketreet og alm. Mens andre folk lar mennesket bli til av jord eller stein lar germanerne mennesket utgå fra treet, som står på et høyere trinn.

Lik Vílir og Véi kun er utstrømninger av Óðinn, er Hœnir og Lóðurr det samme; de er andre sider av den guddommelige makt, henholdsvis ånd, kropp og sjel. Vílir er grekernes Eros, som kun er en forvandling av Zeus, og Véi når Eros er en Axerios – en hellig Eros.

I tillegg skal det anføres at Lóðurr er den stille, milde, usynlige flamme gjennom menneskets blodårer, forløperen til Loki<sup>46</sup>. Når han senere blir den jordisk fortærende ild fremstår han som Loki – Óðins fosterbror fra opphavstider. Begge er sanselige, men Lóðurr den sanselige kraft som i sitt utspring fremkaller og utvikler livet og Loki den uregjerlige sanselighet, som forderver og ødelegger det. Når Hœnir, den materielle kropp, forlater Óðinn blir han dum. Loki blir ond.

### Jötner

Livet er kun en kamp imellom de vesener som trer frem i de verdener hvor de ferdes. Den åndelige makt søker å trenge inn og beherske den legemlige, men den møter motstand overalt. Æsene som hersker over himmel og jord forbinder seg med vanene som hersker over vannet. Jötner<sup>47</sup> kjemper mot æser og vaner, alvene slutter seg til vanene og æsene, dvergene til jötnene – men de arbeider i æsenes tjeneste. Det er kampen mellom æser og jötner som er avgjørende.

Når vi skiller mellom rimtusser og jötner skyldes det at de første er av Ymis ætt, og steg opp fra havet. Jötnene er av Bergelms ætt, og er jordskapninger.

Vi sier at jötnene enten er uhyggelig stygge å se til, eller voldsomt vakre. Dette har med det faktum at naturkreftene i bevegelse kan være svært så vakre – inntil de rammer oss selv med dødbringende kraft. En vulkan som spruter lava kan være vakker på avstand, men for den som står for nær er den kun uhyggelig. Nordlyset er flott å se til, men å befinne seg midt i det er neppe en vakker opplevelse; det er kaldt og surt der oppe. En virvelvind ser flott ut på avstand; dens spor er ikke like flott.

De forbindes ofte med stein, både deres hjem, våpen og ofte dem selv er av stein, og de blir jo også til stein om sollyset når dem – som henviser til at deres levende form dør, som den underbevisste tanke dør i sin form når den blir bevisst; kommer frem i lyset. Ingen er rikere enn dem, med alle sine mineraler og metalliske årer i seg, gull og edelstener. De kan dog foredles med kjærlighet; utført av den hengivne håndverker eller smed, som former de grove klumper med jern, gull og edle steiner.

Jötneenes natur er den gamle natur, den innesluttete visdom; fordi alle skapningers elementer ligger i den. Det er den ville, utemmede, uordnede natur, som ikke er gjennomtrengt av den høyere ånds virksomhet; den mørke og dorske og fiendtlige natur, som ikke uten strev lar seg temme og som motsetter seg alt som gjør himmelen mild og jorden beboelig.

Jötneen er også det store, farlige og ville hav, hvor stormene hyler, da larmende og skummende vannfall, den kalde og ødeleggende fjellelv, det forstyrrende uvær.

<sup>46</sup> Av lok, lås, stengsel, lokk, ende, slutt, slutning. Han er den som ender verden med sin list og sluhet og mange renkespill.

<sup>47</sup> Jötunn kommer av kymrisk iath, sult; angelsaksisk eoten, storeter. Navnets eldste form er etuna, som betyr det samme. Materien er uten ånd og sulter efter en høyere mening.

Gudene kan enten slå ihjel jötnene, og bruke deres levninger til å befordre naturens fruktbare utvikling, eller de kan foredle dem ved å forene seg med dem, eller gifte seg med dem som det heter. Þórr knuser Hrógnir, det ufruktbare fjell, Óðinn dreper Sökkmímir og gifter seg med Rindr, Njörðr med Skaði, Freyr med Gerðr, o.s.v. Videre kan de fremstå som bestandeler av vår sjel, og da gjerne det dunkle og ubevisste, som i tilfellet hvor Brynhildr blir i en samtale med Helreið Brynhildar<sup>48</sup> forbeholdt sine misgjerninger, som hun forsøker å forsvare seg mot.

Mímir<sup>49</sup> er en hovedskikkelse i jötnenes rekke. Han er vokteren av den kilden som ligger under den roten av Yggdrasill som strekker seg inn i Jötunnheimr, som går tilbake til rimtussenes slekt, havets opprinnelse og utspring. Mímir selv er det ytterste storhav. Hoddmímir<sup>50</sup> er bevareren av dypets skatt. De gamle germanere lyttet til hans råd gjennom å studere virvler i elver og vann, og å lytte til brusen fra det rennende vann. Ölvaldi er en annen vannjötne som er rik på gull. Hans tre sønner – Þjazi, Iði og Gangr – deler arven fra ham mellom seg. De målte gullet med munnfuller; alle skulle ta en munnfull hver, og alle like mange<sup>51</sup>. Gullet er overalt skjult i vannet, i havets skjød og i den rennende elv. Alle tre navn er betegnelser på vinden og de dundrende vannfall de skaper i fjell og høyder med det regnet de tar med seg. Þjasis datter, Skaði, er den ville fjellelv som glir ut i det rolige og velgjørende hav, Njörðr.

Motsetningen mellom jötningen og det kultiverende mennesket uttrykkes godt i myten om jötunnpiken som engang forundret traff på en mann som gikk og pløyde åkeren sin. Hun tok hans plog og okser med i sitt forkle som et slags kuriøst leketøy hjem til sin far som straks tok til å kjeffe på henne, og ba henne om å bringe det kravlet vekk igjen. Mannen ville jötunnslekten snart komme til å besøke. Uten plog og okser gror åkeren fort igjen. Naturen tar den tilbake til sitt ville grep.

### Vetter

Mens jötnene er naturen i sin ville og veldige form er alvene og dvergene naturens milde sider. Derfor er alvene alliert med æsene og dvergene fungerer som deres medarbeidere. De er naturens utviklede krefter; alvene som fungerer i lyset og som derfor kalles lysalver, og dvergene som fungerer under jorden og som derfor kalles svartalver. Alvene er de selvvirkende kreftene, mens dvergene kun er æsenes tjenere.

Alvene bor i Alfheimr<sup>52</sup> og er lyse og vakre. Svartalvene bor nede i jorden og er sorte som bek. Det ofres til alvene ved hauger og åpninger i skogen, elver og tjern.

Lysalvene beveger seg til den annen himmel, Andláng<sup>53</sup> – den omstendelige bearbeiding av åndsgaven – til den tredje himmel, Víðbláinn<sup>54</sup> – den rommelige blå himmel – når de gode mennesker beveger seg til Gimlé<sup>55</sup> – hvor mennesket er godt og uten materialismens fordervelse.

<sup>48</sup> Helreið av hel, dødsriket, hel; reið, rideferd, ridefølge, lynnedslag, tordenvær. Brynhildr og Brynhildar av bruna, skride, fare, raskt; hildr, strid, kamp. Brynhildr er en valkyrje fra helteidiktene. Brynhildar er genitiv, og betydningen av det hele navnet blir da Brynhilds rideferd fra det underbevisste, hvilket er en omskrivning for samvittigheten.

<sup>49</sup> Av mimr, mimre, røre på leppene; angelsaksisk meomr, erindring, minnet; indogermansk mentio-, hukommelse, erindring. Her i betydningen at minnet mimrer ovet alt det vet.

<sup>50</sup> Av hodd, skatt, rikdom, hjemland (hvor hellige ting er gjemt).

<sup>51</sup> Ölvaldi kommer av öl, øl, drikkelag, gilde; valdari, styrer. Betegnelse for regnet. Hans tre sønner som deler regnet imellom seg er Þjazi, av þjarsi, larmende, av indogermansk tap, germansk þapja som betyr stampe, banke, støte, stampe. Bor i Þrymheimr – den dundrende heim. Iði betyr travel; Gangr kommer av gangr, tummel, gange.

<sup>52</sup> Av alpt/ölpt (uttales alft/ålf), svane; ælifr, evig; alfr, alv; alfar, hele faret, som i *alfar vazins*, hele vassfaret; eller mest sannsynlig av å ala, nære (som gresk αλωω, αλπωω), som betegner naturens fødende, nærende, utviklende krefter. Angelsaksisk ælf, gammeløytysk alp (uttales alv), norrønt alfr (uttales alvr). Alv og elv kommer av samme germanske grunnform albî-, som betyr elv, og vi kan av det alene slutte at det er snakk om vannvetter, i tillegg til at de er luftvetter. Heimr, heim.

<sup>53</sup> Av andi, åndelig, åndsgave, ånd, sjel; langr, lang (om rom og tid), omstendelig.

<sup>54</sup> Av víðr (ikke víðr), víð, rommelig, diger; bláinn, den blå himmel, "blåen".

Dvergene<sup>56</sup> er kjent for å kidnappe mennesker i skjul av tåken. Unge piker som kommer bort i tåken har ofte blitt borte for alltid. Andre er senere blitt funnet igjen i gjel og sprekker i bakken. Når man roper imellom fjell svarer de. Derfor kalles ekkkoet for dvergmæle. Dvergene er jordens mineraler og edle metaller, som blir til vakre alver når de tas frem i lyset. Loki er forbundet med dvergene fordi han er flammen som trengs i bearbeidelsen av metallene.

Ívaldr, Iðuns far, og Ívaldi<sup>57</sup> – hvis sønner kalles svartalver – er den samme. Iðuns foryngende frukt, Sifs hår, Óðins Gungnir<sup>58</sup> og Freys Skíðblaðnir<sup>59</sup>, er alt alvenes frukter; frukten lysalvenes, og de andre tingene svartalvenes frukter. Brokkr og Sindri<sup>60</sup> smir Freys galt Gullinbursti (med bust av gull), Óðins ring Draupnir (drypperen), og Þórs hammer Mjöllnir (knuseren). Dáinn og Nabbi<sup>61</sup> smir Freyjas galt, og Fjalarr og Gjalarr<sup>62</sup> som drepte Kvasir smidde skaldmjøden.

Det er tre høvdingætter blant dvergene; Mótsögnis, Durins og Dvalins. Fra Dvalinn stammer Lofarr, og fra ham igjen ættefedrene Álfir og Ingi, som begge hevet seg opp fra dypet som alver og ble opphav til paret Freyja-Frey (barn av Njerð og Njörðr, som igjen er barn av Fjörgyn [Jörð] og Fjörgynn. Det er jordens fruktbarhetsguder). Dette er vanenes opphav<sup>63</sup>.

Parene Freyja-Freyr<sup>64</sup>, Njerð-Njörðr<sup>65</sup> og Fjörgyn-Fjörgynn<sup>66</sup> er forskjellige manifestasjoner av de fruktbare sidene ved vår planet. Siden naturen er både kvinnelig og mannlig er den delt inn i par av

<sup>55</sup> Av gimr, Edelstein; hlé, ly, livd, opphold, minking; læ, skade, ødelegging, ulykke; edelsteinens ødelegging, hvilket betyr et nivå hvor mennesket har hevet seg opp over det nedrige begjær etter gull og edelstener, materielle verdier. Gimlé er stedet hvor alt slik er ødelagt. Ligger i Miðgarðr.

<sup>56</sup> Av hunkjønnsformen dyrgja som kommer av dyrr, dør, døråpning, gang, forstue; gjá, gjel, kløft, revne i jord eller fjell. Angelsaksisk dveorg, gammelhøytysk tzwerg, norrønt dvergr. Betyr åpning i jorden eller i fjell, som henviser til dvergenes hjem, under bakken, i stein og jorden. Dvergr kan også bety en kort stolpe under takåsen; verg, stolpen i den forreste del av plogen. Av germansk stamme dwerga- som hører til roten drug, sansebedrag, synsforblendelse eller skadelig vesen (draug),

<sup>57</sup> Ívaldr og Ívaldi av ívaðr, gå rett frem som i drømme. Henviser til frøets gange, dets flukt med vinden. Iðunn av ið, gjerning, verk; unnr, bølge, bære. Frøet bare lar seg føre frem, uten tanke eller evne til å påvirke flukten på noen måte. Iðunn er verket som blir båret frem av dette, frøet som har landet og har funnet jord å vokse i blir til vekster i naturen; frukter, nøtter og bær fra naturen er følgelig Iðuns frukt (benedelsen epler er fra nyere tid, det skal egentlig være frukt, i utvidet betydning, hvilket betyr at det inkluderer frukt, grønnsaker, bær, sopp, nøtter og andre spiselige ting).

<sup>58</sup> Av gungnir, ginger. Egentlig tanken som gynger frem og tilbake før den bestemmer seg.

<sup>59</sup> Av skíð, skie, ski til å renne på, køyvd ved; blað, blad, flak, hjørne. Blaðnir blir den som lager blad. En kongle, som består av mange biter "kløyvd ved" og som bær Freyr (frø) i seg. Den har evne til å bli svært stor (et fullvoksent tre), og alle gudene kan få plass i det, både Loki (flammene som brenner det), Óðinn (ånden som sitter under eller i det og tenker, eller som henger seg i det for å finne hemmelighetene fra den andre siden), Bragi (dikteren som sitter opptil det og dikter), Forseti (som står på dets røtter og taler til tinget), Freyja (det elskende par som legger seg i dets skygge), Nanna (de lekende barn som klatrer i det og plukker dets blomster), og så videre. Treet vokser opp fra jorden, og det heter derfor at det gis av jorden, og nettopp til Freyr, som er alvenes øverste herre.

<sup>60</sup> Brokkr, av brák, bråk; Sindri av sindra, sprute gnister. Blåsebelgen som spruter gnister og varmer jernet slik at det kan behandles.

<sup>61</sup> Dáinn, død, avliden, fallen (ledig) arv; Nabbi, ukjent betydning.

<sup>62</sup> Fjalarr av fjálr, fjøl. Flertallsform fjøler. Gjalarr av gjallr, skarp, gjennomtrengende (om lyd), bjart, klar, blank.

<sup>63</sup> Mótsögnis kommer av mot, stempel, bilde, merke, tegn, utseende, skapning, form, måte, vis; sogn, følge, flokk av folk, utsagn, fortelling, det å si noe, tale. Durinn av dúrr, blund, lur; durinn betyr utvilt. Dvalinn av dvaliðr, form av dvelja, hefte, sinke, forhindre, utsette, drøye, holde seg et sted. Lofarr kommer av lofa, å love, å gi tillatelse til. Álfir av å ala, nære (som gresk αλφω, αλπος), som betegner naturens fødende nærende, utviklende krefter. Ingi av ynni, å elske. Den første høvding er en mengde, en stor masse. Den andre den bearbeidede masse, og blir beskrevet som utvilt. Så kommer den siste ætt, som ikke kommer seg noen vei før den får tillatelse til å la den nærende massen blande seg gjennom parring, og dermed frembringe liv og vekster i og fra jorden.

<sup>64</sup> Av frjá, å elske. Disse to navn betyr frue av germansk frauþōn og herre av germansk frauþan/frawan. Andre navn på Freyr betyr det samme, som Ingi, av ynni, å elske.

<sup>65</sup> Njerð av ner, nedre; eið, eid (landtunge mellom to elver, fjord). Njörðr er hankjønnsformen av det samme. Er det samme som de greske nereider (havnymfer).

<sup>66</sup> Fjörgyn(n) av fjör, liv, livets høysete (hjertet); vin, gotisk winja betyr beite, naturlig eng. Fjörgyn er et annet navn på Jörð. Navnet kommer opprinnelig fra gotisk fairguni av indogermansk perkunia som betyr fjell/berg (keltisk ercunia).

guder, fremfor bare én gud av ett kjønn. Førstnevnte par er skogens fruktbarhetsguder og den dyrkende åkerens guder. Andrenevnte er vannets fruktbarhetsguder, havets, innsjøens og elvens. Svanene er alver som har tatt på seg sin vakre fugleham. Sistnevnte er den åpne marks fruktbarhetsguder, beitet og den ville engen med korn, men også fjellets fruktbarhetsguder.

Om et menneske legger seg til å sove ved en elv eller et vann, i en gammel skog, en sommerkveld, vil alvesangen og deres livlige harpeslag høres av ham. Om den usigelig vakre alvepiken, smukk som en lilje, hvit som sne, med en lokkende og livlig røst, ønsker å forbindes med mennesket, da vil hun flyte med solstrålene inn en eller annen åpning i huset. Der vil hun gifte seg med mannen, og avle barn med ham. Hun vil forsvinne like plutselig som hun kom, om hun blir lei eller lengter tilbake til sin verden.

De små alvene med vinger (veps, bier m.m.) skal man ikke røre. De kan bringe sykdom, eller man kan få slag. De skyter små piler med sine buer, og dem som treffes blir alvevill (ellevill).

Alvene danser i måneskinnet, fra solnedgangen til hanegal, på enger og høyder, i grønne lunder og daler. Om morgenen kan man se deres spor i duggen på bakken. Det er farlig å sove i alvenes rike om man har elskov i tankene. Man forføres til alveriket, og når man kommer ut derfra har man mistet sansen for verden vi mennesker lever i.

Det er videre farlig for kveget å gresse der alvene har spyttet på bakken, men om man ber alvene fint om tillatelse kan man la kveget gresse mellom alvekongens blomster, som er store og av blå eller hvit farge.

Alvene er hule i ryggen så de liker ikke å bli iaktatt bakfra. Dette kommer av at de gamle døde trær i skogen, som er hule, blir levende om natten og går rundt om. Disse trærne kaller vi Enter. Om noen vil stjele ved fra skogen brekker de armer og ben på tyven. Man skal knele for trærne om man vil felle dem, og tiltale dem som levende vesener. Med bøyd hode skal man be om tillatelse til å ta noe fra skogen. Alvene er skogens beskyttende ånd som skal respekteres og behandles med ærefrykt.

Om andre vetter (vesener) kan det nevnes at dvergen Alvíss (altvitende) har reist gjennom alle ni verdener og har lært alle vesener å kjenne. Det er gode vesener og usle. Landvetter skjermes landet mot fiender. Å reise nidstang heter det når en reiser en stang med et hestehode på. Den skal rettes mot noen, med den hensikt å jage bort deres gode beskyttende vetter – enten det er menneskers eller lands, eller annets vetter.

Av skytsånder finnes tomtevetten (som de kristne kaller nissen) og slike som følger hvert menneske, som en åndelig tjener. De skjulte vettene kalles huldrer, og andre tröll – som er store, beksorte, og farlige for folk som ferdes i skogen. I vannet finnes marmenn og markvinner (havfruer); de har underkropp som fisk. I sjøer og elver finnes nikr (nøkk), og om dagen tar noen av dem form som en hvit hest, men når solen går ned løper den til sitt hjem igjen; til kilden. Den siste vette jeg skal nevne, er mara (maren). Hun plager dem som sover; trekker på dem og rir på dem. Derav ordet mareritt.

### Æsir

Ordet ås kommer av norrønt áss flertall æsir<sup>67</sup>, som kommer av det urnordiske ans (som kommer av germansk ansuz), som betyr munn, eller elvemunn, ånde, blåse; en kilde til guddommelige ytringer.

<sup>67</sup> På angelsaksisk ôs, flertall ése.

Da de gamle germanere lyttet til elvens brus og studerte virvlene i vannet lyttet de til ans; gudenestale. Det er klare paralleller til etruskernes aisos (guder) og det latinske *ara* – som tidligere ble uttalt asa eller ansa – som skulle betegne det første av en trestamme dannet alter. På samme måte som n falt bort fra urnordisk anst og gans, til norrønt ást og gás (norsk kjærlighet og gás), så falt n bort fra ans til áss. Teorien til bl.a. Snorri Sturluson om at æsene var fra Asia (den vestre del av det som i dag er Tyrkia) og av den grunn ble kalt æser («asamenn», dvs «asiamenn») er altså innlysende feil. Den klassisk utdannede Snorri ønsket å forbinde sine forfedre mest mulig til det ærerike Troja i den asiatiske delen av det gamle Hellas.

Æsene er tolv; Óðinn, Þórr, Baldr, Týr, Bragi, Heimdallr, Höðr, Víðarr, Váli, Ullir, Forseti og Loki. Freyr og Njörðr regnes blant vanene. Om gudenest hester er det å si at Óðins heter Sleipnir (glider, renner), og den har åtte bein. Heimdalls hest heter Gullintopp. De andre hester heter Gláðr (glad, klar), Gyllir (forgyllen), Glær eller Gler (den glinsende) Skeiðbrimir (den raske løper), Silfrintopp (sølvtopp), Sinir (senesterk), Gísl eller Gils (strålen), Falhófnir (blekhov) og Léttfeti (lett økseblad). Freyr red på Blóðughófi (blodig hov). Baldrs hest ble brent på bålet med ham, og Þórr har ingen hest. Han går på sine bein eller kjører med brukkene sine. De andre farer gjennom luften på sine hester.

Ásynjene er Frigg, Sága, Eir, Gefjon, Fulla, Sjöfn, Lofn, Varr, Vör, Sýn, Hlín, Snotra, Þrúðr, Gná og Sól. Andre gudinne er Bil, Njörunn (Njörunn), Nanna, Hnoss, Gersemi, Rindr, Rán, Freyja og Sigyn.

Gudenest boliger er som følger; Þórs Þrúðheimr; Ullis Ýdalir; Freys Alfheimr; Vális Valaskjálf; Ságas Sökkvabekkr; Óðins Gláðsheimr med Valhöll, Þjasis Þrymheimr, hvor Skaði nu bor; Baldrs Breiðablik; Heimdalls Himinbjörg; Freyjas Folkvangr; Forsetis Glitnir; Njörðs Nóatun; Víðars Landviði. Óðinn bor med Frigg i Gláðsheimr, med valkyrjene og einherjene i Valhöll og med Sága i Sökkvabekkr.

Æsene er verdens skapere. De er livets ånder, som gjennomtrenger og opplever hele den døde natur og søker å forme den etter sin vilje. De samles daglig for å rådslå om verdens skjebne. De er tillagt menneskelig skikkelse og fremferd, men alt i høyere og edlere form; de er vakrere, sterkere, klokere, ser og hører bedre og reiser hurtigere.

De kalles bönd (bånd) fordi de binder alt sammen, díar (herrer) og jólnir (utledes av jól, jul). De har bundet seg sammen med vanene og er i livet uatskillelige. Benevnelsen gud kommer av at de er gode<sup>68</sup>.

## Vanir

Om vanene er allerede meget fortalt. Navnet vanir kommer av vanr, som betyr vann. Deri ligger motsetningen mellom æsene og vanene; de første er himmelens og den faste materiens guder, de siste vannets. Æsene gikk til krig mot vanene. Slaget endte med at de gav hverandre gisler; vanene fikk Hœnir og Mímir, mens æsene fikk Freyr og Freyja, og deres far, Njörðr. Hœnir ble gjort til høvding hos vanene, men det var Mímir – som var meget vis – som styrte gjennom sine råd. Da Mímir ikke var i nærheten sa Hœnir at andre fikk bestemme, og vanene forstod at han ikke var noe bra høvding, selv om han var flott å se til. Vanene følte seg lurt av æsene, og som hevn hugget de hodet av Mímir og sendte det til Óðinn. Han smurte hodet med urter så det ikke skulle råtne og fikk liv i det igjen med galdr. Det våknet og kunne snakke med ham og gi ham råd<sup>69</sup>. De startet en ny

<sup>68</sup> Av góðr, god, vennlig, velutstyrt med (noe), rettenkt, hel, full.

<sup>69</sup> Mímir er det ville storhav som måtte temmes, av de andre vannmaktene, for at de skulle kunne nyttiggjøre seg av sammenslutningen med himmel- og jordmaktene. Óðinn beholdt dog deler av det, for fremtidens skyld; for mangfoldets skyld. De viktigste beskaftigheter av det store hav – med dets hemmeligheter – må bevares. Urtene som han smører

krig, som endte med æsenes seier. Óðinn bestemte at de skulle forénes og alle æser og vaner måtte spytte i et kar. Av spyttet skapte han Kvasir<sup>70</sup>. Både æsene og vanene ble derefter kalt æser; alle skulle være like.

Mens Njörðr bodde i Vanaheimr fikk han barn med sin søster, Njerð, som fødte Freyr og Freyja<sup>71</sup>. De utgjorde derimot også en åndelig virksomhet, nemlig Freyr som solens gud og Freyja som månens gud<sup>72</sup>. Når vi videre beskriver æser og vaner kan det nevnes at æsene beskriver tankene, mens vanene beskriver følelsene i mennesket. Æsene er fullt ut bevisste, klare, faste tanker; vanene bevegelige og flyktige følelser.

### Yggdrasill

En annen viktig bestandel av verden er Yggdrasill<sup>73</sup>, verdenstreet, den hellige ask. Fra det kommer dugg som i dalene faller. Over det øses hvit aur (grov, jernholdig sand). Eviggrønt står det på Iðavöllr over Urðs kilde. Dets tre røtter strekker seg ut, under den ene i Jötunnheimr er Mímis kilde – der hvor Gínungagap engang var. Under den andre i Helheimr er Hels kilde og under den tredje i Ásgarðr er Urðs kilde.

I askens grener sitter en ørn, og imellom dens øyne en hauk som heter Veðrfölnir<sup>74</sup>. Et ekorn, Ratatoskr<sup>75</sup>, løper stadig opp og ned mellom ørnen og ormen Níðhögg<sup>76</sup> som gnager på den rot som ender i Niflheimr. Ekornet kalkulerer ting, oppdager og finner ting, og bringer det til ørnen og ormene. Det står fire hjorter ved treet som krumhalset gnager på de fremstående grenene, eller som løper rundt på treet grener og gnager løv. De heter Dáinn, Dvalinn, Duneyrr og Duraprór<sup>77</sup>.

I Hvergelmir hos Níðhögg er det så mange ormer at ingen rekker å telle dem før alderen blir for tung å bære; Góinn og Móinn som er Grafvitnis<sup>78</sup> sønner, Grábakr og Grafvölluðr<sup>79</sup>, Ófnir og Sváfnir<sup>80</sup>, og mange flere, som stadig sliter i treet kvister. Yggdrasill har større besvær enn menneskene vet; hjort gnager fra oven; på siden råtner treet og nedentil gnager ormen Níðhögg og de andre ormene.

---

hodet med er isen som ligger ”på hodet” av vår planet som engang var dekket av det store utemmede havet, på polene. Under og i isen ligger altså en mengde kunnskap som er lagret og som den åndfulle vil spørre til råds. Det ligger her altså en klar beskjed om at vi skal søke hemmelighetene som ligger i Mímis brønn; de veldige ismasser ved polene. Under sydpolen ligger ruinene av Atlantis, under nordpolen Thules hemmeligheter. Når jeg har sagt dette, er pinnen gitt til vårt folks store oppdagere og forskere; følg Óðins råd – før det er for sent!

<sup>70</sup> Av kvase, det å knuse noe for å trykke saften ut av det, av germansk grunnform kwassôn. Det beste som ble skvist ut av æser og vaner.

<sup>71</sup> Dette betyr at jorden har to sider, en kvinnelig og en mannlig, som betraktes som søsken og ektefeller, og som får barn. Det er altså ikke snakk om blodskam på noe måte.

<sup>72</sup> Det heter at Freyr er gud for jordens fruktbarhet, mens Freyja er gudinne for menneskenes fruktbarhet. Som kjent er det som oftest under månen menneskene forénes i ømme favntak. Njörðr er havets fruktbarhet. Mímir er det ytterste, opprinnelige hav, (Egir det ville hvor seilas ikke kan foretas. Njörðr er det hav ved kysten i Nóatun – skipenes land.

<sup>73</sup> Av yggr, redsel; drasill, hest.

<sup>74</sup> Av veðr, vær, vind, uvær, lukt, teft, luft; fölna, blekne, falme, visne, forfalle. Den som demper uvært for å lette trykket på ørnen.

<sup>75</sup> Av rata, fare av sted, ferdes, regne, komme ut for, finne, råke ut for, falle, ramle; tös, hjelp, støtte.

<sup>76</sup> Av níð, nid, skam, hån, ærekrenking; högg, hogg, halshogging, slag, pryl, slakting, hogst, hogging i skogen.

<sup>77</sup> Dáinn av dáinn, død, avliden, fallen, (ledig) arv; Dvalinn av dvaliðr, form av dvelja, hefte, sinke, forhindre, utsette, drøye, holde seg et sted; Duneyrr av dúni, ild, eller dúnn, dun; eyrr, sand- og grusbank (helst ved elvemunning), ør, også om ”holmgang-sted”; Duraprór av dyra, villdyr; þró, trau, kar (eller ”den trivelige”), troskap og þró, sterk, heftig.

<sup>78</sup> Góinn av bestemtformen av gó/gjá, revne i jord eller fjell, kløft, gjel. Móinn av bestemtformen av mjór, smal, tynn, trang, spiss. Grafvitnir av graf, grav; vitnir, ulv.

<sup>79</sup> Grábakr av grá, grå; bakr bakside, bak, rygg. Grafvölluðr av graf, grav; völlu, voll, slette; uðr, bære, bølge.

<sup>80</sup> Ófnir av ofn, ovn. Varmeren. Sváfnir av svefn, søvn, søvnig, søvntyngende. Den søvndyssende.

Det er største og beste tre, som strekker seg utover hele verden og når opp til himmelen. I Hvergelmir er urinstinkt skjult. I Mímis brønn er kløkt og manneveit skjult, Mímir er svært klok og forsyner seg daglig av vann fra brønnen. Han bruker Gjallarhornet som drikkehorn. I Urðarbrunnr er ånden skjult. Fra denne brønnen tar nornene daglig vann som de øser over Yggdrasill, for å holde det i live. Vannet i denne brønnen er så hellig, at alt som kommer i kontakt med det blir helt hvitt. To svaner svømmer i brønnen og fra dem stammer alle svanene. Vannet som faller fra treet kalles honningfall, og av det næres beine<sup>81</sup>.

Rundt treet samles gudene når de går til tings. Iðunn sank ned fra treet til uderverdenen engang, og Heimdallr fikk i oppdrag å lete efter henne.

Treet er det naturlige samlingssted for åndelig virksomhet. Det var her våre forfedre ofret til gudene, og ved siden av kilder og elver var treet an portal til gudenes verden. Óðinn selv hengte seg i treet, for å lære om den andre siden (derav navnet Yggdrasill, Yggs hest. Yggr er et navn på Óðinn), og i tillegg kan jeg vise til saksernes Irminsûl<sup>82</sup>.

Yggdrasill er et bilde på hjernen. Røttene strekker seg til urinstinktets brønn, til underbevissthetens brønn og til åndens brønn. Ørnen når de høyeste luftlag, mens hauken tar seg av det nadre luftlag. Hjortene dveler på jorden, og ormene under. Fuglene er tanken som kan forlate hjernen, hjortene de ytre krefter som sliter på den. Ormene er de utallige<sup>83</sup> elektriske signaler i hjernen, som av nervene – ekornet – plukkes opp og bringes dit de skal. At Yggdrasill, hjernen, har større problemer enn menneskene vet er jo innlysende nok, da de fleste bryter hjernen ned gjennom hele livet, med vettløs alkoholbruk, tilskudd av kjemiske stoffer, fysiske slag, og annet. Også innenfra ødelegges hjernen. Den sliter seg selv ut, med all dens elektriske aktivitet. Livet øser dog vann (blod) over den, fra livets brønn (hjertet), for å forsinke dens forråtnelse og holde den i live. Grenene strekker seg ut over hele verden fordi alt angår hjernen. Vi oppfatter ingenting uten hjernen.

Ånden – Óðinn – hengte seg i hjernen, i ni netter og ni dager. Den måtte forbinde seg med tanken for å lære hemmelighetene (runene) fra den andre siden. Den kunne ikke sette seg inn i dødsproblematikken uten å forbinde seg til noe som dør. Ånden er evig. Ni er tallet som inneholder alt, og han lærte alt om både det positive og det negative med å dø<sup>84</sup> – med å få seg en liten pause fra livet av og til.

Dette bildet er også nært forbundet med skapelsen av den ariske rase, på Atlantis, hvor menneskene fikk en del i åndslivet. Den fjerde, atlantiske rasen var evig bevisst; fra vugge til grav. Men den kunne ikke tenke selv. Den kunne ikke skape noe selv. Den var mekanisk og handlet kun på instinkt. Den femte, ariske rasen lærte å tenke selv, å skape og improvisere, og med disse nyervervede kreftene klarte de å bekjempe den fjerde rase, som gikk til krig mot dem da de

<sup>81</sup> Henviser her til de gamle germanernes betegnelse på en luftkorridor som er fylt av de dødes sjeler som "biens vei".

<sup>82</sup> Av saksisk *irma*, dufte, ange; *sul*, søyle. *Sul* kommer av norrønt *súl*, gotisk *saulo* og germansk *svel/sul*. Dette betyr stokk med kløft i enden eller kløftet tre. Dette svarer til gresk *ξύλον*, felt tre, byggtømmer og fangeblokk. *Irma* er saksernes navn på den åsynjen vi kaller *Ilmr* (av norrønt *ilma*, dufte, ange). *Irminsúl* kan også bety ”den store søyle” eller ”det store tre” da navnet hører sammen med germansk *Irmينياز*, som betyr ”den store” – og som er et av mange navn på Þórr. Vi kan derfor anta at det kan ha vært et hellig tre vigd til Þórr. Den kristne Karl ”den store” hugget dette treet ned i år 772.

[illegible]

<sup>84</sup> Dø, norrønt deyja, kommer av germansk dōwjan av indogermansk dhû, dheu, ryke, fyke, dunste. Menneskeånden som dunster bort når kroppen dør og forénes med Óðinn.

oppdaget at den nye rasen var en trussel mot deres liv. Prisen for disse nye kreftene var at de ble avhengige av søvn uten full bevissthet. Kun i søvnen er den ariske rase i stand til å motta impulser fra gudene, fra ånden. Mennesket må leve et todelt liv; ett i våken tilstand, ett under søvn.

En viktig del av dette bilde er at Óðinn spiddet seg selv med sitt spyd før han hengte seg i verdenstreet. Dette er symbolet på at han festet tankens kraft, evnen til bevisst tenkning og det skarpe sinn, til hjernen da han som ånd festet seg til verdenstreet. Av den grunn heter det at den første strid oppstod når Óðinn kastet sitt spyd over fiendeflokken; det var den nye rasens evne til å improvisere og tenke selv som utløste striden.

Óðinn reiste til Jötunnheimr, til dets ytterkant. Der møtte han Mímir som vaktet visdomsbrønnen. Han ba om å få drikke fra vannet i brønnen, men fikk ikke lov før han satte det ene øyet sitt i pant. Beviset herom er at øyet kan sees i vannet, efter at det har dukket ned i havet, da det kikker opp – som et speilbilde av månen. Betydningen her er at kun når mennesket sover, når Óðins øye – solen – har sunket ned i havet, får mennesket del i ånden. Visdommen kan mennesket kun gjøre seg nytte av når mennesket er våkent, men det erverver seg åndens visdom når det sover. Kunnskapen bearbejdes av ånden. Når det heter at Mímir drikker fra brønnen med Gjallarhornet betyr det at når solen speiler seg i havet, og danner et bilde av et horn på overflaten, drikker Mímir. Himmelen og havet meddeler hverandre sin visdom på denne måten.

Et annet tre kalles Mímameiðr. Det kan ikke skades av hverken tre eller jern og en hane, Viðófnir, sitter i toppen. Dette brer sine grener over alle land, og det er et symbol på havet, som sprer sitt vann utover hele verden.

### Nornene

Nornene<sup>85</sup> er sjebnegudinner, Urðr (fortid), Verðandi (nutid) og Skuld (fremtid). De vokter Urðarbrunnr; skjebnen vokter over våre liv. Skjebnen vokter vårt hjerte, og ser til at det slår og pumper livsvannet rundt i vår kropp – ikke minst til vår hjerne. Urðs brønn er fortidens velde; det er åndens næring, blodet som har lagret all fortidens kunnskap og erfaringer. Alle som fødes av foreldre med blod fra Urðarbrunnr får barn som er helt hvite – så rent er åndens vann!

Det er nornene som bestemmer hvordan alt skal være. De lager lover, velger liv og bestemmer alles skjebne. Det er ni av dem når et menneskets skjebne skal avgjøres. Tre av dvergeslekt. Tre av alveslekt. Tre av gudeslekt. Tallet ni står for de ni måneder det tar å fullføre skapelsen av et nytt menneskeliv. Hver norne har ansvar for en måned, og det er i de siste tre månedene at livet får en mening og mennesket får ånd. Slik formes våre liv, av det vi har vært (fortid), av det vi er (nutid) og av det vi skal bli (fremtid), det vi skal leve for å oppnå i det kommende livet. Noen ganger gir nornene mennesker en ussel skjebne, men det er alltid en mening med det, og det som skjer er alltid det som er ment å skulle skje, og det er alltid det beste. Skjebnetrådene spinnest fra tre verdenshjørner, og alltid fra øst til vest. Fra solen går opp til solen går ned. Fra ånd, sjel og materie (kropp); gud, alv og dverg. Det vonde i livet tillegges Urðr – det vonde tillegges jo alltid fortiden, da det vonde er et resultat av alt som har gått galt.

Ordet Urðr er det samme som gamelsaksisk wurp, angelsaksisk wyrd, norrønt vyrð. Alle tre betyr vørðnad, ære. Fortidens oppsamlede bedrifter. Verðandi avledes av verða og betyr den vordende nutiden; nutiden kommer kun, den er ikke. Når den er her den allerede forsvunnet. Skuld kommer av å skulu, å skulle, ville. Det er den som skal eller vil vorde. Den skyld som ifølge foregående virksomhet må komme.

<sup>85</sup> Hører sammen med mellomengelsk nyrnen, som betyr å fremsi, og svensk dialekt norna eller nyrna, som betyr hemmelig meddele eller advare.



Skjebnetroen har med hele naturens sammenheng å gjøre, med forbindelsen mellom den legemlige og åndelige verden. Intet vesen står alene, ingen hendelser utgår fra noe enkelt. Endene av skjebnetrådene ligger skjult i begynnelsens svelg; selvbevissthet er kun en abstraksjon, det selvbevisste enkeltindivid kut et blad som tror det er noe, men som i virkeligheten kun er et skudd på treet, som skyter ut og faller av – fra allbevissthetens tre.

Det ligger er paradoks her; hedendommens motsetning mellom den frie vilje og naturnødvendighetens. Dette er som forholdet mellom æsene og nornene. Nornene utgår fra jötunnslekten, den rå naturen, som æsene søker å kontrollere og beherske. Det er de to virkende kreftene, som i atomet hvor der finnes både protoner og elektroner (og nøytroner, som jo ikke er virkende). De dras mot hverandre (for å oppfylle regelen om at det ytterste skillet alltid forsøker å bli fullt, den såkalte 8[2]-regelen), og kun sammen kan de skape noe. I hele livets utvikling gjelder det samme; alt hva som skjer fremgår av de motsatte krefter som forsones idet de forgår. Det er nordisk tro.

### **Fylgja og Hamingja**

Nornene er verdens, menneskenes og tidens skjebneguder. Fylgjene og hamingja<sup>86</sup> er bunnet til enkeltmennesket og slekten. Hamingja er avbildet av menneskets vesen, dets skikkelse, omrisset. Når tanken fyller denne skikkelsen blir det da til ledsagende ånder. Noen som mennesker, noen som dyr. Noen er snille og gode, andre sinte og farlige, noen beskytter, andre ødelegger.

Detter er er benevnelser på den åndskraft forskjellige mennesker har. De skapes av vilje, kjærlighet, beundring, aktelse og tro, men også av hat, forakt og andre tanker og følelser. Det er de «lommer» som fanger opp åndelig energi og som følger menneskene, til hjelp eller ulykke. Noen har mange, andre bare få. Noen har mektige fylgjer, andre bare usle. Også gudene og andre makter har fylgjer.

### **Dísir**

Disene<sup>87</sup> er kvinnelige makter som benevnes som en slags gudinner. De har samme funksjon som fylgjer, men betraktes som mer høyerestående enn dem. Man kan ofre til dem som til andre guddommer.

### **Hamhleypa**

Nesten alle de besjelete vesener kan ikle seg en annen from. De kan forlate kroppen som fugler, dyr eller annet. Dette kalles hamhleypa<sup>88</sup>.

Gudene skiftet ofte ham; og da særlig Óðinn. Han lå stille og lot hamen løpe, mens han var fugl eller dyr, fisk eller orm, og han reiste til fjerne land. Loki opptrådte både i falkeham og som laks, kvinne, flue og hoppe. Valkyrjene fløy gjennom luften i svaneham og la den fra seg ved sjøen når de ville bade. Heltene viser seg som ville dyr i kampens hete.

Forbindelsen er mellom det sjelelige og legemlige. Sjelen forlater kroppen og reiser uten den.

<sup>86</sup> Fylgja, følger, hjelper. Hamingja av hamr-gjengja (gå med hamen). Hamr, skikkelse, ytre kledning, ham, hug, form. Hamingja, vardøger, lykke.

<sup>87</sup> Av dis, kvinnelig makt, kvinne, av indogermansk dhêi, å dei, gi die.

<sup>88</sup> Av hamr, skikkelse; hleypa, løpe.

## De ni verdener og himlene

Dvergen Alvíss har gjestet alle vesener i alle de ni verdener. Det er ni himler og ni verdener. Den nedste himmel har fire navn; Vindbláinn, Hreggmímir, Heiðpornir og Veðrhiminn<sup>89</sup>. Den andre himmel heter Andláng<sup>90</sup>. Den tredje Viðbláinn og Skilningarhiminn<sup>91</sup>. Den fjerde Víðfeðmir<sup>92</sup>. Den femte Hrjóðr<sup>93</sup>. Den sjette Hlýrnir<sup>94</sup>. Den syvende Gimir<sup>95</sup>. Den åttende Vetmímir<sup>96</sup>. Den niende Skatyrnir<sup>97</sup>. Vi kan av dette se at våre forfedre delte inn himlene i forskjellige sfærer, og navnga dem etter de egenskaper eller den posisjon den aktuelle himmelen hadde.

De ni verdener er i mytologisk forstand Múspellsheimr, Ásaheimr/Ásgarðr og Ljósalfaheimr; Vanaheimr, Mannaheimr/Miðgarðr og Jötunnheimr; Svartálfaheimr, Helheimr og Niflheimr. Det er også ni nivå i Helheimr, hvor det nederste består av Niflheimr. Det er her snakk om verdensrommet utenfor vårt solsystem (Múspellsheimr); himmelen og vårt solsystem (Ásgarðr); termosfæren, mesosfæren, stratosfæren og troposfæren, som alt betegnes som atmosfæren og som strekker seg omtrent til 80.000 meter over havet (Ljósalfaheimr); havet, innsjøer og elver (Vanaheimr); dyre- og planteverden, det øverste fruktbare jordlag og det som vokser og lever på det (Miðgarðr); litosfæren og astenosfæren, som er to av mantelens tre lag (Jötunnheimr); det dypeste lag av mantelen, som også kalles mesosfæren og som består av omtrent 2.900 km med magma (Svartálfaheimr); den ytre kjerne (Helheimr); og til slutt jordens indre kjerne (Niflheimr) som sammen med den ytre kjernen er omtrent 3.470 km fra sentrum til møtet med mantelen.

Både Helheimr og Niflheimr regnes som svært kalde i vår mytologi da stoffet i jordens kjerne en gang var kaldt, som de største deler av universet. Det også mulig at kjernen er kald og vår tids vitenskap tar feil også på dette punktet. Mantelen derimot er varm, bestående av magma. Den Niflheimr vi møter i skapelsen er for øvrig en annen enn den vi møter etter at solsystemet er skapt. Helheimr og Niflheimr som dødsrike ligger i jordskorpens øvre lag.

Dette kan virke forvirrende, men som i andre deler av mytologien er det makter og krefter som eksisterer om hverandre, flere steder på en gang, tilsynelatende uten at det er noe logisk system, som da Kvasir som blir drept plutselig er lovende igjen når gudene skal fange Loki rett før Ragnarök. Til dette er det å si at maktene har mange ansikter, mange navn og de kommer tilbake igjen i former og sammenhenger vi ikke nødvendigvis trenger å forstå.

## Gudene

Gudene er mangesidige. De er guder på mange måter, som krefter i naturen, som krefter i oss, som eksempler, som symboler, som virkelige forhistoriske overmennesker som skapte vår ariske rase. Mye av det som sies om gudene kan virke selvmotsigende, men når det er tatt med at de har så mange sider så skulle vel det være klart at det ikke er snakk om at det som sies bærer i seg noen selvmotigelser.

<sup>89</sup> Vindbláinn av vindr, vind; bláinn, bestemtform av blá, blå eller svart. Hreggmímir av hregg, storm, uvær; mímir, mimre. Heiðpornir av heið, skyfri luft, klarvær; þornir, torner. Veðrhiminn av veðr, vær; himinn, himmel.

<sup>90</sup> Av andi, åndelig, åndsgave, ånd, sjel; langr, lang (om rom og tid), omstendelig. Den omstendelige bearbeiding av åndsgave.

<sup>91</sup> Av víðr (ikke viðr), vid, rommelig, diger, langt unna; bláinn, den blå/svarte himmel, "blåen". Den rommelige blå himmel. Skilningarhiminn av skilningar, skjønn, vett og forstand; himinn, himmel, langt bortenfra.

<sup>92</sup> Av víðr, vid, rommelig, diger, langt unna; feðmir, favner, omfavner.

<sup>93</sup> Av hrjóðr, rydder, sol ødelegger, spreder.

<sup>94</sup> Av hlýrn, himmellys. Sol og måne.

<sup>95</sup> Av gim, ild. Brenneren.

<sup>96</sup> Av vit, personlig pronomen som betyr vi to; mímir av mimre.

<sup>97</sup> Av skati, høvding, mann; úrr, urokse eller brysk, skjør. Den første mann, urmannen. Henviser til teorien om at gudene er utenomjordiske vesener som steg ned på jorden fra den ytterste himmelen.

## Óðinn

Óðins vesen ligger i hans navn; óðr, sinn, tanke og ånd, som bøydd i entall, bestemtform blir óðrinn, og derav Óðinn. Han er ånden, den levendegjørende kraft i alt det skapte. Med Vílir og Véi skapte han himmel og jord, med Hœnir og Lóðurr mennesket. All begeistring utgår fra ham; han er krigens opphav, oppfinner av skaldskapet, han er runenes oppfinner, han er all kunnskapen som vekker livet og beskytter det. Han er livets ånd som gjennomtrenger alt som er dødt. Han er den høyeste av æsene, deres far og konge; den mektigste av dem alle.

Han er Allföðr<sup>98</sup>, *regnator omnius deus*<sup>99</sup>. De andre gudene er kun stråler som utgår fra ham. Han vet alt fordi han erfarer alt gjennom de andre gudene. Óðinn er krigerens gud, høvdingens og det øvrige ariskokratiets. Han er krigens og dødens gud, visdommens, magiens og veltalenhetens gud.

Han har mange navn – bortimot 200 – og alle er benevelser på forskjellige sider ved ham, hans bedrifter eller hans kunnskap. Han er gammel, høy, enøyd, har langt skjegg, bærer en sid hatt og en vid blå kappe, han har et spyd i hånden, han bærer gullringen Draupnir på armen, to raver – Huginn og Munin<sup>100</sup> – sitter på hans skulder, to ulver ligger ved hans føtter – Geri og Freki<sup>101</sup> – og karlsvognen ruller over hans hode. Han sitter på en høy stol og ser utover verden.

Óðins hatt har mange navn. Den betegnes som hatt og som hjelm. Det er himmelhvelvingen. Hatten er trukket så langt ned i ansiktet at kun ett øye er synlig; han skjuler at han kun har ett. Dette er himmelen, som har ett øye; solen om dagen, månen om natten. Hans alder og skjegg beskriver hans rolle som den eldste gud, mens hans høyde beskriver hans adelighet. Den vide blå kappen er himmelluften, den blå himmel, og et symbol på beskyttelse. Den skjuler og dekker ham. Ravnene sender han ut for å bringe ham nytt. De representerer den høyre og den venstre hjernehalvdel – tenkningen og hukommelsen. I tillegg betegner de hans sjel som om natten forlater kroppen for å hvile<sup>102</sup>. Ulvene får all den mat som settes frem for Óðinn; han trenger kun vin – det er hans mat og drikke. Ånden trenger ingen fast føde, og vinen er symbol på ånd; de vises vann. Den vogn som er over ham representerer vognlandet; stjernene på himmelen, hvor stjerneskudd faller og gudene rir på sine hester eller kjører i sine vogner.

For å få vite mer om Draupnir (drypper) må vi gå inn på hvordan han fikk den, av hvem og hvorfor. Det har seg slik at Loki hadde en gang klippet av alt håret på Sif – Þórs<sup>103</sup> kone. Da Þórr fikk vite dette tok han Loki og ville ha knust hvert bein i kroppen hans om det ikke hadde vært for at Loki lovet å skaffe nytt hår til henne, som var ennu vakre enn det hun hadde fra før av. Han sverget på at han skulle få dvergene til å smi et nytt hår til henne av rent gull, som skulle vokse som annet hår. Loki reiste til Ívaldis to sønner, Brokkr og Sindri<sup>104</sup>. Brokkr smidde skipet Skiðblaðnir<sup>105</sup>, Gungnir (Óðins spyd), og det håret Sif skulle få. Loki veddet så hodet sitt på at Brokks bror Sindri ikke kunne lage tre ting som var like gode som de Brokkr hadde laget. Brødrene gikk igjen til smien og

<sup>98</sup> Av prefiks al-, helt, fullt, alt; föðr av germansk fadêr, far, fader. Navnet kommer av aldföðr, av öld, tid, tidsalder, menneskeslekt, og föðr.

<sup>99</sup> Den øverste gud.

<sup>100</sup> Av hugr, tanke; minni, minnet.

<sup>101</sup> Geri av gerr, fullkommen, dugelig, ferdig, forberedt; Freki av frekr, grådig, streng, strid, hard.

<sup>102</sup> Det astrale og det eteriske legemet, som løfter seg opp over kroppen når vi sover for å "lade" opp etter tiden i våken tilstand. Det nytter ikke å hvile, vi må sove, og dette skyldes det faktum at disse legemene må ut av kroppen for å fornye sin energi.

<sup>103</sup> Sif, slektskap; også langomt rennende vannløp, si eng, liten bekk, og lav og fuktig eng av den germanske roten sip. Þórr av þró, trau, kar (eller "den trivelige"), troskap eller þrór, sterk, heftig.

<sup>104</sup> Brokkr, av brák, bråk; Sindri av sindra, sprute gnister. Blåsebelgen som spruter gnister og varmer jernet slik at det kan behandles.

<sup>105</sup> Av skið, kløyvd ved, fang med vedskier; blaðra, vifte, lée seg som løvblad, blakre.

Sindri la en svinepels i glørne, og bad Brokkr blåse og ikke holde opp med det før Sindri tok det ut av glørne. Det satte seg da en flue (Loki i flueham) på Brokks hånd. Den stakk ham, men Brokkr fortsatte å blåse uavbrutt. Sindri tok så en galt ut med gyllen bust. Sindri la så gull i glørne og Brokkr tok til å blåse igjen. Denne gang stakk fluen ham på halsen, men han stoppet ikke med å blåse likevel. Sindri tok en ring ut av glørne, Draupnir. Til slutt la Sindri jern i glørne, og ba sin bror om å for all del fortsette å blåse, ellers ville alt ødelegges. Denne gangen satte fluen seg mellom øynene på Brokkr, og den stakk ham i øyenbrynet så blodet rant ned i øynene hans, og han ikke kunne se. Et lite øyeblikk slapp han da blåsebelgen for å jage bort fluen. Smeden tok så ut en hammer fra glørne. Han gav sine tre kostbarheter til Brokkr og ba ham om å ta dem med til Ásgarðr for å få dom i veddemålet.

Loki og Brokkr la så frem sine ting for gudene. Óðinn, Þórr og Freyr skulle være dommere. Loki gav Óðinn spydet, og fortalte at det alltid ville treffe det han siktet på når han kastet det. Þórr fikk gullhåret, som straks grodde fast på Sifs hode. Freyr fikk skipet Skiðblaðnir som hadde vind i seilene så snart seilet var oppe, uansett hvor hen man ville reise. Han kunne legge det sammen som en duk, og alle æsene kunne få plass i det. Sindri gav Óðinn Draupnir, som hver niende natt drypper åtte like store og tunge ringer. Freyr fikk galten, som kunne ri både i luften og på vannet, natt og dag, sterkere enn noen hest, og aldri var natten så mørk eller verdener så dunkle at det ikke var lyst nok hvor den fór frem. Þórr fikk hammeren, Mjöllnir (knuseren), som kunne slås mot så stor en ting han ville ute at den sviktet, og når han kastet den ville den alltid komme tilbake til hans hånd. Hvis han ville kunne den bli så liten at han kunne putte den i lommen. Det var en ting derimot, som ikke var så bra, nemlig at skafet kanskje var litt kort.

Gudene dømte hammeren til å være den beste gaven, som vern mot rimtussene. Dvergen hadde vunnet veddemålet, men da han skulle ta Lokis hode løp han sin vei – Loki har nemlig sko som han kan løpe både på vann og i luften med, et par syvmilsstøvler som eventyrene senere har kalt det. Dvergen ba så Þórr om å gripe ham, noe han også gjorde, men da han skulle hugge av ham hodet stoppet Loki ham og sa at hodet nok var hans, men halsen fikk han ikke. Dermed måtte dvergen gå uten hans hode, men han sydde igjen munnen på Loki før han gikk, med brorens syl – som plutselig var der da han nevnte den. Tråden han brukte heter Vartari<sup>106</sup>.

Vi har nu lært hvorfor Freyr tilhører solen, da galten hans er et symbol på den. Det er aldri mørkt der hvor den er. Skipet er et symbol på den fruktbare skog, trærne og grenene som blåser i vinden. At Loki – ilden – sammen med de to dvergene, bråk og en som spruter gnister, har laget disse tingene forklarer hvordan universets gnister sprutet ut, med et fælt spektakkel sammen dannet de himmellegemene vi har i vårt solsystem.

Draupnir ble tilbudt Gerðr av Skírnir for at hun skulle gifte seg med Freyr, Óðinn la den på bålet med sin sønn Baldr, og da Hermóðr besøkte Baldr i Hel sendte Baldr ringen tilbake til sin far. Foruten denne sendte Nanna Frigg et teppe og Fulla en fingerring av gull. Med dette stiger Óðinn frem som en av de gudene som sørger for fruktbarhet. Ringen er symbol på kvinnens fruktbarhet, og dets navn er drypperen. Det er kvinnens vagina, og Óðinn drypper sæd i den for å gjøre den fruktbar. Det tar ni netter (måned) før den drypper åtte ringer som vil bli like store som den ringen de kom fra. Den tilhører ånden da den er en hellig ting.

Når dette ikke blir betegnet som den fineste gaven så skyldes det ganske enkelt at Mjöllnir er en forutsetning for at ringen skal kunne dryppe i det hele tatt. Mjöllnir er sammen med Þórr planeten Jupiters legeme, som med sin tyngdekraft sørger for at rimtussene ikke farer inn fra verdensrommet og slår inn i vår planet – noe som ville ført til at alt liv på jorden ville ha blitt utslettet. At den kan gjøres så liten at den kan puttes i lommen henviser til at tyngdekraften avhenger av masse og ikke

<sup>106</sup> Av vör, var, forsiktig; tår, tåre.

størrelse. Når det sies at den er vern mot rimtusser og ikke jötner skyldes det at det er snakk om de samme kreftene som engang skapte livet på jorden; de ukontrollerbare, vanvittige kreftene i verdensrommet, og ikke de forholdsvis usle vulkanutbrudd og jordskjelv på jorden. At Þórr har rustrødt hår og skjegg i vår mytologi, på tross av at alle våre forfedre var blonde i håret (det er Karls ætt som består av de rød- og brunhårede, keltere o.a.), så skyldes det ganske enkelt at planeten Jupiter er rustrød. Hans styrkebelte (Megingjörð) er ringen rundt Jupiter.

Spydet Óðinn får i gave er tanken, den bevisste, skarpe tanke som alltid treffer det den sikter på. Når de gamle germanere kastet spydet over sin fiende, og vigde dem til Óðinn, for å innlede kampen var det kun en symbolsk handling. De fortalte sine fiender at de var forberedt, at de hadde planen klar for det kommende slaget. Tanken ble kastet over slagmarken før kampen begynte. Strategien var gjennomtenkt.

Myten om Sifs hår er introduksjonen av svibruk. Sammen med flammen gjør de underjordiske – kreftene i jorden – denne formen for åkerbruk mulig. Da det første jordbruk kom til Norge for omtrent 6.000 år siden kan denne delen av myten i alle fall spores tilbake så langt.

Om Óðins hest, Speipnir<sup>107</sup>, er det å fortelle at den er den ypperste hest. Den er hvit, har åtte bein og runer er innskårne på dens tenner. Hermóðr red den da han besøkte Baldr hos Hel.

Hvordan han fikk den skal du få høre her. Det hadde seg slik at da gudene hadde dannet Miðgarðr og hadde oppført Valhöll kom der en ukjent smed til dem som tilbød seg å bygge en borg på tre og et halvt år, rundt Ásgarðr, som skulle være trygg og trofast mot bergriser og rimtusser. Til lønn ville han ha Freyja, Sól og Máni. Gudene gikk med på dette, mot at han bare fikk ett år på seg til å bygge muren, og hvis der første sommerdag manglet noe på borgen skulle han ikke få noe for sitt arbeide. Heller ikke skulle noen hjelpe ham med arbeidet, foruten hans hest, Svaðilfæri<sup>108</sup>, som han bad om å få til hjelp. Det anbefalte Loki gudene å akseptere, og det gjorde de.

Den første vinterdagen begynte han å bygge borgen. Om nettene drog han stein med sin hest, og æsene så med stor engstelse at lassene med stein ikke var rent små. Den utførte dobbelt så mye arbeide som smeden selv. Mot slutten av vinteren var borgen nesten ferdig. Den var høy og sterk og levde opp til alt hva smeden hadde lovet. Gudene rådslo seg imellom, og kom frem til at det var Loki som jo hadde rådet dem til å love bort både Freyja, Sól og Máni. Han fortjente å dø mente de, om han ikke fikk dem ut av floken. Loki ble redd og sverget på at han skulle gjøre det slik at smeden tapte, uansett hva som måtte til.

Samme kveld da smeden med sin hest slepte sten kom en hoppe ut fra skogen og vrinsket til hesten. Hesten ble galen og slet remmene før den løp til hoppen. Smeden løp etter og hele natten gikk med for smeden i forsøk på å fange hesten, men det var nytteløst. Neste dag så han at han ikke ville bli ferdig med arbeidet i tide, og da kom jötunnsinnet frem i ham. Da æsene nu så at det var en bergrise som var kommet gjaldt ikke eden de hadde sverget lenger, og de ropte på Þórr som straks kom og slo jötnens skalle i stykke.

Noe etter fødte Loki et føll med åtte bein; slik kom Sleipner til verden.

Myten om bergrisen som truer Freyja, er myten om de første germanere som slo seg ned i Norden etter at Atlantis hadde sunket i havet. De gjorde seg den første erfaring av istiden her i nord, som truet med å ta all jordisk skjønnhet i sin makt, og nettene var på nær evige under denne mørketiden. Borgen bergrisen bygget var kilometer med is som la seg over landet. Da måtte de kalle på tordenguden for å få rensset luften og for å få smeltet dette veldige isslottet, for det var det som

<sup>107</sup> Av sleipr, glatt, sleip. Den som glider, skli.

<sup>108</sup> Av svaðill, uhell, skade; færi, anledning, sjanse. Sjanse til å skade, føre med seg uhell.

skjedde da Þórr knuste hausen på bergrisen; varmen og regnet bragte isbygningen til å smelte. Da fødtes den susende fjorårsvind, som bortførte de skadelige dunster.

Sleipnir kommer tilbake i tolvdagene (etter julaften). Da skal man ikke spinne tråd eller sitte ved rokken, og om du spør hvorfor vil du få svar fra opplyste tyskere at «der Wode jade hindurch» (Óðinn jager gjennom [tolvdagene]) og forferder dem som glemmer tidens hellighet. Da kommer Ásgarðsreien, «das Wuethendes Heer» (den rasende hær) fra Ásgarðr ledet av «den wilden Jäger» (den ville jeger), Wuotan<sup>109</sup>.

Den germanske krig- og døds kult under Óðinn var høyst fysisk og virkelig. Nettopp om vinteren er veggen mellom det åndelige og vårt plan tynnest. Av den grunn fullførte Ásgarðsreien, eller Oskoreien som det heter hos skjoldungene, sitt innvielsesrituale på dette tidspunktet. Som en hær bestående av vandøde<sup>110</sup> farer de frem i natten, kledd i ulveskinn, bjørneskinn eller gamle fillete klær, malte som daudingar i ansiktet og på kroppen, med våpen i hånd. De plyndrer kjellerne til dem som ikke holder tiden hellig, drikker all deres øl og eter deres mat<sup>111</sup>. Fremst i følget går fire mann, dekket av skinnfeller eller tepper, med en stang hvor et hestehode er satt på enden. Denne skapningen symboliserer Sleipnir, og de fire menn har til samme åtte bein. Dette er åndens hest, som leder det åndelige følget med alle hovedvindene<sup>112</sup>. Det er ikke uvanlig at hele følget rir på hester.

At Sleipnir har åtte bein må sees i sammenheng med at Draupnir drypper åtte ringer hver niende natt. Det symboliserer menneskets åtte åndelige egenskaper eller sider. Det er ti menneskelige bestandeler, men de to siste er rent materielle og regnes derfor ikke med i Sleipnir som er åndens hest, eller i Draupnir som er åndens formering. De åtte er fylga (vardyve, vardøger, verneånd), hamingja (vardøger, lykke), hamr (ham, skikkelse, ytre kledning), hugr (hug, tanke, sinn, sjel, lyst), minni (minne, hukommelse), óðr (sinn, tanke), sál (sjel) og önd (ånd). De to siste er lík (fysisk skikkelse, legeme) og skuggi (skygge, skrømt). Mens formeringen regnes som åndelig og derfor delvis legges til Óðinn er det Freyja som tillegges den fysiske formering, da hun er gudinnen for elskov, mens Freyr er den mannlige del av dette, som med sin sol gir legemet skygge.

Vi deler videre disse bestandelene inn i par. Til Lík hører lík og skuggi (Freyja og Freyr, kropp og skygge), til Vörðr<sup>113</sup> hører fylgja og hamingja, til Hamr hører hamr og minni, til Hugr hører hugr og sál, og til Önd hører önd og óðr.

Lík betegner det materiske legemet. Alt fra steiner til mennesker er i besittelse av et slikt legeme. Vörðr betegner det æteriske legemet. Det er livskraften som vokter over livet, som gir liv. Alt fra planter til mennesker besitter et slikt legeme. Uten denne livskraften går man over til å bli et lík. Hamr betegner det astrale legemet. Det er bevisstheten og evnen til bevegelse, den automatiske innlæringsevne; innlæring gjennom repetisjon. Alt fra dyr til mennesker besitter et slikt legeme. Uten Hamr faller Vörðr ned i bevisstløshet. Hugr betegner det mentale legemet. Det er evnen til å

<sup>109</sup> Det gamle germanske navnet på Óðinn. Andre navn er Gwodan, Wōdan og Wotan i Tyskland, Woden hos angelsakserne, Woðu hos stammer øst i det baltiske hav.

<sup>110</sup> De er symbolsk hengt og ofret til Óðinn og er derfor både levende og døde. De lever, men deres liv tilhører Óðinn. Kun døden kan gjøre dem til fullverdige medlemmer av Ásgarðsreien, da den vil føre dem til Valhöll. I et høytidelig løfte til guden har de allerede symbolsk ofret seg til ham, for å understreke alvoret i deres kult. Mens Óðinn hengte seg i livets tre for å senke ånden ned til mennesket, til hjernen, henger døds kultens medlemmer seg i trær for å heve seg opp på åndens nivå. Ved å nesten dø (få en nær-døden-opplevelse), eller dø for så å bli vekket til live igjen, vil de få et innblikk i åndens verden som ingen levende har. Alt dette gjør at de betegner seg som vandøde; levende døde.

<sup>111</sup> Det ironiske i dette er at dette er opphavet til skikken å gå julebuk, da yndige barn kler seg ut som disse berserkene og tigger mat fra fascinerte naboer der berserkene tidligere brøt seg inn og plyndret.

<sup>112</sup> Der er åtte hovedvinder og en teori går ut på at det er derfor det heter at Sleipnir har åtte bein. Et symbol på at ånden dekker alt, nordvest, nord, nordøst, øst, sørøst, sør, sørvest og vest. Alle kompassets retninger.

<sup>113</sup> Betyr vokter, vakt, vaktmann.

erverne seg kunnskap og benytte seg av de ervervede kunnskaper. Uten Hugn faller Hamr inn i forglemmelse. Kun mennesket besitter et slikt legeme. Det siste legemet er Önd, ånden, som gjennomtrenger alt. Den ariske rase er i besittelse av Önd, men kun delvis. Når den femte (ariske) rase kollektivt lærer å heve seg opp på åndens nivå, som Ásgarðsreien gjør på sin måte, og kvitte seg med materialismens laster, vil den sjette rase utvikles. Den sjette rase er i sin spede fødsel nu, men kun enkeltmennesker kan i dag betegnes som en del av denne, og ikke noen større masser. Det nærmeste vi har kommet masseopplysningen var Himmlers SS, som gjenopptok arven fra Ásgarðsreien, og dyrket de åndelige sidene ved mennesket systematisk og i stor skala.

De hinduistiske og buddhistiske munkene som lever i Himalayafjellene har i stor grad kvittet seg med materialismens laster, men er ikke i stand til å komme opp på den sjette rasens nivå da de ikke har det rette genmateriealet, den rette blodsarven. Deres fjerne forfedre, de blonde, lyse og blåøyde arierne<sup>114</sup> som invaderte Indusdalen for rundt 4.000 år siden<sup>115</sup> brakte med seg en rekke skrifter om gudens lære. Etter en tid begynte de å ta seg koner fra den lokale befolkning, rester av de tidligere rasene<sup>116</sup> og individer av Trells ætt – det første, mislykkede resultatet av Heimdalls fremdyrkelse av en verdig menneskelekt. De sviktet således gudenes lover om å ikke blande blod med andre, og som en følge av det mistet de sin evne til å opprettholde høykulturen de hadde skapt, og kulturen gikk under. I dag er det kun degenererte rester av de ariske folk som befinner seg i disse områdene, men de har blitt gitt den oppgave – av gudene eller de siste rene arierne – å holde kunnskapen skjult og intakt inntil arierne fra andre områder kommer for å nyttiggjøre seg av den. Takket være det strenge kastesystemet i India kan vi den dag i dag se de ariske gener blusse opp fra tid til annen og gi en inder av høyeste kaste<sup>117</sup> blondt hår.

Da britene kom til India ble de tilbudt en rekke skrifter nedtegnet på steintavler og annet. Inderne fant dog raskt ut at disse britene ikke gjorde annet enn å brenne og ødelegge denne kunnskapen, som jo alle kristne alltid har gjort med hedensk visdom og kultur. Av den grunn gjemte munkene de gjenværende steintavlene i fjellhuler nord i landet i påvente av ariere med et arisk sinn også.

Da tyskerne senere sendte vitenskapsmenn til Tibet og India ble de mottatt på en annen måte, og det var blant annet slik Himmlers SS fikk innblikk i gudenes hemmelige visdom. De buddhistiske og hinduistiske munkene forstod at disse ikke var åndelige undermennesker, som kristne britiske kolonistene, og delte derfor villig sin kunnskap med tyskerne. I 1945 fant russerne helt uventet et helt kompani av tibetanske munkene i ruiner av Berlin. De hadde jobbet som oversettere av de hellige skrifter og som språklærere. De hadde begått kollektivt selvmord for ikke å bli tatt til fange. Slik endte åndens forrige store forsøk på å skape et godt menneske.

Vi kjenner igjen den samme kunnskap som vi har i den norrøne mytologi i disse skriftene. Óðinn blir kalt Yodin. Munin blir kalt Munin – som på sanskrit betyr lærd. Hugin blir kalt Yogin – som er opphav til begrepet Yoga. Jötunnheimr blir kalt Jyotiheim – som på sanskrit betyr strålende lys.

<sup>114</sup> Disse har gitt opphav til vårt navn på den femte rasen. De var blodsbrødre av vår germanske folkestamme, og de andre ariske folkestammer og folk. Arisk er sanskrit og betyr adelig, trofast mot gudene, utlending (for inderne var de utlendinger), overklasse og dyktig.

<sup>115</sup> Dette er et svært usikkert tall. Sannsynligvis var det for enno flere år siden.

<sup>116</sup> Det heter at mennesket et i slekt med apene, at vi har felles opphav. Dette er for så vidt korrekt, men det som er mindre kjent er at apene er en degenerert gren av menneskeslekten, og ikke motsatt, at mennesket er en forbedret utgave av apene. For mange år siden var kromosomsammensetningen i mennesket fremdeles så lik kromosomsammensetningen i restene av de degenererte rasene (den tredje og den fjerde menneskerasen, som hadde søkt tilflukt i de dype regnskoger på Sumatra og i Afrika etter Lemurias og Atlantis undergang) at menneskene kunne parre seg med disse beistene og få fruktbart avkom. Dette avkommet er de vi kaller aper og andre degenererte menneskeslekter, som *homo habilis* og *homo erectus*. Det er også mulig at de mørkhudede rasene faktisk er en forbedret ape, som gjennom tidene har utviklet seg fra aper, som mange mener, og som da må være en slekt som stammer fra blandinger mellom de av den fjerde rase som overlevde Atlantis undergang, restene av den tredje rasen som overlevde Lemurias undergang og ariske folk som senere blandet seg med dem, som i Indusdalen, i Iran (av Arian), i Egypt, Sumér o.s.v.

<sup>117</sup> Det indiske ordet for kaste betyr faktisk "farge".

Ásgarðr blir kalt Asighard. Mens vi har vår Edda<sup>118</sup> – som betyr oldemor – kalles den samme læren Vedaen – som betyr kunnskapen – i India.

Av næring trenger Lík mat, fysisk trening og hvile; Vörðr trenger næring i form av varme, søvn, trygghet, glede og ekte kjærlighet, men også kulde, sorg, (døds)fare og negative følelser; Hamr trenger kreativ utfoldelse, musikk, kunst og drømmer, men også stillhet, ro og tomhet; Hugr trenger stimuli i form av mentalt arbeide, hvor hukommelse (langtids og korttids), konsentrasjon og tenkning trenes opp, men også mental hvile; Önd trenger dypere mening, langsiktig handling og et overindividualistisk perspektiv, men også dødsforakt og hensynsløshet – mot seg selv og andre. Når dette er sagt kan det nevnes at dette system vel erstatter både Maslows behovspyramide og det unfolige psykologiske perspektiv som kun betrakter mennesket som todelt – bestående av et fysisk legeme og psyken.

Til slutt kan det sies om Óðins attributter at hans andre hest heter Blóðughófi, blodig hov, som Freyr ofte låner. Det er solnedgangen; den blodrøde farve i horisonten når solen går ned. Mens Blóðughófi er Óðins stridshest er Sleipnir hans åndelige hest. Ånden angriper om natten, inder søvnen.

Det som uttrykkes med Sleipner, hans ravner, ulver, og andre attributter, uttrykkes også ved Óðins mange vandringer. Han er ånden som gjennomtrenger heltene når de drives til heltedåd. Han bringer dem opp til deltagelse i gudenes kamp, ved å innlemme dem i hans flokk av krigere; Ásgarðsreien.

### Óðins hustruer

Dette omhandler Himmelgudens forhold til Jordgudinnens mange sider. Jörð<sup>119</sup> er den opprinnelige Moder Jord, i hennes første skikkelse, uten hensyn til beboelse av menneskeslekten. Frigg<sup>120</sup> er den bebodde, dyrkede Moder Jord; menneskeslektens jord. Rindr<sup>121</sup> er den ufruktbare og til ufruktbarhet nedsunkne Moder Jord, som er skikket til dyrking, men som lenge står imot Óðins kjærlige favntak.

Sammenligner vi med grekernes mytologi er vår Jörð Gaia, Frigg er Hera, Gerðr er Demeter, mens Rindr er ukjent i det gamle Hellas; de kjente ikke vår lange, strenge og kalde vinter.

Jörð er Þórs<sup>122</sup> mor, Frigg Baldrs<sup>123</sup> og Rindr Vális<sup>124</sup>. Frigg er den ypperste av gudinnene. Hun er æsenes dronning, kjenner menneskets skjebne og sitter med Óðinn i Hliðskjálf. Hun sier derimot

<sup>118</sup> Edda kan komme av óðr og dermed bety diktning, ånd, sinn, tanke, sterk lyst. Edda som oldemor settes i forbindelse med oldhøytysk uota, bestemor.

<sup>119</sup> Av jörð i forskjellige betydninger, som jord i motsetning til himmel, mark, mold, gård, av germansk erþō. Andre navn på henne er Fjörgyn og Hlóðdyn, som representerer videreutviklede sider av henne. Fjörgyn av fjör, liv, kropp, bryst, hjerte; vin, eng, beite, naturlig eng. Navnet kommer opprinnelig fra germansk fairguni (av indogermansk perkunia) som betyr fjell/berg (keltisk ercunia). Hlóðdyn (tysk Hludana) av hlóð, dyng, arve; vin, eng, beite, naturlig eng. Friggs far heter Fjörgynn (eller Fjörgvinr), og er det mannlige motstykket til Fjörgyn. Den første jord døde den kultiverte jord. På livets naturlige eng dyrker mennesket jorden.

<sup>120</sup> Av frjá, elske; fría, fri. Samme betydning som Freyja. Germansk navn Frijō som betyr ektefelle, den elskede, av germansk stamme frīja-. Navnet betyr også frue av germansk frauþōn.

<sup>121</sup> Av rind, rinde, jordrygg, renne i bakken som fører det smeltende vannet bort.

<sup>122</sup> Av þró, trau, kar (eller "den trivelige"), troskap eller þró, sterk, heftig.

<sup>123</sup> Av bæla, brenne opp, avi av, degi (dativ, singularis av dagr), dag, levetid, liv, termin, frist. Henviser til hans andre navn; Beldeg og Bælde. Baldr er Friggs søn, hvilket betyr at jordens fruktbarhet har en ende, en gang i året må den dø, før den kan fødes igjen når vinteren er over.

<sup>124</sup> Av val, utvelgning, valg. Naturens sterkeste rett, som fødes av naturens tøffeste side; vinteren som lar det svake dø og det sterke leve. Det er vinteren som gjør oss her i nord sterke, og derfor heter det at vi er et resultat (barn) av vinteren, som sammen med åndens livsutviklende kraft foredler oss, og gjør oss sterkere.



ikke noe om det hun vet. Hun har en falkeham som Loki engang fikk låne av henne. Hennes bolig heter Fensalir<sup>125</sup>.

Frigg er jordens hersker, lik Óðinn er himmelens hersker, og Njerd/Njörðr havets hersker. Hun tar ed av alt, at ingen skal skade Baldr. Hun er i særdeleshet ekteskapets gudinne. Hustruer ønsker hennes og Freyjas velsignelse over dem, som hjelp til å få barn, sammen med Óðinn hører hun barnløse ektefolks bønner.

Frigg og Freyja er ofte sammenblandet. Den første er moderkjærligheten, den andre elskov. Den første den faste åsynje, den andre den flyktige vanadis.

Friggs tjenerinner, Fulla, Hlín, Gná, Snotra, Vör, Vár, Lofn, Sjöfn og Sýn er kun aspekter ved Friggs vesen. Fulla<sup>126</sup> er møy og går med utslått hår og med gullbånd rundt hodet<sup>127</sup>. Gullet kalles derfor Fullas hodebånd. Hun bærer Friggs eske og passer hennes skotøy. Hun er ikke ønsket om ekteskap, men selve ekteskapets oppfyllelse, dets velsignelse og fylde. Hun er jordens fylde, den fulle jord og det fulle beger. Velstand og overflod. Hennes far er en jötunn (Hrímnnir) som betyr at velstanden kommer fra materien. Fulla fikk en gullring fra Nanna, som Hermóðr brakte til henne fra Hel. Nanna – den blomstrende eng – er således en del av naturens fylde. Hun bærer sine gaver i esken, og skoene er symbol for ekteskapet<sup>128</sup>. Hun skjenker ekteparet mange friske barn. Hlín<sup>129</sup> eller Hlín beforder og beskytter legemlig og åndelig velvære. Gná<sup>130</sup> sendes ut av Frigg til forskjellige verdener, i ærender. Hun har en hest om farer gjennom luft og vann, den heter Hófvarpnir og er født av Hamskerpir med Garðrofa<sup>131</sup>. Hun strider flittig for å mildne menneskenes problemer. Hun kalles på i vanskelige situasjoner. Snotra<sup>132</sup> er den listige, forstandige siden, som vet å føye sine ord for å få gjennom sin vilje. Hun er dannelsens og høflighetens gudinne. Vör<sup>133</sup> er den side av henne som hjelper folk med å avsløre og gjennomskue lureri. Vár<sup>134</sup> rår for det høytidelige troskapsløftet mellom mann og kvinne, ekteskapsløftet, og hun hevner brudd på dette. Den faste berørelse av leppe mot leppe, av ånde mot ånde, er en evig pakt for livet som hun står som vokter av. Hun leder den ekteskapelige seremoni. Lofn<sup>135</sup> er gudinnen som gir tillatelse til ekteskap mellom kvinner og menn som ellers ikke har tillatelse til å inngå ekteskap. Ønsker piker og gutter å få tillatelse (lov) fra sine foreldre til å inngå giftemål foreldrene er imot skal de søke Lofns hjelp. Sjöfn<sup>136</sup> er den hjelpende, milde gudinne som vender menneskenes sinn til kjærlighet og Sýn<sup>137</sup> er nært knyttet til Forseti, og bestemmer hvem som skal slippe inn i de hellige lunder og boliger, og hvem som skal stenges ute. Hun vokter døren i hallen.

<sup>125</sup> Av fen, fenn, som betegner den fredede marken som er omgitt av gjerder; salir er pluralis av salr, hus med ett rom, jord, land, bosted, gård.

<sup>126</sup> Fulla, fylde, oppfyldelse.

<sup>127</sup> Gifte kvinner skal gå med skaut når de beveger seg blant menn, for å ikke lokke andre enn sine egne ektemenn med det vakre hår.

<sup>128</sup> De fleste lesere kjenner vel eventyret om Askepott og prinsen som finner frem til henne ved hjelp av en sko. Dette stammer fra den germanske skikken at brudgommen bringer bruden en sko og når hun tar den på er hun hans. Ættens overhode skal slakte en okse, holde gilde på den og lage en sko av huden på dens høyre fot. Denne tar han så på, derefter tar neste ledd i ætten den på, så deres frender (blodbeslektede slektninger). Bruden som får en sko bringes således inn i ætten, og blir en del av den ved å ta på seg ættens sko. Å gå i dens sko. Et symbol på at ætten går foran enkeltmennesket og at alle medlemmene skal ofre seg for ætten om det trengs, og skal gjøre sitt beste for dens lykke og velferd.

<sup>129</sup> Hlín av hlynn, lunne, legge til rette for, forberede noe for en.

<sup>130</sup> Gná av ná, nå, rekke, få fatt på, vellykkes, bli i stand til.

<sup>131</sup> Hófvarpnir av hófr, hov; varpna, kaste, slenge. Hamskerpir av hamr, ham, skikkelse; skerpa, ri, anfall. Garðrofa av garð, gård, gjerde, manngard, eiendom; rof, kløvning, åpning, oppløsning eller tilbakedragning, omstøpning.

<sup>132</sup> Snotra av snort, klok, vis, vettug.

<sup>133</sup> Vör, var, oppmerksom.

<sup>134</sup> Vár, høytidelig løfte med ed, troskapsløfte (mellom mann og kvinne).

<sup>135</sup> Lofn av lofa, love, tillatelse, gi løfte om.

<sup>136</sup> Sjöfn av sjafni, kjærlighet i forbindelse med savn.

<sup>137</sup> Sýn av syn, nektig, påstand om at en er skyldfri, anledning til å bevise uskyld.

Gefjon, Eir og Menglööð er andre sider ved Frigg. Óðinn sier om Gefjon at hun kjenner hele tidens skjebne like godt som ham. Hun er møy, og de som dør når de ennå er møy kommer som tjenerinner til henne. I Gefjons navn sverger møyer sitt troskapsløfte til æren, om å holde seg ærbare til ekteskapet. Gefjon er deres beskytterske<sup>138</sup>. Den Gefjon som forekommer i myten om Sjællands opprinnelse er en annen.

Eir er legekunstens gudinne. Hun er en lege for det stakkars legeme og det syke sinn. Eir sitter sammen med Hlíf, Hlífþursa, Þjóðvarta, Björt, Blíð, Blíðr, Fríð, og Aurboða ved Menglööðs kne. Alle disse navn uttrykker positive ting<sup>139</sup>, og hver sommer når menneskene bloter til dem kommer der ikke så stor fordervelse over menneskenes barn, at ikke disse gudinner frir dem fra nøden.

Menglööð<sup>140</sup> er jorden i hele sin sommerprakt. Den vakreste åpenbarelsen av Frigg. Hun er den lykkelige hustru<sup>141</sup> som viser at hun er lykkelig gift ved å bære et halsbånd, et smykke rundt halsen. Dette smykket bærer hun som et symbol på ubrytelig troskap til mannen, og for å vise at hun vil dø med sin ektemann og legges på bålet eller i graven med ham. Smykket rundt halsen symboliserer ekteskapets ubrytelige bånd og snoren som legges rundt halsen når en person henges eller kveles – for å legges på bålet med sin mann når han dør. Når dette er sagt skal det anføres at dette er en frivillig sak, og at det er en ære for en kvinne å få bli brent eller gravlagt sammen med en god mann. Ofte ble treller lagt sammen med sine herrer, og også da var det høyst frivillig.

For dagens kvinner virker dette kanskje grusomt, men det har seg slik at vårt germanske livssyn ikke anser døden som noe negativt, som noe å frykte eller utsette for enhver pris. Enhver død er en ny fødsel, en fornyelse av livet. Det er ikke bare sommeren som dør og som kommer tilbake etter vinteren er over. Slik er det med alt i naturen, og det som gjelder for naturen gjelder også for mennesket. Vi dør og vi fødes påny, i slektens ring. I motsetning til i kristen tid var ekteskapsløftet noe man tok alvorlig i førkristen tid. Kjærligheten ble vist og bevist, og det å gå i døden for eller sammen med sin ektefelle var den høyeste ære. Mens krigerne som dør i kamp eller som ofrer seg til Óðinn kommer til Valhöll, vil de som ofrer livet for kjærligheten komme til et like gjevt sted; Folkvangr, Freyjas hall.

Rindr føder en sønn i vintersaler. Han kan stride bare én natt gammel, og han hverken vasker seg eller klipper seg før han har hevet drapet på Baldr.

Óðinn søkte å få hevet sin sønn, og fikk råd om å avle en annen sønn som skulle hevne ham. Han vandret i vei, og som til slutt til en kongsgård. Først gjorde han seg til venns med kongen, ved å slå en hel hær på flukt. Men da han ba kongsdatteren om en kyss fikk han en ørefik isteden. Neste år kom han tilbake som smed og bød piken et prektig armbånd og flotte ringer, men fikk nok en gang en ørefik. Tredje gang kom han som en ung kriger, men hun puffet ham hardt vekk så han gikk på nesen i grusen. Til slutt forkledde han seg som en kvinne, kaldte seg for Vecha og utga seg for å være legekvinne. Han gjorde Rindr syk og da hun kalte på ham for legehjelp sa han at medisinen var så bitter at hun måtte bindes fast til sengen, for å tåle den. Han overbeviste kongen om at dette

<sup>138</sup> Gefjon av gefa, gi, gi til ekte, gifte bort, gi lov til, tillatelse, slå eller helle (vann) på. Dette henviser til at hun er de ugiftes gudinne, og disse sverger å holde seg rene under et rituale etter deres første menstrasjon, altså når de blir kjønnsmodne, hvor de vaskes som et symbol på at de akter å holde seg rene, altså å forbli jomfruer til de gifter seg. Hennes germanske navn er Gabi, av latinsk cōpia (cō-opia), som betyr ”med rikdom utrustet”.

<sup>139</sup> Eir av eir, skånsel, fred, ro, hjelp. Navnet og ordet eir kommer av oldnordisk æra som betyr ære og ekteskap. Hlíf av hlíf og þursa, tussa. Þjóðvarta av þjóð, nasjon, folk; varta, å bli. Björt av bjartr, vakker, lysende, skinnende. Blíð/Blíðr av blid, vennlig, behagelig, mild. Fríð av fríðr, fred, rettstrygghet, kjærlighet, vennskap. Aurboða av ør, ut, fra; boða, kunngjøre, forkynne. Menglööðs av men, halsring, halssmykke; glaðar, skinner, lyser, gleder.

<sup>140</sup> Av men, halsring, halssmykke, i pluralis også skatter eller gull; glöð, glöd, skinne.

<sup>141</sup> Hustru kommer av hús, hus, ætt og trú, troskap, tro, religion, mening som en har. Hun er trofast mot ætten som hun er giftet inn i, hun er knyttet til huset (ætten) og dermed mer enn bare sin ektemann.

var nødvendig, og slik fikk han Rindr til slutt, og en sønn til å hevne drapet på Baldr. Noen mener også at kongen i gården lot ham få henne, at han gav Óðinn et hemmelig samtykke. Rindr fødte en sønn, Váli<sup>142</sup>, som hadde stor lyst for krig, til å hevne brorens død.

Rindr er jorden som etter Baldrs død er i vinterens makt. Hun mostår Óðins kjærlighet, og foretrekker Ullir – vinterens gud. Han forsøker å imponere henne forgjeves, han tilbyr henne forgjeves sommerens prakt, forgjeves minner han henne om sommerens krigsdåd. Kun ved seid får han løst opp hennes trass og smeltet hennes harde sinn. Endelig føder hun Váli – den sterke kriger.

Som vi skal se i Ragnaröksmyten er Váli alltid forløperen til gjenfødselen. Forutsetningen for overlevelse og gjenfødsel er nemlig den sterkeste rett, som fødes av vinterens harde kår, som styrkes og som vokser seg sterk gjennom harde prøvelser. Kun slike vil overleve vinteren, kun slike vil kunne være forløperen til noe godt.

Rindr sang for Rán – det ville havets gudinne – at «du må kaste vekk fra din skulder det som er utålelig; selv du styre deg selv.» Det Rindr sier er følg meg, og kast isen av dine skuldre, ikke la den tyngde deg lenger. Vær fri. De er begge under is og kalde stormer om vinteren; land som hav.

### Gunnlöð

Da æsene og vanene sluttet fred blandet de spyttet sitt i et kar og skapte av det en mann som er kalt Kvasir<sup>143</sup>. Han er så klok at ingen kan stille ham et spørsmål som han ikke kan gi svar på. Han drog vidt omkring i verden og lærte menneskene visdom, men da to dverger – Fjalarr og Galarr<sup>144</sup> – en gang hadde budt ham til gilde hos seg, kalte de ham med seg i enerom og drepte ham der. Hans blod trappet de i to kar og en kjele. Kjelen het Óðrœrir<sup>145</sup> og de to karene Són<sup>146</sup> og Boðn<sup>147</sup>. De blandet honning i blodet og lagde mjød av det. Til æsene sa Fjalarr og Galarr at Kvasir hadde blitt kvelt i sin egen visdom.

Dvergene inviterte så en jötunn til seg, som het Gilligr<sup>148</sup>, og hans kone. De foreslo for jötnen at de skulle ro ut på havet, men de rodde på et skjær. Gilligr kunne ikke svømme og druknet. De rodde hjem igjen og fortalte konen hans hva som hadde skjedd. Hun gråt fælt og Fjalarr spurte henne om det kanskje kunne være trøst i at hun gikk ut for å se utover sjøen der han hadde druknet. Han bad så Gjalarr om å gå ut over døren og la en kvernstein falle i hodet på henne; han var nemlig lei av å høre på hennes gråt. Broren gjorde dette og hun døde.

Da Gillings sønn eller brodersønn, jötnen Suttungr<sup>149</sup>, fikk vite hva som hadde skjedd reiste han til brødrene, tok dem med seg ut på en holme, og hadde tenkt å la dem ligge der til bølgene tok dem, men de fikk beholde sine liv når de tilbød ham mjøden de hadde brygget av Kvasis blod. Suttungr bragte mjøden hjem og gjemte den på et sted som heter Hnitbjörg<sup>150</sup>. Det er de to dverger som går på et skjær med båten sin – bygget av fjøler – når de er ute og seiler og som må gi bekymringen den

<sup>142</sup> Av val, utvelging, velging, valg. Naturens sterkeste rett, som fødes av naturens tøffeste side; vinteren som lar det svake dø og det sterke leve. Det er vinteren som gjør oss her i nord sterke, og derfor heter det at vi er et resultat (barn) av vinteren, som sammen med åndens livsutviklende kraft foredler oss, og gjør oss sterkere.

<sup>143</sup> Av kvase, det å knuse noe for å trykke saften ut av det, av germansk grunnform kwassôn. Det beste som ble skvist ut av æser og vaner.

<sup>144</sup> Fjalarr av fjallr, fjøl. Flertallsform fjøler. Gjalarr av gjallr, skarp, gjennomtrengende (om lyd), bjart, klar, blank.

<sup>145</sup> Av óðr, sinn, tanke, sterk lyst, opprørt sinnstemning, raseri; rœrir, beveger, rører.

<sup>146</sup> Av sónn, lyd, klang.

<sup>147</sup> Av boði, byder, varsler, bære, blindskjær.

<sup>148</sup> Gilligr av innhulingen under skipsspeilet, og de buformede delene av seilene. Av germansk stamme gill- av giln-, av den germanske roten gi, ta en skjev retning. Gilligr er også navnet på nøkkelen til Hel.

<sup>149</sup> Av sótt, sott, sykdom, bekymring; ungr, ung, ny, kort.

<sup>150</sup> Av hnitá, klinke, nagle i sammen, björg, berg, fjell. Det tett sammennaglede fjellet.

største skaper- og dikterevne. Medvind og vind i seilene – medgang – gjør oss ikke produktive, noe nye bekymringer tvinger oss til å være. Hvis ikke vi er det vil det koste oss livet.

Óðinn drog hjemmefra og kom til et sted hvor ni treller stod og slo høy. Han tilbød seg å kvesse låene deres, og da de takket ja tok han frem brynesteinen fra beltet sitt, og brynet låene. De var svært fornøyde med låene og syntes de var mye bedre, og spurte om de fikk kjøpe brynesteinen av ham. Han ville imidlertid ha god betaling, og da alle ville ha den kastet han stenen opp i luften. Alle ville gripe den og det endte slik at de skar strupen over på hverandre med de kvasse låene sine.

Óðinn er en mester også i poesien ytre; han har en ypperlig brynestein. Han eide allerede den ytre ferdighet men ville nå det som var høyere; den indre begeistring. Det hadde trellene ikke forstått noe av. De går og slår høy, og friske gress gjør de til tørre strå, og setter livet til mens de griper efter steinen; det er de dårlige mekaniske diktere som forgår i deres higen efter kunstens ytre former. Deres livsgjerning er å slå høy.

Óðinn søkte seg nu til et natteherberge hos jötnen Baugi<sup>151</sup>, Suttungs bror. Baugi klagde sin nød for Óðinn; hans ni treller hadde drept hverandre, og han visste ikke hvordan han skulle få tak i nye arbeidsfolk. Óðinn kalte seg Bölverkr<sup>152</sup> for ham, og mente at han kunne gjøre jobben for ni mann, selv om det var et slit og strev, et svært verk, men kun om han fikk en drikk av Suttungs drikk. Baugi svarte at han hadde ingen rådighet over den, Suttungr ville ha den selv, men han lovet å hjelpe Óðinn, dra med ham og forsøke om de kunne få den. Om sommeren utførte Óðinn ni manns verk for Baugi, og når vinteren kom krevde han sin lønn. De drog av sted sammen og Baugi fortalte Suttungr hva de hadde blitt enige om, men Suttungr avsto blankt og de skulle ikke få så mye som en dråpe av mjøden.

Nu måtte de finne en listig måte å få tak i mjøden på. Han drog frem en bor, kalt Rati<sup>153</sup>, og ba Baugi om å bore et hull i fjellet. Baugi gjorde det, men da Óðinn blåste inn i det kom sponet ut igjen. Han forstod da at Baugi hadde tenkt å svike ham. Baugi fikk bore igjen, og denne gangen fløy sponene innover. Óðinn gjorde seg om til en orm, og forsvant inn i hullet – for å komme til Gunnlöð. Baugi stakk efter ham med boret, men nådde ikke å treffe ham før han var gjennom.

Her var vi igjen Óðinn som verkmann, poesien er et verk, å dikte heter å yrkja, yrke. Han går i tjeneste hos Baugi som er en motsetning til Suttungr. Baugi var trellenes herre, altså sterk kun i de ytre ferdigheter – hvor Óðinn viste seg som den ypperste. Han var like flink som ni andre til sammen. Suttungr derimot – som besitter drikken – var ikke fornøyd. Baugi som stikker med boren efter Óðinn er den misunnelige trell, som ikke unner en manns oppstigning til noe høyere.

Óðinn gikk så til Gunnlöð<sup>154</sup>. Hun var trassig og ville sloss, men han myknet henne opp med galder og sov med henne i tre netter. Første natten drakk han opp det som var i Óðrærir, neste natt det som var i Boðn og tredje Són. Da han hadde all mjøden forandret han seg til en ørn og fløy hurtig bort. Da Suttungr så ørnene tok han på sin egen ørneham og fløy efter.

Da æsene så Óðinn komme flygende satte de kar ut på tunet for Suttungr holdt på å ta han igjen. Han kastet opp all mjøden i karene, men da Suttungr kom for nær lot han noe av mjøden komme ut bakveien. Det brydde ingen seg om; hvem som helst kunne få det, og det heter at de dårlige skalter har drukket av denne mjøden. Óðinn gav æsene og de menn som kunne dikte all mjøden, og derfor heter diktkunsten Óðins gave eller æsenes drikk.

<sup>151</sup> Av baugr, noe bygd, ring, hank, ring av gull eller sølv, hellig ring eller en bestemt bot betalt til kongen. Bøter for manndrap.

<sup>152</sup> Av böl, skade, ulykke, noe vondt; verker, verk, pine.

<sup>153</sup> Av rata, fare av sted eller rundt om, komme ut for, støte på, treffe, finne, falle, ramle.

<sup>154</sup> Av Gunnar, strid, ufred; löð, innbyding.

Óðinn drakk først Óðrærir, derefter Boðn og til slutt Són; og hadde da hele drikken. Kjelen er begeistring, og de to kar er den bølgende tankegang og fremsigelsen av diktet. Boðn er tilbedelsen, ofring, og Són forsoningen. Kjelen og de to kar har ikke noe å gjøre med poesiens legemlige åpenbarelse, men med den virkning den har på det menneskelige sinn. Sinnets oppløftning til det guddommelige gjennom kjelen, sinnets overgivelse dertil og sinnets forsoning gjennom de to kar. Det er poesiens virkning på mennesket. Her har vi åndens konge, som blander seg med de jordiske elementer for å foredle dem – til velsigelse for de dødelige.

Ved siden av å være diktkunstens oppfinner er Óðinn fortellingens og historiens ynder og forteller. Det kvinnelige motstykket i denne sammenhengen er Sága, som i Sökkvabekkr sitter og drikker med Óðinn. Sökkvabekkr er dypenes bekk; fra dypet stiger tankene opp og ruller frem som svale bølger i talens strøm gjennom gyldne ord. Sága er historiens gudinne, og som de andre gudinner er hun en side av Frigg.

### Óðinn som runefinner

I Hávamál sier Óðinn; jeg vet jeg hang på det vindfulle tre, hele ni netter, med spydspiss såret og gitt til Óðinn. Selv gitt til meg selv, på det tre som ingen vet av hvilke røtter det utspringer<sup>155</sup>. De gav med hverken drikke eller mat; speidet så ned og tok opp runene, ropende tok jeg dem, og falt så ned. Ni trollsanger lærte jeg av Bestlas far<sup>156</sup>, og jeg fikk drikke av den dyrebare Suttungs mjød. Da begynte jeg å spire og bli vis, å vokse og trives vel. Ord av ord avlet meg ord, verk av verk avlet meg verk.

Runer er ristet på Svalinn, skjoldet mellom solen og jorden, på Árvaks øre og Alsviðs hov, på hjulet som ruller under Rögnis vogn, på Sleipnis tømmer, på himmelsledens fjæddre, på bjørnens labb, på Bragis tunge, på ulvens klør, på ørnens nebb, på blodige vinger og på broens ende, på forløsningens hånd, på legedommens spor, på glass og på gull, på menns amuletter, på vin og på (ølets) urter, på Vális sete, på Vális hjerte, på Gungnis spyd, på Granis bryst, på nornenes segl og på uglens nebb.

Runene er den makt og visdom hvormed man behersker naturen, endog de mest skjulte fenomener. Det er verdens hemmeligheter. Óðinn nærer dem, for han er verdensånden som gjennomtrenger alt.

Ånden forénes med materien i opphavstider da Óðinn lærer ni tryllesanger av Bestlas broder. Han opphever så stoffet til det himmelske ved å drikke Suttungs mjød. Når han finner runene kommer han tilbake til seg selv. Åndens utvikling i mennesket er fullstendig. Óðinn vendte tilbake til seg selv; selv gitt til seg selv, lik menneskene som hever seg til neste utviklingstrinn, gjennom Ásgarðsreien, og får innsikt i naturens hemmeligheter, både dagens og nattens, livets og dødens.

Det vindfulle tre er hans mor, de ni netter de ni månedene han måtte tilbringe i hennes mage hvor fosteret utvikles. Spydet er en fallos som er en forutsetning for utviklingen av liv. Ånden frénes med legemet i morens liv. Han får hverken mat eller drikke, og mottar livets hemmeligheter når han ser ned, ser ut, og blir født. Som med Bestlas foréining med Bórr og Suttungsdrikken handler det om menneskets utvikling gjennom livet; i barndom og ungdom.

Når det er sagt skal det legges vekt på at det her er snakk om en åndelig fødsel, en åndelig utvikling og foredling. Det er ånden som kun kan utvikles gjennom harde prøvelser og strid, og aldri uten offer og hengivelse. Spydet er overgivelsen. For kampens skyld ofrer ånden seg til seg selv, den vet hvilken lidelser, hvilken kamp den har bestått og vært gjennom, men gir seg selv hen til denne

<sup>155</sup> Henviser til kapittellet om Yggdrasill. Hjernen er noe av det mest underlige i universet, og når det heter at ingen vet av hvilke røtter det utspringer henvises det til at ingen vet hvordan hjernen næres av sjelen og ånden.

<sup>156</sup> Noen steder står det far, andre steder bror. Betydningen er dog den samme; de kommer fra Bölþorn.

kamp; den vil ha den, den vil kjempe, det er dens storhet, dens herlighet, dens makt; kamp for kampens skyld, kamp for utviklingens skyld! Ånden gitt til seg selv er ånden før utviklingen gitt til ånden etter utviklingen. De ni netter er symbol på den tid det tar å utvikle seg. Ingen utvikling foregår straks. Han faster og speider ned i dypet som han ønsker å erverve seg og gjennomtrengende med sin makt. Han ropte, fikk røst, og falt ned i dypet, som Iðunn; fra lysets verden til mørkets. Han senker seg ned i materien, til Bestla og omfavner Gunnlöð. Nu er skapelsen sikret; hans gjennomtrengende ånd behersker verdens hemmeligheter.

Óðinn er den som lærer menneskene alt, alle idretter, alle kunster, strid og runer. Han er så vakker og velsignet av utseende at hjertet lo på alle når han satt blant sine venner, men i krig synes hans fiender at han ser fryktelig ut. Han taler så snilt og frytende at alle som hører på synes han har rett. Han kan galder og seid. Med seiden kan han kjenne alle menneskers skjebne og ting som ennå ikke har skjedd, gi menn ulykke eller død og ta både vett og styrke fra dem – og gi det til andre.

### **Óðinn som krigsgud**

Krig er en edel kunst; den er drevet av den høyeste ånd. Alle store menn har vært krigere, da det er kun krigeren som får del i den høyeste ånd. Óðinn er krigernes gud; kongenes, krigernes og de kriminelles. Ja, for disse har mer til felles enn de fleste aner; skillet mellom konge og kriminell er hårfint. Den ene dagen er man kriger, den neste kriminell. Sjelden har to grupper i samfunnet byttet oftere roller enn nettopp disse. Derfor er Óðinn også de hengtes gud, han gjør ingen forskjell på en kriger med makt og en kriger uten; det som betyr noe er søken etter makt, og da makt gjennom krig, gjennom styrke og styrking – av seg selv og andre. Det er ånden som driver krigeren til dette, pliktfølelse, ansvarsfølelse, selvherdelseslyst; viljen til makt og viljens makt som F.W. Nietzsche sa det. Nettopp vilje (Vilur) har vi jo lært å kjenne som en av Óðins viktigste sider, faktisk som en av de tre forutsetningene for liv. Slik er det med krigen; den er en forutsetning for liv. Uten strid vil vi dø, visne hen og glemmes; synke ned i æreløshet og degenerasjon, i meningsløshet og endelig ned i dødens svelg. Å leve i strid er å leve, å leve i fred er å degenerere.

Dette er åndens høyere perspektiv. Død, lidelse, smerte, sorg, grusomhet; alt er nødvendige sider i livet, forutsetninger for fremgang, vekst og styrke. Forutsetninger for liv. Den sanne kriger søker smerte, grusomhet, død og lidelse; han søker styrken gjennom motgang. Han heves over hat og hevnfølelser, over kjærlighet og medlidenhet. Handling forutsetter frihet; også frihet fra følelser, fra undermenneskelige instinkter. Ånden er tankens makt, motsatt hjertets følelser; mannen mot kvinnen, lys mot mørke, varme mot kulde, bevegelse mot stillstand, fremgang mot stagnasjon.

Krigen oppstod da gudene spiddet Gullveig med spyd og brente henne på bålet i Óðins hall. Tre ganger brente de henne, tre ganger ble hun født, og ennå lever hun. Hun kom til gudene; temmet ulver, var øvet i seid og alltid var hun ute og vekket onde tanker og lyst. Æsene måtte stoppe denne ugjerningen og ble enige om å drepe henne. Det var menneskene som drepte henne for dem.

I myten om Gullveig er budskapet at Gullveig er gullstrømmen, gulldrikken. Hennes tredoble drap er gullets lutring i ilden og dets forarbeidelse. Da hun kom ut blant folk vakte hun strid blant dem; alle ble fortryllet av henne. Hennes makt på sinnet var stor og hun vekket de primitive og uutvikledes begjær etter gull. Gudene radslo, men Óðinn visste jo hva som måtte skje. Han kastet sitt spyd, og gav dermed tegn til at kampen skulle starte. Han startet den, men den var uunngåelig. Uskyldsalderen og dens fred opphørte, fordrevet av misunnelse og gjerrighet; det er den uedle krigs begynnelse. Det er også statsdannelsens begynnelse. Med handelen kommer byer. Med byene stater. Høykulturens pris har alltid vært tapet av godhet og nærhet mellom mennesker og til naturen.

Mens gulltørst er én årsak til krig er ærgjerrigheten en annen, og kvinnekjærligheten en tredje. Krigen for krigens egen skyld, som er nevnt ovenfor er en annen form for krig enn alle de tre her

nevnte krigsårsakene. Dét er den åndelige krig. De andre er alminnelige. De alminnelige startes av kvinner eller på grunn av kvinner, den åndelige av edlere årsaker; for utviklingens skyld og i et langsiktig perspektiv. Både de alminnelige og de edle er dog positive for utviklingen.

Freyja begjærte Brisingamen så mye at hun sov en natt hos fire dverger for å få det. Loki fant dette ut og fortalte det til Óðinn, som befalte ham å stjele smykket fra henne. Dette gjorde Loki, dog ikke uten besværligheter. Ingen kommer nemlig inn i Freyjas hall uten at det er hennes vilje, og Loki ville hun ikke ha inn til seg. Han måtte kle seg i sin flueham igjen, og presse seg inn en liten sprekk i veggen om natten, mens hun sov. Han stjal smykket og bragte det til Óðinn. Da hun våknet opp og fant ut at smykket var vekk, og at døren var åpen – og åpnet fra innsiden – forstod hun sammenhengen. Det heter at Heimdallr forfulgte Loki i selham langt ut på havet, på en holme, hvor de sloss om smykket.

Freyja ba så Óðinn om å få smykket tilbake, men han sa at hun ikke ville få det med mindre hun kunne vekke strid mellom to konger så mektige at tyve andre konger tjente under dem, og denne strid skal vare evig. Dette gjør Freyja, og kaller seg Hildr<sup>157</sup>. Hun sitter og ser på striden og om natten når alle har falt, vekker hun dem opp igjen, så begynner kampen påny morgenen derpå. Slik gjentar det seg evig. Óðinn er ånden som ikke bare skaper liv, men som også utvikler og forbedrer det. Derfor skaper han strid. Når mennesket dør vil vi kun bli født påny, i slektens ring, vekket til live av kjærligheten mellom menneskene, som fortsetter å formere seg. Slik er det Freyja som holder striden i gang; kjærlighet. Til evig tid skal vi stride, drepe og bli drept, og mens den gemene hop tror det er noen vits i å stoppe striden, vet ånden at den må fortsette, for at naturen skal kunne gå sin gang, for at vi skal forbedre oss i tråd med naturens lover. For at vi skal kunne bli guder igjen, slik vi engang var. Krig betyr videre liv, fred betyr vår rase hodestups ned – i avgrunnen.

All menneskelig dåd er høyere maktens verk, de stiger ned i menneskets sjel og vender den hit eller dit. Hvor der er hat er der også kjærlighet. Hvor der er misunnelse er der også heder. Óðinn er dagen, Freyja glansen som bortføres av nattens Loki; smykket er månen. Myten er således også en fysiskallegorisk myte, som forklarer himmellegemenes kamp på himmelen, som dominerende lyskilde i det store tomrom.

Siden all verdens begeistring er Óðins, så er også krigens begeistring det; berserkgangen. Ved den blir kjemperen hamsterk (hamramr) og gal (óðr) så våpen ikke biter på ham. Ånden styrker legemet.

## Valhöll

I Valhöll<sup>158</sup> er det 540 dører hvor igjennom hver 800 einherjere<sup>159</sup> kan storme ut ved siden av hverandre på en gang. Det betyr at 432.000 einherjere kan entre eller forlate Valhöll på en gang. Dette tallet er også av betydning i både keltisk og gammelindisk (arisk) mytologi. En tidsperiode på 432.000 år kalles der en *Kaliyuga*, og dette er hvor lenge vår tidsalder vil vare.

Valhöll er de utvalgte hall, som velges ut av Óðins møyer; valkyrjene. Ånden sysler kun med de sterke og dugelige, de verdige, og velger ut sine menn fra folkets elite. Valhöll ligger i den femte himmelbolig, Gláðsheimr. Hallen er vid og rommelig, dekket av gull og svært vakker. Den er lett å kjenne igjen; med spydskaft er huset bjelket, med skjold er taket tekket, med brynjer er benkene strødd. En varg henger vest for døren og en ørn luter seg over. Selve hallen er opplyst av det skinnende stålet i sverd.

<sup>157</sup> Av hildr, strid.

<sup>158</sup> Valhöll kommer av valr, som betyr utvalgt, valgt, strid og kamp, og av höllr som betyr hall.

<sup>159</sup> Ein-herjer, en herjer. Det er de som klarer, tør og evner å sloss og kjempe alene, uten noe eller noen å sløtte seg til. Det sterke individ, som våger å stå for sitt, uavhengig resten av verden.

Utenfor Valhöll står lunden Glasir<sup>160</sup>. Dens løv er av rødt gull. Marken rundt er sperret av et gjerde, og i den er en valgrind, hvor kun de utvalgte får komme gjennom. Den er gammel, og kun få vet hvordan man får låsen opp. I tillegg til gjerdet slynger elven Þundr<sup>161</sup> og elven Ífing<sup>162</sup> seg rundt hallen, i disse svømmer Þjóðvitnis<sup>163</sup> fisk. Åsastrømmen i elvene er så stor at selv ikke valhesten klarer å vade over.

Åndens hall er bygget opp av og med våpen. Det er med strid vi kan vinne ånden, det er med strid vi kan reise åndens hall. For å komme dit må vi komme oss over vår egen selvhøytidelighet og selvopptatthet, vi kan ikke tvile eller være usikre på hva vi gjør. Vi må gå på fullt ut, og være helt sikre på vår sak.

Kun det som er glimrende vokser eller får vokse i åndens rike rike (Glasir). Det andre stenges ute av elvene og gjerdet; kun eliten slipper inn porten, kun eliten velges av valkyrjene. De andre blir svømmende i elvene rundt, uten evne til å komme seg opp og videre; slik er den gemene hops skjebne. Det uedle får aldri del i ånden; ikke før det blir edelt. Det nytter heller ikke å henge seg på en edel skikkelse (valhesten), og la den med sin kraft hjelpe en over. Man må gå på sine egne bein; vade over av egen styrke.

I Valhöll er føden flesk fra galten Sæhrímnir<sup>164</sup>. Den blir kokt hver dag og når kvelden kommer er den like hel. Kokken heter Andhrímnir<sup>165</sup> og kjelen hvori galten kokes heter Eldhrímnir<sup>166</sup>. Det er få som forstår hva einherjene mates med.

På Valhölls tak står geiten Heiðrún<sup>167</sup> som eter av treet Hlæráðr<sup>168</sup>, hvis greiner rekker helt opp til taket. Fra den strømmer en elv av klar mjød som fyller opp en bolle som står under. Bollen er så stor at alle einherjene kan drikke så mye de vil uten at den blir tom, og de drikker fra hodeskaller som er gjort om til drikkehorn. Hjorten Eikþyrnir<sup>169</sup> står og biter av Hlæráðs grener. Fra denne hjortens horn strømmer der ut 36 elver, som renner ut i Hvergelmir. Tolv for gudene, tolv for menneskene og tolv for Niflheimr (Helheimr [dødsriket]).

Det som nærer einherjene er de prøvelser sjø, ånd og ild kan komme opp med (galten, kokken og kjelen). Det er kampen som nærer ånden og utvikler den. Svingninger i livet og hardt vær; intellektuelle prøvelser og åndskamp; krigens vrede og hardhet, konfliktens hete. Mjøden kommer fra det hemmelige mannsforbundets heder og ære (Heiðrún), som lever på lydighet til Óðinn, som bygges på å lytte til åndens hellige inspirasjon (Hlæráðr). Denne mjøden inntas fra hodet (drikkehornene). Det er denne lydighet hele verden er bygget på. Det som vokter den (Eikþyrnir) er selv opphavet til alle åndens, livets og dødens kilder (Hvergelmir<sup>170</sup>).

De stolte (ørnen over hallen) må bøye hode for Óðinn og de som bryter hans lover henges (vargen<sup>171</sup> vest for døren).

<sup>160</sup> Av glæsa, pynte, pryde, gjøre glimrende.

<sup>161</sup> Av angelsaksisk þindar, svulle opp, hovne opp. Selvhøytidelighet.

<sup>162</sup> Av ífingr, tvil, usikkerhet.

<sup>163</sup> Av þjóð, folk, nasjon, flokk; vitnir, ulv.

<sup>164</sup> Av sæ, sjø; hrími, fiendskap, skade, rim, hele, sot.

<sup>165</sup> Av and, ånde, pust, sjel, ånd; hrími, fiendskap, skade, rim, hele, sot.

<sup>166</sup> Av eldr, ild; hrímn, fiendskap, skade, rim, hele, sot.

<sup>167</sup> Av heiðr, heder, ære, lønn, gave; rún, hemmelighet, hemmelig kunnskap.

<sup>168</sup> Av hlera, adlyde, lytte; óðr, sinn, tanke, sterk lyst, opprørt sinnsstemning, raseri.

<sup>169</sup> Av eik, eik, stort frukt bærende tre; þyrna, omgi med torner, verne, beskytte.

<sup>170</sup> Hvergelmir kommer av hverr, som betyr årsgammel, og av gelmir, som utledes av galm og betyr sterk blest og trekk.

Det er en brønn som fungerer som universets lunge, som puster rytmisk og styrer universets åndedrett.

<sup>171</sup> En varg er en ulv, men i overført betydning er det en kriminell – som sees i begrepet ”varg i veum”) som oversatt blir; en kriminell i helligdommen).



Dagliglivet i Valhöll går ut på å samles på sletten utenfor. Her sloss alle einherjene til alle er døde. De står så opp igjen dagen derpå og reiser tilbake til Valhöll for å spise og drikke. Dette er åndens nedstigning i kroppen, hvor den sloss og utvikles også i legemlig form, før den stiger tilbake til Valhöll for å næres ytterligere. Neste dag<sup>172</sup> fødes ånden igjen, og setter ut på sletten for å sloss, drepe og bli drept igjen; i utviklingens navn.

Kun menn og kvinner av Jarls ætt får komme til Valhöll. Menn kommer som einherjere og kvinner som valkyrjer. Trells ætt kommer til Þórr. Kun Geri<sup>173</sup> og Freki<sup>174</sup> får ligge ved Óðinns føtter, og disse får all maten som gis ham; selv drikker Óðinn kun vin. Det er kun de fullkomne av Heimdalls barn (Jarls ætt) som får komme til Valhöll. De dugelige, forberedte og ferdige, de strenge, harde og stridige, som er grådige på visdom, kunnskap, styrke, makt og fremgang. Disse er Óðinns fysiske kropp; Jarls ætt. Slik er Valhölls lov.

### Valkyrjur

Valkyrjene viser seg i tre skikkelser; som himmelske, som delvis himmelske og som jordiske. De første tjener i Valhöll og sendes ut for å velge menn på slagmarken. To av dem bringer Óðinn drikkehornet, Hrist og Mist<sup>175</sup>, og de andre bærer frem drikken til einherjene, vokter bordene, drikkekarene og annet.

På slagmarken bestemmer de hvem som skal få dø og hvem som skal leve; de rår for kampens gange og seier. Enhver einherjer vet at han kan stole på valkyrjene, at de bringer ham trygt hjem til Valhöll; det hellige mannsforbund. Valkyrjene vever kampens skjebne, som nornene gjør det for livet. I deres følge regnes ravner.

Valkyrjene er åndens – Óðins – tanker og vilje, som sendes ut til slagmarken som mektige kvinner, likesom han sender sine ravner ut over den veldige verden. Kun tanken og viljen til krigerne kan bringe dem til Valhöll.

Valkyrjene som trer frem i selve livet er det kvinnelige motstykket til einherjene, som gjør det samme når de hver dag går ut for å sloss i legemlig form. Disse valkyrjene er den guddommelige kvinne, eller kvinnen som har fått det guddommelige ned i sag. De er særdeles tiltrekkende; fra å være strenge, blodige møyer som sprer skrekk blir de til skjønne, elskende, lidende, håpende skapninger, og vi lever gjerne med dem, for vi har dem i vårt bryst.

Mens einherjere kler seg i bjørneham gjerne, eller ulveham, kler valkyrjer seg i svaneham, og besøker verden i slik form. De holder seg gjerne der det er noe å lære, og reiser videre om det er tjenlig for åndens utvikling.

Det var en gang en valkyrje nektet å utføre en av Óðins ordre. Han stakk henne da med en søvntorne og hun ble tvunget ned på jorden. Dette er myten eventyret om Tornerose er bygget på.

Den jordiske valkyrje er historisk. Det er kvinnene som hos germanerne var med til fronten. Der fungerte de som skjoldmøyer; kvinner som bragte nye våpen og skjold etterhvert som disse ble mistet eller ødelagt i kampens hete. Om mennene vurderte å gi opp kampen blottet de sine bryst for å vise hva som stod på spill. Dette ga mennene nytt mot og ny energi, og de kunne ofte snu

<sup>172</sup> Jeg kan for ordens skyld påpeke at en dag er i denne sammenheng en benevnelse på et menneskeliv, av dagr, dag, levetid, liv, termin, frist.

<sup>173</sup> Geri kommer av gerr, som betyr fullkommen, dugelig, ferdig og forberedt.

<sup>174</sup> Freki kommer av frekr, som betyr grådig, streng, strid og hard.

<sup>175</sup> Av rista, riste, skjære. Mist av mista, miste. Ånden næres av det den har gjort, ristet, og det den mister; det den har vunnet og det den har tapt. Forskjellene skaper energi; glede/sorg, lys/mørke, varme/kulde, hat/kjærlighet, m.m.

kampens utfall med dette. Siden kvinnene betydde så mye for mennene i striden ble de kalt valkyrjer; de som bestemmer kampens utfall.

I tillegg til dette er valkyrjene en del av den kvinnelige Valkyrjekult. Den består av prestinner som i organisert form dyrker legekunst, seid (kvinnelig magi) og andre kvinnelige bedrifter, og idrett. De assisterer Ásgarðsreien under begravelser av døde einherjere<sup>176</sup> og er ellers det kvinnelige motstykket til Ásgarðsreien. De viktigste gudinner i denne kulten er Freyjas som er denne kultens yppersteprestinne, Skaði som er dens krigerske og strenge (også mot seg selv) leder og Eir som er øverste makt for legekunsten. Kulten består utelukkende av ærbare kvinner (i.e. ugifte kvinner [jomfruer], gifte kvinner som aldri har sviktet sin rolle som trofast hustru og enker som aldri har giftet seg påny.

Valkyrjekulten er (innlysende nok) kun for kvinner, og ingen mann har rett til eller anledning til å overvære deres praktisering av seid, idrett eller lignende. Valkyrjene og einherjene er sammen kun under fellesarrangementer, som gilder hvor valkyrjene serverer mat og drikke til krigerne; de mest ærbare valkyrjer serverer einherjene i en rekkefølge bestemt av deres heder og ry, status og ære, alder og ansiennitet som krigere. Gifte einherjere serveres av sine hustruer eller døtre. Gifte valkyrjer skal aldri servere andre enn sine menn. Enker, som fremdeles betraktes som gifte, skal ikke servere noen, men får andre oppgaver.

Under begravelser opptrer Valkyrjekulten og Ásgarðsreien sammen, og under og etter slag hvor valkyrjene henholdsvis forsyner dem med nye våpen og skjold, og behandler sår og skader. Valkyrjenes doble natur illustreres ved deres todelte rolle; en som elskelig hustru og en som krigersk valkyrje. Som med einherjene i forhold til Ásgarðsreien er det kun de av Jarls ætt som kan opptas i Valkyrjekulten.

### Óðinn som Hárbarðr

Óðinn var en gang hos Fjölrvör i fem vintre, på Algrœn<sup>177</sup>. Der omfavnet han syv møyer. Der kunne de stride og felle valg, og han omfavnet møyer som fristet mye. De var raske når han ville ha dem rolige, de var vanskelige når han ville ha dem enkle, de var grimme når han ville ha dem snille. Han fikk dem på grunn av sin snillhet, og han fikk sove med alle syv søstrene. Han fikk alt deres sinn og glede.

Dette er en dunkel myte som nær har gått glemt fordi den er så uforståelig for de aller fleste. Vi må først huske på at vår ariske rase er den femte i en skjede på syv. Den sjette er i utvikling, men ennå er kun enkeltmennesker kommet opp på den sjette rasens nivå. Hver av de fem rasene har også måttet utvikle seg gjennom syv ulike nivå, syv ulike skapelsesnivå. De tre skapende krefter kan kombineres i syv ulike kombinasjoner; med Óðinn først, Vílir etter og Véi sist; med Óðinn først, Véi etter og Vílir sist; med Vílir først, Óðinn etter og Véi sist; med Vílir først, Véi etter og Óðinn sist; med Véi først, Óðinn etter og Vílir sist; med Véi først, Vílir etter og Óðinn sist; og med alle først (og dermed først, etter og sist samtidig). Når alle disse syv stadier er gjennomgått stiger rasen opp på neste nivå.

De fem vintre er hver utviklingen av en av de fem rasene. Óðinn som sover med syv søstre er Óðins tre former som må gjennom de syv utviklingstrinn. Fjölrvör<sup>178</sup> er mengdens bølgende livssyklus. Mengden (rasen) som svinger frem og tilbake, gjennom livet – som alltid er grønt og frodig (sett i det åndelige perspektiv). At de syv møylene er stridige og vanskelige er kun den kjensgjerning at

<sup>176</sup> Denne bålbreningen er det jordiske ritualet som fører einherjene til Valhöll, ved at deres kropp brennes så sjelen kan dunste bort og stige opp til himmelen.

<sup>177</sup> Av prefiks all-, alt, all m.m.; grœn, grønn. Helt grønn, alltid grønn.

<sup>178</sup> Av fjöl, mengde, fjöl, tynt bord, bro, klopp, vörr, åretak, bølge, sjø.

utviklingen er en foredlende prosess, som krever temming av det stridige, foredling gjennom og av alle de syv søstre.

Óðinn heter Hárbarðr<sup>179</sup> i denne myten. Dette henviser til hans viktige rolle og oppgave, som den høye ånd som skal bringe rasene oppover tidenes bakker og berg, tilbake til den himmelske tilstand i den syvende rase som vi ennå ikke engang er i stand til å fatte; opp til høyere nivå og utviklingstrinn.

### Óðins sønner

Hans sønner er utstrømninger av og fra hans vesen. Han finner opp diktkunsten, med dens utøver er Bragi. Sønnen er en fortsettelse av Óðins utvikling i tiden. Annerledes stiller det seg for guddommer som Þórr, Baldr og Heimdallr, som har utviklet seg fra tidenes morgen, og som skilte seg fra ham allerede da. Den innskrenkede og lavere virksomhet som torden og lyn overlater han til Þórr. Det velgjørende lys har han latt utvikle seg fra ham; han lar det spre seg og herske og stride med mørket. Han følger oppmerksomt med, men griper ikke avgjørende inn. Han står heller ikke ved nådens tegn, Heimdalls regnbue.

### Hermóðr

Hermóðr<sup>180</sup> er det krigerske sinn og mot, Óðins sendebud. Han får et skjold og en brynje av sin far; attributter som gir ham anledning til å vise sitt krigersinn. Han er den modigste av dem alle, og er den eneste som våger å ri Sleipner til selveste Hel.

### Týr

Týr er et alminnelig navn for en utmerket guddom. Vi finner navnet igjen i andre germanske språk, som i Ziu, Tiw, Tír og Tíg, i sanskrit Dyaus, gresk Zeus og latinsk Divus, senere Deus. Týr er krigshederens gud<sup>181</sup>. Han er svært djerv og modig. Han er den fryktløse krigers gud, som gir seier rettferdig. Mens Óðinn er krigsgud for krigens egen skyld er Týr krigsgud for seier. For ham er krigen til for å vinnes.

Sin djervhet viste Týr da han våget å sette sin høyre hånd i pant i Fenris munn, da gudene skulle binde ham. Da gudene ikke ville løse Fenrir bet han Týs hånd av ved håndleddet. Når djervheten drister seg til å forsøke å lenke verdens ødeleggende ild må den sette noe av sitt edle seg til, og gi slipp på noe. Som den edle kriger ofte må gi slipp på noe for å holde den usle mann innenfor sine grenser.

Det er Týr som viser Þórr hvor Hymis kjele er, og som følger med ham på den farlige ferden inn i Jötunnheimr. Týr er selv Hymis barnebarn; hans datter er Týs mor.

### Heimdallr

Heimdallr er Óðins sønn, den hvite ås<sup>182</sup>, han er stor og hellig. Ni møyer fødte ham, og de er alle søstre. Han sier selv i Heimdallargaldr;

Níu em ek mœðra mögr,

<sup>179</sup> Av hár, høy, dyp, lang (om tidsfrist), viktig, stor, sterk (om lyd); barðr, kant, brem (hattebrem), bakkekant, bakke, skjegg.

<sup>180</sup> Av herr, hær; móðr, mot, sinn, djervskap, uro i sinhet, sinne, vrede, harme.

<sup>181</sup> Týr av å týja, vise seg; tír heder.

<sup>182</sup> Det vil si den rene og uskyldige.

Níu em ek systra sonr<sup>183</sup>.

Han kalles også Hallinskíði<sup>184</sup> og Gullintanni<sup>185</sup>, og hans hest heter Gulltoppr<sup>186</sup>. Hans bolig er himmelbergene, Himinbjörg, ved regnbuen Bifröst<sup>187</sup>.

Heimdallr er gudenes vokter, og sitter ved himmelens ende, for å vokte broen for bergrisene. Boligen står ved brohodet, det hvor Bifröst kommer til himmelen. Han behøver midre søvn enn en fugl; ser like godt om natten som om dagen – hundre raster omkring seg; hørselen hans er så god at han kan høre gresset gro på jorden og ullen som vokser på får – og han kan løre alt det som lyder høyere også. Han har den lur som heter Gjallarhorn, hvis lyd høres i alle verdener. Heimdalls sverd kalles hode (Heimdallr sverð er kallat höfud), eller hodet kalles Heimdalls sverd og etterhvert har Sverdet blitt ett av Heimdalls navn. Han kalles Lokis fiende og søker av Freyjas smykke; besøker av vevesker, Vágaskers<sup>188</sup> og Singasteinn<sup>189</sup>; der kranglet han med Loki om Brisingamen. Han heter også Vindhléri<sup>190</sup>.

Det sies at Loki og Heimdallr var i selskikkelse da de kranglet, og Heimdallr sies å ha bemektiget seg den fagre havnyre<sup>191</sup>. Heimdallr er den enfoldigste av alle æser, han er en tro vokter, og tenker ikke videre derover; han er Óðins tjener.

Heimdalls navn er sammensatt av heimr, vår verden, og dallr eller þallr, som er avledet av þella, som betyr å telle, opprinnelig som gresk *θαλαῖς* (gren, især olivengren), et ungt skudd, en utskytende spire, derefter gren og tre. Heimdallr er et utspring, et utskudd, en ytring av verden, likesom Mardöll<sup>192</sup> er et utspring av havet. Den guddommelige velsignelse har en dobbel opprinnelse, den kommer fra havet og hører vanene til, men den strømmer også ned fra himmelen i regnet og hører æsene til. Den glimrende regnbue er nettopp et symbol på deres velsignende nåde.

Han er den hellige mekler mellom himmel og jord, og så lenge han står som vokter ved sin bue – og denne stråler i skyen – er det fred i verden. Likesom buen forbinder himmel og jord, knytter han jordens slekter til gudene. Hans hjem, Himinbjörg, betyr de himmelhøye berg. De ligger ved himmelens ende, ved jordens rand. Han er den heteste sommertids gud, som tar imot solem i sitt hus

<sup>183</sup> Jeg er ni mødres, ni søstres sønn.

<sup>184</sup> Av hallr, hell, hellende, som ligger skakt eller på skrå; skíði er en form av skeið, løp, renn, sprang. Betyr eieren av den skakke, krumme løpebanen, i.e. regnbuen.

<sup>185</sup> Av gullin, gjort av gull eller prydet med gull; tanni, en som har fremstående tenner.

<sup>186</sup> Av gullr, gull og gyllen; toppr, top, hårdusk (på hest og bukk), pannehår (på folk).

<sup>187</sup> Av bifa, beve, skjelve, røre seg og rikke seg; röst, rast, et veistykke en går uten å hvile (ca. en mil), en vei eller sti. Betyr den bevende veg. Kalles også Ásbrú, broen som fører fra jorden til himmelen, av áss, hedensk gud; brú, bro – æsenes bru.

<sup>188</sup> Av vágr, hav sjø, sjøgang; sker, skjær, berg som stikker opp av havet.

<sup>189</sup> Av sinnig, av sinn veg (vei), i.e. på hver sin måte; steinn, stein, berg. Steinen Heimdallr (vannet) og Loki (flammen) besøker på hver sin måte, som sammen fører til at det gis et bilde av brisingr (ilden) på skjær og holmer langs vannkanten; gjenskinnet fra de fuktige steiner.

<sup>190</sup> Av vindr, vind, blåst, luft, ånde og pust; hlér, hav og sjø, det vil si vinden som får havet til å fukte steinene med bølger.

<sup>191</sup> Brisingamen.

<sup>192</sup> Av marr, hav og sjø; dul, forkledning. Et navn på Freyja. At hun stiger opp fra havet er et uttrykk for at livets opprinnelse ligger i havet. Det var der det første organiske liv ble dannet. I dag er hver enkelt organisme ennå forbundet med vannets element, ved at alt levende er avhengig av vann i større eller mindre grad, og vi består av vann i stor eller liten grad. I den okkulte betraktning er det ikke havet, men stoffet i sin flytende form som er livets opphav. De veldige tåkekjemper, som betegnes som den andre rasen gudene skapte i kjeden av "menneskeraser". Den første var kun skyggeformer, den andre tåkeformer, den tredje en androgyn forening av disse to, den fjerde en besjelet forbedring av den tredje, som også på dette tidspunkt var delt i to kjønn. Den femte ble skapt på Atlantis ved at gudene direkte forbedret den fjerde. De plukket ut de beste eksemplarer av den fjerde og dyrket frem en ny rase i all hemmelighet, som de også gav nye evner ved å gi dem sitt eget arvestoff.

når den har nådd sitt høyeste punkt, og atter begynner å dale. Hans hjem ligger også i melkeveien, hvor han først vil oppdage Múspells<sup>193</sup> sønner – når de går til strid mot gudene.

Volven vet hvordan Heimdalls lur er gjemt under det hellige tre<sup>194</sup>, hun ser en elv utgyte seg med jordlig hovmod av Óðins pant. Óðins pant er solen, og volven ser elven – det nedstyrtende regn – som beskinnet av solen frembringer regnbuen.

Enbåren (alene i sitt slag) ble han av gudeslekt født i tidenes morgen, sterkt voksende; ni jötner fødte ham, den nåderike mann ved jordens rand. Han ble styrket med jordens kraft, med svalkald sjø og med solens strøm. Han blir altså til og vokser ved jordens kraft, vannets strømmer og solens stråler. Hans mødres navn gir uttrykk for hans bestanddeler<sup>195</sup>. Det er viktig å ikke sammenblande disse ni mødre med Ēgis ni døtre, som har helt andre navn.

Óðinn valgte Heimdallr til å utspørre Gjallar solens vokterske hva hun visste om hver en verden. Sammenhengen her er at Iðunn har sunket ned fra Yggdrasill til underverdenen og gudene er meget bekymret for henne. Óðinn velger derfor regnbuens vokter til å utspørre Móðguðr<sup>196</sup>, bevoktersken av Gjallarbroen som fører over Gjöll<sup>197</sup> til underverdenen, om hun kjenner noe til Iðuns skjebne.

Her er Heimdallr atter ved jordens og himmelens rand, Iðunn er ved underverdenen. De er altså nær hverandre. Gjallarbroen fører nedad, mens Ásbrú (Bifröst) fører oppad. Den siste er regnbuen, den første er nordlyset; det fra dypet ved havets ytterste rand oppstigende flammende nordlys, et varsel for opprør i naturen – mens regnbuen er et varsel for fred. Heimdallr er her fremdeles luftens nedadstigende elv, i form av nattens fuktige skodde og dugg, som legger seg langs bakken i mørket og som stiger til himmelen igjen når solen står opp.

I Hamarsheimt er det Heimdallr – som er engstelig for sin verden når Þórr ikke får sin hammer tilbake – som råder Þórr til å kle seg ut som Freyja. Her regnes han som både ås og vane, noe som skyldes hans blandede opprinnelse – jord, vann og himmelens sollys.

Loki sier om Heimdallr, at det er et bedrøvelig liv han fører, da han må stå så mye ute i regnet og alltid ha en våt rygg. Velsignet i regnet og forgyllt av himmelens sol faller han ned til jorden – som en velgjører for menneskene.

Hele menneskeslekten kalles Heimdalls barn. Heimdallr fikk et oppdrag av Óðinn, et oppdrag de holdt hemmelig for alle, da jötnene ikke måtte vite om det. Óðinn så at menneskene ikke var sterke, modige og dyktige nok, så han ville dyrke frem en ny rase, som kunne innlemmes i hans egen fylking.

Heimdallr reiser til menneskenes heim og kaller seg Rígr<sup>198</sup>. Han er sterk, rask og hederlig, lys og flott. Han finner så Ái og Edda<sup>199</sup> i en hytte langs stranden. Her blir han i tre netter. Ni måneder etter føder Edda den hudsorte Trell, fra hvem trelleslekten nedstammer. Han er stygg og dum, med

<sup>193</sup> Múspells sønner er stjerner og gnister fra dem.

<sup>194</sup> Yggdrasill.

<sup>195</sup> Gjalp betyr skravl, skryt (taleevne) og Greip betyr grep (følesansen), som begge også forekommer som brusende fjellstrømmer (blodet som strømmer til og fra hjertet), Eistla betyr testikkel (fruktbarhet), Angeyja (opprinnelig Angefa) den som gir lukt (luktesans og smakssans), Ulfrún betyr ulv-hemmelighet (livskraft), Eyrgjafa betyr den som gir lyd (hørsel), Imdr betyr ulv (bevegelse), Atla (opprinnelig Ætla) betyr tenke, å mene (tankekraft) mens Járnaxa betyr jern-sverd eller jern-hugger (styrke og fysisk form).

<sup>196</sup> Av móð, rask, rusk, avfall fra høy, frø; guðr/gunnr, strid, ufred.

<sup>197</sup> Av gjöll gjalling, ljom, dønn.

<sup>198</sup> Av germansk ríkja-, indogermansk rîq/rêiq som betyr hersker.

<sup>199</sup> Oldefar og oldemor.

mørkt hår og strukket hud. Han vandrer videre og finner Afi og Amma<sup>200</sup> i et hus langs stranden; ni måneder etterpå føder Amma Karl, stamfar til bondeslekten. Han er rødbrun i håret, høy og sterk, og har lyse øyne. Fremdeles vandrer Rígr lands stranden og finner i salen Fader og Moder<sup>201</sup>, og ni måneder senere føder Moder Jarl – kriger – og kongeslektens stamfar. Han er høy og lys, har blondt hår og blå<sup>202</sup> øyne, er klok og dyktig i alt han foretar seg. Jarl gifter seg med en datter av Hersir, og den yngste av deres sønner er den unge Kon<sup>203</sup>. Oppmerksomhet yter Rígr kun sistnevnte slekter; han sørger ikke bare for deres fødsel, men også for deres undervisning og dannelsen.

Før Atlantis gikk under dyrket gudene, representert av Heimdallr, frem en ny rase på grunnlag av den fjerde og seg selv. Han underviste dem og trente dem i en ugjestmild fjellkjede helt nord på kontinentet. De lærte å følge gudenes råd og instruksjoner, men først og fremst lærte de å bevare blodets renhet. Heimdallr hadde dyrket frem en rekke raser, men kun den som kalles Jarls ætt – den ariske rase – hadde de nødvendige genene som skulle til for at de skulle kunne utvikle seg selv etter at Heimdallr hadde reist tilbake til gudenes verden. For at dette skulle være mulig var det viktig at arierne ikke ødela sitt gode genmateriale ved å blande seg med rester etter de andre rasene. Heimdallr lagret gudenes kunnskap i Jarls blod, i hans gener, og som man kan ødelegge alt om man forandrer bare en ørliten detalj i et dataprogram kan denne kunnskapen ødelegges om man blander blodet med noen andres. Heimdallr programmerte rasens DNA slik at ved bestemte tidspunkt i den fjerne fremtid ville bestemte egenskaper oppstå i den ariske rasen, som evner til å motta beskjeder direkte fra gudene, gjennom en åndelig sans som for alle andre enn de innvidde ikke er utviklet.

Den alminnelige folketro at rikdom finnes ved regnbuens ende stammer fra myten om Heimdallr. Det er himmelens berøringspunkt ved jorden, og selv den som står under regnbuen kan lønnes med å få oppfylt et ønske. Da omgir velsignelsen hans hode.

Heimdallr strider med Loki om Brisingamen. Heimdallr søkte å få det tilbake etter at Loki hadde stjålet det. Når solen skinner på bølger under sterk storm, eller på de bølger som er delt av skjær og klipper – og som da ofte likner opptil tyve eller tredve regnbueaktige fenomener – kan man vanligvis se to glimrende farger. I Norge tennes ilden – som heter brisingr – ved sommersolverv på berg og fjell, og disse skaper i nattens mørke mange avbrutte rekker med skinnende lyspunkter i havet – som godt kan likne de ovenfornevnte havregnbuer og Freyjas smykke. Det er her Freyja blir født, ved å stige opp av havet som Mardöll, med Brisingamen på sitt bryst – kvinnens himmelse skjønnhet og strålende uskyldighet, som jo også består av hennes rene tankers svakt sammenknyttede ledd. Her strider Heimdallr, som vannet, og Loki, som ilden, om retten til dette vakre smykket, som flammenes gjenskinns fra de våte skjær ute i vannet.

Heimdallr og Loki er de rake motsetninger; den første velsignelsen, den andre fordervelsen. Heimdallr åpner verden, Loki lukker den til. Heimdalls strålende bue forkynner verdensmaktenes nåde, mens Lokis flamme sniker seg stille, listig og svikeyfullt om, inntil den endelig bryter ut i den altfortærende ild. Heimdallr er den hvite, rene og rolige fred i menneskets bryst, den alltid våkne og aldri slumrende himmelske vokter, Loki de ville opprørte affekter, som samler seg og som bryter ut i lidenskapens fortærende flamme.

<sup>200</sup> Bestefar og bestemor.

<sup>201</sup> Far og mor.

<sup>202</sup> Med blå øyne menes øyne som er homozygote for det recessive gen. Dette betyr at under kategorien blå øyne kommer også grå øyne. Grønne øyne er også ifølge enkelte homozygote for det recessive gen, men tilhører Karls ætt, og kommer derfor ikke under kategorien blå øyne. Øyne som er heterozygote for et gen, eller som er homozygote for det dominante gen (brune og svarte øyne) regnes til Trelles ætt.

<sup>203</sup> Derav ordet konge, som på svensk er konung og på norrønt konungr (Kon-unge). Kon kommer av germansk kuni- som betyr mann av betydning, som stammer fra indogermansk quenos, slekt. Kon betyr altså mann av god slekt.

## Bragi og Iðunn

Bragi er Iðuns<sup>204</sup> mann, skaldskapets og veltalenhetens første utøver; den ypperste skald. Hugruner er ristet på hans tunge. Han er berømt for sin stille, rolige og beherskede visdom, men særlig for sin veltalenhet og ordsnillhet. Han er den sidskjeggete ås, busker og kratt i Iðuns lund. Før en sønn kan erstatte sin far når han har arvet høyseteplassen skal han drikke Bragibeger. Han skal sitte på et lavere sete inntil begeret blir båret inn; da skal han reise seg mot det, avlegge løftet og så drikke begeret ut. Da først kan han sette seg i sin fars høysete. Når han er innsatt i høysetet er det han som signer maten ved boret. Først skal han drikke til Óðinsfull, til seier og makt for føreren, så til Njörðr og Freyr for godt år og fred. Derefter skal Bragifull drikkes under et løfte om stordåd, av en eller annen sort, som skal kunne være verdig en sang.

Iðunn vokter den eske hvor den frukt er, som gudene spiser av for å holde seg unge. En gang ble denne frukten stjålet. Det heter at tre æser en gang var ute og gikk. Óðinn, Loki og Hœnir drog hjemmefra, over fjell og ødemark hvor det ikke var så lett å finne mat. Til slutt kom de ned i en dal hvor de fant en flokk med okser. De tok en okse og stekte den, men kjøttet ville ikke bli stekt. De lurte fælt på hvordan det hadde seg og oppdaget så at en stor ørn satt i treet over dem. Den sa at det var dens skyld at kjøttet ikke ble stekt, men om han fikk sin fulle del ville han la det bli stekt. Hvis ikke ville det aldri bli stekt. Æsene gikk med på det og begynte å steke kjøttet igjen. Denne gangen ble det saftig og godt stekt, og ørnen tok to okselår og begge bovene for seg. Da Loki så dette ble han sint og grep en stor stang som han slo til ørnen med; men ørnen fløy opp ved slaget og stangen hang fast i dens kropp, og Lokis hender hang fast i standen. Ørnen fløy hurtig og høyt og Loki ble hengende efter, beina ble slept over stokk og stein, steinurer og skoger. Han trodde armene skulle slites av. Han skrek og bar seg, men det hjalp ikke. For å komme løs måtte han love å få med seg Iðunn ut av Ásgarðr med hennes frukt.

Det gjorde så Loki, han lokket henne til en skog hvor han sa at han hadde funnet et frukttre som bar en frukt som lignet veldig på hennes. Kanskje hun ikke ville ta med sin frukt, så kunne hun sammenligne med den han hadde funnet? Da kom Þjazi, som nu hadde tatt av seg sin ørneham, og tok Iðunn. Han fløy bort med henne til sitt hjem, Prymheimr.

Da Iðunn hadde forsvunnet ble æsene fort gamle og gråhårede. De holdt ting for å finne ut hvor Iðunn var og for å finne ut hvem som hadde sett henne sist. Det siste noen hadde sett av henne var at hun gikk sammen med Loki ut fra Ásgarðr. De tok Loki for seg og truet ham både med pinsler og død. Han ble redd og lovet å lete efter Iðunn i Jötunnheimr. Han fikk låne Freyjas falkeham, fløy nordpå og kom til Þjasis bolig. Jötnen hadde reist ut på sjøen og Iðunn var alene hjemme. Han forvandlet henne til en nøtt og fløy det raskeste han kun hjem igjen til Ásgarðr. Da Þjazi kom hjem savnet han Iðunn og tok på seg sin ørneham. Han fløy efter Loki. Æsene så Loki komme flygende med ørnen efter seg og samlet en hel del ved som de lagde bål av på plassen. Da falken hadde kommet inn tente de bålet og ørnen fløy rett inn i flammene. Ilden slo opp i dens vinger. Æsene grep den og slo den i hjel.

Þjasis datter, Skaði, tok på seg sin brynje og sin hjelm da hun fikk høre om drapet, og drog til Ásgarðr for å få hevn. Æsene tilbød henne forlik og bøter, og hun måtte ta seg en mann ibalnt dem; hun måtte dog velge ham ved å se på føttene alene. Hun lette efter de vakreste føttene – for å finne Baldr – men da hun valgte et par var det Njörðs. Hun forlangte også at æsene skulle få henne til å le, for det mente hun at de ikke ville få til. Det viste seg at ingen av gudene klarte å få henne til å le

<sup>204</sup> Bragi av bragr, den ypperste, førstemann. Av brake, gren, kratt, småskog, tornekratt, bregne av indogermansk bhrag, larm; Iðunn av ið, gierning, verk, ivrig, utholdende, stadig forekommende, idelig, stadig gjentagen, hyppig tilbakevendende, av indogermansk rot i, gå, sette i bevegelse. Også av indogermansk aidh, idh, som betyr den skinnende, brenne, stråle. Unnr, bølge, bære. Hun bærer frem frukten, stadig gjentagende, alltid tilbakevendende, som dønningene som slår inn mot svabergene.

heller; med unntak av Loki. Han bant den ene enden av et tau til skjegget på en geit, og den andre enden til sin manndom. Da han lå der på bakken og geiten drog og slet i tauet, og Loki skrek og bar seg, kunne selv ikke Skaði<sup>205</sup> la være å le. Óðinn tok så Þjasis øyne og kastet dem opp på himmelen, som stjerner.

Þjazi viser seg tydelig i denne myten som en hersker over vannelementet på de høye fjell eller berg, men også den derfra utfarende stormvind som raser så sterkt i vinden at varmen ikke får stekt kjøttet og som fører flammene til trærne så naturen ødelegges. Loki – flammen – blir hengende fast i ting uten selv å ønske det. Iðunn er gudinne for skog og trær, som med sin frukt forynger gudene; hennes mann er buskene og kratt i skogen. Hun føres bort av vinden som blåser bær og frukt ned fra trærne og buskene de vokser i. Mens Víðarr er den ville og uinnskrenkede skog er hun den innskrenkede skog, trærne innenfor gårdens gjerder. Hun er i fare to ganger; når regnets årstid, høsten (Þjazi) fører henne bort i året og når hun synker ned fra den overjordiske verden ned i dypet, i døgnets løp; i natten. Begge gangene kommer hun tilbake og fortsetter sin foryngende virksomhet. Hun er beslektet med blomsterengen, Nanna, med er dog annerledes. Iðunn er den som virker om og om igjen, i bølger frem og tilbake, i gjerning og verk. Hun må lide under naturens omskiftelser, men hennes utrettelige flid vender tilbake sammen med hennes frukt. Hun er en velgjørende gudinne, som forynger gudene og menneskene evig.

Hun sitter i sin lund hver dag, med friskt vann i bekker rennende forbi, med solen som slikker hennes røde kinn og gylne hår. Bragi kommer til henne og synger sanger, leser dikt og forynges gjennom glede.

### Baldr og Nanna

Baldr<sup>206</sup> er hele naturens yndlings. Hans mor er Grigg. Han er den beste, og alle lovpriser ham. Han er så vakker og lys at det lyser av ham, og det er en urt som er så hvit at den er oppkalt etter hans øyenbryn; Baldrs brå. Det er den hviteste av alle urter. Så flott og lyst er hans hår og legeme. I tillegg er han den viseste og den mildeste. I hans bolig, Breiðablik, kan intet urent være.

Om Baldrs død er det å si at han en gang hadde store og farlige drømmer om livet sitt. Han fortalte de andre æsene om drømmene sine og de holdt råd. De fant ut at han – Ullis frende – var døden nær. Alle ble grepet av smerte og Frigg besluttet å sende bud til alle vetter for å be dem om å sverge på å ikke skade Baldr. Alt avla ed på dette; ild og vann, jern og alskens malm, steiner, jorden, trærne, sykdommer, dyr, fugler og eiterormer.

Óðinn var ikke fornøyd og red på Sleipnir til Niflheimr hvor hunden fra Hel møtte ham. Den var blodig på brystet og gjødde lenge mot gudekongen. Han red videre, til han kom til Hel. Østenfor døren visste han lå en volves grav. Han red dithen og sang galdrer over graven. Hun våknet og kladde fælt på at hun ble vekket. Óðinn spurte henne om hvem benkene var prydet for i Hel, og hun sa at det var for Baldr, og at alle æser ville fortvile. Hun fortalte videre at Baldr ville falle for Höds våpen og at Rindr ville føde en hevner. Men da Óðinn stilte henne et nytt spørsmål forstod hun at det ikke var en vanlig mann, men Óðinn selv. Hun bad ham om å ri hjem og sa at hun ikke ville bli vekket før Ragnarök kommer.

Da alle ting i verden hadde sverget på å ikke skade Baldr hadde æsene det gøy med å la ham stå på tinget som blink for dem. De kastet stein på ham, noen hugget til ham og andre skjøt på ham. Ingenting skadet Baldr. Da Loki så dette forkledde han seg som en kvinne og gikk til Frigg i

<sup>205</sup> Av skaði, skade, ulykke. Hun giftet seg senere med Óðinn og fikk med ham sønnen Sæmingr – sjøhøvdingen – som er den norske kongeættens stamfar. Skandinavia har også fått navnet sitt etter henne.

<sup>206</sup> Av bæla, brenne opp, svi av, degi (dativ, singularis av dagr), dag, levetid, liv, termin, frist. Henviser til hans andre navn; Beldeg og Bælder.



Fensalir. Frigg spurte kvinnen hva æsene holdt på med. Hun svarte at de skjøt på Baldr uten at han tok skade av det. Ja, hverken våpen eller tre vil skade Baldr, for jeg har fått alt til å sverge på det. Har alle ting sverget på det? Spurte kvinnen. Der vokser et skudd østenfor Valhöll, som kalles misteltein; det var for lite, ungt og ufarlig til at jeg ville kreve ed av det. Kvinnen gikk så vekk.

Loki hentet så mistelteinen og gikk til tings igjen. Der stod Höðr<sup>207</sup> ytterst i mannekretsen, for han var blind. Loki spurte; hvorfor skyter du ikke på Baldr som de andre. Fordi jeg er våpenløs svarte han, og jeg kan ikke se hvor han står. Gjør som de andre, sa Loki, og vis Baldr den ære de andre viser ham. Jeg skal vise deg hvor han står, og skyt så efter ham med denne. Han gav Höðr mistelteinen og en bue til å skyte den med. Han siktet efter Lokis tilvising og skjøt; pilen gikk rett gjennom Baldr, og han falt død om på bakken. Det var den største ulykkesgjerning som noensinne er øvet hos mennesker og guder.

Da Baldr hadde falt stod alle æsene stumme en stund, og de rørte ikke en hånd. Alle næret forbitrelse mot drapsmannen, men hevne drapet kunne de ikke da tinget er et hellig fredssted. Da de forsøkte å si noe brast de ut i gråt; ingen klarte å fortelle noen andre om sin sorg. Óðinn følte aller mest denne ulykken, for han forstod best hvilket tap og savn æsene led ved Baldrs død.

Da gudene endelig kom til deres samlig tok Frigg til orde og spurte efter en som var villig til å reise til Hel for å finne Baldr igjen og be om at han fikk komme hjem igjen. Han ville vinne all hennes kjærlighet og hyllest sa hun. Hermóðr den raske steg frem. Han tok Sleipnir og red av sted uten å nøle.

Æsene tok så Baldrs lik og førte det til sjøen. De la ham i Hringhorni<sup>208</sup> som er det største skip som er til, Baldrs skip. De ville sette det ut på havet for å sende Baldr ut på hans bålferd, men det ville ikke rikke på seg. De sendte da bud på en jötunnkvinne, Hyrrokkin<sup>209</sup>. Hun kom ridende på en ulv med hoggormer til tømmer. Fire berserkere måtte til for å holde ulven, og de klarte det ikke før de kastet den i bakken. Hyrrokkin tok så skipet i dets forstavn og skjøv det ut i første tak, så ild stod ut fra rullene under skipet og alle land i verden ristet.

Da Þórr så dette ble han sint og ville ha knust hausen på jötunnkvinnen om ikke de andre gudene hadde stoppet ham. Baldrs lik ble så båret ut på skipet, men da Nanna så dette brast hennes hjerte av sorg; hun ble båret ut på bålet til Baldr. Bålet ble så antent og vigd av Þórr med Mjöllnir. Foran hans føtter løp en dverg, Littr, som Þórr i sitt sinne sparket inn i flammene fra bålet så han brente opp. På bålet ble også Baldrs hest lagt med alt ridetøy, og Draupnir.

Imens red Hermóðr i ni netter gjennom mørke og dype daler. Han så igenting før han kom til elven Gjöll som han krysset over Gjallarbroen; den er tekket med skinnende gull. Móðguðr som vokter denne broen spurte om hans navn og ætt, og sa at dagen før hadde fem fylkinger døde menn ridd over broen og de til sammen hadde ikke laget mer bråk enn det han lagde; og du har ikke dødningfarge, sa hun, så hvorfor rir du her på Helveien? Han svarte at han skulle til Hel for å oppsøke Baldr, og spurte samtidig om hun ikke hadde sett noe til ham? Det hadde hun og han red videre til Helgrinden. Der steg han av Sleipner og spente gjorden fast, satte seg opp igjen og gav

<sup>207</sup> Av höðr, kamp, strid, blind heftighet, eller av hauðr, jord, land. Opprinnelig betydning er hatt, hette, som i angelsaksisk hætt og hōd, engelsk hat og hood, oldhøytysk huot og huoten, norrønt hött, av germansk stamme hatt- og hadnu-. Den krigerske side kommer frem i angelsaksisk hēdan, bevogte og engelsk heed, ta hensyn til, av samme ord. Grunnbetydningen av hatt- og hadnu- er beskyttelse, dekke, her i form av et hodeplagg, som tydeligvis dekker for Höðs øyne, da han ikke kan se noe.

<sup>208</sup> Av hring, ring; horn, drikkehorn, hjørne, vinkel. Ringhorn er et drikkehorn med ring i den spisse enden eller et skip med stamme som et ringbøyd horn. Hringr betegner at en krets er sluttet, at ringen er fullført, en ny syklus er avsluttet. Horn henviser til at et hjørne er nådd og at verden tar en ny vending fra nu av.

<sup>209</sup> Av hyrr, ild; hrukkin, krøllet, skrukket, bukket. Likbålet og flammene som fortærer skipet og sender det ut på sin ferd inn i dødsriket.

hesten av sporene så den sprang så høyt og raskt over grinden at den ikke rørte ved den. Hermóðr red til hallen, steg av og gikk inn. Der så han sin broder sitte i høysetet. Hermóðr ble der om natten og neste morgen bad han Hel om at Baldr skulle få ri hjem med ham. Han fortalte hvor sorgen var hos æsene, men Hel sa at det nok ville vise seg om han snakket sant, om Baldr virkelig var så høyt elsket som han sa. Alt i verden, levende og døde, skulle gråte for ham; om det skjedde skulle han få reise hjem til æsene, men om noen nektet skulle han bli hos Hel.

Hermóðr stod opp og ble fulgt ut av Baldr. Han fikk Draupnir med hjem fra Baldr til Óðinn, til minne; Nanna gav ham et teppe som han skulle ta med til Frigg, og en gullring til Fulla. Derefter red Hermóðr tilbake og fortalte æsene hva som var nytt.

Æsene sendte ut et budskap over hele verden, at alle og alt skulle gråte for Baldr. Dette gjorde alle. Mennesker og alle levende skapninger, jorden og stener, trær og alt malm; du har vel sett disse tingene gråte når de bringes inn i varmen fra kulden ute?

Da sendebudet var på vei hjem møtte han en gyger som kalte seg Þökk, som ikke ville gråte for Baldr. Hun kvad;

Þökk<sup>210</sup> vil med tørre  
tårer begråte  
Balders bålferd:  
Kveg eller død  
meg gubbens sønn ei bryr;  
La Hel beholde det hun har.

Det sies at dette var Loki i forkledning, som har voldet mest skade hos æsene av alt og alle.

Baldrs død er også en naturmyte, om naturens forskjellige årstider, mørketid og lystid. Baldr er sommeren og lyset – som er gift med Nanna, den vakre fargerike blomstereng. Höðr er mørket som erstatter lyset i mørketiden og som må dø igjen ved Vális hånd; lysetiden som fødes av vinteren, Rindr.

Mistelteinen er kelternes magiske kvist, som av dem benyttes under hellige handlinger. En viss dag om våren steg den øverste druide opp i eiken og skar av denne kvisten med en hellig kniv. Den ble hengt i taket på julaften hvor menn førte kvinnene under for å ønske dem god jul og et godt nytt år. Den må videre knyttes til den gren som i gresk mytologi åpner Æneas vei til underverdenen, som var sperret for alle levende vesener.

Mistelteinen er en svak vekst som i og for seg ikke kan drepe noen, men den næres ved å tappe andre trær for energi, og ved det holder den seg grønn året gjennom. Det er et bilde på naturens innenfra virkende kraft som mens alle sommerkvekster forsvinner holder seg ved like og levende. Den er et vitne om at kraften som ikke dør vil atter en gang skyte ut som i fordums herlighet.

Baldr er det beste i verden; lyset. Igenting kan skade lyset, hverken hugg eller slag, gift eller annet. Kun mørket. Loki er det kunstige lys, flammen, som er misunnelig på det rene himmelske lys.

Baldr er også sinnets lys, sjelens lys; renheten, uskyldigheten og fromheten. Det ene lys strømmer inn i øyet, det andre i hjertet. Her er Baldr like usårbar; kåthetens våpen har ingen virkning på uskyldigheten. Baldr dør i naturen når skogen blir naken, når blomstene visner og vinterens storm raser; Baldr dør i ånden når det rene og uskyldige forføres og glemmer sitt himmelske utspring.

<sup>210</sup> Betyr takk. Formodentlig et ironisk ment navn.

Baldr vender tilbake når forårvindene farer over landet og når nattergalen synger, når en ny og renere tilværelse avløser mulm og mørke; når den fortapte sjel hever seg påny, kaster mørkets kappe og som en strålende alv stiger til himmelen på lysets vinger. Breiðablik ligger derfor i Alfheimr; himmelrommet i luften over jorden og under himmelen, i atmosfæren.

Hans skip kalles med rette det største av alle skip, for det er den fulle og hele jord; fjelltoppene er spissene på dets master, og dets form er som jorden; Hringhorni. Hringr – ring – betegner at en krets er sluttet, at ringen er fullført, en ny syklus avsluttet. Horn – drikkehorn, hjørne og vinkel – henviser til et hjørne er nådd og at verden tar en ny vending fra nu av.

Óðins kván  
rør á jarðar skipi,  
móðug á munað;  
seglum hennar  
verðr síð hlaðit,  
þeim er á þráreipum þruma.  
(Sólarljóð strofe 77)

(Óðins kone  
rir på jordskipet  
hegende efter vellyst;  
seglene hennes  
henger slapt ned,  
de er som trassige tau og bråker.  
[les, slår larmende på begjærighetens tromme]).

At Þórr sparker Litr inn i flammene forklares såre enkelt; Litr er sommerens farger som forgår sammen med lyset. Kun dens grove form blir igjen i flammens jordiske lys. Slik er det også med Baldrs kone, Nanna<sup>211</sup>; den blomstrende eng. Den forgår når sommeren dør og mørket vinner herredømmet. Nanna er datter av en sønn av Óðinn, Nepr<sup>212</sup>. Hun gir et teppe til Frigg og en fingerring til Fulla; slik blandes fruktbarhetens ring med Nannas blomsterteppe og gullringen settes på fylkets og overflodens finger – til minne om det som var og det som kommer igjen.

Den dypere mening i myten om Baldr er dog ennå ikke berørt her. Baldr er lyset og dermed også meningen med livet. Han er livsgnisten som lyser opp for vår sjel og holder den varm. Ånden frykter at menneskene skal miste sin mening med livet og gjør alt for å verne den. Logikken er Loki i hans opprinnelige form; Lóðurr som i opphavstider gav menneskene vett og bevegelse. Den søker å løse problemet; den ser på det å få drept Baldr som en intellektuell utfordring. Som alltid er logikken uten forbindelse med følelser eller moral livsfarlig; Loki blir kald og kynisk. Den finner en snyltevekst på livets tre, en metode som kvinnen – Frigg – har vist ham; den svakes feige og uærlige metoder, kvinnelist. Hun angriper ikke med våpen, som menn, men med list og svik, med psykologiske våpen. Denne benytter logikken seg av, og får det blinde i mennesket, Höðr, det naive og godtroende som ikke kan se hva som egentlig skjer, til å skyte dette våpenet på meningen med livet; snylteveksten er Menneskenes parasitter og deres ideologi og religion, livssyn og kultur, som de blinde i vår rase adopterer og bruker til å myrde meningen med livet, uvitende om hva de gjør.

<sup>211</sup> Av å nenna, oldhøytysk ginendan, å sysle med, å henvende sinnet på. Nenninn er ufortrøden flittig, nenning varig syssel og da især med lett, behagelig arbeide. Av den grunn kalles nettopp kvinnen nanna. Nænne er å få sinnet til, kunne få over sitt sinn, gi seg hen til. Av germansk nanþan, grunnbetydning iver, ha hjerte til, bekvemme seg til, driftig, strevsom.

<sup>212</sup> Av hneppr; danne knippe, knupp.

Alt og alle gråter når dette skjer, og da særlig ånden som vet hva som går tapt. Menneskene – Þórr – mister både tilliten seg imellom og nærheten, symbolisert av henholdsvis dvergen Littr og Nanna som begge havner på bålet sammen med Baldr, meningen med livet. Littr betyr farge i mytens første betydning, men ordet betyr også tillit, som i enkelte norske målfører; lit, å lite på noen, å stole på noen. Blomsterengen er den som gir oss blomster til å uttrykke kjærlighet og nærhet med. Alt brennes på bålet med meningen med livet.

Hermóðr er de sørgende slekters siste tapre livsvilje, som har mot til å søke selv dødens rike for å finne igjen meningen med livet. Han er de mange menn og kvinner som gjennom tidene har lett etter meningen med livet i sjelens dyp. For Baldr kommer nemlig til Hel når han dør; meningen med livet senkes ned i underbevisstheten, hvor den forblir i mørket. Våre menn og kvinner har lett i seg selv, de har søkt sine røtter og reist langt ned i de mørkeste kroker av sjelen. Som Hermóðr har de også funnet Baldr, men hvorfor har de ikke klart å hjelpe han opp fra underbevisstheten og inn i bevisstheten?

Vi har nu beveget oss fra tidene den asiatiske kristendommen ble med feige metoder og svik tredd nedover ørene på Europas folk, til middelalderen hvor alle som vedlikeholdt de gamle tradisjoner ble brent levende på bålet etter grusom tortur. Mørkets representanter myrdet systematisk alle som hadde gjenfunnet lyset eller som ennå tviholdt på hedendommens lys i alt kristendommens mørke. Slik forble meningen med livet dypt nede i vår underbevissthet.

I dag er ennå Baldr i mørket; en fange av logikkens datter, Hel. Han ble ikke løslatt fra hennes rike fordi ikke alle i verden gråt for ham; logikken gråt tørre tårer, for den kan ikke føle, den kan ikke ha noen flere følelser enn en datamaskin. Vår tids og tidligere tiders okkultister har funnet meningen, de har sett den i dypet av vår sjel, som et vakkert hvitt lys i et nett av tråder. Fanget i mørket. Når de stiger frem og forkynner lysets budskap er det logikken, vitenskapen, som med hånlatte og spott avviser dem, og som på alle tenkelige og utenkelige vis motbeviser lysets budskap. Verden vil ikke godta noe lenger, uten at det er vitenskapelig bevist, uten at det er godkjent av logikkens fremste representanter. Dermed forblir meningen med livet i mørket; avvist av vitenskapens uvitende fjols, som ikke evner å se livet i et vidt perspektiv; de ser kun gjennom sine forstørrelsesglass ørsmå biter av livet, eller gjennom periskop store biter langt vekke fra det; de ser kun tall som stemmer, vesker de kan analysere eller fysiske gjenstander de kan ta på og undersøke nøye.

Misforstå med ikke; vitenskap er svært positivt og absolutt nødvendig, men vi kan ikke tillate at den holder Baldr i mørket slik at vår livsgnist slukner og vi dør, visner sakte hen i degenerasjon og raseblanding. Vi må ønske å leve først av alt, om vi skal ha noe mulighet til å utvikle oss. Det asiatiske ønsket om å dø for å komme til et fiktivt «paradis» må erstattes med ønsket om å leve her og nu, og i fremtiden, på vår vakre Moder Jord. Det er meningen med livet, ønsket om å leve og utvikles videre her på jorden; hele menneskets foredling.

## Ilmr og Njörun

Disse to hører til Nannas krets; Ilmr er duft og Njörun spinnersken som vever drømmer til menneskene om natten. Om dagen sitter hun los Nanna og hjelper henne med å binde blomsterkranser og å slynge dem utover jorden. Om natten slynger hun ut sine drømmekranser. Når de har strikket og vevet og brodert og flettet og virket så legger Ilmr sin duft over blomsterkronen slik at duften stiger opp og fyller luften med vellukt.

Det er en gammel skikk at møyen på midsommersdag i middagsstunden fletter en krans av ni slags blomster, og på midsommersnatt legger hun ni slags blomster under sin hodepute for å drømme om sin kommende ektemann.

## Forseti

Forseti er rettferdighetens gud; forsitteren, rettens forstander, dommeren. Han er en sønn av Baldr og Nanna og alle som kommer til ham med vanskelige saker går forlikte bort. Hos ham er det beste domssted blant guder og mennesker; hans bolig Glitnir – den skinnende – har gullstøtter og er tekket med sølv.

Rettferdigheten øves på tinget i den lyseste årstid, under åpen himmel, bestrålt av Baldrs hellige lys; kun mens solen er oppe og i den blomstrende naturens skjød.

## Meili

Om Meili er det ikke mye å si. Han er bror av Þórr og sønn av Óðinn. Som sin far er han en krigsgud. Han er Týs rake motsetning. Mens Týr sloss i ordnede formasjoner er Meili den uorganiserte fylkings. Hærfører. Han er slåsskjempenes gud, som på fest og gilde lager bråk og sloss uten orden og disiplin. Vi kjenner navnet hans igjen i engelsk *mêlée* (håndgemeng, alminnelig forvirring) og i fransk *melé* (sjøslag skip mot skip, uten ordnede formasjoner). På norrønt betyr meili våpen og brukes da ofte i sammenheng med en regnskur av våpen (*méilregn*, *méilskúr*) og uorganisert strid. Regnskuren av flasker og stein som farer mellom to fylkinger som sloss i dagens gater eller i en festhall.

## Þórr

Þórr<sup>213</sup> er den fryktelig sterke tordenguden, som ofte blir helt rød i ansiktet av sinne. Han er likevel den godmodigste skapning som finnes. Han tordner ikke for å ødelegge, men for å velsigne jorden. Han er derfor en fruktbarhetsgud; for åkerdyrking, for jordens forbereding til dyrking i den. Hans hår og skjegg er rødt som ild. Han har et styrkebelte som øker hans styrke til det dobbelte når han spenner det på seg og et par jernhansker som han må ha på skal han svinge Mjöllnir – knuseren. Den kan gjøres så liten at den får plass i hans lomme. Han rir over himmelen i en kjerre trukket av to bukker, Tanngnjóstr og Tanngrísni; fra disses tenner og hover spruter det gnister og den rødmeende sky gir gjenskinns av hans flammende blikk. Over sitt hode har han en krans av tolv stjerner. Under hans føtter hviler jorden og bærer mangfoldige spor av hans fottrinn.

Mjöllnir er sammen med Þórr planeten Jupiters legeme, som med sin tyngdekraft sørger for at rimtussene ikke farer inn fra verdensrommet og slår inn i vår planet – noe som ville ført til at alt liv på jorden ville ha blitt utslettet. Når det heter at hammeren kan gjøres så liten at den kan puttes i lommen så henviser det til at tyngdekraften avhenger av masse og ikke størrelse. Hammeren som alltid kommer igjen når den kastes viser til himmellegemenes bane mot Jupiter. At Þórr har rustrødt hår og skjegg i vår mytologi, på tross av at alle våre forfedre var blonde i håret (det er Karls ætt som består av de rød- og brunhårede, keltere o.a.), så skyldes det ganske enkelt at planeten Jupiter er rustrød. Hans styrkebelte er ringen rundt Jupiter. Hans mangfoldige fotspor på jorden er de små himmellegemer han har skuppet forbi sitt gravitasjonsfelt.

Ásapórr er den sterkeste av alle guder og mennesker, han er sønn av Óðinn og Jörð. Hans heim heter Þrúðvangar eller Þrúðheimr og hans hall heter Bilskírnir; den er den største sal som er bygget og den har 540 rom.

Þórr har to sønner, Magni hvis moder er Járnsaxa, og Móði. Med sin hustru Sif har han en datter som er kalt Þrúðr<sup>214</sup>. Sifs sønn Ullir er hans fostersønn. Til tjenere har han Þjalfi<sup>215</sup> og Röskva<sup>216</sup>.

<sup>213</sup> Av þró, trau, kar (eller ”den trivelige”), troskap, og þrór, sterk, heftig.

<sup>214</sup> Av þrúðr, fast, sterk, sammenpakket, kompakt.

<sup>215</sup> Av þjalfi, å holde sammen, en som omfavner, en slags snare.

Han kan ikke ri til tinget som de andre gudene, men må vade gjennom elvene Körmt<sup>217</sup> og Örm<sup>218</sup> og to småskoger med bløt mark, for han kan ikke gå over Gjallarbroen, da den ville stått i full fyr og flamme om han gikk på den og de hellige vann ville ha glødet. Når æsene nevner ham er han straks tilstede.

## Sif

Sif er et nytt bilde på jorden. Hennes navn betyr slektskap (helst gjennom inngifte). Hun kalles den hårfagre og håret er av rent gull. Loki skar alt håret av henne en gang, men måtte skaffe henne nytt. Hun hadde nytt Lokis ømme favntak en natt. Loki gjorde som rett var og klippet alt hennes hår av. Þórr derimot syntes ikke noe om dette og tvang ham til å skaffe nytt hår til henne. Om denne myten er det tidligere forklart.

Mens Freyr er kornåkeren i naturen er Sif det med gress kledde berg. Det er derfor Hrógnir ville ha henne; han er nemlig det bare fjell, den nakne klippe.

## Þórr og Sif

En del av vår religion er fedre- og mødrekulten som henholdsvis Þórr og Sif står som voktere av. Sif er sammen med Þórr slektskapets vokter. De verner om blodsband og styrker troskapen til blodet. De minner om at troskap til ætten er viktigere enn troskap til noe enkeltmenneske. Sif (slektskap, særlig om inngifte) er gift med Þórr (troskap). Når en ætling dør skal et bilde på ham eller henne lages, og det skal settes frem ved hver høytid.

Denne kulten er ættens private religion, mens gudsyndringen er en offentlig religion. Nordøst i huset skal husets høysete stå. Der skal gudebildene settes og forfedrebilder. Setet kalles Öndveget, åndeveien. Det skal magnes (innvies) av ættefaren. Høysetet er et symbol på odelsrett og bonderett og ingen – ikke engang kongen – kan ta denne rett.

Forferde- og formødrebilder settes frem i setet ved vintersolverv (21./22. Desember), høstjevndøgn (midt i oktober måned), vårjevndøgn (21. Mars), sommersolverv (21./22. Juni) ved forlovelsesgilder, på årsdagen for den døden begravelse og ved begravelser. Ætten drikker da til minne om de døde. Ættefaren skal ha den første drikk av mjød og øl, og derefter hustruen i huset, så de andre etter rang og alder.

På gravhaugen skal ikke gresset slås eller trærne hugges, og husdyr får ikke komme nær. En ølskål skal settes på haugen på julaften, eller ølet kan helles over haugen. Haugen skal settes nord for gården, og om liket brennes skal det brennes nord for gården. Eldste sønn tenner ilden mens ætten står rundt – som var tilfelle da Baldr ble brent. Ætten skal ha en egen gravhaug, hvor alle de døde legges, men svært betydelige personer kan få en egen haug. I spissen for gravfølget skal den dødes hest eller ku gå, den såkalte utferdshest eller utferdsku. Den skal slaktes ved haugen, og et gilde skal holdes. Blodet fra dyret skal farge haugen rød.

Arvølet drikkes den tredevte dag etter døden har inntruffet. Da skal arvingen innsettes i den dødes sete. Før den tid, om det er ættefaren som er død, skal høysetet stå tomt. Bildene på de døde fjernes derimot fra ættens kultstøtter etterhvert som nye barn fødes inn i slekten. De døde fødes nemlig

<sup>216</sup> Svarer til gotisk Wrisquan, å bære frukt. Henviser til kvinnelig fruktbarhetsgudinne som en gang stod Þórr nær. Av röskr, akkusativ röskvan, dugende, god, djerv, modig, rask, voksen eller rask og løpe av den germanske stammen raskwa-.

<sup>217</sup> Av karmr, karm, bordvegg (til vern).

<sup>218</sup> Av armr, arm, elendig, ussel, vond.

påny i slektens ring. Barn som fødes får de avdøde slektmedlemmers navn, og slik føres deler av deres åndelige beskaffenheter videre. Fra starten av får barn noe å være stolt av, noe å vokse på, noe å leve opp til, noe å ha respekt for og noe å søke styrket; et levende navn!

### Ullir

Sif er Ullis moder, men hvem faren er vet ingen. Han er den ypperste bueskytter og den beste skiløper av alle. Han er vakker og sterk, og han rår for holmgangens kamp; enekampen. Han bor i regndaler – Ýdalir – og hans skjold kalles skip. Han er trofast og har en krigers fremferd og vesen. Nordens vinter er trofast og hard. Han ble jaget av Óðinn en gang, så han måtte flykte, da Óðinn fridde til Rindr. Som vintergud er han Baldrs, sommergudens, frende.

### Þórr og Hrógnir

Þórr var en gang i øst og sloss mot troll da Óðinn red på Sleipner til Jötunnheimr. Der møtte han en jötunn kalt Hrógnir<sup>219</sup>. Jötnen spurte hvem det var for en kar som kom ridende gjennom luft og på vann ikledd en gullhjelm. Han skrøt fælt av hesten og Óðinn svarte at han ville vedde hode sitt på at det ikke fantes en så god hest i hele Jötunnheimr som den han hadde. Hrógnir sa at den vel var god, men hans – Gullfaxi – var nok bedre, og han sprang opp på den og satte efter Óðinn. Jötnen lå hele tiden efter, men det gikk så fort at før han visste ordet av det var han innenfor grinden og i Ásgarðr. Da han var kommet til hallens dør bød æsene ham inn. Han krevde å få noe å drikke da han var kommet inn og æsene gav ham Þórs kar å drikke av. Han tømte dem alle sammen og ble ganske så full efterhvert. Det skortet ikke på store ord; han ville ta Valhöll med seg til Jötunnheimr, Ásgarðr ville han styrte ned og alle gudene skulle han slå ihjel unntatt Freyja og Sif. De ville han ta med seg. Det var Freyja som gikk og skjenket for ham, og han mente at han skulle drikke opp alt ølet æsene hadde.

De ble ganske så lei ham efterhvert og ropte på Þórr som straks var der med sin hammer. Han spurte hvem det var som hadde sluppet denne jötnen inn i Valhöll og hvorfor Freyja gikk og skjenket for ham. Hrógnir svarte at det var Óðinn selv som hadde invitert ham og at han var under hans beskyttelse. Þórr lovet ham at den innbydelsen skulle han angre på at han hadde tatt imot straks han kom utenfor dørene til Valhöll, men Hrógnir svarte at det nok ikke ville være noen stor ære i å drepe ham nu, våpenløs som han var. Det ville være større ære om han turde stride med ham ved landegrensen på Grjóttúnagarðr<sup>220</sup>, da skulle ha ta med seg sitt skjold og brynesteinen sin også. Han ville erklære Þórr for niding om han drepte ham nu og ikke tok imot utfordringen om å gå holmgang med ham. Þórr var ikke vanskelig å be og lovet å stille opp. Hrógnir reiste så raskt hjem.

Det ble mye snakk om både Hrógnis reise til Ásgarðr og den kommende kampen mellom Þórr og Hrógnir. Det var av stor betydning hvem som vant; om Hrógnir tapte hadde jötnene kun vondt å vente fra Þórr. De lagde derfor på Grjóttúnagarðr en mann av leire, kalt Mökkrkalfi<sup>221</sup>; han var ni raster høy og tre raster bred mellom skuldrene. Da måtte bruke et hestehjerte for å få et hjerte som var stort nok til ham, men likevel slo det nervøst da han så Þórr komme. Hrógnir hadde et hjerte av hard sten, det var spisst med tre kanter. Hode var av sten og skjoldet med, så han var ikke godt å komme ut for.

Med Þórr kom Þjalfi til kampplassen. Þjalfi løp frem til der Hrógnir stod og sa at han stod på en dum måte, han burde holde skjoldet sitt under seg istedenfor foran seg, for Þórr hadde sett ham og kom farende gjennom jorden under ham. Hrógnir la så skjoldet under seg og stod på det. Plutselig så han lynild fra himmelen og hørte sterke brak; Þórr kom farende fra himmelen med Mjöllnir, han

<sup>219</sup> Av å hrúga, rynke, sammenholde, legge lag på lag.

<sup>220</sup> Av grjót, stein; garðr av germansk stamme garda-, gård, hage, befestet sted, innhegnet gjerde.

<sup>221</sup> Av mökkr, skodde, sky; kalfr, kalv, om en liten øy ved siden av en stor.

kastet hammeren mot Hrógnir som kastet sin brynestein tilbake mot Þórr; de møttes i flukt og stenen knuste. Slik er alle brynefjell skapt. En del traff Þórr med en slik kraft at han falt i bakken. Hammeren traff Hrógnir i hodet så det knuste i tusen biter, men kroppen falt over Þórr så foten lå over halsen hans.

Þjalfi hadde ikke noe problem med å felle Mökkrkalfi, og han falt med liten heder. Han gikk så til Þórr for å få bort foten fra halsen hans, men klarte det ikke han heller. Ikke de andre æsene som kom etterhvert klarte dette, før Þórs sønn, Magni, som Járnsaxa hadde født tre dager tidligere, kastet Hrógnis fot bort og sa at det var synd at han ikke hadde kommet før, for denne jötnen skulle han ha slått i hjel med bare nevene. Þórr satte seg så opp og hilste kjærlig på sin sønn, og ville gi ham hesten Gullfaxi. Óðinn likte ikke dette og mente at han heller burde gitt denne ypperlige hesten til sin far.

De drog så hjem, men brynebiten satt ennu fast i Þórs hode. Det kom da en völve, kalt Gróa<sup>222</sup>, Örvandill<sup>223</sup> den frøknes kone. Hun sang galdrer over Þórr og brynesteinen begynte å løsne, men da han merket det ble han så takknemlig at han ville belønne Gróa og fortalte om hvordan han hadde vadet nordenfra over Élivágr med Örvandill i en kurv på ryggen fra Jötunheimr. Den ene tåen hadde frosset og de hadde brutt den av og kastet den opp på himmelen for å lage en stjerne av den. Det ville nok ikke vare lenge, mente han, for Örvandill kom hjem. Men da ble Gróa så glad at hun glemte alle sine tryllesanger og stenen ble ikke løsere, og sitter ennu i hodet på Þórr. Derfor skal man ikke kaste brynestein over gulvet, for da rører den på seg i hodet på Þórr.

Vi har her en skildring av lynilden som slår ned i berget og slår sprekker i det. Þórr sprenger fjellet for å bane vei for åkerdyrking. Mökkrkalfi er leirefjellet som omhyllert av tåke og rennende av vann kultiveres av den arbeidende mann, åkerdyrkeren – Þórs tjener. Þórr er jordens sønn, og brynesteinen som sitter i hans panne er alle som stikker opp av jorden. Vekster som gror i marken kan løsne på steinene, men vil ikke løfte dem helt opp og vekke fra jorden. Örvandill bæres i en kurv over vinteren av ham; plantelivet bevares i jorden vinteren over. Spiren som våger seg ut for tidlig vil fryse til is og brekkes av. Iskrystallene den blir til kan lett kalles stjerner.

De veldige steiner som ligger rundt på marken, over Þórs hals må fjernes med rå styrke og redskaper. Magni er den rå styrken, som født av Járnsaxa fjerner denne foten. Åkerdyrkingens gud omfavner selvsagt den sterke bonde med jernredskap i sin hånd. At han får den gylne åker istedenfor Óðinn sier seg selv.

### Þórr og Geirröðr

Loki var en gang i Friggs falkeham og var ute og fløy og moret seg. Han fløy til Geirröðsgård hvor han så en stor sal. Han satte seg og så inn gluggen, men Geirröðr<sup>224</sup> fikk øye på ham og befalte en av sine menn til å gripe fuglen og bringe den til ham. Veggen var så høy at mannen hadde store problemer med å komme opp til fuglen. Dette syntes Loki var festlig og han ventet tålmodig med å stikke av til mannen kom helt opp til ham. Da denne grep efter Loki bredte han ut vingene sine og tok sats, men han hang fast og mannen fikk fanget ham.

Han ble så ført frem for Geirröðr og da denne så øyne hans forstod han straks at det var et menneske. Da Loki holdt seg taus og sa ingenting ble han låst ned i en kiste. Han ble holdt der i tre måneder, uten mat. Loki innrømmet endelig hvem han var, og for å redde sitt liv måtte han sverge til Geirröðr at han skulle få Þórr til gården hans, uten at han tok med seg hverken hammer eller styrkebelte.

<sup>222</sup> Av gróa, gro, vokse, grødes, bli leget.

<sup>223</sup> Av ör, pil; vendill, grein, stav.

<sup>224</sup> Av geir, spyd, odd, spiss ting; hröðr, et navn på ilden.



På veien gjestet Þórr gygeren Griðr, Víðars mor. Hun fortalte ham om Geirröðr og sa at han var en klok og farlig jötunn, og hun lånte Þórr sitt styrkebelte, sine jernhansker og sin stav. Han reiste videre og kom til elven Vímr<sup>225</sup> som er overmåtelig stor. Han spent beltet på seg og stemte staven mot strømmen; Loki og Þjalfi holdt fast i beltet. Da han var kommet midt ut i elven vokste den så mye at den skylte over skuldrene hans. Da kvad Þórr; voks ikke Vímr, la meg vade over til Geirröðs gård, vit at om du vokser så vokser min åsastyrke høyt mot himmelen. Oppe i en kløft så han Geirröðs datter, Gjölþ, som stod på begge sider av elven og sørget for dens vekst. Da tok han en stor stein og kastet etter henne; han traff alltid hva han siktet på. Han kom i det samme i land på andre siden og fikk tak i en rognebærbusk. Ved hjelp av den fikk han slept seg i land. Det er derfor rognebærbusken også kalles Þórs redning.

De kom nu frem til Geirröðs gård hvor de ble anvist til gjestehuset. Der var det kun én stol og på den satte Þórr seg. Da merket han at stolen under ham ble løftet mot taket. Han stakk staven opp i taket og presset imot. Det hørtes et brak etterfulgt av et skrik. Geirröðs døtre hadde sittet under stolen og Þórr hadde brutt ryggen på dem begge.

Geirröðr kalte så Þórr inn til seg i hallen, ildsted var stilt opp langsefter veggene og da Þórr kom inn tok Geirröðr en glødende jernkile med en tang og kastet den etter Þórr. Han grep den med jernhanskene, løftet den opp i været og kastet den etter Geirröðr som løp bak en jernsøyle for å dekke seg. Kilen slo gjennom kilen, gjennom Geirröðr, ut gjennom veggen og ned i bakken på utsiden.

Geirröðr er metallkilen som jötnen kaster. Døtrene, Greip og Gjölþ<sup>226</sup>, er bølgenes larm og kløftens grep. Loki som ser inn i hans hall er den velgjørende ild som bearbeider en metallisk klippehule. Her finner Loki ingen næring, da det ikke er noe brennbart der. Fra klipperiftene strømmer de veldige elvene ut, inne i hulen hersker metallkongen selv. Þórr kan ikke ta med seg sin hammer inn hit. De tre besøkende er jötnen og hans døtres motsetninger. Jordens store sønn, sammen med ilden og det sammenføyende arbeide, bringer metallet ut fra fjellet. Myten forteller altså om gruvedriften og dens vansker; vann i fjellet som fyller gruvegangene og truer med å drukne arbeideren, ras i de trange hulegangene som truer med å knuse arbeideren, og faren ved å sprengte fjellet (tidligere ved å varme det opp for så å kaste vann på det for å få det til å sprekke). At Þórr får verktøyer til å drive gruvedrift av Griðr<sup>227</sup> skyldes ganske enkelt at det forutsettes frem om man skal ha tid og ressurser til å grave i fjellet.

### Þórr og Skrímir

En myte gudene forteller om svært ugjerne er den om da Þórr en gang dro ut på en ferd med sin vogn og sine bukker sammen med Loki. Om kvelden kom de til en gård hvor de fikk ly for natten. Þórr slaktet bukkene om kvelden, flådde dem og brakte dem til kjelen. Da de var kokte satte han seg med de andre og bød kone og barn å spise med dem; sønnen het Þjalfi, datteren het Röskva<sup>228</sup>.

Bukkeskinnene la han utenfor ilden og bad bonden – Egill – og hans husfolk om å kaste benene opp på disse efter at de hadde spist kjøttet av dem. Þjalfi hadde tatt seg at lærbein som han knakk i stykker for å få tak i marginen.

<sup>225</sup> Av vímarr, svinger.

<sup>226</sup> Greip av greip, grep, rommet mellom tommelfingeren og de andre fingrene, hånd. Gjölþ av gjölta, gnelle, gjø.

<sup>227</sup> Av grið, sikkerhet for liv og lemmer, avtalt fred, lovfestet fred, nåde, fredstillbud.

<sup>228</sup> Av röskr, akkusativ röskvan, dugende, god, djerv, modig, rask, voksen eller rask og løpe av den germanske stammen raskwa-.

Neste morgen stod Þórr opp og svingte hammeren sin over skinnene der beinene lå. Da han hadde vigd dem stod de opp, men de ene var halt. Þórr forstod da at den ene av bodens folk hadde brutt et bein. Det er lett å forstå at bonden ble redd da han så Þórs øyebryn senke seg i pannen, det kvasse blikket og knoklene som ble hvite rundt skaftet på Mjöllnir. Bonden med familie ropte høyt og bad om fred og tilbød alt hva de hadde som erstatning for skaden de hadde voldt. Da Þórr så deres skrekk ble han rolig og tok i forlik deres to barn som således ble hans tjenestemenn. Da har fulgt ham siden.

Þórr lot sine bukker bli igjen der og gav seg på veien igjen, til Jötunnheimr live ved havet. Han fór over det dype hav. Da han kom til land gikk han opp sammen med Loki og sine to nye tjenere. De hadde gått en kort tid da de kom til en stor skog. Resten av dagen gikk de innover i skogen, helt til mørket falt. Þjalfi var svært lett til bens og fikk bære nisteposen. Mat var det ikke mye å finne av i skogen.

Da det ble mørkt fant de et hus hvor de la seg til å sove. Det hadde en dør som var like bred som huset. Ved midnatt ble det jordskjelv, jorden ristet rundt dem og huset skalv. De våknet og så seg om. De fikk da øye på et siderom i huset hvor de kröp. Þórr satte seg i døren med hammeren klar, mens de andre lå redde inne i siderommet på huset. Da hørte de et stort bulder og brak.

Da det ble morgen gikk Þórr ut og så en mann ligge kort derfra i skogen, han var enorm, lå og sov og snorket sterkt. Þórr spente styrkebeltet sitt og skulle til å knuse hausen på kjempen da han våknet opp. Det sies at Þórr ble så forbauset da dette skjedde at han glemte å slå til ham. Derimot spurte han etter kjempens navn. Skrímir (skremmer) het han, og han visste allerede at det var selveste Þórr han her hadde foran seg. Han spurte så etter sin vott og tok den opp, og de forstod da at det var kjempens vott de hadde sovet i, og siderommet var tommelfingeren på den.

Skrímir spurte om han fikk slå følge med dem og de svarte at det var greit. De tok frem nistene sine og spiste frokost. Skrímir foreslo at de skulle slå seg sammen om maten. Dette ble de enige om og han tok all nisten i en pose som han bant sammen og kastet over skulderen. Kjempen gikk foran hele dagen, med store skritt, men mot kvelden kom de til en stor eik. Skrímir la seg til å sove og sa at de andre kunne ta mat fra nisten om de ville. Han sovnet og snorket høyt.

Þórr tok matposen og ville åpne den men fikk ikke opp knuten. Han ble sint og grep hammeren med begge hendene, gikk bort til Skrímir og slo ham i hodet. Skrímir våknet og spurte om et blad hadde falt ned på ham, og om de nu hadde spist og var ferdige til å slå seg til ro for kvelden? De gikk hen under en annen eik, men også der var det farlig å sove. Ved midnatt hørte Þórr igjen at Skrímir norket og sov fast. Han gikk bort og slo til ham i issen så hammeren sank ned i skallen på ham. Igjen våknet Skrímir og spurte om en nøtt hadde falt ned i hode på ham? Þórr gikk tilbake til sin eik, men tenkte at om han bare kunne få inn et tredje slag på ham skulle han tok få has på kjempen. Kort før det ble dag hørte han at Skrímir igjen sov. Han stod opp og løp bort til ham, svingte hammeren og slo så hardt han kunne til kjempen i tinningen, så hardt at hammeren sank inn til skaftet. Skrímir satte seg opp, strøk seg på kinnet og sa at det kanskje hadde sittet noen fugler i treet over ham, for han hadde blitt vekket av at en kvist falt ned i hodet på ham. Han sa så at det var på tide å stå opp, og det gjorde han.

Ifølge kjempen var det nu ikke langt igjen til borgen Útgarðr. Han hadde også hørt de andre snakke seg imellom at han ikke var liten av vekst, men advarte om at mennene i Útgarðr nok var ennu større enn ham. Han rådet dem til ikke å skryte overfor dem. De ville nok ikke tåle skryt fra slike pingler, og det beste var nok å snu mens det ennu var mulighet til det. Han tok så matposen på ryggen og vandret av sted inn i skogen. Man har aldri hørt noe om at æsene har ønsket å møte ham igjen.

Følget gikk videre og ved middagstid fikk de øye på en borg på en slette. De måtte bøye hodet helt tilbake for å kunne se over den, så høy var den. De gikk bort til borgen og fant ut at porten var lukket. Þórr fikk ikke opp porten og de måtte krype inn gjennom gitteret. Da de kom inn så de mange menn på to benker, de fleste overordentlig store. Så kom kongen, Útgarðsloki, og de hilste på ham. Han smilte hånlig og spurte om denne småkaren var Ásáþórr, og spurte om han kanskje var større enn han så ut til? Hvilken idretter er du og ditt reisefølge øvet i? Ingen kan bli hos oss med mindre han utmerker seg som dyktig i en eller annen kunst eller ferdighet. Loki som gikk sist sa da at han gjerne ville prøves i kappspising, ingen kunne spise fortere enn ham, mente han. Dette var greit for kongen og han ropte på Logi, en av mennene som satt benket ved bordet, og bad ham om å komme frem på gulvet. Det ble båret et bord frem, og et trau fullt av kjøtt. Loki satte seg ved den ene enden, Logi ved den andre. De åt hva de kunne og møttes på midten av trauet. Loki hadde fortært alt kjøttet på beinene, men Logi hadde fortært beina og hele bordet i tillegg.

Kongen spurte så om hva den unge mannen kunne. Þjalfi svarte at han ville prøve å kappløpe med en av hans menn. Dette var en god idrett, mente kongen, og kalte frem en småpilt som het Hugi. De gikk ut på en åpen plass og begynte å løpe om kapp. Første gang de løp var Hugi fremme tidsnok til å så vidt kunne snu seg og se på ham som kom bak før han kom i mål. Ved det andre løpet var Hugi kommet frem når det ennå var et langt skudd til hvor Þjalfi var kommet. Ved det tredje løp var han fremme før Þjalfi hadde nådd midten av banen. Da var alle overbevist om hvem som hadde vunnet konkurransen.

Kongen henvendte seg så til Þórr, og sa at det gikk store sagn om hans storverk, så hva ville han prøve seg i? Þórr sa at han ville kappdrikke med hvem det skulle være. Det var greit for kongen og han gikk inn i hallen og befalte at det hornet skulle tas frem som hirdmennene pleide å tømme om de skulle refses. En mann brakte inn hornet. Kongen sa at det var godt drukket om han klarte å tømme det i en sup, bra om han drakk det i to, men ingen her var så dårlige at de ikke klarte å tømme det i tre. Þórr gav seg til å drikke av det lange hornet. Han var tørst og svelget dyktig, men da han ble tom for pust var det like mye i det, og drikken stod ikke lavere enn før syntes noen av dem. Kongen sa at han aldri hadde trodd at Ásáþórr ikke kunne drikke bedre enn dét. Han drakk igjen, men også andre gang måtte han gi seg. Det hadde ikke sunket særlig mye nu heller; dog kunne man bære det uten å søle. Hva nu Þórr? Spurte kongen. Þórr ble rasende og satte til å drikke en tredje gang. Han drakk av alle livsens krefter; noe sank drikken, men ikke mye. Da ville han ikke drikke mer.

Det er lett å skjønne at din makt ikke er stor hånet kongen ham, men kanskje du vil prøves i en annen idrett? Þórr ville det, men sa at det var underlig om ikke hans drikking regnes for å være god, da det ville regnes som godt drukket hjemme hos æsene. Hvilken lek hadde han å by på nu da? Kongen sa at hans unge menn pleide å løfte katten hans lett fra gulvet, og han regnet med at Þórr ikke var dårligere enn dem. Det løp så en stor grå katt frem på gulvet. Þórr gikk bort til den, satte sin hånd under buken på den og løftet opp. Jo høyere han løftet jo mer skjøt katten rygg, og han klarte ikke å løfte den høyere enn at katten måtte løfte på den ene poten sin. Det gikk som jeg formodet, sa kongen; katten er stor og Þórr liten og lav i forhold til en av oss. Så liten dere enn kaller meg, så la nu komme frem hvem som helst, så skal vi bryte, for nu er jeg sint. Kongen mente at det nok ikke var noen her som ville sloss med en pusling som ham, men hans gamle fostermor, Elli, ville nok sloss med ham, og han kalte på henne.

En gammel kjerring kom ut i hallen og kongen bad henne om å ta et tak med Þórr. Det gikk slik at jo fastere han tok i, jo stødigere stod Elli. Til slutt begynte hun å bruke knep og Þórr måtte ned på sitt ene kne. Da gikk kongen hen og sa at de fikk holde opp. Det var dessuten midt på natten. Útgarðsloki viste Þórr og hans ledsagere til et sete hvor de kunne sove natten over, og nyte all gjestfrihet.

Om morgenen stod de opp og ville reise bort fra borgen, men kongen lot sette et bord for dem, og der skortet det ikke på god bevertning, mat og drikke. De de hadde spist gav de seg på vei. Útgarðsløki fulgte dem ut, bort fra borgen og når de skulle skilles spurte han Þórr om hva han syntes om sin ferd. Þórr ytret sin misnøye fordi han hadde fart frem så usselt i deres selskap at de ville se på ham som dårlig. Da sa Útgarðsløki at nu skulle han si sannheten. Siden du nu er ute av borgen som du aldri, hvis jeg lever og må råde, skal komme inn i igjen. Aldri skulle du ha fått komme inn heller, hadde jeg visst hvor sterk du var; du hadde nær brakt oss i stor ulykke. Illusjoner har jeg brukt; matposen hadde jeg bunnet med seigt jern så du ikke kunne finne enden; det første av de tre hammerhugg hadde vært nok til å slå meg i hjel hvis det hadde rammet meg, men jeg satte et fjell imellom, og du så vel de tre firkantete daler i fjellet ved min borg? Det var sporene etter din hammer. Likeså var det i lekene. Loki var sulten og åt dyktig, men Logi det var villilden som brente både traue og kjøtt. Þjalfi løp om kapp med Hugi, tanken min, og hurtigere enn den kan man ikke løpe. Du drakk av hornet og syntes det gikk tregt, men det var et stort under, tro meg, at det minket likevel, for hornets ende stod nemlig nede i havet. Når du kommer ut til havet igjen vil du se hvilken svingninger du har frembrakt der, det kalles nu flo og fjære. At du kunne løfte katten med den ene foten fra jorden forferdet alle, det var nemlig selveste Miðgarðsormr som ligger rundt jorden slik at hode og hale rører ved hverandre. Du holdt på å løfte den like opp til himmelen. Brytingen med Elli var også et stort under, da ingen er eller har noensinne vært så sterk, at ikke alderen har fått bukt med ham. Nu skiller vi lag, og best er det at vi aldri møtes igjen. Þórr grep så sin hammer og svingte den i luften, men da han skulle slå til var Útgarðsløki forsvunnet. Da de vente tilbake for å se etter borgen var ikke den heller der. Kun en vid og vakker eng (sydpolens isvidder). Da vendte de tilbake til Þrúðheimr.

Denne fortelling er svært dunkel og vanskelig å finne den dypere mening bak. For å forstå den må vi bevege oss til okkultismen og fremdyrkingen av den fjerde rase. Først velges de mest livssterke individ i den andre, hypervoliske rasen ut, Þjalfi og hennes søster som bor i Det Ytterste Nord – Hypervorea som grekerne kaller det. Disse tas med på en reise, en prosess, gjennom vann, gjennom skog og over eng; åndens visdom, livskraften og livets føde. Lokis kappspising, Þjalfis tre løp, Þórs tre drikk fra hornet samt hans løfting av katten og kamp med alderen utgjør ni prøvelser som betegner fullendelse av en ny rase. Ni måneder i mors mage, en full syklus. Den andre rases tåkeformer bearbeides fysisk; de gis varme (Logi) og tanke (Hugi); gnist, sjel og erindring. De gis blod (drikkehornet) og settes på et nytt kontinent (katten), og de gis livsbegrensning (Elli); nu kan mennesket dø av alder, noe hverken skyggene eller tåkeformene kunne. Miðgarðsormr (katten) er ekvator som ligger rundt jorden og som måtte flyttes på, i forhold til hvor den tredje rase skulle leve.

Den polariske rase levde i Thule, på det som for flere hundre millioner av år siden var nordpolen; skyggene ble trukket dithen av magnetismen. Den hypervoliske rase beveget seg lenger sydover, men først den lemuriske rase – som fikk fysisk form og liv i den form vi til dels kjenner det – måtte trekkes ennu lenger sør til et for dem levelig kontinent, kalt Lemuria. Dette kontinentet utgjorde de landmasser som vi i dag kaller Sydpolen, India, Sumatra og Australia.

På Lemuria gjennomgikk rasen en herdingsprosess. Lemurianerne var kjempesvære, rundt ni meter høye. De var groteske og hadde kun ett øye i pannen. Noen fikk ånd og gnist (sjel) og disse lærte seg et monosyllabisk språk, andre kun en gnist og disse ble blottet for kunnskap. En tredjedel vegret seg fra å adlyde gudene og fikk hverken ånd eller gnist. Vi kjenner disse skapningene som troll eller kykloper; skapninger skapt i myter og eventyr av dunkle minner fra blodet, minner om de første tider.

Gudene tok så de første raser og utryddet dem. Dyr og andre livsformer ble skapt av restene etter disse rasene. De som ingen gnist hadde tok til seg hunndyr og avlet frem de stumme raser. De fikk avkom som gikk på alle fire, var store, groteske og med rød pels.

Da gudene var ferdige med sin herdingsprosess på dette trinnet hadde de utviklet en ny rase, den fjerde, atlantiske rase, som lærte agglutinerende språk. Mens den første rase regnes som Ymis ætt, den andre som Gymis ætt og den tredje som Skrýmis ætt, så regnes den fjerde rase som Hymis ætt.

Lemurias kontinent gikk så under for mellom 63 og 9 millioner år siden. Myten om Skrýmir som kaller seg Útgarðsløki er altså myten om Lemuria hvor den tredje rase utviklet seg og som i prosessen går under. Kontinentet delte seg, og med tiden havnet landsmassene i den posisjonen de er i dag. Av den grunn vil Þórr aldri igjen komme inn i Útgarðsløkis borg. De beste ble utviklet til den fjerde rase, mens de øverige ble drevet vekk. De blandet seg med dyr på Sumatra og i Afrikas jungel. Her oppstod de degenererte rasene, fra restene etter den tredje rase og dyr. *Homo habilis*, *homo erectus*, *homo sapiens*, alle de andre kjente degenererte menneskerasene og apne oppstod fra disse.

Efter at gudene hadde utviklet denne primitive fjerde rasen reiste de tilbake til sitt hjem i stjernene for å vente til neste rase var klar til å videreutvikles til den femte, ariske rasen – Heimdalls ætt, den egentlige menneskearten slik vi kjenner den.

### Þórr og Miðgarðsormr

Gudene holdt gilde hos Ægir og ble ikke mette. Årsaken var at kjelen de hadde var ikke stor nok. De bad derfor Þórr om å skaffe en ny kjele til dem. Hverken æser eller vaner ante hvor de skulle få tak i en stor nok kjele før Týr steg frem og fortalte om Hymir som bodde østenfor Élivágr ved himmelens ende. Han hadde en kjele som var både dyp og sterk nok.

Týr og Þórr drog så av sted og reiste til de kom til Egill, Þjalfis far. Der lot de bukkene stå og drog videre til Hymis hall. Her fant Týr sin bestemor, en jötunnkvinne med ni øyne<sup>229</sup>. Hans mor som også var der, en datter av Hymir, var en gylden kvinne med hvite øyenbryn og hun bragte ham en drikk. Hun rådet sine gjester til å skjule seg under kjelene i hallen da hennes mann til tider var barsk mot fremmede. Hymir kom så hjem fra fiske. Heil være deg, sa kvinnen, min sønn som vi har ventet lenge på er nu kommet hit til dine saler, og med ham følger jötunnfienden og menneskevennen Véúrr<sup>230</sup>. De har gjemt seg bak søylen i hallen der. Søylen knakk i to ved jötnens blick og åtte kjeler falt ned fra bjelken over den. En av dem knuste.

Gudene steg så frem. Jötnen speidet på sin fiende og hugen sa ingenting godt til ham om denne. Han lot likevel tre stuter slakte og koke. Þórr alene åt to av dem. Hrúgnis venn syntes han spiste vel mye og mente at de fra nu av fikk spise fiskemat. Dertil svarte Véúrr at han ville ro ut på havet for å fiske, hvis jötnen kunne skaffe agn til ham. Til det svarte Hymir at han kunne finne agn – hvis han hadde mot nok – blant hans okser. Raskt gikk Þórr til skogen og fant den største og villeste oxen av dem alle, en kullsort okse med navn Himinbrjótr (himmelbryteren). Han tok den ved hornene og brøt hodet av.

De rodde så ut på havet. Jötnen ville fiske ved sitt vanlige fiskested, men Þórr ville lenger ut og rodde videre så det skummet om bauen på båten. Da de hadde rodd langt nok slengte Hymir uti krok og agn og kort tid etter drog han opp to hval på en gang. Þórr satte oksehodet på kroken og slengte det uti; selvste Miðgarðsormr bet så på! Djervt trakk Óðinssønnen den eiterspyttende ormen opp til ripen. Han drog så hardt at begge beina gikk gjennom bunnen på båten så de stod godt plantet på havbunnen. Han grep så hammeren sin og slo til ormen i hodet så det dundret i fjellene rundt og hele den gamle jorden fór sammen; men fisken sank i havet, for jötnen hadde blitt redd og kuttet snøret med tollekivnen sin. I sinne gav Þórr ham en ørefik så han styrtet i bakken. Derefter

<sup>229</sup> Ni hundre kan bety 1080 (9 ganger 120) eller 900 (9 ganger 100).

<sup>230</sup> Av vé, hellig; úr, fint regn, yr.

rodde de tilbake til Hymis gård. Da de kom i land grep Þórr de to hvalene de hadde fanget, samt båten og årene og bar alt sammen i land.

Da de var tilbake utfordret Hymir ham til nok en styrkeprøve. Þórr skulle knuse begeret hans. Han kastet det gjennom søylene i hallen, men det var og ble like helt. Da kom fruen i huset med et vennlig råd; kast det i pannen på Hymir, ingen var nemlig så tjukk i hodet som Hymir. Han kastet det av all sin åsastyrke i pannen på Hymir så det knakk i to, Hymis panne var like hel. En stor kostbarhet hadde jötnen mistet.

Det var ennu en prøvelse Þórr måtte gjennom; han måtte få Hymis kjele ut av hallen. Týr prøvde to ganger å løfte den, men klarte ikke å få den med seg. Da grep Þórr den i kanten og løftet den opp på sitt hode. Beina gikk gjennom gulvet i hallen så han stod på grunnfjellet og ringene i kjelen slo i helene hans. De reiste så av sted tilbake til gildet, men før de kom frem kom en hel fylking av jötner løpende efter dem fra hulene sammen med Hymir. Han la fra seg kjelen og drepte alle huleboerne. Slik brakte han den kjelen gudene trengte for å holde gilde.

Vi har her en fortsettelse av myten om Þórr og Skrímir. Igjen lar han bukkene stå hos Þjalfis far, Egill. Igjen har det med en ny rases utvikling å gjøre. Egill er det fjerne, mørke ishavet i Det Ytterste Nord hvor gudene må skjule sine romskip når de besøker jorden. At gudene kommer fra himmelen ser vi i navnet Þórr bruker i denne myten, Véurr (hellig regn).

Gudene kan ikke ta bolig i rasene som hittil er utviklet og trenger derfor en ny rase og en ny kjele, en ny verden for den nye rasen som må utvikles fra den yngste, mest utviklede fjerde – atlantiske – rase. En annen del av den samme myten har vi forklart i myten om Heimdallr som Rígr. Mens Rígstula er myten som forklarer hva som skjer på Atlantis er myten om Þórr og Hymir den større sammenhengen.

Da gudene kommer må de skjule deres mål og hensikt, for ikke at den atlantiske rase skal gjøre opprør. Den vil selvsagt ikke finne seg i å bli erstattet av en ny og bedre rase. Derfor må de gjemme seg mellom fjell og daler – kjelene i de mest kalde og ugjestmilde deler av kontinentet. Her dyrker de så frem den første virkelige menneskerasen, den første rasen som har direkte forbindelse med gudene. Da Hymir kommer inn i hallen knekker han en søyle i to slik at åtte kjeler faller ned. Den ene som knuser er den nye rasens tap av det åndelige øyet, øyet i pannen som kan se ånde verden. Det synker inn i hodet og efterlater kun en degenerert rest, kjent for oss som epifysen. De tidligere raser har også denne, og allerede den atlantiske rasen har begynt å miste evnen til å bruke det. Dyrene som er skapt av rasene har også rester av dette øyet. De åtte kjeler er således de åtte ringer som drypper fra Draupnir hver niende natt; menneskets åndelige sider. At en blir ødelagt hos Hymir betyr lite, den erstattes jo av en ny og bedre som de tar seg med tilbake til gudene igjen.

Når den nye – femte og ariske – rasen er oppdaget finner den atlantiske rasen ut at den er bedre; den spiser to okser alene. Den er derfor en trussel mot den atlantiske rase, som går til krig. Vi har da Þórs utfordringer å forholde oss til og vi finner da grytens hovedbetydning i denne myten. Først reiser de ut på havet; med seg har han himmelbryterens hode som agn. At kjelen er et symbol på himmelhvelvingen kommer herved frem; Þórs hammer er skyttens tegn, båten er steinbukkens tegn<sup>231</sup>, Þórr selv er vannmannens tegn, Miðgarðsormr er fiskenes tegn, Hymir er værens tegn, oksen er tyrens tegn, og de to hvalene er tvillingenes tegn. Vi har således en fullstendig rekke med stjernebilder fra midten av desember måned til midten av juli. Denne utgjør sammen en halvsirkel av stjernehimmelen, en himmelgryte. Týs bestemor med ni hundre øyne forteller oss det samme, at det her er snakk om en stjernehimmel. Hennes øyne er stjernene på himmelen. Dette antyder videre

<sup>231</sup> I norrøn diktning er det vanlig med kenninger, kallenavn som "havets bukk" for en båt, "himmelens øye" for solen, og liknende.

at gudene kommer fra stjernene på himmelen. Dette antyder videre at gudene kommer fra stjernene, at de er utenomjordiske.

Ser vi tilbake til myten om Þórr og Skrímir var ormen et symbol på ekvator. Denne linjen beveger seg i forhold til jorden etter hvor polene er. Det de gjør, og det myten forteller oss, er at under kampen mellom den atlantiske og den nyutviklede ariske rase går Atlantis under; polene flyttes på slik at gudene får en ny himmelgryte over den menneskelige – ariske – rase. De trenger en ny verden for sin nye rase, de trenger å bytte ut den gamle. Derfor legges Atlantis under is ved at polene flytter på seg til der de er i dag<sup>232</sup>. Ruinene av Atlantis befinner seg således under isen på Sydpolen, som tidligere var en del av Lemuria.

Får å komme seg til den nye verden må de først bekjempe atlanterne. Siden atlanterne er kjemper, rundt fem meter høye i gjennomsnitt, som i tillegg behersker magi, må de benytte seg av uortodokse metoder. Som vi så av myten om Óðinn som henger seg i verdenstreet lærte den ariske rasen å improvisere og tenke selv. Prisen – kjelen som gikk i stykker – var evnen til å kunne kommunisere med ånden, evnen til å bruke magi, i våken tilstand. Ved å bruke kjempenes magiske styrke mot kjempene selv, knuse begeret i Hymis panne etter råd fra den gyldne kvinnen med hvite øyenbryn, har de ufarliggjort deres største evner og kan ta med seg den nye gryten, reise til den nye verden. De klarer å bekjempe den atlantiske rase som forfølger dem, go de bosetter seg i den nye verden; de forskjellige kontinenter som vi kjenner dem i dag. Det er ved den femte rasens utvikling at det flekterende språk blir utviklet.

De skapte høykultur overalt hvor de havnet, fra Tihuanacu i Syd-Amerika til Sumér i Midtøsten, fra Indusdalen til Nord-Kina, fra Khemet (Egypt) til Hellas og Aria (Iran/Persia). De levde og trivdes vel. Men det gikk som det går med alle som ikke følger gudenes påbud; disse grenene av rasen hadde valgt slaraffenliv og gode forhold, og verst av alt blandet de seg med de degenererte restene av de tidligere raser. Kun én stamme av den ariske rase hadde fulgt gudenes påbud og hadde bosatt seg under tøffe forhold; den germanske folkestammen. I nord av Europa ble de herdet og prøvet, men også hemmet, av de tøffe forhold, og viktigst av alt var at de holdt blodet rent. Nu hadde gudene en gryte og en menneskese de kunne ta bolig i og direkte blande seg med, en rase de kunne utvikle til sine formål; et grunnlag for utviklingen av *homo deus*<sup>233</sup>. Jeg viser til myten om Rígr for flere detaljer rundt dette.

### Þórr og Þrymr

En morgen våknet Þórr og fant ut at hans hammer var vekk. Han skrek rystet og lette fortvilet etter hammeren. Han fortalte Loki om hva som hadde skjedd. De ble enige om å gå til Freyja så Loki kunne låne hennes fjærham. Loki fløy så ut over verden og inn i Jötunnheimr. Her satt tussenes konge, Þrymr, på haugen. Han pyntet hundene sine med gullbånd og greide sin hests manke. Hvordan går det med æsene spurte han, hvordan går det med alver? Hvorfor har du kommet hit til Jötunnheimir? Dårlig går det med æser og alver svarte Loki, har du tatt Þórs hammer? Den har jeg skjult åtte raster nedenfor jorden og ingen får den tilbake med mindre han bringer meg Freyja til brud – jeg har gull og edelstener i massevis, og nu mangler jeg kun Freyja så er alle skatter mine. Loki fløy så tilbake og fortalte hva nytt var. De gikk så til den vakre Freyja igjen og bad henne ta på seg brudelin, for nu skulle de til Jötunnheimir. Freyja blev rasende og fnyste av dem. Hun ble så sint at Brisingamen knakk i to biter. Gudene samlet seg for å diskutere hva de skulle gjøre. Heimdallr kom da med det råd at Þórr skulle kle seg i brudelin og pyntes med Brisingamen, to store steiner skulle de feste på hans bryst og en lang kjole skulle dekke hans hårete bein. Þórr protesterte mot å kle seg i kvinneklær, men Loki mente at med slik tale ville jötnene straks besette Ásgarðr, om han

<sup>232</sup> Polene beveger stadig på seg, men i hovedtrekk har polen ligget i nord ligget mellom Canada, Norge og Nordpolen de siste 80 000 år – og sikkert lenger enn dette også.

<sup>233</sup> Gudemennesket.

ikke hentet hammeren sin. Loki skulle kle seg ut som en terne og bli med ham på ferden. De fór så til Jötunnhemir.

Þrymr bad så om at det skulle dekkes til bryllup. Han skulle gifte seg med Freyja. Tidlig om kvelden bar de ut øl; Sifs mann åt en okse, åtte laks, all maten kvinnene skulle ha og han drakk i tillegg tre tønner med mjød. Þrymr sa da at han aldri hadde sett en brud ete og drikke så mye før. Loki var rask til å svare og sa at i åtte dager hadde Freyja sultet; så mye lengtet hun etter Jötunnhemir. Þrymr løftet så på brudesløret og ville kysse henne, men vek tilbake da han så de kvasse øynene. Igjen reddet Loki situasjonen og sa at i åtte netter hadde ikke Freyja sovet; så mye lengtet hun etter Jötunnhemir.

Inn kom så jötnens søster, og hun bad om brudegave; rekk meg av din hånd de røde ringer hvis du vil vinne meg med kjærlighet, min kjærlighet og hele min hyllest. Da kvad Þrymr at hammeren skulle bæres inn og legges på brudens kne så de kunne vies med Vårs hånd. Da lo Þórs hjerte, da han kjente hammerens skaft i sin neve. Først drepte han Þrymr, derefter hele jötunnætten.

Þrymr<sup>234</sup> er en efteraper av Þórr; mens tordenen hviler larmer og raser den ville jötunnkraft i uvær og stormer, den har røvet tordenens hammer. Jötunen har stjålet hammeren, men kan ikke selv bruke den.

Vi ser her at Þórr opptar hele årets føde i seg; en okse, åtte laks og tre tønner med mjød, ispedd kvinnenens småkaker og kjeks. Det er årets tolv måneder. Þórr er en regn- og åkerdyrkingsgud som her besøker jorden. Loki ymter frempå at myten handler om regnets fruktbarhetsgivende kraft på jorden ved å henvise til tallet åtte; hammeren er videre skjult åtte raster under jorden. Det er med åndens fraft regnet skaper liv i jorden. At jorden søker Freyjas – fruktbarhetens – ømme favntak vitner også om dette. Jorden søker å bli kultivert. Den har gull i massevis, men vil bli fruktbar. Når regnet har gjort jorden fruktbart, drepes alle jötnene, da åkerdyrkingen fjerner den ville natur og erstatter den med dyrket mark.

Den morsomme kledning i myten, med klare humoristiske trekk har nok bare tjent til å gjøre den mer folkelig og utbrett.

### Avsluttende om Þórr

Om Þórs rolle som gud for troskap er det å si at regnet alltid kommer ned igjen, trofast faller alt regn til bakken som stiger til himmelen. Han svikter aldri, han er ikke hovmodig. Det er hans hammer som brukes av Vár i bryllupsritualet, som vier dem til evig troskap. Den brukes også til å vie graven og likbålet. Han er den litt enkle, men ærlige og trofaste, godmodige venn som alltid stiller opp og aldri svikter. At han har vært den mest populære av alle guder hos den jevne mann er lett å forstå tatt i betraktning tryggheten han utstråler. Også kelterne og finnene dyrket ham, og selv i kristen tid var han svært populær, noe alle navnene som kommer av hans og den utbredte bruken av disse vitner om.

### Víðarr

På vei til Geirröðs gård møtte Þórr en gyger som het Griðr. Han som vanligvis slår i hjel alle jötner lånte istedenfor tre ting av henne. Det er en jötunn vi har med å gjøre, den ville natur, men altså en som ikke er fiendtlig innstilt til æsene. Hennes fredelige navn, hennes gaver og nyheter til Þórr og hennes bosted imellom menneskenes heim og Jötunnhemir vitner om dette.

<sup>234</sup> Av Þryma, buldre, brake, torden, men det betyr også land, jord, ligge i ro, være i ro.



Hun er mor til Víðarr<sup>235</sup>, den tause ås. Gudene stoler mye på ham i alle trengsler. På sin ene fot har han en jernsko, en tykk sko som hele tiden blir styrket av de biter som blir til overs ved tærne og helen på de lærstykker man lager sko av. Derfor skal disse bitene kastes bort og ikke brukes.

Han er tilstede under Ægis gilde, men merkelig nok håner ikke Loki ham med et eneste ord. Hans hjem, Landviði, er bevokst med ris og høyt gress.

Víðarr er Óðins hevner. Under Ragnarök stiger han tappert ned fra hesteryggen for å hevne sin far. Han setter sin kraftige sko i Fenrisulvens kjeft og med andre hånden griper han overkjeven, og river således ulvens gap i stykker. Derefter bor han i sin fars boliger når Surts flammer slukner.

Víðarr bor i den ville urskog, mens hans mor bor i ødemarken mellom Mannaheimen og Jötunnheimr. Ris betyr vill, til seg selv overlatt skog og viser til at han bor langt fra alfarvei. Det høye gresset skjuler stiene der inne.

Han er taus og det finnes ingen myter om ham utenom den hvor han hevner sin fars død. Baldr trer frem når han dør, Víðarr først som hevner. Sammen med sin bror Váli er han den gjenfødte Óðinn, som kommer tilbake etter Ragnarök, lik Móði og Magni er den gjenfødte Þórr. Han er gjenfødselsens kraft som bare venter på at Óðinn skal dø, så han kan virke for første og siste gang.

Han regnes som naturfenomenet skypumpen, som beveger seg som på en fot. Den er best skikket til å drepe Fenrir; den underjordiske ild og det tykkeste mørket. Den strekker seg fra bunnen til toppen av himmelen, ulvens kjeve, og kan derfor rive kjeven i to.

Før Ragnarök er han hersker i skogen hvor ingen mennesker ferdes, og som derfor er taus, da ingen økser som hugges i trærne eller stemmer kan høres. Han er naturens uforgjengelig og ukuelige kraft som menneskene anerkjenner i ærefrykt vel vitende om at naturen vil overleve menneskene.

De som kjenner villmarken kjenner også den endeløse og dunkle hvelving som bæres av de mange søyler, trestammer. Stillheten, mørket og ensomheten. Denne følelsen beskrives godt med navnet Víðarr den tause.

I den vennlige lund bor Iðunn, mens Víðarr bor i den ville skog og menneskene i de kjente skoger. Denne ville skogen er hvor livet gjemmer seg og kommer frem fra etter Ragnarök. Óðinn selv forgår med alt hva han har skapt for menneskeslekten, men naturen forgår ikke. Hele verdens herlighet, den naturutvikling som i den har funnet sted forgår med den ånd den har åpenbart seg i; men Víðarr forgår ikke, for han er den ville natur, den evige avlskraft, som allerede her har sin åpenbarelse, men kun berører menneskene fra en annen verden, en virksomhet som mennesket ser på med ærefrykt uten å tørre å dra den inn i sin krets, men som når menneskedåd er gått opp i flammer skal vise seg i en ny og større herlighet.

Víðarr er germanernes skoggud, som den greske Pan og den romerske Faunus; den legemliggjorte natursjel. I motsetning til Pan og Faunus derimot hersker han med alvor og strenghet i sin urskog, og menneskene gruer for å se ham. Han er guden som skremmer menneskene fra å misbruke naturen og kultivere mer land enn nødvendig. Den tause, sterke og strenge gud som finnes inne i skogen.

Når de kommer tilbake etter Ragnarök kommer Víðarr som materiens uforgjengelige stoff mens Váli er det evige lys som bestråler det.

<sup>235</sup> Av viðr, (rotfast) tre, ved, treverk og tømmer.

## Njörðr og Skaði

Gudenes giftemål er alltid en forening av to motsetninger, som er nødvendig om livet skal frembringes. Dette uttrykkes ved æser og vaner; det faste og det flytende, det mannlige og det kvinnelige. Vannet er sorg, dets ytringer er tårer, men det er kun sorg fordi også den er bevegelig. Det er sorgen som renner, men som også i de fleste tilfeller størkner og sviner. Vannet er også glede, lykke og velsignelse som i rike strømmer utfolder seg gjennom livet og avsetter overalt jordiske og åndelige deler som er oppløst i vannet. Vannet er rent og uskyldig, det er rikdom og fylde. Vi ser Njörðr og Njerð, Freyr og Freyja, som stiger opp fra havet og forbinder seg med åsamakten i himmelen og på jorden.

De vise makter skapte Njörðr i opphavstider og sendte ham som gissel til gudene, men i tidens opphør vil han komme hjem igjen til de vise Vaner. Har rår for vindens gange og stiller sjø og ild. Ham skal man påkalle for hell i sjøfart og fiske. Han er svært rik og rår som Freyr for rikdom i gods. I hans hjem, Nóatún<sup>236</sup>, står horgen hvor han blotes til.

Njörðr giftet seg med Skaði som tidligere fortalt. Hun ville bo i fjellene der hennes far hadde bodd, i Þrymheimr, mens han ville bo ved sjøen. De ble enige om å bo ni dager hvert sted. Da de hadde bodd ni netter i fjellet kvad Njörðr at han ikke orket å bo der mer, og at han syntes ulvetutingen var fæl å høre på. Etter ni netter ved sjøen kvad Skaði at hun ikke orket å bo der mer, og at hun syntes måkeskrikene var fæle å høre på. Derefter bodde de hver for seg. Skaði flyttet tilbake til fjellet, og der farer hun omkring med ski og bue, og skyter dyr. Hun giftet seg snere med Óðinn.

Njörðr er kystens gud, gud over det havet som slynger seg rundt land, over det hav hvor man fisker og hvor handelsskip reiser til land med gods. På den ene siden berører han jorden, på en andre siden det åpne hav hvor Ægir hersker med sine døtre. Skaði er fjellbekker og elver som renner ut i havet ved kysten. De kommer fra de høye fjell, hvor hun helst vil bo, og strømmer ut i havet.

Det er skrevet at Njörðr har ni døtre; Ráðvör<sup>237</sup> den eldste og Kreppvör<sup>238</sup> den yngste og deres syv søstre<sup>239</sup>. Deres navn forteller enten om bølgenes heftige eller stille gange, eller om den rikdom Njörðr yter, og karrigheten som av den avles.

Svanen er Njörðs fugl. Man kan avlegge løfter på svaner som man gjør det på Freys galt og Þórs hammer.

Loki bebreider Njörðr for å ha barn med sin søster, Njerð. Dette er imidlertid ikke noe merkelig da Njörðr og Njerð kun er de ulike sidene ved den samme naturkraft, henholdsvis det maskuline og det feminine. Det samme gjelder her som for Fjörgyn, og Freyr og Freyja, som alle representerer maskuline eller feminine krefter i naturen. Disse kreftene flyter over i hverandre, som vann blander seg med vann, og er således uatskillelige, lik kroppen og dens skygge, og regnes som søskenpar.

## Ægir og Rán

Ægir og Rán<sup>240</sup> er det ville, opprørte, fjernene hav hvor fiskeri og seilas ikke er trygt. De hersker utenfor Njörðs og Njerðs milde, velgjørende hav ved kysen. Disse er jötner, men har likevel ofte kontakt med æsene. I Mímir, Ægir og Njörðr har vi altså hele havnet, fra opprinnelsen til dets siste utvikling. Deres andel av havnet som helhet varierer alt etter hvor fritt og trygt det er for

<sup>236</sup> Av nór, skip; tún, mark, tun.

<sup>237</sup> Av ráð, råd, rådslåing; vör, var, forsiktig.

<sup>238</sup> Av kreppa, kreppe, klemme, knipe; vör, var, forsiktig

<sup>239</sup> Rúnir er ristit hafa Njarðar døtr níu; Ráðvör in ellsta ok Kreppvör in yngsta ok þeirra systr sjau.

<sup>240</sup> Av rán, ran, røving, plyndring, ulovlig tilbakeholding, ranet gods.

menneskene å ferdes på havet. I dag er det klart at Njörðr hersker over den største andel, siden vi er trygge stort sett overalt på havet, grunnet vår teknologi.

Ægir kalles også Gymir. Det er hos ham gildet holdes når Þórr må ut med Týr, til den ennu fjernene havjötnen Hymir, for å finne en ny gryte til gudene. Det er også hos ham gildet holdes når Loki kommer og håner æsene en etter en. I hans hall er det gull istedenfor ild som lyser opp hallen. Morild, havild. Ølet der blir båret inn av seg selv.

Hans kone, Rán, har et nett hun bruker til å fange dem som reiser ut på sjøen. Deres ni døtre er bølgene; Himinglæva (den gjennomsiktige som speiler himmelen) – som er bølgene om dagen; Dúfa (den duvende, dykkende); Blóðughadda (den blodighårede) – som er bølgene ved dagry og solnedgang; Hefring, Uðr, Hrönn, Bylgja og Dröfn (som alle betyr bølge); og Kólga (den kullsorte) – som er bølgene om natten. Disse døtrene har alle hvite hårløkker eller hvite slør, men de er sjelden blide mot menn. De har et hardt leie, nemlig skjær og fjellurer og svaberget. Der ligger de sjelden i ro.

De som omkommer på sjøen kommer til Ráns hall, og havets dyp er således å regne som et dødsrike på lik linje med Helheimr.

Gymis kjele er også havet, som lett kan sees på som om det koker og brygger, og den skummende drikk – ølet – serverer seg selv, og det er nok av den. Mens Óðins gullhjelmer er den strålende himmel og dvergenes hjelmer er tåken, så er Ægir hjelmer det tykke, mørke hav, som dekker hans panne. Det er derfor en magisk hjelmer som er ment å skulle skremme fienden kalles Ægishjelmer<sup>241</sup>.

Loki fikk en gang låne Ráns nett til å fange en dverg, Andvari<sup>242</sup>, som hadde gjemt seg i en foss i skikkelse av en gjedde. Loki måtte således selv skaffe seg en del i ånden, men fikk da kun en liten reserve. Den kalde logikk uten ånden, Loki uten Óðinn, må klare seg med det som her kalles åndsnødhjelp. En utviklet reserve som kalles frykt, som hadde gjemt seg, og som måtte skremmes frem med dypets skremmende bølger. Slik er det logikken som forteller deg når du skal være redd og når du ikke trenger å være redd. Den dumme er aldri redd, for han forstår ikke hva han utsetter seg for, men han kalles modig han som forstår hva han utsetter seg for med sine handlinger, og likevel våger å utføre dem.

## Freyr

Njörðr har to barn med sin søster, sønnen Freyr<sup>243</sup> og datteren Freyja<sup>244</sup>. Begge er mektige og svært vakre. Freyr rår for regn og solens skinn og dermed for jordens grøde. Til ham skal man blote for god årsvekst og for fred. Loki bebreider Freyr for å ha avlet barn med sin søster, mens Týr – som er den beste av alle Ásgarðs riddere – opphøyer Freyr fordi han aldri bringer hverken møy eller menns koner til å gråte, og løser alle fra bånd.

Hans ene tjener, Byggvir<sup>245</sup>, roser sin herre for hans edle natur og salige seder, og kaller ham Ingunar-Freyr – den elskelige herren. Loki derimot håner Byggvir også, for å være en nesevis ting som alltid henger ved Freys ører og som skriker under kvernene, og som aldri kan dele mat med menn. Byggvis kone heter Beyla<sup>246</sup>; henne håner Loki og sier at hun er den styggeste deig som

<sup>241</sup> Ægir betyr hav, av germansk ôgjan, skremme, skrekk og frykte. Norrønt agi, frykt, tugt og norsk ave, ærefrykt, kommer av det samme. Det store, ville og uregjerlige havet er skremmende og skaper ærefrykt.

<sup>242</sup> Av andi, ånd, sjel, ånde, åndedrag, vind, åndsgave, åndsevne, aspirasjon; vari, forsiktig, reserve, nødhjelp.

<sup>243</sup> Av frjá, å elske, holde av. Navnet betyr også herre av germansk fraujan, og frø av frjó.

<sup>244</sup> Av frjá, elske; fríja, fri. Samme betydning som Frigg. Germansk navn Frijô som betyr ektefelle, den elskede, av germansk stamme fríja-. Navnet betyr også frue av germansk frauþôn.

<sup>245</sup> Av bygg, bygg(mel).

<sup>246</sup> Av beyla, bøyla.

finnes blant æsenes sønner. Til slutt bebreider Loki Freyr selv for at han kjøpte Gymis datter for gull og ved en anledning gav bort sitt sverd så han ikke har noe våpen når Múspells sønner kommer. Da Freyr kom i kamp med Beli<sup>247</sup> måtte han drepe ham med et hjortehorn.

Hesten er viet til Freyr, og de hellige hvite hester skal ingen ri på, unntatt de innviede prestinner. Okser skal ofres til Freyr og svinekjøtt spises til hans ære. Han er en fredsgud og tåler ingen fredløse udådsmenn i sine hov. Man dyrker ham ved at han kjøres rundt i landet i en vogn, styrt av hans kone (yppersteprestinnen). Deres tjenestemenn går foran. Han blir mottatt med gilde overalt hvor han kommer og vakre gaver.

Freyr er gud for jordens fruktbarhet som har steget opp fra havet, og som brer seg til menneskenes hjerter gjennom Freyja. Han er de travle alvers konge. Mens Freyr er en solgud så sees snart solens feminine side i gudinnen Sól. Slik blir også lyset og solens stråler både noe maskulint og noe feminint.

### Skírnismál

Freyr satte seg engang i Hliðskjálf<sup>248</sup> og så utover alle verdener. Da fikk han øye på den fagre jötunnmøyen Gerðr<sup>249</sup>, av hvis hvite armer himmelen og jorden gav gjenskin. Hun var datter til jötnen Gymir og Aurboða, frender av Þjazi<sup>250</sup>. Av dette syn ble han syk i sitt sinn, han fikk ingen ro, hverken sov eller drakk, og ingen turde å snakke til ham. Njörðr bad så Skírnir om å høre til Freyr, og Skaði likeså; han skulle høre med Freyr hva som var i veien. Dette gjorde han og spurte om hvorfor han satt så alene i den vide sal dag ut og dag inn. Freyr åpnet sitt hjerte for Skírnir og fortalte om sin forelskelse. Gi meg da den hest som bærer meg gjennom den mørke, vise og flagrende lue, og det sverd som svinger seg selv mot jötunnætt<sup>251</sup> – og det gjorde Freyr, selv om han sårt vil savne sitt sverd under den siste strid.

Da han ankommer Gymisgården finner han to olme hunder som vokter grinden. Han rådspør en hyrde, som sitter i en høystakk, om hvordan han skal komme seg forbi hundene og få Gerðr i tale. Er du dødsens eller er du død, spurte hyrden ham, og sa at han nok aldri ville få Gymis gode møy i tale. Til ett døgn er min alder bestemt, og hele mitt liv beskåret, sier Skírnir.

Gerðr har hørt den fremmede og får sin tjenestepike til å be ham inn – selv om hun frykter at det er hennes brors banemann som har kommet. Da han er kommet inn spør hun om han er alv eller sønn av æser eller vise vaner, og om hvorfor han har krysset Eikin. Han benekter å være hverken alv eller sønn av æser eller vise vaner, og forklarer at han er kommet for å fri for Freyr til henne. Han tilbyr henne så elleve epler av gull og ringen Draupnir. Hun avslår kaldt.

<sup>247</sup> Av belja, beljer.

<sup>248</sup> Hliðskjálf av huliðr, huld, skjult, eller av hlið, portåpning, åpning; skjalfá, skjelve, riste, Skjálfir er også et av Freyjas mange navn. Navnet kommer av Freyjas rolle som utøver av seid. I deler av ritualene ligger utøveren på bakken og skjelver. Siden seid er kvinnelig, og skammelig for menn, ønsker både Óðinn – som eier Hliðskjálf – og Freyr å holde det skjult når de driver med seid. Dette er også årsaken til at Freyr ikke forteller noen av de andre gudene om hva han har sett. Da ville han ha røpet at han hadde utført kvinnelige ritualer. Hliðskjálf er Óðins høysete; rituallet er åndens høysete. Det er også åpningen i skogen, hvor rituallet utføres. Riteplassen.

<sup>249</sup> Av gerði, jorde, inngjerdet jordstykke.

<sup>250</sup> Frende betyr blodbeslektet slektning, og vi kan derav slutte at de er i slekt med Þjazi. Gymir betyr hav og er et annet navn på Ægir. Aurboða av aur, grus, jord, leire gjørme, grov jernholdig sand; boð, påbud. Det vil si den som forutsetter at jord, leire og gjørme er tilstede. Gerðr, er en blanding av jord og vann, som sammen blir en næringsrik og fruktbar masse; jordet hvor kornet dyrkes. Þjazi er regnet eller elven som bringer vannet, Gymir, til jorden.

<sup>251</sup> Sverdet er de ultrafiolette stråler fra solen som er sterke nok til å trenge gjennom ozonlaget, og som i en komplisert kjemisk prosess omgjør ozonmolekylene (trioksid) i atmosfæren til dioksidmolekyler og oksygenatomer. Sverdet er således ultrafiolette stråler bestående av fotoner med bølgelengde fra 200 til 350 nanometer.

Han viser henne så sverdet sitt og truer med å bruke det om hun ikke blir med ham til Freys hall. Da hun fremdeles avviser ham tyr han til galder og risser runer, mens han slår henne med en frisk og sterk grein. Han synger at hun aldri skal få seg annen ektemann enn et stygt og kaldt troll, hennes drikke skal være geitepiss og hennes sinn skal plages av sinne, rasende lyst og evig uro, hvis hun ikke gifter seg med Freyr.

Da lover hun Freyr sin kjærlighet, og hun lover å unne ham hennes elskov i lunden Barri om ni netter. Skírnir bringer nyheten til Freyr, som utbryter;

Lang er en natt,  
lengre er to,  
orker jeg tæres i tre?  
Ofte en måned  
Syntes meg kortere,  
enn en halv av disse lengselsnetter.

I den jordiske tolkning av denne sangen er Gerðr sæden, Skírnir den luft som kommer med solskinn. Hyrden i høyet den som allerede vet hvordan man skal så og høste, og de to hunder som vokter grinden kliet som verner om hveten. Jorden med den nedlagte sæd motstår Freys omfavnelse; hans sendebud Skírnir, som driver sæden frem for lyset, lover henne forgjeves høstens gylne akse og den av overflod dryppende ring som hun har i sin jötunnatur, som ennå ikke er besjelet av den guddommelige ånd. Hun har ingen anelse om den herlighet som med Freys elskov kan bli henne til den. Skírnir må true henne med at hun for alltid vil bli frostens brud og aldri føle omfavnelsens glede, om hun ikke blir Freys brud. Hun overgir seg til ham, og de favnes når knuppene bryter ut i lunden. Barri betyr bar, spire og løv, men da korn hos gudene kalles barr passer denne beskrivelsen ennå bedre her.

Som fredsgud har Freyr intet sverd å stride med, den gjennomtrengede solstråle har han gitt Skírnir. Under Ragnarök må han bruke et hjortehorn som våpen. Hjortehornet som med sine bestandig frembrytende tagger er et bilde på naturens utskytende fruktbarhet (flodene som med sine mange armer utbrer seg fra himmelen til underverdenen, utringer derfor også en hjorts horn). Bildet er her tatt fra dyreriket og anvendt på planteriket, som på samme måte deler seg i det uendelige.

I den himmelske tolkningen er Freyr solen, Hliðskjálf er solens zenith. Når Freyr setter seg i Hliðskjálf så er han en bisol. Den skinnende nymfe han ser er *aurora borealis*<sup>252</sup> som fødtes i jötneenes rike mot nordpolen. Freyr besøker henne ikke selv, da solen ikke kan trenge frem til de nordlige strekninger på den tid. Men han sender Skírnir; den klare luft, og gir ham sitt sverd, solstrålen. Siden Skírnir beholdt sverdet har solstrålen kun vist seg i den klare luft derefter. Møtet i lunden sikter til at sommerens egentlige herredømme først begynner etter at dagens skinn i ni netter ikke helt er forsvunnet fra himmelhvelvingen.

### Freyja

Freyja<sup>253</sup> er elskovsgudinnen i den germanske gudeverden, gudinnen for kjærlighet mellom mann og kvinne. Hennes vesen er skjønnhet, ynde, elskovens stille lengsler, dens henrykkelse og gråt. På den andre siden er hun den brennende ild i hjertet som bryter ut i ville flammer. Hun er den mest berømte av alle gudinnene og den ypperste etter Frigg. Fra hennes navn kommer betegnelsen Frue som brukes på ærbare, mektige kvinner. Hennes hjem heter Folkvangr. I den står hennes sal,

<sup>252</sup> Nordlyset.

<sup>253</sup> Av frjá, elske; fría, fri. Samme betydning som Frigg. Germansk navn Frijô som betyr ektefelle, den elskede, av germansk stamme fríja-. Navnet betyr også frue av germansk frauþôn.

Sessrýmnr<sup>254</sup>, som er rommelig og har mange seter, er stor og vakker. Når hun farer til kamp velger hun hver dag halvparten av de døde, mens Óðinn tar den andre halvpart.

Hun reiser i en vogn trukket av to katter, Kælinn og Brundr, bilder på kjelenhet og brunstighet. Hennes smykke kalles Brísingamen eller bare Brísingr. Hun har to døtre, Hnoss og Gersemi<sup>255</sup>, med Óðr<sup>256</sup> – et annet navn på Óðinn. Disse døtrene er så vakre at etter deres navn kalles alt som er vakkert og verdifullt. Óðinn drog en gang langt av sted, vekk fra Freyja, og derfor gråter Freyja, men hennes tårer er av rødt gull. Hennes gråt er fruktbar, for den foredler sinnet, og kalles derfor rødt gull (innlevelsesevne). Lik Óðinn har hun mange navn, og det heter at hun fikk disse navnene da hun reiste ut blant folk for å lete etter Óðinn. Disse reisene er kjærlighetens mangfoldige ytringer i menneskets sinn.

Freyja kommer en dag til sin søster, en jötunnkvinne som heter Hyndla<sup>257</sup>. Hun oppfordrer Hyndla til å ri til Valhöll for å be om lykke for hennes yndling, Óttar. Mens Hyndla rir på en ulv rir Freyja på sin gullbørstede galt.

Kvinner kommer etter døden til Freyja; de som ikke kommer til Valhöll. I Sessrýmnr samles de elskende som har vært hverandre trofaste til døden. De menn som dør i kamp for sin kjærlighet kommer til hennes sal, de andre som faller i kamp kommer til Valhöll. Hennes sal har seter nok til alle, hennes hall er de menneskelige boliger. Der er plass til alle med elskov i hjertet, med deres mangfoldighet, håp og tvil, sjalusi og tillit.

Når halvparten av krigerne kommer til Valhöll skyldes dette at heltens sinn har to hovedlidenskaper; kampen og kvinnekjærlighet.

Freyjas natur er tosidig. Hun er kjærlighetens ypperste gudinne, men hun er også valkyrjenes ypperste prestinne. Hun er den vakre, elskende kvinne, men også den mystiske seidutøver som danser under månen. Man skal ikke søke etter de dannede kvinners herlighet i månen. I månen finner man kun galskap og farlige følelser; den mørke siden av kjærlighet.

Til slutt kan de sies at et beger, Minni<sup>258</sup>, skal helliges Freyja og drikkes sist ved gilder.

## Loki

Begrepet Loki har et stort omfang. Han danner en motsetning til alle andre guder. I menneskets blodårer renner han som sanselighet, i naturen som det fordervelige i luften, i ilden og i vannet. I jordens skjød er han den vulkanske ild, i havet er han en slukende slange og i underverdenen den bleke død.

Loki er ikke bunnet til en enkel naturting. Som Óðinn gjennomtrenger han dem alle. Alt hva Loki er i naturen er han også i menneskets sinn; kløkt, snillhet og falskhet; ånd, list og underfundighet.

I begynnelsen var han forenet med Óðinn, så gikk han over i luften og senere til materien; den ødeleggende ild. Han sank ned dypt under jorden. Han blir hele tiden verre og verre, frem til Ragnarök.

<sup>254</sup> Av sess, sete, sitteplass, rorbenk; rýma, gjøre rommelig, mer åpen.

<sup>255</sup> Av hnoss, dyr, klenodie, pryde, stas, eiendel; gersemi, klenodie, eiendel, dyrverdig ting.

<sup>256</sup> Av óðr, (kjærlighetens berusende) lyst. Hnoss, nuss, er dens nytelse.

<sup>257</sup> Av hyndla, tisse, bikkje.

<sup>258</sup> Av minni, minne.

I Lokasenna minner han Óðinn på at de blandet blod sammen som fosterbrødre i opphavstider. Denne blodblanding er en symbolsk blanding av sinn. Den gang sa Óðinn at han aldri ville smake drikk om det ikke ble båret frem for Loki også.

Loki deltok i menneskets skapelse, som Lóðurr. Han var opphavet til den sanselige natur, kilden til alle sanselige lyster, blodårenes ild. Han er også her ilden, som er nødvendig for utviklingen; den er velgjørende, men også farlig og ødeleggende.

Med Angrboða<sup>259</sup> fikk han ulven Fenrir, ormen Jörmungandr og kvinnen Hel. Mens Óðinn foredlet materien ved å stige ned i den, gjorde Loki den ennu farligere.

Loki er vakker å se til, men full av svik og løgn i sinnet, og i hele sin ferd ustadig. Han er dog snill, og full av alle mulige listige påfunn. Kløyvende i ord, rask i dåd. Han bringer stadig gudene i vanskelige situasjoner, forlegenhet og ulykke, men hjelper dem alltid ut fra situasjonen med list. Uansett hva man har å si om Loki, enten man kaller ham bakvasker og opphav til alt svik, så er han livevel en Ås og Óðins frende og ledsager.

Hans navn kommer av å lúka, germansk grunnform lukjan, som betyr lokk, å lukke og ende. Han er gudemaktens mål og ende. Han er sønn av Fárbaði<sup>260</sup> og Laufey<sup>261</sup>. Laufey kalles også Nál<sup>262</sup>, fordi hun var så tynn og lett å få tak på. Han har to brødre, Byleistr<sup>263</sup> og Helblindi<sup>264</sup>. Dette slektsskap illustrerer Lokis gjerning og hans mangfoldige vesen.

Han fremkaller anledningen for det gode til å utøve sin gjerning som vi har sett i mytene som tidligere er forklart.

Ofte er Óðinn, Hœnir og Loki i følge med hverandre. Det fortelles at de en gang drog ut for å utforske hele verden. De kom til en elv og fulgte langsmed den til de kom til en foss. Ved fossen satt der en oter som hadde fanget seg en laks som den åt uten å legge merke til følget som kom. Loki tok opp en sten og kastet den etter oteren. Han traff den i hode og han skrøt til de andre over at han hadde fanget en oter og en laks med bare ett slag. De tok oteren og laksen med seg og gikk videre til en gård. Bonden som bodde der, Hreiðmarr<sup>265</sup>, var en dyktig mann som var meget trolldomskyndig. Æsene bad om natteleie, men gav beskjed om at mat hadde de nok av selv, hvorpå de viste frem fangsten. Da Hreiðmarr så oteren kalte han på sine sønner, Fáfnir og Regin<sup>266</sup>, og sa at deres bror, Otr<sup>267</sup>, hadde blitt drept. Han sa også hvem som hadde drept ham. De angrep derefter æsene, overvældet dem og bant dem og fortalte hvem de hadde drept. Æsene tilbød løsepenger for sine liv, så mye som Hreiðmarr selv ville bestemme. Det gikk han med på og de sluttet forlik og bekreftet det med eder. Da oteren var flådd tok Hreiðmarr skinnet og sa at de skulle fylle den med rødt gull og derefter dekke den helt med gull. Det skulle være forliket dem imellom.

Óðinn sendte så Loki til svartalvene hvor han traff dvergen Andvari. Han levde som en fisk – en gjedde – i vannet. Loki lånte Ráns nett og fanget ham og forlangte som løsepenger for hans liv alt det gull han hadde i sin sten. Da de kom til stenen hans bar dvergen gullet sitt frem – og det var ikke rent lite. Loki derimot hadde lagt merke til at dvergen skjulte en gullring under armen og bad ham om å legge den frem også. Dvergen bad ham sårt om å få lov til å beholde den, for om han beholdt

<sup>259</sup> Av angr, sorg, anger, skade; boði, byder, varsler, brottsjø, bære, blindskjer.

<sup>260</sup> Av fár, fiendskap, vrede, fare, nød, farlig sykdom, farlig varsel, svik, fusk; bauta, slå, stikke.

<sup>261</sup> Av lauf, løv på trær, bladornament, løvverk; ey, øy, flatt land ved vann.

<sup>262</sup> Av nál, nål, åre.

<sup>263</sup> Av bý, bie eller bolig; leiptr, skin, glans, lysing eller lyn.

<sup>264</sup> Av hel, død, rim; blindr, blind, som ikke ser, mørk, utydelig.

<sup>265</sup> Av hreiðr, reir, fuglereir; marr, hav, sjø.

<sup>266</sup> Av fáfnir, den som omfavner (gullet); reginn, råds makter, æser, guder, stor, særlig, veldig.

<sup>267</sup> Av otr, oter.

den kunne han avle seg mer gods av den. Men, Loki sa at han ikke skulle beholde så mye som en penning og tok ringen fra ham og gikk ut med gullet. Da sa dvergen at den ringen skulle vorde hver mann som eide den død. Det hadde ikke Loki noe imot og sa at det skulle han gjøre den vordende eier av gullet oppmerksom på slik at denne bestemmelsen kunne holdes.

Derpå vendte han tilbake til Hreiðmars gård og viste gullet til Óðinn. Da han så ringen syntes han den var svært vakker og han tok den derfor ut fra haugen og ville ha den selv. Resten av gullet gav han til Hreiðmarr. Denne fyllte opp oterskinnet til det var stappfullt, og så reiste han det opp. Óðinn gikk nu bort og skulle dekke skinnet med gull og spurte om ikke den var helt dekket nu. Men Hreiðmarr så nøye efter og la merke til et sted hvor han kunne skimte et hår som ikke var dekket, ved oterens munn. Den måtte Óðinn også dekke med gull, hvis ikke holdt han ikke avtalen mente han. Da tok Óðinn ringen frem og dekket håret med den og sa at nu hadde de løst seg fra otergjelden.

Da Óðinn hadde tatt sitt spyd og Loki sine sko tilbake, så de ikke lenger hadde noe å frykte, sa Loki at det skulle holdes det Andvari hadde bestemt, at den ring og det gull skulle vorde deres død; og det gikk siden i oppfyllelse.

Denne fortellingen er innledningen til helteediktene om Sigurðr Fáfnisbane; sangen om Nibelungeringen. Ringen er et bilde på rikdom som vokser under Andvari, den omhyggeliges, den forsiktiges hender, som frykter at noe skal gå tapt. For begjærligheten som aldri får nok blir den til ødeleggelse. Se også kapitlet om Ēgír og Rán for flere betydninger av myten om Andvari.

Vi ser også at det er havets makter eller vannmakter som omfavner gullet og som befrir ånden fra dets forbannelse. Ånden og den kalde logikk heves over begjæret efter gull, mens følelsene lar seg lede av det.

### Lokis barn

Lokis kone heter Sigyn<sup>268</sup> og deres to sønner er Narfi<sup>269</sup> og Váli, som også kalles Nári og Áli.

Med gygeren Angrboða avlet Loki tre barn, Fenrisulven, ormen Jörmungandr<sup>270</sup> og kvinnen Hel. Da gudene oppdaget at disse barna ble oppdratt i Jötunnheimr og spådommene opplyste dem om at det ville gå svært mye mén og ulykke ut fra dem hentet gudene dem til Ásgarðr. Da de kom dithen kastet Óðinn ormen ut i havet; der ligger den om alle land og den vokste og blev så stor at når den ligger rundt jordkloden kan den bite seg selv i halen. Hel kastet han ned i Niflheimr og gav henne herredømme over ni verdener så hun kunne gi opphold til alle dem som legges i jorden fremfor å brennes. Ulven oppfødte gudene hjemme i Ásgarðr.

Loki er fordervelsen av ånden, som vi ser i Tattwas (arisk mystikk fra østen). Der ser vi ånden (purpur/svart egg) som blir til luft (blå sirkel) og videre til ild (rød trekant), vann (sølvfarget halvmåne) og endelig til jord (gul firkant). Det tilsvarer Óðinn som blir Loki, Fenrir, Jörmungandr og til slutt Hel. Det tilsvarer også menneskekroppens oppbygning; Önd, Hugi, Hamr, Vörðr og Lík. Det er ånden som konsentreres og blir fuktig luft, varmen som får luften til å stige og dermed falle til bakken som regn. På bakken fryser den til is, og blir dermed til fast stoff. Det er åndens fordervelse, fra høyverdig til mindreverdige form.

<sup>268</sup> Av síga, synke ned, senking, sige ned.

<sup>269</sup> Av nári, lyske og av valr, valg, mannefall, de falne (i strid), utvelging.

<sup>270</sup> Av jörmunr, veldig; gandr, stav. Den veldige staven.



## Fenrir

Når ulven ble eldre var det til slutt bare Týr som turde å mate den, så stor og farlig var den blitt. Da gudene så hvor mye den vokste, og siden det var spådd at den skulle skade dem, fant de ut at de skulle binde ulven. Gudene drepte ikke ulven fordi de ikke ville besmitte deres helligsteder med ulvens blod, selv om han ifølge spådommene ville vorde Óðins bane. De lagde en lenke, Lœþingr<sup>271</sup>, som de bar frem for ulven. De bad ham om å prøve sin styrke på den. Han tenkte at den nok ikke kunne holde ham og lot gudene binde ham med den. Straks da han tok i brast lenken og han var løs. Gudene lagde så en ny lenke, Drómi<sup>272</sup>, som de bar frem for ulven. De bad atter en gang ulven om å prøve og vise sin styrke, og sa at han nok ville bli svært berømt om han klarte å løse seg fra Drómi. Ulven tenkte at lenken nok var sterk, men han hadde jo blitt ennu sterkere siden han løste seg fra Lœþingr. Han lot derfor gudene binde ham med den nye lenken. Da æsene hadde bunnet ham reiste han seg opp og tok i så lenken falt til jorden og bitene fløy i alle retninger langt bort. Slik slapp han også ut fra Drómi.

Efter dette begynte æsene å bli engstelige for at de ikke skulle få ulven bundet. Óðinn sendte Freys tjener, Skírnir, ned til svartalvene, til noen dverger der, og lot dem lage en lenke av seks ting; den larm kattetrinn lager, av kvinnens skjegg, av fjellets røtter, av bjørnens sener, av fiskens ånde og av fuglens spytt<sup>273</sup>. Siden du vel aldri har hørt om noe av dette så kan du innse at det er sant det som sies her. Denne lenken ble kalt Gleipnir<sup>274</sup>.

Da lenken var ferdig takket de sitt sendebud og drog ut på en sjø, Ámsvartnir<sup>275</sup>, på en holme, Lyngvi<sup>276</sup>, sammen med ulven. De viste silkebåndet til ulven og bad ham slite det i stykker som han hadde gjort med de to lenkene. De sa at det nok var sterkere enn det så ut til. De lot det gå fra hånd til hånd slik at alle æsene fikk prøve å slite det i stykker, men ingen klarte det. Ulven derimot, mente de, var nok så sterk at han kunne slite det i stykker. Fenrir svarte at det snøre ikke så ut til å ville gi ham noen ære om han slet det i stykker, og om det var gjort av list og svik så ville det ikke komme rundt ham. Æsene sa at han lett ville klare å rive i stykker dette båndet eftersom han jo allerede hadde revet i stykker store, sterke jernlenker og kunne han ikke slite det i stykker så hadde jo ikke gudene noe å frykte fra ham, og da ville de jo slippe ham løs. Ulven stolte ikke på dem, men sa at han ville la seg binde om en av gudene ville legge sin hånd i kjeften på ham til pant på at ble gjort uten svik. Den ene ås så på den andre og syntes dette var vanskelige kår, og ingen ville ofte sin hånd. Da stod Týr frem, rakte frem sin høyre hånd og la den i ulvens munn. Jo mer ulven jobbet med føttene jo hardere blev Gleipnir, og jo mer han slet i det jo strammere satt det rundt ham. Da lo alle æsene – unntatt Týr, for han mistet sin høyre hånd.

Da æsene nu så at ulven var bundet til gangs, tok de det bånd som gikk ut fra lenken, som heter Gelgja<sup>277</sup>, og drog det gjennom en stor helle, som heter Gjöll<sup>278</sup>, og festet det langt nede i jorden. Derefter tok de en annen stein, Þviti<sup>279</sup>, som de skjøt ennu lenger ned i jorden. Ulven vred på seg, gapte forferdelig og ville bite dem. Þórr satte da sitt sverd i munnen på den; hjaltet i underkjeven og spissen i overkjeven.

<sup>271</sup> Av lœþingr, den som gir ly, opphold og minking.

<sup>272</sup> Av drómi, gjøre sen, gjøre treg, forsinke.

<sup>273</sup> På norrønt er det rimstaver i dette.

<sup>274</sup> Av gleipnir, slukeren, slokkeren eller misgjerningen.

<sup>275</sup> Av ámr, rustødt, mørk (angelsaksisk óm, om rust); svartr, svart, mørk, øde, dårlig.

<sup>276</sup> Av lyng, lyng. Dativ lyngvi.

<sup>277</sup> Av gelgja, bjelke, stang.

<sup>278</sup> Av gjöll, gjalling, ljom, dønn, strid.

<sup>279</sup> Þviti, kløyvd stein. Det er en stein som blir drevet ned i jorden og som blir brukt som en påle til å binde ting i.

Fenrir tuter fryktelig, og fråden står om munnen så den danner en elv på hver side av kjeften; den ene kalles Ván, den andre kalles Víl<sup>280</sup>. Der vil han ligge til Ragnarök. Da skal han slite seg løs og fare frem med andre makter mot gudene og gudenes hær.

Dette er et bilde på ilden som blir bundet på en holme med lyng. På holmen står et opphøyet sted, Siglitnir<sup>281</sup>, og hullet gjennom hellen heter Ginul<sup>282</sup>. Båndet som går gjennom hullet heter Hræða<sup>283</sup>. Av disse ord kan vi sette i forbindelse det norske ordet gelle, som forekommer ved tjærebrenning, som i de eldste tider forekom på lyngholmer.

Fenrir<sup>284</sup> er ilden på jorden, lenket av menneskene og grusom når den løsnes fra sine bånd. Det var det modige mennesket som turde å ta i ilden og som dermed brant hånden sin. Som en gapende ulv farer ild frem over de menneskelige boliger og ødelegger den himmelske ild, Óðinn. Nu er den lenket på en lyngholme, hvor man har gravd en dyp grav i jorden, og hvor de har oppført en steinovn med til dels sperret åpning. Ilden er omgitt av ting den ikke kan brenne, og den er behersket av menneskene til deres beste; den er altfor gagnlig og velgjørende til at den skal kunne drepes.

### Jörmungandr

Jörmungandr, også kjent som Miðgarðsormr, er en slange som ligger som et bånd rundt jorden. Om den er det lite fortalt i mytene. Den ble nesten drept av Þórr da han var å fisket på havet med Hymir. Under Ragnarök vil den endelig bli slått i hjel av Þórr, men han går kun ni steg etter det og faller så død om; drept av ormens eiter.

Vi må bevege oss inn i moderne vitenskap for å forstå hva Jörmungandr egentlig er for noe. På moderne verdenskart ser vi en tykk strek som går tvers over på midten. Den møtes i øst og vest, og går rundt jorden. Dette er linjen som markerer ekvator. Området under streken på kartet er det området på jorden som er nærmest solen. Vi forstår da bedre hvorfor nettopp Loki, ildens gud, er dens far. Det er brennhett ved ekvator.

Da jordens sønn kjempet med ormen på havet var det polene som flyttet på seg. Tidligere lå nordpolen over Norge. Det var da istid i Norge og hele Skandinavia og store deler av Europa lå under is. Derimot var landmassene under det som i dag er sydpolen fri for is, for sydpolen lå et annet sted den også. Da polene ble flyttet ble Norge og resten av nordre delen av Europa fri for is, og landmassene under det som i dag er sydpolen, Atlantis, ble lagt under is.

Tellus' (jorden) tilbøyelighet til banen rundt solen er på 23°27'. Det er dette som gjør at vi har årstider. Avstanden til solen varierer på forskjellige steder på jorden etterhvert som planeten vår beveger seg rundt den. Denne vinkelen har ikke alltid vært slik, og når det heter at jordens sønn skal drepes av ormen under Ragnarök, etter å ha drept ormen, så henviser det til årstidenes skiftninger, men også til den katastrofen som vil oppstå om Jupiter slipper gjennom noen himmellegemer fra universet slik at de slår ned i jorden. Da vil jorden kunne skyves ut av posisjon, slik at den faste banen forstyrres, og dermed drepes også jordens sønn; livet på jorden.

Alt dette settes i forbindelse med ekvator, slangen som slynger seg rundt jorden, og som markerer jordens heteste områder på jorden. At våre forfedre viste utmerket godt at jorden var rundt er

<sup>280</sup> Av ván, håp; vil, vilje, lyst, ønske.

<sup>281</sup> Av síga, sige, gå eller skride frem, falle eller gli ned (med sin egen tyngde); lítr, tid (som i uttrykket i siste liten).

<sup>282</sup> Av gin, gap (på dyr).

<sup>283</sup> Av hræða, redsel.

<sup>284</sup> Av fen, inngjerdet mark; reið, riding, rideferd, lyn, ridende følge, vogn, skip, kjøreredskap. Det er ilden som rir marken som er inngjerdet.

innlysende. At de blir beskyldt for å ha trodd at jorden var flat skyldes utelukkende mangel på forståelse for gamle germanske språk og mangel på vilje til å forstå hos moderne «forskere».

## Hel

Veien til Helheimr er lang. Hermóðr brukte ni dager og ni netter for å komme frem. Veien farer bestandig nedover og mot nord. Bedrøvelige elver strømmer gjennom hennes verden. Deres navn er Þyn (tynn), Vín (vin), Þaull (forsnakke seg) eller Þöll (toll), Haull (brokk/hyrnia) eller Höll (helling), Gráð (grådighet og vind), Gunnþorin (stridstæret), Vín (venninne), Vegsvinn (vegask, eller vegklok), Þjóðnuma (folkestjeler), Nýt (nytte, glede, gagn), Nautr (mann som har eid noe) eller Nöt (spyd, nesle), Nauð (nødvendighet, trang, tarv, treldom, nød) eller Nönn (djerv), Hraunn (steingrunn, yr, røys) eller Hrönn (bølge av død, dunge, likhaug), Slíðr (fæl, lei), Hríð (ri, storm, bye, uværstid), Sylgr (svelg, sup, slurk, drikk, ildsluker), Ylgr (den tutende, vargtispe, hunulv), Vit (vitnemål, gjesting, besøking, hjemmel, gjemmed, vitende, sanseorgan, sans, vett, skjønn, forstand), Ván (håp), Vönd (vond, vanskelig), Strönd (kant, elvebredde, rand, strand), Leiptr (skinn, glans, lysing) og Gjöll (gjalling, ljom, dønn). Noen elver kommer fra Élivágr, andre fra menneskenes heim, og andre igjen fra andre steder. Alle er benevnelse på ting som kan føre oss i døden.

En stor hekk med en eller flere grunder går rundt hele borgen hennes. En hund, Garmr – slukeren – står utenfor en hule, Gnúpa<sup>285</sup> eller Gnípahellir<sup>286</sup>. Den er blodig på brystet og gjør høyt når det kommer folk. Hel omspinner den dødene med sterke bånd som ikke kan slites, hver aften kommer hun med sine møyer og innbyr ham til deres leie. For den døde åpenbarer det seg en mørk tåkeverden. Han får se solen, den sanne dagstjernen, synke i verden mens han hører Hels grind tute hult for å motta ham. Mange kjente menn og kvinner i mytene kommer til Hel; som Baldr, Sigurðr Fáfnisbane og Brynhildr. Hels følge er stort og hun har plass nok til å motta alle som kommer. De ni verdener i Hel er bygget for å gi forskjellige plasser til de forskjellige som kommer dit.

Hennes sal heter Eljúðnir<sup>287</sup> og hennes trell heter Ganglati<sup>288</sup>, terskelen ved døren er styrtende dyp, hennes leie er bestandig, hennes teppe er skinnende elendighet. I hennes hall er all kun som skygger, men skikkelsen har likevel en klar form. Selv er hun halvt blå (svart), halvt likfarget. Hun kan være svært grim å se til, men også svært vakker. Hennes hest har kun tre bein – som i sagnet om den gamle konen, Pesta, som gikk rundt med en kost – det tredje beinet – og spredde svartedauen.

Den døde skal begraves med sko på, slik at ferden til Hel ikke blir for vanskelig. Dette gjelder selv om liket skal brennes og uansett hvordan den avdøde omkom.

Hels vesen har forandret seg gjennom tidene. Som en del av Modergudinnen ble hun dyrket i bronsealderen og tidligere som en velgjørende gudinne, som i kjærlige favntak tok seg av de døde. I senere tider derimot har hun blitt tillagt mindre flatterende egenskaper. Der vi ser noe negativt forteller mytene egentlig bare om noe som er fullt og helt naturlig og en del av vår eksistens. Når kroppen dør så dør den, og den vil råtne i jorden, den vil bli kald og passiv, uten evne til å gjøre noe, tenke eller skape noe. Men, Hel er også en fruktbarhetsgudinne, da hun fornyer jorden og gjør de døde til en del av den frodige jorden igjen. Ved siden av å råtne i Hel lever man videre gjennom sine barn, og sjelen forberedes i Valhöll, Folkvangr, Þrúðheimr eller annetsteds, til å komme tilbake til jorden for å gi liv igjen. Ráns hall er det samme som Hel, bare i havet. Det er den våte grav hvor

<sup>285</sup> Av gnúpa, nupe, holde frem.

<sup>286</sup> Av gnípa, steil fjelltopp, nut som holder frem, eller av gnipall som er et navn på ilden; hellir heller, utoverhellende fjellvegg, fjellhule.

<sup>287</sup> Av eljan, mot, tiltak, utholdenhet; unnr (uðr), bære, bølge.

<sup>288</sup> Av gangr, gange, frigang, ære, fremgang, pågang, urin, do; latr, lat, doven, treg, uvillig.

det samme skjer, bare i vann fremfor i jorden. Rán omfavner de døde sjømenn i kjærlige favntak på samme måte som Hel.

Det som også er en del av vår germanske arv er at ingen skal gråte over de døde. Døden er nemlig ikke en tragisk hendelse, men en fornyelse av livet. Den døde omfavnes av den vakre, unge og herlige Hel (eller Rán), og forénes med henne for all tid. Det er i livet Hel er gammel og trebeinet (med stokk eller kosteskafte). I døden er hun kun herlig, ung og vakker. Samtidig som kroppen kommer til Hel kommer sjelen til den rette gudehall, hvor den skal forberedes til neste livet her på jorden. Dette er ikke noe tragisk, noe trist eller fælt. For hver tåre som felles over den døde faller en dråpe på den dodes bryst og derfor får ikke den døde hvile og sove i fred. Når en frende dør, når en venn dør, skal man glede seg og rope Heil og Sæl for hans sjels fremgang! Heil betyr fullstendig, hel, sunn, ubeskåren, varsel, lykke, frelse og ve, av germansk haila. Herav kommer ord som hel, hell, hill, heil, heldig, hylle, m.m. Navnet Hel kommer av germansk helan som betyr skjule eller skjulested; hvor de døde hviler. Begge ordene, helan og haila er nært knyttet til hverandre. Når vi sier sæl – norrønt sæll – bruker vi et ord som betyr sæl, glad, lykkelig, velfaren, rik, velsignet og hellig (ve). Det kommer av samme indogermanske rot som sjel, som betyr såle, sjel, sele og lykke. Sæl av germansk selhu- som betyr glad og fornøyd. Sjel av norrønt sál/sála, germansk saiwalô, som betyr kraft og ånd. Beslektet er også ordet salig, av germansk sâli, som betyr lykkelig, salig, heldig, god og lykkebringende.

Ordene Heil og Sæl – norrønt Heill og Sæll og germansk Haila auk Selhu – har altså en dirkete hellig betydning. Det er snakk om en sunn og hellig uforgjengelig kraft (sjelen) og hellige handlinger og tilstander; døden, som er like hellig som livet og fødselen. Så gråt ikke mennesker, når noen dør; det er en naturlig og positiv del av livet, for hvem vil vel leve evig, i en kropp som forfaller og blir mer og mer ubrukelig ettersom tiden går, til en trebeinet, gammel, stygg og skrøpelig sak? Da er det bedre å leve evig i stadig nye, unge, friske, vakre, sterke, sunne og forbedrede kropper. Haila auk Selhu<sup>289</sup>!

### Lokis skjebne

Efter at Loki har hånet gudene ved gildet hos Ægir blir han jaget av Þórr. Han skjuler seg i Fránangrsfors<sup>290</sup> i nærheten av et fjell. På dette fjellet bygget han et hus med fire dører, så han kunne se ut til alle kanter. Om dagen forvandlet han seg til en laks og skjulte seg i fossen. I hytten satt han og lurte på hvilken oppfinnelse gudene ville bruke for å fange ham. Han tok lin og garn og knyttet det slik at det ble til et nett. Ilden brente ved siden av ham.

Óðinn hadde fra Hliðskjálf sett hvor han var og Loki merket at gudene var nær ham. Da kastet han nettet i ilden og sprang ut i elven. Da æsene kom til huset gikk den viseste av dem alle, Kvasir, først inn. Da han så inn i ilden så han at asken dannet et mønster. Han forstod straks at det var et redskap til å fange fisk med og gudene knyttet seg et nett efter det samme mønsteret. Da de var ferdige gikk de ned til elven; Þórr holdt i nettet på den ene siden, og alle de andre på den andre siden. Mens de drog nettet oppover elven svømte Loki foran og la seg ned mellom to steiner så nettet gikk over ham. De merket derimot at nettet hadde rørt ved noe levende og begynte derfor pånytt opppe ved fossen. De kastet nettet uti og hang en tung vekt i det så det skulle skrape bunnen i elven da de drog det nedover. Loki svømte foran igjen, men da de nærmet seg havet hoppet han over nettet og

<sup>289</sup> Den gamle hilsen, norsk hill/heill eller hill deg/heil deg, norrønt heill/heill þik, engelsk hail/hail (to) You, tysk Heil/Hail dir, germansk haila-/haila- dú (uttalt tú), betyr altså lykke og sunnhet (til dag), (måtte du [for]bli) fullstendig, sunn og hel, og (måtte du få) lykke og gode varsler. Slik hilste våre forfedre hverandre, men åpen hånd for å vise at de kom i fred (ikke bar våpen). Nasjonalsosialistene tok opp igjen denne hilsningsformen, men den er også bevart i germanske folk ved at man vinker med åpen hånd ved møte og/eller ved skille – og sier hei i Norge, hej i Sverige, hi i engelsktalende områder m.m. Hei, hej, hi o.l. er alle forkortelser av heill, hill, hail og til syvende og sist har alle sitt opphav i germansk haila-.

<sup>290</sup> Av frán, kvass, skarp; angr, sorg, anger, skade, synd; fors, foss, brottsjø.

svømte oppover igjen. Nu gikk æsene opp igjen til fossen og delte seg i to grupper, en gruppe som holdt i nettet på hver side, og Þórr gikk i midten av elven. De gikk igjen nedover elven mot havet. Da Loki så følget komme nedover elven, og siden det var livsfarlig å svømme ut i havet, forsøkte han å hoppe over igjen så raskt han kunne. Denne gangen grep Þórr ham og fikk tak rundt livet, men han gled i hånden på ham og Þórr fikk ikke tak igjen før han hadde kommet ned til halen; derfor er laksen så smal bakentil.

Dermed var Loki fanget og fredløs og gudene bragte ham til en hule under de varme kilders lund. De tok tre flate steiner, satte dem på kant og boret hull i dem. De grep så Lokis to sønner, Váli og Narfi. Váli forvandlet de til en ulv; han rev i stykker sin bror. Med dennes tarmer bandt de Loki fast til de tre steinene, så han ble liggende over dem. Båndene ble så til jern. Derefter tok Skaði en eiterorm som hun festet over ham slik at eiteret dryppet ned i ansiktet hans. Hans kone Sigyn står hos ham med et kar under eiterdråpene. Når det er fullt går hun hen for å tømme det. Da drypper eiteret ned i ansiktet på ham og han får voldsomme smerter som forårsaker sammentrekninger så hele jorden rister; det kaller man jordskjelv. Slik ligger han til Ragnarök, hvor også han sliter seg løs og farer frem sammen med Fenrir og de andre maktene til strid.

Nettet er skjebnens nett, og elven som strømmer ut i havet er livet; ånden vi eier gjennom hele livet og som når vi dør strømmer ut i åndens hav og blir en del av Óðinn igjen. Derfor kan ikke Loki svømme ut i havet, for da vil han dø; bli en del av altet igjen. Han forsøker å unngå sin skjebne men den henter ham inn og fanger ham.

Som den kalde fjellstrøm styrter Skaði sin slange ned over Loki. Ved siden av ham står Sigyn i de hete kilders lund og avleder de kalde strømmer, men det kan ikke unngås at de også styrter ned på den underjordiske ild så jorden ryster. Slik er ilden fanget under jorden frem til den skal strømme ut og brenne verden under Ragnarök.

Vi ser her ilden som himmelsk i form av Óðinn, som jordisk i form av Fenrir og underjordisk i form av Loki. Når det knitrer i veden som brenner heter det at Loki slår sine barn; når solen fordamper vannet heter det at Loki drikker; når solen tørker ut kornet på marken heter det at Loki farer over åkeren; når heten skaper illusjoner over marken heter det at Loki farer med list. Solen selv er en gudinne, men også Freys galt, og heten fra den når den er skadelig er Lokis. Han farer også frem blant mennesker og hjelper dem med å smi verktøy og nøkler, lage låser og smi våpen.

### Ragnarök

Enden er begynnelsen, døden er kun tilværelsens midte. Etter livet inntreffer et omslag i været; det kommer en ny dag med sol uten skygge. Det er kun feighet å skåne et liv som skal vende tilbake likevel, likesom det er enfoldig å hylle en verden som nødvendigvis skal forgå; ånden lever videre i en annen verden, en fornyet verden. Germaneren trenger ikke frykt for døden, han lar seg villig styre av sverdet; hans mot trosser farene, likesom gudene selv hvert øyeblikk har for øye den store uunngåelige kamp hvorfra livet skal gå frem; Ragnarök<sup>291</sup>. I denne strid har vi vårt opphav, vår utvikling og mening – og vår ende.

Østenpå sitter den gamle jötunnkvinne, Angrboða, og avler frem Fenris slektninger som alle er i ulveskikkelser. Den mektigste av dem er Mánagarmr, måneslukeren, månens forderver i trollham. Den fylles og vokser på de feige menns liv; den sluker månen og farger gudenes sæd, himmel og luft rød. Da mister solen sitt skinn og solskinnnet blir sort somrene efter. Vindene blir ustadige og uforutsigbare; de stormer hit og dit, og alt vær blir uvennlig. På høyden i jernskogen sitter gygerens

<sup>291</sup> Av regin, råds makter, æser, guder; rök, utvikling, opphåve, årsak, grunn, vitnesbyrd, tegn, hendinger, forhold, skjebne, ende.

vokter, den glade Eggþés<sup>292</sup>, og slår på sin harpe. Han er den hylende storm som farer gjennom skogen. Nærmest ham i fugleskogen galer den fagerøde hane som heter Fjalarr<sup>293</sup>. Hos æsene galer hanen Gullinkambi<sup>294</sup> så alle heltene våkner, og en sotrød hane galer hos Hel; slik kalles alle til strid når Ragnarök kommer. Når hanen galer bryter ilden ut; Fenrir og Loki kommer seg løs fra båndene de har vært bundet med.

Igjen har vi tallet tre i mytologisk betydning; tre haner som galer. En i himmelen, en på jorden og en i underverdenen. En hvit hane, en rød og en sort.

Så kommer Fimbulvinteren, den lange og harde vinteren som varer i tre år; snøen fyker fra alle verdenskanter, sterk frost og skarpe vinder hersker og intet har godt av solens skinn. Vintrene følger etter hverandre uten at det er sommer imellom. Over hele verden hersker det store kriger; brødre feller hverandre for gjerrighetens skyld og ingen skåner selv sine fedre eller brødre. Frender ødelegger deres slektskap. Jorden rister, luften fylles med udyr og intet menneske viser skånsel mot andre. Det er hardt i verden; hor, økestid, sverdtid, skjold kløyves, trærne rives opp fra jorden med røttene. Det er vindtid og vargtid før denne verdensalder styrter sammen. Havet fosser opp på land. Skapningens skog antennes ved det gamle Gjallarhornet. Heimdallr blåser høyt i hornet, Óðinn spør Mímir om råd. Garmr gjør høyt foran hulen sin, bånd brister og ulvene farer frem med Fenrir i spissen; underkjeven hans er ved bakken mens overkjeven er ved himmelen så han gaper over hele verden, flammer står ut av hans øyne og nesebor. Yggdrasill skjelver og det gamle tre sukker. Jötnene farer frem; østenfra aker Hrymr<sup>295</sup> med skjold foran seg over de svulmende bølger, Jörmungandr velter seg i sin styrke, ørnen skriker og sliter i lik, fra syd farer Múspells skarer fremover ned fra en sprekk i himmelen, over havet og gjennom ilden. Skipet Naglfar<sup>296</sup> kommer løs; Loki er styrmann. Alle jötnene farer frem i fylking mot Ásgarðr. Surtr kommer fra syd med den ødeleggende flamme og hans sverd skinner som en sol, men når de rir over Bifröst brister den. Fjell revner, jötunnkvinner styrter ned, mennesker dør og himmelen kløyves. Dvergene stønner foran sine steindører.

Da kommer Hlyns<sup>297</sup> andre sorg (Baldrs død var den første), når Óðinn reiser for å stride mot ulven. Men Óðinn må falle på Vígríðr<sup>298</sup> og Víðarr, hans store sønn, hevner sin far og gir Fenrir banesår; han setter sin sko i underkjeven, tar tak i overkjeven med hånden og river den i stykker. Da kommer Þórr, og han feller Jörmungandr, men kun ni skritt går han etterpå før han segner om død av ormens gift som den har sprutet ut over verden, i hav og luft. Freyr sloss mot Surtr, men faller; han savner sitt sverd. Loki farer frem mot Heimdallr og de dreper hverandre. Jötnene møter einherjene; begge sider har store tap og det ender uavgjort. Týr møter den veldige Helhunden og de dreper hverandre de også. Derefter slynger Surtr sin ild over hele jorden slik at verden brenner. Solen sortner, jorden synker ned i havet, fra himmelen forsvinner de klare stjernene, dampen står opp fra verdenstreet og flammene slikker opp mot himmelen.

Gudene vet at de skal dø, og flott pyntet rir de inn i striden. Selv den vergeløse Freyr som ikke engang har et våpen rir inn i striden og stiller seg åpent frem i kampen. Å dø er deres skjebne.

Det er en grunnlov i naturen at enhver skal ødelegge sitt eget verk; deri består forgjengeligheten. Fra Múspells sønner ble sol og måne og stjerner til. Fra rimtussene utgikk vannet som storknet og

<sup>292</sup> Av egg, egg, kvass kant, om tveegget sverd og egg (fugleegg); þés, tjener. Nyere form av ordet, egðir, betyr også ørn.

<sup>293</sup> Av fela, gjemme, skjule, tiltenke, overgi, sette bort.

<sup>294</sup> Av gullin, gyllen; kambi, (hår)kam.

<sup>295</sup> Av hrymr, veik, svak (helst av alder).

<sup>296</sup> Av nagl, negl; far, skip, farkost.

<sup>297</sup> Av hlynr, lønn (tre). Annet navn på Frigg.

<sup>298</sup> Av víg, drap, strid; riðr, det å ligge på vippen, veiing. Dette er sletten hvor kampen raser. Den er hundre raster vid til hver side.

ble til jord. Lokis barn er tilintetgjørelsens emner i det skapte; havet som blir til en slange, ilden som blir til en ulv, Loki selv som er den vulkanske ild som jorden har avlet i sitt skjød, og så til slutt den bleke Hel med sine tomme, blodløse skygger; livet som er blitt til et skyggeliv, som er til uten å være til. Alle disse krefter står imot hverandre. Óðinn som er alt livs opphav felles av den jordiske ild som har satt menneskelivet i gang i alle dets retninger, men ulven felles igjen av den ville naturkraft som er utenfor menneskelivet. Her er det himmel og jord som strides. Skyluftens Þórr strider med ormen; nu ødelegger skyene og havet hverandre. Freyr er den klareste og reneste makt som er igjen etter Baldrs død, den rene lengsel har han ennå, men han mangler sitt sverd og felles av den himmelske ildverdens vokter. Heimdallr spedde ut sin glimrende bue over jorden, Loki sin mangefargede ildstrøm gjennom jordens skjød; den ene forkynner nåde og velsignelse, den andre fordervelse, og begge opphever hverandre. Om Hels skare sies intet, for skyggene kan jo ikke stride. Det er intet som beveger seg hos de døde, kun tomheten og mørket, uten dåd og uten innhold.

Baldr er død forbindelsen mellom himmel og jord er vekk, den må være vekk for at de skal fare mot hverandre i strid. Bragis røst er forstummet i lunden. Njörðr har forsvunnet; kun ytringer av hans makt er vist gjennom Freyr. Nesten alle Óðins sønner vender tilbake til ham, og dør med ham. De kvinnelige makter forsvinner, da intet feminint tillates; det erstattes av det maskuline selv i kvinnene – som vi ser i feminismen i dag. Óðinn har ingen venner igjen, utenom Mímir; minnet om det som en gang var.

### Den nye veden

Når himmelen og jorden har brent opp, når gudene og einherjene er døde, da skal en ny verden skyte opp av havet. Åkrene vokser uten at det er sådd. Baldr (lyset) kommer tilbake fra Hel og møter Höðr (mørket) på Iðasletten hvor gudene holdt ting. Her omfavnes de to brødre igjen. Hœnir (den utviklende skaperkraft) kan igjen leke med spåstokken; han kan igjen bestemme hvilken vei utviklingen skal ta, og gudenes sønner, Víðarr (den uforgjengelige kraft i den ville natur) og Váli (naturens utvelgelse), Móði (mot til å prøve påny) og Magni (styrken til å klare det påny), setter seg i sine fedres seter og har med seg sin fars hammer. De setter seg hos hverandre og snakker om alt som har vært og alt som har skjedd. Om ormen i havet, og Fenrisulven og om Óðins runer. Da finner de i gresset de gylne tavler som i opphavstider tilhørte Óðinn.

Sól føder en datter som er like vakker og lys som hun selv. I Hoddmímis holt skjules to mennesker, Líf (liv) og Lífþrasir (livtrasi, som holder fast på livet); morgendugg har vært deres mat og de blir opphav til en ny menneskeslekt. Livet stiger opp fra havet igjen, da menneskenes lagre ligger i nord, i kalde gruver eller under isen, hvor all slags sæd kan holdes i live i uminnelige tider, i kalde og våte dyp. Dette er det genetiske skattkammer og den nye menneskeslekts hjemland hvor hellige ting er gjemt. Det nye Thule.

En sal står der, vakrere enn solen, tekket med gull, på Gimlé. Der skal alle rettskafne skarer bo og bygge. Der skal de bo som har kvittet seg med det nedrige begjær etter gull og edelsteiner. En sal av gull står mot nord på Niðafjöll<sup>299</sup>, for Sindris ætt, dvergene. På Ókólnir<sup>300</sup> står jötneenes drikkesal, som heter Brímir<sup>301</sup>. Verden forgår altså under Ragnarök, men ikke kreftene i den. Gudene fødes påny, og mennesker, dverger og jötner også. De gode og sedelige slekter skal bo i disse saler.

De øvrige kommer til en likstrand hvor de slites i stykker og skylles ned i Hvergelmir. Men dette er kun bilder på at det gode river i stykker det onde, og tar det opp i seg, som når lyset kan omfavne mørket, for ut fra Hvergelmir strømmes elvene som renner i himmelen, på jorden og i underverdenen. Det skite renses og sendes tilbake til livet igjen.

<sup>299</sup> Av niða, håne, føre stor skam over; fjöll, fjell.

<sup>300</sup> Av kólnir, kjølner og prefiks ó-. Den som aldri kjølner, hvor ingen kulde hersker mer.

<sup>301</sup> Av brími, ild eller brim, sjøgang, hav, brim, bårebrott mot land.

## DEL II. UTDRAK AV GERMANSK KULTUR. Og tanker rundt relaterne emner.

### Austrôn

Austrôn er en vårfest som i senere tid er overført til den jødisk-kristne høytiden påske (av hebraisk *Pasche*). Den gammelgermanske vårgudinnen Austrôn feires første søndag (Sunnadagr [Sóldag] etter første fullmåne etter vårjevndøgn.

Denne gudinnen svarer til den romerske Aurora, som er morgengrødens gudinne, sanskrit Ushâ. Disse navn henviser til den felles indogermanske lysgudinne. Navnet betyr «østen» og henviser til hvorfra Sól står opp om morgenen. Navnets grunnbetydning er «strålende». Ordet kommer av grunnformen *aves*, Som betyr «å lyse».

Høytiden kalles fremdeles Easter på engelsk, som kommer angelsaksisk *éastron*. På nyhøytysk heter festen Ostern, som kommer av oldhøytysk *ôstarûn*. Andre navn på Austrôn er angelsaksisk *Eostrae*, oldsaksisk *Ôstar*, oldfrisisk *Áster* og norrønt *Austr*.

Austrôn er en fest for nytt liv og solens tilbakekomst. Som symboler på dette blir henholdsvis egg og appelsiner brukt. At vi i Norden feirer denne høytiden på fjellet skyldes at solen først stiger opp og viser seg for folk i fjellet. For å få de første glimt av solen reiser vi derfor opp i høydene.

Grekeren Prokop beskrev denne høytiden (i *Prokops krigshistorie*, VI 15) i første halvdel av det sjette århundre slik; «*Men når nettenes tid inntreffer, da finner de ved å iaktta månebanen en målestokk og regner derefter dagenes tall. Men når 35 dager er gått i denne lange natt, da er det skikk hos dem at noen sendes opp på fjelltoppene, og når de derfra bare så omtrentlig ser solen, melder de beboerne nedenunder at om fem dager vil solen lyse for dem. Men disse samler seg og feirer riktignok i mørke det glade budskap. Men dette er for innbyggerne av Thule den største av deres fester. Jeg tror at disse øyboerne, selv om den samme hendelsen inntreffer hvert år hos dem, likevel sverer i frykt for at solen engang skal bli helt og holdent borte for dem.*»

Efter de astronomiske forhold som skildres i Prokops beretning må den gjelde det gamle Hålogaland og stammene der. Også Jordanes nevner en stamme, *adogit*, som levde under liknende forhold, og som levde ved siden av *scerefennæ* og kan, som P.A. Munch har ment, være identisk med håløiger.

For noen stammer – som for dem nord i Skandinavia – forsvant solen helt om vinteren, for andre ble bare dagene kortere om vinteren og solen svakere. Alle feiret dog Austrôns – vårens – tilbakekomst, om enn på noe forskjellig vis.

Om gudinnen Austr (Austrôn) er det ikke mye å si utover at hun vel er en gudinne vi aldri har sluttet å feire samtidig som at vi har glemt hvorfor vi feirer henne. Hun er lysets og morgengrødens gudinne, vårens gudinne, som returnerer til oss og gir liv, lys og varme etter den lange, kalde vinteren. Hun er Baldrs kvinnelige motstykke, som kommer i forkant av Baldr, som våren kommer før sommeren.

### Vetrarsólhvarfr

Germansk hwêlaz (vintersolverv) betyr hjul, rund skive eller flate, omkrets, krets, running, solskive og solhjul. Vi kaller høytiden jul i dag, av hjul, norrønt, hjól og jól. Andre navn på julen er engelsk Yule av wheel, som kommer av angelsaksisk hwéol. Fra hwêlaz stammer også ord som frisisk joli (smukk), gammelfrisisk jolif (lystig) og engelsk jolly (lystig, munter).



Juletiden er den mørkeste tiden på året, da nettene er lengst og dagene kortest. Julen feires fordi det er i disse tider solen snur. Den markerer lysets, solens tilbakekomst.

Solen er livets fremste symbol, og som symbol på solen har vi solhjulet som det fremste. En juleskikk er å tenne fyr på hjul og la dem rulle ned bakker i full fyr og flamme som symbol på Sól's ferd over himmelen. Fra mytologien kjenner vi Freys galt som et symbol på solen; den rir over himmelen med sin gylne bust, og aldri er det mørkt hvor den er. Vi spiser derfor Sonargöltr<sup>302</sup> – svinekjøtt – på julaften, for å ta imot og ønske velkommen lyset gjennom dets symboler. Grener fra de eviggrønne trær skal tas inn i huset til pynt; en gran-og en furugren. Disse symboliserer verdenstreet, livets tre. Pyntgjenstandene vi henger i disse grener skal være av åtte forskjellige slag, og det skal være ni av hvert slag. Dette er et symbolsk offer til æsene, et blot for fred og et godt og fruktbart kommende år. I toppen av træne eller grenene skal det festes et spyd, til ære for Óðinn.

Av respekt for livet og lyset skal ikke julelysene tennes med trestikker, de skal ikke flyttes etter at de er tent, de skal ikke røres, ikke brukes til å lyse opp under bordet med og ikke brukes til å tenne i peisen med. De skal settes i vinduene og kan også settes i snøpyramider utenfor huset. Juleveden skal bestå av syv slags ved da julen er hellig, som tallet syv; en slags ved for hver farge i regnbuen<sup>303</sup>. Høysetet skal settes i nordøstre hjørne i stuen og om det er noen vinduer i den umiddelbare nærhet av det skal de tildekkes.

Julekaker skal settes frem på bordet, runde kaker pyntet med hakekors, kakekoner, kakemenn og kakedyr. Disse kakene skal ikke spises før etter at julen er over, for at de døde som er på besøk skal kunne forsyne seg først og bli mette. Sengene skal stå ubrukte og rede så de døde kan få hvile der. De levende skal sove på gulvet i stuen på julenatten.

For å ikke stenge ute noen døde skal ikke dørene eller vinduene i huset låses julenatten. Mens døren i huset er åpen skal hustruen gå tre ganger rundt huset for å kalle på alvene og de døde; kom de som vil, bli de som vil, or reis de som vil reise, uten hinder fra meg og mine. Slik synges julen inn.

Åndeskarene kommer i mektig følge, ledet av Heimdallr, fra de andre verdener. Denne Ásgarðsreien kommer med lykke, rikdom og fruktbarhet for folk og fe, med hjelp og beskyttelse på årets farligste tid, da mørket er som tettest og solen lengst borte. Heimdallr rir over himmelen med de døde, i en vogn trukket av hjort eller reinsdyr. Som nådens gud er Heimdallr andvarlig for å belønne de av hans barn, menneskene, som har vært gode og trofaste. De øvrige får kun sot og aske fra peisen og skorsteinen i sin sokk.

Det er bl. a. herfra Heimdallr har sitt navn, den hvite ås, da han med hvitt skjegg og liklær sammen med de bleke døde rir over himmelen. Heimdallr behøver mindre søvn enn en fugl; ser like godt om natten som om dagen – hundre raster omkring seg; hørselen hans er så godt at han kan høre gresset gro på jorden og ullen som vokser på får – og han kan høre alt det som lyder høyere også. Han skapte oss, men han har ikke forlatt oss; han vokter over oss, hører alt som blir sagt, ser alt vi gjør og belønner oss eftersom vi fortjener det. Slik vokter han Bifröst og sørger for at ingen uvedkommende slipper over.

Ved julebordet skal det drikkes til minne om de døde og for æsene, og gude- og fedrebilder skal settes frem i høysetet. Dette skal gjentas når de døde skal reise hjem igjen. Da drikkes det til minne

<sup>302</sup> Sonargöltr er førergalten i svineflokkene som tas ut og ofres til ære for Freyr på julaften. Betyr "Sønnegalt" og henviser til at den er Gullinburstis sønn.

<sup>303</sup> De syv fargene er rød, oransje, gul, grønn, blå, indigo og fiolett. Det er fem farger, som de fem kjente sanser, og ytterligere to farger, som de to ukjente sanser – som vil utvikles etterhvert som rasen forbedres. Med infrarød og ultrafiolett utgjør dette totalt ni farger, med siden disse to fargene er usynlige regnes kun syv farger.

igjen og det sies takk og farvel til de besøkende. Slik drikkes julen ut. Derefter renses gården med sopelime, stokker og pisker og utjaging av alle dem som ikke hører hjemme. Huset renses ved at det brennes einebær, pors, gran og rogn – luften kan også renses med tjærelukter.

Ingen skal være ute på julenatten, mens katten ikke får være inne i huset; det får heller ikke noen andre klovdyr eller pelsdyr. Disse skal sammen med Ásgarðsreien se til at julefreden overholdes og at de som bryter den straffes.

Selve julaften feires ved vintersolverv (21./22. Desember) og de døde er på besøk i tre dager. Det er dog noe forskjellig når de forskjellige feirer julaften. I moderne tider har vi feiret Julaften natt til 25. Desember efter romersk tradisjon. Julen varer i tolv eller tretten dager.

9. Desember er dagen bryggingen av Juleølet begynner. Alle brygget sitt eget øl til julen i gamledager. Dette for å legge sin ætts sjel i ølet.

### Ásgarðsreið

Heimdallr er himmelens vokter, som ved sin Himinbjöd passer på at ingen uvedkommende slipper over Bifröst – gudenes bro. Heimdall fikk i oppdrag å skape en verdig menneskeslekt, som Rígr. Heimdallr ble så satt til å vokte over menneskene og belønne dem som utmerket seg som særlig dyktige og hengivne. Han kommer derfor tilbake til oss en gang i året, på Julaften, med gaver (av åndelig karakter).

I Heimdalls følge i Julen er einherjene, som farer frem som en fylking av døde krigere. De skal sammen med sin fører se til at menneskene overholder Julefreden; at de ikke går ut på Julenatten, at de ikke arbeider i Julen eller viser mangel på respekt for de hellige tradisjoner<sup>304</sup>.

Einherjene var (også) et høyst levende og virkelig mannsforbund som hadde sine innvielsesriter i Julen. Mens kvinnene hadde sitt eget forbund, i det vi kan kalle Valkyrjekulten, så hadde mennene sin Ásgarðsreið. For å bli innlemmet i denne fylkingen måtte man gjennomgå visse prøvelser. De måtte legge frem bevis på mot og dyktighet i kamp, de måtte være av Jarls ætt og de måtte vise den rette ånd og hengivenhet til de germanske prinsipper. Berserkere ble de kalt som beviste sitt mot ved å på egen hånd drepe en bjørn. Ulvhedner var de som drepte en ulv. Dette skulle de gjøre bevæpnet med et spyd og i naken tilstand, og uten hjelp fra andre. De spiste så dyrets hjerte (rått) og kledde seg i dyrets skinn, noe som gjorde dem i stand til å ta dyrets form og sloss som bjørn eller ulv. Andre beviste sitt mot ved å delta i kamp og legge ned fiender.

Menn som døde under disse kampene ble likevel innlemmet i det hellige mannsforbund da de hadde bevist sitt mot og dødd i kamp.

Et annet rituale gikk ut på å symbolsk henge kandidaten i et tre (en ask) og stikke ham med et spyd (såpass at han begynte å blø). Han skulle henge så lenge at han var nær ved å dø slik at han gjennom det kom nærmere den andre siden. De som døde under dette ritet ble også regnet som innlemmet i det hellige mannsforbund.

Når han var hengt skulle han få et nytt navn, som symbol på at han nu var født påny. Han ble så innsмурt med aske efter syv slags ved, noe som gjorde at han så ut som et lik – grå og fæl. Han ble derefter regnet som en vandød; han var død som en følge av hans hengoffer til Óðinn, men likevel levende. Han var død og hadde stått opp fra de døde igjen.

<sup>304</sup> I Norge var det til langt ut I middelalderen dødsstraff for *ikke* å brygge Juleøl, noe som vi vel trygt kan ta som en bekreftelse på at Heimdallstradisjonen ble tatt svært alvorlig.

Før noen begynner å sammenlikne med Jesu død på korset vil jeg påpeke at dette er et eldgammelt rituale som er langt eldre enn Jesu korsfestelse, og det er kjent (i nær sagt identisk form) fra nesten alle gamle kulturer; som så forskjellige kulturer som den keltiske, den finske, de sibirske, den opprinnelig amerikanske, o.s.v. Dette og liknende ritualer er alle «sjamanistiske» tradisjoner som er svært like hos de forskjellige gamle folk.

Videre er innvielsesritualer og henrettelsesmetoder svært ofte på nær identiske, noe som vel forklarer de (på det tidspunktet) hedenske romernes metode for å henrette Jesus. Korset er som kjent et gammelt hedensk middelhavssymbol, hvor mennesket står oppreist med utstrakte armer for å prise og takke *Terra Mater* (Moder Jörð) og hennes ektemann (Himmelguden). Romerne er av samme rase som oss, og har følgelig den samme religion og det samme livssyn, som kun er litt anderledes da den har utviklet seg anderledes i et annet klima og hos en annen folkestamme.

Einherjen har nu drept og har selv blitt drept, og skal så stige opp til himmelen. Dette gjøres ved at kandidaten – hjulpet av Valkyrjekultens medlemmer – går i transe (som under seid [mer om det senere]). «Julenissens» ferd gjennom skorsteinen forklares her, da bålet og den oppstigende røyk er den vei einherjen skal følge for å komme til regnbuen. Det skal derfor være syv slags ved i Juleilden; en for hver farge i regnbuen. Vel ute av røyken skal einherjen vandre opp og over gudebroen, Bifröst, til han kommer til vokteren (Heimdallr). Her vil han så bli prøvet av broens vokter før han eventuelt slippes inn<sup>305</sup>. Siden Heimdallr ser og hører alt er det umulig å lyge til ham; han vet om alt du har gjort og alt du har sagt. De edleste menn slipper over. De andre får oppgaver de må løse før de igjen kan stige opp til Heimdallr og be om lov til å stige inn i Ásgarðr.

Det er de færreste som slipper over broen; det betyr nemlig at de dør og kommer til Valhöll. Dette igjen vil bety at de har fullført sin oppgave her i livet og slippes hjem til Valhöll, hvor de skal forberedes til neste liv og oppgave.

Heimdallr gir einherjene deres livs gull; den personlige livsmening, den individuelle livsoppgave.

Igjen får vi forklart en myte med en hedensk tradisjon; alle har vel hørt at om du finner regnbuens ende vil du finne gull. Den andre enden lander nemlig i Ásgarðr, og er gull for sjel og ånd. Det er dette som er den egentlige gave «Julenissen» gir sine barn på Julaften, men da kun til de som fortjener det; de som hengir seg til Óðins tanke.

Solen snur på Julaften (22./22. Desember). Dette skjer ikke bare i verden, en også i vyrðin; livet får en ny mening og tar dermed en ny retning.

### Sumarsólhvarfr

Midsommersaften feires ved sommersolverv (22./22. Juni) for lykke i krig. Ungdommen samles og reiser opp en høy (derav begrepet høytid) pyntet med løv, blomster og bånd. En fint prydet stang hvor alle danser rundt i natten under åpen himmel.

Det er en gammel skikk at møyen på midsommersdag i middagsstunden fletter en krans av ni slags blomster, og på midsommersnatt legger hun ni slags blomster under sin hodepute for å drømme om sin kommende ektemann. Forferde- og formødrebilder settes frem i høysetet som under de andre høytider.

<sup>305</sup> Det skulle jo egentlig være unødvendig, men jeg kan jo likevel påpeke at dette er årsaken til at mystiske skikkelser ofte møter en vokter når de skal over en bro, som er tilfellet med kelternes Kong Arthur og hans følge. Svarer de rett på vokterens spørsmål slipper de over; hvis ikke blir de kastet ned. Dette har altså sitt opphav i gamle hedenske innvielsesritualer.

Ilden – som heter brísingr – skal tennes ved sommersolverv på berg og fjell langs kysten, og disse skaper i nattens mørke mange avbrutte rekker med skinnende lyspunkter i havet – som godt kan likne Freyjas smykke.

Det er her Freyja blir født, ved å stige opp av havet som Mardöll, med Brisingamen på sitt bryst – kvinnens himmelske skjønnhet og strålende uskyldighet, som jo også består av hennes rene tankers svakt sammenknyttede ledd. På holmer og skjær strider Heimdallr, som vannet, og Loki, som ilden, om retten til dette vakre smykket, som flammenes gjenskinns fra de våte skjær ute i vannet.

Slik forbindes kjærligheten til strid; det er som oftest den som gir menn den styrke og det mot de trenger for å bli gode krigere. Kjærlighet til land og folk, til kvinner og barn. Kjærligheten er Freyja (Hildir), som stiger opp av havet og som vekker menn til evig strid. Derfor er midsommersblotet et blot for lykke og hell i krig.

### Kvinnens gul

Det er jo ikke bare menn som har en mening med livet, likedan er det for kvinner. Vi har da Sóls andre vending å forholde oss til. Om vinteren får menn sin livsmening; om sommeren kvinner. Heimdallr kommer tilbake til oss ved vintersolverv; Freyja kommer ved sommersolverv. Det er her Freyja blir født pany hvert år, når hun som Mardöll stiger opp av havet iført sitt vakre smykke.

Kvinnens innvielsesrituale foregår ved at hun må plukke ni slags blomster, som symboliserer at hun går inn for å finne livsmeningen. Ni er fullendelsens tall, og derfor meningenes tall. I ni finnes alle tall; hele livets mening. Før én kommer ni (ti er ikke et tall;  $10 = 1 + 0 = 1$ ) og ni er derfor det største tall. Før det nye livet kan ta til må livsmeningen finnes. Disse blomster flettes så til en krans som kvinnen bærer på sitt hode, som en krone på livet.

Høyen<sup>306</sup> som pyntes med løv, blomster og bånd er Jordgudinnens svar på Himmelgudens offertre; den er pyntet med livet (løv), livsmeningen (blomster) og pliktene i livet (bånd). Den symboliserer Moder Jörðs bryst som nærer og gir liv til menneskene.

Alle skal danse og feire livet på denne natt, og når kvinnene legger seg skal de legge ni slags blomster under hodeputen. Om natten vil de da drømme og få livsgullet derigjennom. Drømmer ugifte kvinner om en mann er det deres tilkommende.

Heimdallr spiller en rolle også her, da han (som vannet) sloss med Loki (som ilden) på skjær om retten til det vakre smykket (gjenskinnet). Det er dog kvinnen – Freyja når hun stiger opp igjen fra havet – som får smykket, rundt sin hals. Ildens (Sóls) stråler hviler rundt kvinnens hals, da deres lys (livsmening) alltid er nært knyttet til hjertet og livsårene (halsens pulsårer og pusterøret). Kjærlighet, plikt og troskap.

Gefjon – de ærbare kvinners beskytterske – gir kvinnene deres renselsesbad ved sommersolverv, ved at kvinner og jenter bader i havet (eller i innsjøer eller elver) – for derefter å stige opp igjen med Freyjas smykke om sin hals.

Valkyrjene skiller seg ut ved at de stiller strenge krav til opptak i deres forbund. Deres kult er kun for kvinner av Jarls ætt. De dyrker idrett og sunnhet, seid og strenghet, og stiller strenge krav til sine medlemmer. På samme måte som mannsforbundet har kvinneforbundet sine innvielsesritualer, som

<sup>306</sup> Av germansk grundform haugá-, i grammatisk veksels til haúha-, som foreligger i angelsaksisk héah (engelsk high), oldsaksisk hōh (hollandsk hoog) og oldhøytysk hōh (tysk hoch). Utenfor germansk har vi sanskrit kuca, kvinnebryst, litauisk kaukas, bule, litauisk kaukarà, høy, og lettisk kukurs, pukkel.

går på dyktighet i idrett og andre disipliner. Deres åndelige krav går på ærbarhet og troskap – til blod og odel, folk og land.

### Runer

Ordet rune kommer av *rún* som betyr hemmelighet, hemmelig kunnskap, lærdom; hemmelig, hviskende samtale; rune(tegn). Den siste betydningen er den yngste. Norrønt *kenna rúnar* betyr å lære bort hemmelig kunnskap, mens *vífs rúnar* betyr en kvinnes hvisking. Urnordisk feminin pluralis *rúnôR* betyr en hemmelig formular, en formelen sentens som inneholder hemmelig religiøs viten, d.v.s. religiøse kunnskaper som bare innviede har kjennskap til.

### Freys ætt

(Les fra venstre til høyre)



<b>Fehu</b> (F)	Står for fe, gods, eiendom og materiell rikdom.
<b>Ūruz</b> (U)	Står for yr (fint regn), styrke, helse og kroppens velbefinnerhet.
<b>Purisaz</b> (P)	Står for tusser, troll og kjemper. Det er et tegn for skjulte negative makter, fiendtlighet og en portal eller forvandling til disse krefter.
<b>Ansuz</b> (A)	Står for signaler, beskjeder fra gudene, gaver, guddommelig visdom. Betyr ås (pl. æser) og betyr opprinnelig munn eller <i>elvemunn</i> . <i>Det er en kilde til guddommelige ytringer.</i>
<b>Reiðô</b> (R)	Står for en reise, et ritt, sjelens reise etter døden, rytter og kjører.
<b>Kaunaz</b> (K)	Står for lys, en åpning og opplysning.
<b>Gâbôn</b> (G)	Står for gaver, åndelige anlegg, begavet, av å gi, tilbud, partnerskap, deling og belønning for lojalitet.
<b>Wunjô</b> (W)	Står for glede, fravær av lidelser og sorg, velvære, balanse og harmoni.

### Tilleggsteegn til Freys ætt



<b>Warha</b> (Y)	Står for væske, hav, vann, vannaktig væske, yr (fint regn), kroppens forfalling, urin, sykdom og død. Hører sammen med tegnet Ūruz.
<b>Ahwô</b> (Å)	Står for rennende vann, flod; en strøm av inspirasjon fra gudene. Hører sammen med tegnet Ansuz.
<b>Ahira</b> (Æ)	Står for gyldne blomster, innvielse i kjærlighetens mysterier, æretre, glede, inspirasjon, læring og sannhet. Hører sammen med tegnet Ansuz.
<b>Wôria</b> (Ö) <sup>307</sup>	Står for vill, gal, sinnsforvirret, heftig, voldsom, beruset, forfalt av elde, vandre

<sup>307</sup> Jeg vil minne om at tegnet Ö/ö fremstiller her tegnet ”o med kvist” som er en kort å. Svensk Ö/ö skal skrives som norsk Ø/ø.

<b>Quairnus (Q)</b>	om, flakke om og trett. Hører sammen med tegnet Ansuz.
<b>Axnâs (X)</b>	Står for møllesten, kvern, mølle, knusesten, å knuse, grus, forbedring av mennesket, økt visdom og forbedring av materiale. Hører sammen med tegnet Kaunaz.
<b>Wai (V)</b>	Står for vé, elendighet, ulykke, smerte, plage. Hører sammen med tegnet Wunjô.

### Hagals ætt



<b>Hagalaz (H)</b>	Står for hagl, små steiner, oppløsning og skadelige naturlige krefter.
<b>Naúpi (N)</b>	Står for begrensninger, nød, trang, trelldom, årsak til menneskelig sorg, lærepenger, hardhet og nødvendigheter.
<b>Îsa (I)</b>	Står for is, kulde og stillestående; mangel på bevegelse.
<b>Jêra (J)</b>	Står for et fruktbar år, vår, høsting og hele året.
<b>Eihwaz (EI)</b>	Står for forsvar, barlind og buer laget av barlind.
<b>Perp (P)</b>	Står for innvielse, hemmeligheter, og søken etter dette. Forbindes med en ferd på hest til den andre siden (Sleipnir).
<b>Algiz (Z)</b>	Står for fødsel og liv, helse, kroppslig sunnhet og styrke, beskyttelse, forsvar, storgress, ålgress og elg.
<b>Sôwila (S)</b>	Står for helhet, solen og mystisk veltalenhet, oppladning, kreativitet, øyne, stjerner og kvinnelig fortryllelse.

### Tilleggstegn til Hagals ætt



<b>Krîda (C)</b>	Står for kritthvit farge, lys jord, opplyste sinn, kreativitet og kvinnelig renhet. Hører sammen med ternet Sôwila.
------------------	---

### Týs ætt



<b>Tíw (T)</b>	Står for seier i kamp, kriger og krigsgud, og en veiledende pla net eller stjerne, en sterk stråle som gir velsignelse til folket.
----------------	--

<b>Berkô (B)</b>	Står for vekst, bjørk, gjenfødelse og nytt liv, og det assosieres med fruktbarhetskulter. Bjørken er det lyse tre.
<b>Ehwaz (E)</b>	Står for bevegelse, hester, tempo, fremgang, lojalitet og det assosieres med solens ferd over himmelen.
<b>Mannaz (M)</b>	Står for menneskets selv, menneskets sinn og tanker, mennesket, hukommelse og erindring, menneskearten og kjennskap til ens eget selv.
<b>Laguz (L)</b>	Står for strømminger, vann, havet, sjøer og elver og disse tingenes fruktbarhet.
<b>Inguz (ING/NG)</b>	Står for helhet, skjebnen, kjærlighet, ønsker, innrømmelser, velvilje, kreative krefter og fruktbarhet.
<b>Ċagaz (D)</b>	Står for dag, gudenes lys, fremgang, fruktbarhet, levetid, syklus, termin, frist, fastsatt dag, gjennombrudd og håp.
<b>Opila (O)</b>	Står for hjemland, odelsjord og ogdelsrett, adel og edel, nedarvet gods, sinnsbeskaffenhet, natur, vesen, eiendom og stam gods, fedrehjem og fedreland, jordeiendom, fornem familie, fornem, fortreffelig, slekt og folket.

### Tilleggstegn til Týs ætt



<b>Tíwaz (TT)</b>	Står for seier i kamp, krigere og krigsguder, veiledende planeter eller stjerner og sterke stråler som gir velsignelse til folket. Hører sammen med tegnet Tíw.
<b>Ðei (Ð)</b>	Står for fornem kvinne, dis, fruktbar kvinne, jomfru, ærbar kvinne og kvinnelig makt, fremgang, gjennombrudd og håp. Hører sammen med tegnet Ċagaz.
<b>Awjô (Ø)</b>	Står for land ved vann, omflytt av vann, øy, ensomt menneske, menneske nær åndelig kilde, ensomhet, åndelig visdom og kunnskap. Hører sammen med tegnet Opila.
<b>Ôkân (Ē)</b>	Står for å forøke, øke, tilta i styrke, oppvarme, styrke, svangerskap, fremvelde, vokse og opphøyethet. Hører sammen med tegnet Opila.

### Draupnir

Runetegnene er delt inn i tre ætter som ovenfor vist. Hver ætt er oppkalt etter første tegn i rekken<sup>308</sup>. Disse rekkene består av åtte grunntegn hver, og ett eller flere tilleggstegn som har kommet senere, og som hører til et tegn i hovedætten. Dette fordi runene er konstruert som magiske hjelpemidler; åtte tegn tre ganger; en gang for Óðinn, en gang for Vílir og en gang for Véi; en gang for Óðinn, en gang for Lóðurr og en gang for Hœnir. Slik ble den skapende åndskraft lagt inn i runetegnene.

Tilleggstegnene er sannsynligvis konstruert senere, noen i folkevandringstiden, andre i vikingtiden. Noen tegn – som Ūruz, Gâbôn, Hagalaz, Naúpi, Ísa, Jêra, Eihwaz, Algiz, Tíwaz, Mannaz, Inguz, Opila, og Ċagaz – er eldre tegn kjent som førruniske tegn, eller kommer fra slike tegn, og ble konstruert i bronsealderen eller steinalderen.

<sup>308</sup> Her vist med sine norrøne navn. Germanske navn er henholdsvis Frawans ætt, Hagalaz ætt og Tîs ætt.

## Opphav

Om runenes opphav er det sagt og skrevet mye. På grunn av alle misforståelsene og falske påstandene herom er det viktig å få frem hvor runetegnene kommer fra. For å vise til eksempler på førruniske tegn viser jeg til hvor tegnene Hagalaz, Tíw og Eihwaz kommer fra.



Hagalaz er laget av bildet av haglskurer, Tíw av bildet av trær og Eihwaz av bildet av solen (solhjulet), som senere utviklet seg til hakekorset slik vi kjenner det i dag.

Andre tegn kommer fra det latinske og det greske alfabetet. Disse tegnene stammer igjen hovedsakelig fra de føniske skriftegn, og andre middelhavstegn, som de minoiske linear A og B, men også flere av disse tegnene er gamle europeiske tegn. Disse tegnene igjen er bygget på babylonernes skriftegn som de arvet fra de ariske suméerne som først bebodde områdene mellom Tigris og Eufrat i det som i dag er Irak, og/eller på Egyptens hieroglyfer. På samme måte som de moderne talltegn har vandret fra arierne i Indusdalen over til araberne og videre til Europa har en rekke skriftegn vandret fra arierne i det eldste Egypt og Sumér over Syria, Fønikia og inn i Europa. Vi kan altså spore flere runetegn tilbake til våre egne førruniske tegn, og Tíwazrunen er sogar et førrunisk tegn, og de øvrige kan vi spore tilbake til den smérske kileskriften og/eller egyptiske hieroglyfer, fra flere tusen år før vår tidsregning.

Vi har kommet i kontakt med disse tegnene gjennom handel med romere, keltere og andre, som igjen har vært i kontakt med andre folk i områdene rundt Middelhavet, og da hovedsakelig fønikere<sup>309</sup>.

<sup>309</sup> Det hevdes av enkelte at vi fikk runene da "Voden" (Óðinn [jfr. Snorris Gylfaginning]) utvandret fra "Asia" (Troja i det gamle Hellas). Beviset herom mener de er at et såkalt "stridsøksfolk" invaderte Skandinavia med gode våpen og la under seg folkene der på rekordtid for om lag tre-fire tusen år siden. Jeg henviser til min forklaring om betydningen av ordet Ansuz i del I (under overskriften Æsir), hvor det kommer klart frem at det ikke er snakk om "Asiamenn", og hvor Snorris motiver for denne skrønen kommer frem. Det såkalte "stridsøksfolket" har aldri eksistert, og den plutselige tilstedeværelsen av bronse våpen (stridsøkser) skyldes ganske enkelt at nordboerne lærte å benytte seg av bronse for om lag fire tusen år siden. Slik blir nok en useriøs, uhistorisk, uvitenskapelig og flåsete teori om vårt og runenes opphav avkreftet. Når enkelte forskere beveger seg så langt ut på viddene at de påstår at Óðinn og hans følge var *semitter* som utvandret fra Lilleasia til Norden hvor de blandet seg med befolkningen og lærte nordboerne skriftegnene "deres", så sier jo det mer enn nok om innsikten – og for øvrig også om motivene – til disse "forskerne". Beviset herom skal være at "runene er semittiske" (fordi semitter har brukt sumériske tegn som senere har gitt opphav til enkelte runetegn) og det at Snorri mente at "Voden" med følge utvandret fra Troja til Norden. Fro det første har runene delvis sitt opphav i den ariske kileskriften og hieroglyfer (og delvis i våre egne førruniske symboler), og for det andre var jo unektelig de gamle grekerne på ingen måte *semitter*; de var og er arierne akkurat som oss. De moderne grekere er mørkere enn oss utelukkende på grunn av blodblanding med andre folk, og da hovedsakelig med tyrkere (som for øvrig heller ikke er semitter, men mongoler). Semittene har selv sine skriftspråk fra ariernes kileskrift, som de kopierte de det ariske Sumér gikk under (på grunn av raseblanding) og det semittiske Mesopotamia ble grunnlagt på dets ruiner, og fra Egyptens hieroglyfer. Dog kan vi gi enkelte semittiske folk – og da hovedsakelig det føniske som drev utstrakt handel med så vel romere som grekere – ære for å ha spredd flere av disse tegnene som senere skulle bli innlemmet i de europeiske rekker av skriftegn.

Når "anti-antisemittismen" som vanlig tyr til slik historieforfalskning og ondsinnede løgner for å bekjempe "antisemittismen" bør alle sannhetselskere sette en fot ned og poengtere fakta som jeg gjør her. Vi kan ikke la disse fanatikere ofre vår kultur of vår rasestolthet på deres alter, bare for å redde et asiatisk ørkenfolk fra rettferdigheten. Betegnelsen "antisemittisme" er sogar helt misvisende i seg selv da det ikke er snakk om kamp mot semitter i sin helhet, men snarer mot jødene alene. Om lag 90% av dagens jøder er for øvrid ikke engang semitter, og dermed ikke egentlig



## Algiz og Warha

Symbolet for fødsel og liv, Algiz, og symbolet på død, Warha, brukes for å betegne når mennesker er født og når de dør. Dette gjøres ved at Algiz settes foran fødselsdatoen og Warha settes foran dødsdatoen. Om vedkommende ennå ikke er død skal en strek settes ved siden av istedenfor dødsdato og Warharunen. Slik kan vi vite at når disse runetegnene forekommer i forbindelse med datoer vet vi at det er snakk om fødsels- og dødsdatoer.

## Runelesing

Runer i rituell sammenheng skal tolkes av prester eller prestinner, da disse er innvidde i runemysteriene; de skal sette seg inn i hver runes dypeste betydning og mening, følge dem og bruke dem, leve med dem og hamre dem inn i de dypeste rom i sjelen. Slik får man den rette innsikt; gjennom spesialisering.

Ordet prest/prestinne betyr opprinnelig «gammel» og henviser da til skikken å la de eldste seidmenn lede ritene og høytidene. Dette gjelder også når det skal spås rundt en sak, ved hjelp av runer. Under riter og høytider er således den ledende presten alltid den eldste mann, og den ledende prestinnen alltid den eldste kvinne tilstede. Seidmann betyr «seidmenneske» for øvrig og henviser ikke til kjønn på noen måte. Mann, av norrønt maðr, germansk mannaz, betyr først og fremst menneske<sup>310</sup>. Når det skal spås i en sak gjøres det ved at en gren skjæres ned fra et frukt bærende tre<sup>311</sup> av seidmannen som skal utføre ritualen. Denne grenen blir så skåret opp i tjuefire små biter, som hver merkes med et hovedtegn fra en av runeættene. Disse bitene skal strøs på et hvitt stykke nyvasket tøy som skal legges ut på bakken. Kun seidmannen skal røre ved grenen og han eller hun alene skal utføre ritualen; andre kan selvsagt se på. Det viktige er at kun seidmannen rører ved de hellige symbolene, så de ikke tilskitnes. Dette gjelder såvel gudestøtter som de hellige hvite hester og de hellige kyr. Kun kvinnelige jomfruer kan ri disse dyrene.

Seidmannen skal så løfte blikket mot himmelen i ave for den mektige Himmelguden, med armene løftet, slik at kroppen danner en Algizrunen; en livsrune. Dette tegnet er formet som en trone, hvori sannheten skal sitte, som Óðinn sitter i Hliðskjálf. Slik skal sannheten fødes gjennom presten, sannheten bringes ned fra himmelen til jorden og tydes ut fra hvilken runetegn ritemesteren tar opp. Før det skjer skal det sies frem en bønn til den gud eller de guder som best er egnet til å hjelpe ham eller henne frem til sannheten i den aktuelle sak.

Seidmannen skal så ta opp en bit av grenen fra det hvite tøyestykket. Blikket skal fremdeles være rettet mot himmelen, slik at det er det åndelige øye, og ikke de vanlige øyne, som velger ut det rette runetegnet. Dette skal gjøres totalt tre ganger; en for sakens grunnlag eller fortid (Urðr), en for sakens nåværende stilling (Verðandi) og en for sakens utfall eller fremtid (Skuld). Det hvite laken er symbol på Urðarbrunn og runene er symboler på åndens kraft i blodet som øses over

---

jøder, men stammer fra khazarene som var et *mongolsk* folk som levde i Kaukasus i middelalderen, og som tok til seg den jødiske religion for å komme unna forfølgelse fra både kristne og muslimer (som på det tidspunktet og i det området ikke sloss imot jødedommen). Vitenskapelig sett er de altså like lite jøder som det kristne europeere er det, selv om disse har adoptert en jødisk religion. Den mest korrekte beregningen for "antisemittisme" er altså egentlig "antikhazarisme", eller "antijødisme".

<sup>310</sup> Mann i betydningen "menneske av hankjønn" alene er kommet etter at vår kultur ble med tvang lagt under det asiatiske barbari. Når påståtte kvinnesaksforkjempere i dag sloss for at det skal hete politikvinne, fylkeskvinne, o.l. fremfor politimann og fylkesmann, så sloss de altså for det menneskefiendtlige syn at kvinner ikke er mennesker, men kvinner. De har altså gått tilbake til den katolske kirkes middelaldersyn på kvinnen, noe som vel kan betegnes som lettere ironisk.

<sup>311</sup> Jeg viser til myten om Iðunn og minner om at under kategorien frukt kommer også nøtter og bær, så frukt bærende tre kan være et frukttre eller et tre som bærer nøtter eller bær.

verdenstreet hver dag<sup>312</sup>. Når skjebnens vilje er tolket skal svaret som gis på spørsmålet enten bekreftes om det er et samtykke eller respekteres om det er et forbud. En bekreftelse medfører utførelse av nye ritualer, med andre metoder for spåing, enten ved at man tolker skyenes formasjoner, de hellige hesters gange, knegging og pruster, eller mottar tegn i løpet av et døgn (*tjuefire timer*) fra gudene. Seidmenn er gudenes tjenere, hestene er gudenes fortrolige.

Om et tegn som har tilleggsteegn hørende til seg blir plukket opp skal dette eller disse runene påføres biter som skjæres av den ennu ferske grenen. Mellom grunntegnet og dets tilleggsteegn skal så seidmannen velge en bit, og vil da velge den som er mest relevant i sakens anledning. Valget foregår som ovenfor forklart, styrt av det åndelige øyet.

Ved siden av de ovenfornevnte kanaliseringer av kraft er den ferske gren fra det fruktbærende tre en viktig kilde til kraft. Grenen må være fersk, og runetegnene kan kun brukes en gang – da grenen ikke lenger er helt fersk etter at ritualet er utført, og grenens energi allerede er overført til runetegnene og videre til ånden. Den er således utlevd. Fruktbærende trær regnes som sterkere kraftkilder enn andre trær av den enkle grunn at de brærer frukt.

### Seidmenn

I nyere tider, fra vikingtiden frem til og med i dag, er andre spåmetoder med runer brukt enn den som her er beskrevet. Dette skyldes vel mange ting, men jeg skal ikke påstå annet enn at jeg selv foretrekker de eldste metoder, fremfor nymotens forenklinger og/eller alternative metoder. Disse nyere metodene kan være like så effektive for alt hva jeg vet, men siden de er forholdsvis ukjente for meg lar jeg være å gå noe mer inn på dem her.

Kontra bruken av runer på ferske grener er det en populær ting i dag å bruke små steiner istedenfor, som har fått tegnene risset inn i seg, og gjerne malt på med rød farge. Disse kan være effektive nok, med den samme symbolverdi og den samme røde farge, men de mangler livets energi og kraft i seg, som grenen har, og er derfor ikke å anbefale. Dette gir dessuten grunnlag for en kapitalistisk industri som masseproduserer våre hellige symboler alene for økonomisk vinnings skyld. Dette er uheldig og imot den germanske ånd og mening, og jeg anbefaler derfor alle fra å gå til innkjøp av slik juggel. Det skal dessuten være tungvint og tidkrevende å spå i runer og det er mest ånd i det man selv lager, og de som ikke ønsker å legge mer energi i runemagi enn at de ikke tar seg tid til å lage sine egne magiske gjenstander har ikke den rette ånd til å lære runenes hemmeligheter i utgangspunktet. De gamle seidmenn hadde kun en kniv, en liten pose til å samle urter i, og klærne de stod og gikk i. Det er nok for den ekte seidmann. Det andre man trenger lages underveis.

Kvinnen skal merkes med lina laukar i runeskrift, av urnordisk lina, germansk līniôn, rep eller snor, og av urnordisk laukar, germansk grunnform lukjôn, bøye, krumme, slynge, krølle, eller bukten av et tau. Ordene danner meningen repbøyer, hvilket henviser til seidmenns evne til å forandre skjebnen med sine spådommer og annet. Kniven er det redskap som gir dem makt til å forandre og ofte bestemme skjebnen, ved at de med den kan forandre på skjebnetrådene<sup>313</sup>.

Seidmenn skal ikke eie noe mer; eiendom, eiendeler og fysisk gods hemmer kun åndens utvikling og menneskets evne til å opprettholde kontakt med gudene. I gamle dager levde og åndet seidmenn kun for sitt, var derfor en viktig del av landsbyens forsamling, og levde av fellesskapets mat. De gav

<sup>312</sup> Dette forklarer også hvorfor runer i magisk henseende alltid skal merkes med rødt, om ikke med blod så med rød farge.

<sup>313</sup> I følge moderne "forskere" betyr lina laukar lin og løk, noe som henviser til bruken av rent, hvitt lintøy i rituell sammenheng og bruken av løk som konserveringsmiddel. Som den mest holdbare "frukt" mener de løken ble sett på som den mest hellige. Dette er i og for seg ikke en så altfor fjøllete tolkning, men betydningen er altså meget dypere enn som så.

noe til fellesskapet, og fikk noe annet tilbake. Ånden ble ikke forstyrret av hverdagslige ting. At seidmenn var sære og oppførte seg sært i vanlige folks øyne stort sett hele tiden sier seg selv, det virker rart det vi ikke forstår. At seidmenn ikke likte å bli forstyrret av vanlige dødelige kommer av det samme; de ville ikke miste den optimale kontakt med ånden. En seidmann lever halvveis i denne verden, halvveis i vyrðin; det er i vyrðin svarene ligger, og å bli dradd for ofte og for mye frem i den vanlige verden skader mulighetene til å bevege seg der, og det koster tid og krefter å sette seg inn i dette nettet av skjebnetråder igjen.

## Bryllup

Møy betyr i moderne skandinaviske språk jomfru. Ordet kommer av norrønt mær (akkusativ mey), jentebarn, datter, ugift kvinne, ren jomfru, men også hustru og kone. Møy/mær kommer av germansk magwî eller mawî, yngling, tjener, som kommer av indogermansk mer, den tilsagte, den lovende. Av dette kommer norrønt meyla, liten pike, av germansk mawjilôn.

En ung mann kalles måg, som på norsk betyr svigersønn, besvogret, eller svoger. Ordet kommer av norrønt mágr, sønn, ung mann, gutt, som kommer av germansk grunnform magu-, som betyr det samme og som er hankjønnsformen av magwî/mawî.

Møyen blir først kvinne når hun overvinnes av en mann. Spesielt viktig er dette for møyer av edel slekt, valkyrjer. Gefjon er møyenes beskytterske, og de sverger til henne at de skal holde sitt trokapsløfte. Valkyrjene har i tillegg Óðinhustruen Skaði<sup>314</sup> som sin beskytterske. Hun står for jomfruelighetsidealet og er jaktens gudinne, tilsvarende grekernes Artemis. Jomfruen – med eller uten våpen i hånd – må beseires av en mann skal hun kunne bli hans hustru. Dette gjøres symbolsk ved at det før vielsen arrangeres et løp som mannen må vinne om han skal kunne få hennes kjærlighet. Dette løpet kalles bryllup, av norrønt brúðhlaup, brudløp – det kalles også brúðkaup, brudkjøp, brudavtale, brudeniget. Vi ser tilsvarende skikker andre steder i Europa, som på Sardinia hvor brudgommen må klare å løfte bruden over hodet skal de kunne gifte seg. Dette er en siste kvalitetskontroll av mannsemhet kan man si, den endelige bekreftelse på at mannen er verdig kvinnen. Germanerne skal være friske og velutviklede før de inntre i ekteskap, og ekteskap skal ikke inngås før etter fyllte tyve år. Det er den største skam å krenke regelen om seksuell avholdenhet før man er tyve år (også for mannen).

Når det er klart for vielsesritualet skal bruden i tillegg til slør bære en blomsterkrans bestående av ni slags blomster på sitt hode. Istedenfor forlovelsesring skal kvinnen iføres et halssmykke før hun gifter seg. Det er et symbol på evig troskap, sirkelen med kjærlighet som er ubrytelig; et symbol på Brisingamen, kjeden med flammende bål – kjærlighet – som snor seg om Freyjas hals når hun stiger opp av havet.

Brud og brudgom skal nærme seg alteret, som er plassert på et fjell, en brudehøyde, fra hver sin side. Ritualet skal gjennomføres på en fredag, Freyjas og Freys dag, og utføres av en kvinne. Paret helliges, vies, med en hammer eller en klubbe som legges på deres knær av en prestinne og trokapsløftet sverges for henne. Slik kan ekteskapet helliges av Vár. På alteret skal et gudebilde av Freyja stå og en fakkel skal stå det og brenne. Paret skal bære fakler som tennes av ilden på alteret. Bruden skal så gi sin fakkel til brudgomens far og brudgomen skal gi sin fakkel til brudens far<sup>315</sup>. På dette tidspunkt skal brudefølget skåle for Freyja og føre brudeparet til sengs hvor ekteskapet skal fullbyrdes.

<sup>314</sup> Jeg vil minne om at både Gefjon og Skaði er sider av Freyja, hvor den sistnevnte er en mer krigersk, kald og avvisende side ved henne, som er typiske sider ved de stridige valkyrjene.

<sup>315</sup> Eller til slektens overhode.

Brudgom kommer av brúðgumi, av brúðr (av germansk brûdíz [mrûdiz] svigerdatter, av indogermansk mrû som er en utvidelse av indogermansk mer, den tilsagte, den lovende) og gumi, mann, av indogermansk ghmmōn, latinsk *hemo*, klassisk latinsk *homo*. Betyr opprinnelig jordboer. Brudgom betyr altså lovende mann og brud betyr den tilsagte/lovende (den lovende/tilsagte svigerdatter). Siden brud også har betydningen svigerdatter er det unødvendig med noen tilføyelser av andre ord, som i brud-gom.

Mannen bringer en medgift til kvinnen, en såkalt brúðfé, brudegave (opprinnelig brudkrøter eller brudegods). Denne skal bestå av praktiske gaver, gjenstander hustruen trenger i sin rolle som hustru. Kvinnen bringer til gjengjeld mannen noen våpen. Begge gaver skal vise den tilkommende dens plikter og oppgaver i sin nye rolle. Disse gavene er en del av ekteskapets hellige bånd.

Gifte kvinner og menn kalles ektefolk. På norrønt heter det også ektakona, ektecone, i tillegg til den mer kjente ektamaðr, ektemann. På engelsk heter det husband. Husband kommer av norrønt hús, germansk hûsaz, som kommer av indogermansk kûdhsoz som er en utvidelse av kûdhos som står i avlydsforhold til gresk χενθος, skjul. Hus betyr i tillegg til moderne hus, hjem, gård, rom (i et hus), rett til å være med i et gilde, borg og viktigst i denne sammenhengen ætt. Band kommer av norrønt og angelsaksisk band, saksisk bend, som betyr bånd, lenke, binding og plikt. Husband betyr altså bundet til huset, i betydningen ætten.

Hustru kommer av norrønt hústrú, hús (se over) og trú som betyr forsikring, troskap, løfte, tro, mening som en har og religion. Kommer av germansk drûdaz av indogermansk dhru, faststående, varig, uforanderlig. Språklig nært ligger gresk ὀποov, sterk. Andre ord som kommer av samme form er germansk trewwiz, trygg, ærlig, sann, trofast, pålitelig og ubekymret.

Ekte kommer av det germanske adjektiv hafta- som egentlig betyr beheftet med, eller stemmende med. Hafta- kommer av stammen hab-/haf- som betyr gripe. Utviklet blir hab-/haf- til habjan-/hafjan- som betyr have eller holde. Derav oldhøytysk êhaft, lovlig.

Ektemann og ektecone betegner at det er et menneske som er knyttet sammen med et annet i et lovlig parforhold. Dette er en tilstand hvor mannen og kvinnen er hevet opp på et høyere nivå, hvor de sammen blir til skapere av liv ved at de får barn, og dermed bidrar til husets (slektens) evige liv.

De fleste lesere kjenner vel eventyret om Askepott og prinsen som finner frem til henne ved hjelp av en sko. Dette stammer fra den germanske skikken at brudgommen bringer bruden en sko og når hun tar den på er hun hans. Ættens overhode skal slakte en okse, holde gilde på den og lage en sko av huden på dens høyre fot. Denne tar han så på, derefter tar neste ledd i ætten den på, så deres frender (blodbeslektede slektninger). Bruden som får en sko bringes således inn i ætten, og blir en del av den å ta på seg ættens sko. Å gå i dens sko. Et symbol på at ætten går foran enkeltmennesket og at alle medlemmene skal ofre seg for ætten om det trengs, og skal gjøre sitt beste for dens lykke og velferd. Bli en hustru.

Forferde- og formødrebilder skal settes frem i setet under forlovelsesgilder og under bryllup. Slik kan de døde slektninger – som fremdeles regnes som en del av slekten – ta del i festlighetene.

### Navngiving

Når et barn er født skal det ti dager etter fødselen få sitt navn ved at en prest legger en hellig klubbe/hammer – som symboliserer Mjöllnir – på barnets høyre kne. Slik føres barnet inn i ættens hamingja, gjennom troskapets (Þórs) våpen.

Barnet skal få det navn det siste ættemedlemmet hadde. Dette ættemedlemmet må ha vært død i så mange år som det halvparten av hans eller hennes liv utgjorde. Dette for at han eller hun ikke skal bringes tilbake til livet for tidlig, for at hans eller hennes erfaringer skal kunne bearbeides av ånden før vedkommendes åndelige beskaffenheter fødes i et nytt liv.

Presten skal utføre denne vielsen da han har nær kontakt med – og i flere tilfeller ansvar for – ættens hamingja. Presten skal helst være ættens eldste, men kan også være en bekjent. Blodsslektskapet skal dog ikke være fjernere enn at presten er av samme folkestamme<sup>316</sup> som barnet.

Pikebarn får avdøde kvinners navn, guttebarn får avdøde menns navn. Fra starten av får barn dermed noe å være stolte av, noe å vokse på, noe å leve opp til, noe å ha respekt for og noe å søke styrket; et levende navn!

## Døden

Begravelsen skal foregå uten prakt. Det skal ikke lages noe stort nummer av døden; den døde skal få reise med ære og slippe smakløs juggel og teater.

Den som dør heltedød skal brennes på likebål. Dette likebålet skal bestå av syv slags ved. Slik skal de levende hjelpe sjelen å dunste raskest mulig vekk fra kroppen slik at den kan forénes med sine frender i Valhöll. Syv er også regnbuens tall, og dermed en nøkkel til å komme over Heimdalls bru. De som gravlegges skal legges i ættens odelsjord (eller folkets odelsjord om ætten ikke har noe jord, som kan være tilfelle i dagens samfunn hvor folket har fått sin jord røvet av jødisk-kristne). Gravstedet er en haug med gresstorv hvori ættens døde samles. Det skal settes opp en ring av stein, som danner en skipsform. Over denne skal heller legges og over det igjen jord. Denne haugen skal kunne åpnes slik at ættens nye døde skal kunne legges inn. På gravhaugen skal ikke gresset slås eller trærne hugges, og husdyr får ikke komme nær. Svært betydelige personer kan få en egen haug.

En ølskål skal settes på haugen på julaften, eller ølet kan helles over haugen. Haugen skal settes nord for gården, og om liket brennes skal det brennes nord for gården. Eldste sønn tenner ilden mens ætten står rundt – som var tilfelle da Baldr ble brent. I spissen for gravfølget skal den dødes hest eller ku gå, den såkalte utfærdshest eller utfærdsku. Den skal slaktes ved haugen, og et gilde skal holdes på den. Blodet fra dyret skal farge haugen rød. Sol, skip og hest hører uløselig sammen, også i døden. Solen varmer de døde og løser dem opp så de kan forénes med vyrðin, mens skipet og hesten er den dødes farkoster til dødsriket.

Arvølet drikkes den tredevte dag efter døden har inntruffet. Da skal arvingen innsettes i den dødes sete. Før den tid, om det er ættefaren som er død, skal høysetet stå tomt. Den døde skal begraves med sko på, slik at ferden til Hel ikke blir for vanskelig. Dette gjelder selv om liket skal brennes og uansett hvordan den avdøde omkom.

Det skal ikke opprettes noen form for gravmonument for de brente krigere da det kun er en tyngsel som hviler på den døde. Andre gravmonumenter enn gravhaugen skal ikke opprettes. I stedet har germanere fedrekult i hjemmet, for alle sine døde. Slik skal de døde minnes.

Hel er gravhaugens dis, som tar imot den døde i haugen og med Freys hjelp gjør ham/henne til alv (god-vette). Hel er identisk med Freyja. Mens hun som valkyrje hjelper til under begravelseritet hjelper hun den døde videre på sin ferd i form av Hel.

---

<sup>316</sup> Hvilket betyr den germanske folkestammen for vårt vedkommende.

Hel kalles også Hlífnauma<sup>317</sup> og Hveðungs møy. Hveðung er et annet navn på Loki og kommer av angelsaksisk Hveoperian som betyr uler/stormer. Dekknavn for den gamle jord- og ildgud Loki.

Hel er den døds- og fruktbarhetsgudinne som hindrer at det går troll i de døde (hvilket vil føre til at de blir vond-vetter). Om de døde går igjen har det gått vond-vetter i kroppen. Ætten må da ødelegge kroppen for å bli kvitt vond-vettene.

Det som også er en del av vår germanske arv er at ingen skal gråte over de døde. Døden er nemlig ikke en tragisk hendelse, men en fornyelse av livet. Den døde omfavnes av den vakre, unge og herlige Hel (eller Rán om han/hun drukner), og forénes med henne for all tid. Det er i livet Hel er gammel og trebeinet (med stokk eller kosteskaft). I døden er hun kun herlig, ung og vakker. Samtidig som kroppen kommer til Hel kommer sjelen til den rette gudehall, hvor den skal forberedes til neste livet her på jorden. Dette er ikke noe tragisk, noe trist eller fælt. For hver tåre som felles over den døde faller en dråpe på den dødes bryst og derfor får ikke den døde hvile og sove i fred. Døden er like hellig som livet og fødselen. Man skal ikke gråte når noen dør; det er en naturlig og positiv del av livet, for hvem vil vel leve evig, i en kropp som forfaller og blir mer og mer ubrukelig ettersom tiden går, til en trebeinet gammel, stygg og skrøpelig sak? Da er det bedre å leve evig i stadig nye, unge, friske, vakre, sterke, sunne og forbedrede kropper.

Når en ætling dør skal et bilde på ham eller henne lages, og det skal settes frem ved hver høytid. Denne kulten er en del av ættens private religion, mens gudsdyrkingen er en offentlig religion. Nordøst i huset skal husets høysete stå. Der skal gudebildene settes og forfedrebildene. Setet kalles Öndveget, åndeveien. Det skal magnes (innvies) av ættefaren. Høysetet er et symbol på odelsrett og bonderett og ingen – ikke engang kongen – kan ta denne rett.

Forferde- og formødrebilder settes frem i setet ved vintersolverv (21./22. Desember), høstjevndøgn (midt i oktober måned), vårjevndøgn (21. Mars), sommerfesten (22./22. Juni) ved forlovelsesgilder, på årsdagen for den dødes begravelse og ved begravelser. Ætten drikker da til minne om de døde. Ættefaren skal ha den første drikk av mjød og øl, og derefter hustruen i huset, så de andre etter rang og alder.

De germanske krigere tok alltid med seg sine falne etter slag. Selv om det er vanskelig i moderne krig så skal denne tradisjonen så langt det er mulig holdes ved like i vår fremtid også.

## Seið

Myten om Sleipnir forteller oss om hvordan seid praktiseres. Seiden ble brakt til gudene fra vanene, nærmere bestemt fra Freyja. Seid er kvinnelig magi som utføres ved hjelp av dans, sang og dette i naken tilstand. Loki som hoppe vrinsker (synger), lokker jötnens hest med lystige sprang (dans), og at Sleipnir er hvit må sees i sammenheng med nakenheten under ritualet; den nakne kropp er hvit. Loki må skifte kjønn for å føde kontakten med ånden, Sleipnir. Dette skyldes seidens kvinnelige natur. Seidutøveren kan ha med seg en ugift kvinne (jomfru) når han eller hun praktiserer seid, som kan syngesang og holde taken med en tromme, mens utøveren danser i en sirkel inntil han eller hun faller om i utmattelse.

De naturlige sirkler rundt om i Norden må sees i sammenheng med dette. Sirkelen er en viktig del av seiden; dette er Hliðskjálf, riteplassen – åndens trone. Når utøveren faller om i utmattelse setter han eller hun seg i tronen; faller om og legger seg i sirkelen.

<sup>317</sup> Av hlíf, livd, verne, beskyttende hærkledning; nauma av nám som betyr tatt i besittelse.

Dansen foregår i sirkelen, til taktfaste trommeslag og sang – gjerne fra flere enn én møy, men helst én. Helst skal det være et kor av tolv kvinner. Disse skal sitte rolig i en sirkel rundt sirkelen, mens utøveren danser i sirkelen. Kun utøveren trenger å være naken. Sentrum av sirkelen skal være åpen, en åpen mark uten noen form for steinaltere eller bygninger.

Dette skal skje under månen, altså nattestid, under enten nymåne eller fullmåne. Ved né er månen kraftløs, for da blir den spist av ulver. Siden magi er kraftløs når solen er oppe skal den utføres etter solen går ned og før solen går opp. Dette ser vi i myten om Sleipnir ved at jötnen jaget hesten sin om natten.

Ideen bak dette ritet er at danseren skal lure sjelen sin til å tro at kroppen er død. Dansen varer til danseren faller om i utmattelse. Faste før ritet utføres og avståenhet fra søvn skal bidra til det samme. Er danseren syk er det desto bedre. Svimmelheten som kommer av at dansen foregår i en forholdsvis liten sirkel, mørket i natten, og den monotone sangen fra alle kanter (ideelt sett, om det er tolv kvinner som sitter rundt hele sirkelen) bidrar til å forvirre danseren som til slutt faller om svimmel, utmattet og ute av stand til å orientere seg i forhold til denne verden. Svimmelheten fører til at danseren føler det som om at han eller hun ligger i luften, på en skive som svever over bakken. Sulten, utmattelsen, trettheten og den eventuelle sykdommen bidrar til å holde danseren i denne tilstanden. Det som skjer videre er at sjelen sklir ut av kroppen, som den ikke klarer å holde seg i – på grunn av dens manglende evne til å orientere seg; eller den tror kroppen er død. Derav navnet Sleipnir, av sleipr, glatt, sleip. Den som glider, sklir. Det er de åndelige beskaffenheter som glider ut av kroppen, som sklir ut av den sanselige verden og inn i vyrðin (Urðr). Dette er Óðinn som besøker Urðr for å lære tingenes skjebne.

Når kroppen får samlet kreftene og får orientert seg forstår sjelen at den kan returnere. Av den grunn skal seidkvinnene i sirkelen rundt fortsette den monotone sangen og trommingen selv etter at utøveren har sluttet å danse. Dermed våkner utøveren senere, og da ofte gjespende av tretthet og gispende etter luft.

Her får vi forklaringen på hvorfor magiutøvelsen hele tiden legges til den eldste, og at de øvrige kvinnes rolle forblir å være sangere og trommeslagere, inntil den eldste dør og den nye eldste tar over hennes rolle. Det er den eldste som er svakest, sykest og nærmest døden av dem alle. Dermed er båndene mellom sjelen og kroppen svakest, og lettest å bryte.

Den sunne og sterke mann – krigeren – er fysisk sterk, han er sjelden syk og han kan løpe i flere timer uten å falle om av utmattelse. Han ønsker heller ikke å faste eller å la sin fysiske svekkes av mangel på søvn. Å avstå fra disse mannlige sider ansees som kvinnelig. Videre betegnes seid som kvinnelig og skammelig fordi det er noe kvinner sysler med; mannen må danse naken i en sirkel av kvinner, han må gjøre seg svak, så svak at han til slutt kollapser av ren utmattelse, liggende naken i gresset omsirklet av kvinner. Andre menn føler derfor både avsky og frykt overfor mannen som praktiserer seid. Avsky på grunn av hans fysiske svakhet og hans oppførsel, og frykt på grunn av hans makt.

Gruppen med seidkvinner er en del av Valkyrjekulten. Ingen uvedkommende skal se på mens disse praktiserer sin seid, noe som kommer frem i myten om Sleipnir ved at Loki først kommer tilbake etter en stund, uten at de andre vet hvor han har vært. Den eneste mann som kan være tilstede er seidmannen, om det er han som er danseren.

Hensikten med seid varierer. Kunnskap om fremtiden er en, helbredelse av sykdom er en annen, svar på åndelige spørsmål er en tredje, og kunnskap om sider av naturen er en fjerde.

Utøveren kan reise ut i vyrðin, nettet av skjebnetråder som alt er vevd inn i. Han eller hun kan fly ut og undersøke andre (som er nødvendig for behandling av sykdom), ånder kan konfereres, signaler og tegn fortolkes. Det er en mystisk verden, som på engelsk har utviklet seg fra den hedenske tids *wyrd* til den jødisk-kristne tids *wierd* (merkelig). Mer forstod de ikke av vår vyrð.

Seid er derimot ikke helt ufarlig. Det har hendt at sjelen ikke har returnert til kroppen. Enten fordi den fanges i vyrðin, eller fordi den blir for lenge ute av kroppen. En del av de beskaffenheter som forlater kroppen. Enten fordi den fanges i vyrðin, eller fordi den blir for lenge ute av kroppen. En del av de beskaffenheter som forlater kroppen er nemlig *Vörðr*, som inneholder kroppens livskraft. I det øyeblikket den forlater kroppen begynner kroppen å dø. Er den lenge nok ute vil denne prosessen ha gått for langt til at sjelen kan returnere. Også av denne grunn er det viktig at den eldste og dermed mest erfarne utfører dansen; han eller hun vet mest om hvor lenge man kan være ute. Noen dør også av den utmattelsen dansen forårsaker.

En annen form for seid foregår på stort sett samme måte, bare seidutøveren blir plassert i høysetet i stedet for i en naturlig sirkel, på en pute med fjær. Kvinnene synger en varðlokka<sup>318</sup> for seidkvinnen. Hun går i transe under sangen og vil da motta svar fra gårdens døde slektninger og ånder. Spørsmålene skal stilles før sangen. Høysetet fungerer her som *Hliðskjálf*, og er kanalen de døde trenger for å komme tilbake en stund, derav navnet *Óndveit* på høysetet; åndsveien. Slik kan de levende motta råd fra de døde slektninger, som før de fødes igjen befinner seg i vyrðin, i en av gudeboligene.

### Sól og Máni

Den eldste religiøse tradisjon hos de germanske folk er dyrkingen av Sól og Máni. Den nevnes knapt nok i mytologien og ser ut til å være ukjent for svært mange. Det er kjent at ved solverv ble det tent bål. Julen selv er jo en solfest (vintersolverv) og unektelig godt kjent. Söldyrkingen er dog lite fokusert på.

Bålet tenes til ære og offer for Sól. Bålet er den kunstige Sól, som tenes i natten, og som lyser og varmer lik Sól. Bålene ble tent langs hele kysten, som under sommersolverv da Freyja stiger opp av havet med sin kjærlighet. De ble derimot også tent på fjell og høyder lenger inne i landet, noe alle Sólnavnene på høyder og fjell vitner om. På disse fjellene er det funnet påfallende mange helleristninger – og da ristninger av soltegn; solhjul, hakekors, sirkler o.l. På disse høydene finner man også ofte hauger med stein. Disse ble brakt opp på høytiden som et offer til Sól; steinene er runde som Sól.

Ikke bare var utsikten fra disse høydene god, men det var gjerne bak disse høydene Sól stod opp om morgenen. Cornelius Tacitus forteller at svearne (svenskene) hadde sine Solberg hvor «hodets stråler» kunne sees om morgenen. Jeg vil da minne om at i bronse- og steinalder ble Óðinn ofte avbildet med solen som sitt hode.

Over hele Skandinavia forekommer stedsnavn med Sól i seg som nabo med et hov-navn, med guð-navn og andre hellige navn. Som eksempel kan jeg navne Gudvangen og Solbjørgo<sup>319</sup> i Hordaland, og Torshov og Solberg i Akershus. Påfallende hyppig naboskap er det mellom Sólberg og Skaðvin (gårdsnavn).

<sup>318</sup> Av varðr, som står en nær, i slekt; lokka, lokke. Tryllesang som skal lokke de døde til seidutøveren så han eller hun kan kommunisere med dem og lære av dem.

<sup>319</sup> Byen Bergen het som kjent tidligere Bjørgvin, eller Björgvinjar. Dette tror mange er sammensatt av bjørk og vin, i betydningen "bjørk(eskog) ved sletten". Den egentlige betydningen av navnet er "slettene ved fjellene", som jo sees i det nyere navnet Bergen, som er en fortysket versjon som jo også betyr nettopp fjell, i pluralis. Solbjørgo betyr altså Solfjell, eller nærmere bestemt Solberg, og ikke Solbjørk som kanskje noen ville tro.



Vi må da se nærmere på hva Skaðvin betyr og hva det kommer av. Forskjellige former av navnet kan fortelle oss mer. Vi kjenner til Skaðin, Sköðvin og Sköðin i tillegg til Skaðvin. Sköð/Skað kommer av germansk skap/skêp som betyr å springe frem, sprudle frem. Sammen med endingen -in/-vin blir det «den naturlige engen ved kilden eller elven». Vin av germansk winju, naturlig eng og slette.

En navn vi lett kan sette i forbindelse med kilder og elver – og da kanskje særlig når de forekommer i fjellet – er Skaði. Henne kjenner vi nettopp som en gudinne for vann, den ville fjellelv. Slektskapet mellom Sköð/Skað og Skaði er jo innlysende, og særlig når vi vet at hennes germanske navn er Skapis. Beslektet hertill er også angelsaksisk sceadu (skygge) og gotisk skadus (skygge). Her kommer en ny mening til navnet Skaði frem; «den dunkle» eller «den skyggefulle».

En skald (Þjóðolfr af Hvíni) kaller Skaði for Mörn, et ord som er beslektet med ordet mara. Mara kjenner vi fra begrepet mareritt. Hun er den vette som plager dem som sover; trekker på dem og rir på dem.

Ser vi dette i sammenheng med at Skaði også kalles Öndurdís (skigudinne) kommer hennes slektskap med månen klarere frem; nymånens likhet med den korte, krumme öndurr (ski) som ble brukt i de eldste tider er klar, og som vi vet er det jordens *skygge* (sceadu/skadus) som får månen til å fremstå slik.

Dette blir ennu klarere når vi vet at navnet Skaðvin forekommer såpass ofte sammen med navn som har Sól i seg. Våre forfedre dyrket nemlig ikke bare Sól, men også Máni. Skaði er knapt nok nevnet i mytene, men likevel har vi så mange stedsnavn oppkalt etter henne, og sogar navnet Skandinavia kommer jo fra henne. Dette ville vært søkt om det ikke hadde vært for hennes viktige rolle i vår tradisjon, hun er nemlig en eldgammel månegudinne som opptrer sammen med Sól – noe som fremkommer av stedsnavn. Sól og Máni ble dyrket parvis; Sól på høyder og fjell, Máni ved tjern og elver. Skaði betyr jo også «kilde» av germansk skap/skêp som betyr å springe frem, sprudle frem.

Máni er det maskuline aspektet ved denne guddommen; Skaði det feminine. Sammen med Sól er altså Skaði den mest dyrkede gudinne blant germanerne, og da kanskje særlig i Skandinavia. De ble dyrket parvis og deres hellige steder lå aldri langt fra hverandre.

Sóls reflekterte lys er et hellig åndelig lys. Av den grunn ble månens speilbilde i vannet sett på som særlig hellig, og av den grunn var det ved vann man dyrket månen. Fra vannet ble det reflekterte Sóllys reflektert ennu en gang.

Det kan nevnes at våre forfedres danser på fjell og høyder senere har blitt beskrevet som heksens dans på Blokksberget. Den hellige soldyrkingen ble altså forbannet som «djeveldyrking» av de jødisk-kristne, noe som vel sier sitt om hvor uskyldige de stakkars ti millioner europeiske kvinner (og menn) og jenter som ble brent på bålet for «djeveldyrking» (i middelalderen og senere) egentlig var.

I en rekke myter og sagn er refleksjoner av lys av betydning. Vampyrenes speilbilde finnes ikke; de har intet lys som kan reflekteres. Lyset går rett igjennom dem. Felles for alle disse myter og sagn er at de har opphav i virkelige indogermanske tradisjoner.

Våre forfedre begjærte ikke gull og andre edle metaller og materialer som det moralsk fordervende mennesket gjør i dag. Derimot brukte de slike gjenstander som kunne reflektere lys i hellige sammenhenger. Det reflekterte lys velsignet og av den grunn pyntet de sine hellige steder med bronse og gull, rav og annet.

## Om forholdet mellom ærbarhet og åndskraft

I en mengde eventyr, sagn, myter og fortellinger spiller jomfruer en spesiell rolle i forhold til magi. Jomfruens blod er mer potent for vampyren, og skal man finne av vampyr skal man la en ung gutt (jomfru) ri på en hest over graven; stopper den og nekter å gå over ligger der en vampyr i graven. Jomfruer ble ofret til gudene i en rekke tidlige kulturer. Jomfruen er den eneste som kan ri på de europeiske hedningers hellige hester uten at hestene tilskitnes. Jomfruen er den eneste som kan assistere seidmenn under ritualer.

Vi lærer at menn alltid har foretrukket jomfruer fordi de ved å gifte seg med jomfruer fordi de ved å gifte seg med jomfruer kan være sikre på at barnet som kommer etter en stund er deres eget. Det virker som om nutidens sosialantropologer, psykologer, sosiologer og andre som mener å ha greie på dette, totalt mangler innsikt i mystikken. Det er klart at mannen ønsker å føre videre sine egne gener, og ikke hjelpe en annen mann å føre hans gener videre, men det ligger også noe mer bak mannens ønske om å gifte seg med en jomfru.

En jomfrues tanke er uskyldig; hun er ukjent med den følelsesmessige nærhet man føler under et samleie. Ikke bare den fysiske reaksjon som oppleves, men spesielt den psykiske reaksjon. Det første samleie er et hellig bånd som brytes løs, og som knyttes til en annen. Dette båndet kan ikke knyttes til andre enn den éne personen. Det hellige partnerskap er opphøyelsen til *ekte* felleskap (derav *ekteskap*). Jomfruens uskyldighet blir omskapt og opphøyet når hun trer inn i et ekteskap. Kun i denne tilstand og posisjon er kvinnen i stand til å føle ekte kjærlighet. Hun er knyttet til sin mann uten distraksjoner. Hennes mann er alene om å ha vekket disse følelsene i henne, og dermed deler hun ikke ut av seg – åndelig som fysisk – til andre. Tilbake får hun tillit, oppmerksomhet, omtanke og varme som hun ellers aldri ville ha fått. Mannen kan uten forbehold gi av seg – på alle plan – fordi han vet at hun er bundet til ham med et hellig ubrytelig bånd.

Slike kvinner er fremdeles hellige, og vi får dermed forklaringen på hvorfor våre germanske forfedre ga trofaste hustruer den samme respekt som de ga jomfruer. Hustruen – ja; den som er *trofast mot huset* (mannen) – er like hellig for oss som jomfruen. Disse kvinnene kan også assistere under hellige handlinger.

Hustruens tanker er også uskyldige – rene – da hennes bånd til ektemannen (*husband*) er et hellig bånd. Hennes seksualliv er hellig og livsgivende, ikke skittent som horens; som horer for penger eller annets skyld. Hustruens nytelse er hellig; for den er ren og vigd til en hun elsker og er bundet til med et hellig bånd. Horens (eventuelle) nytelse er ikke bare skitten, men den mangler også det ekte og hellige følelsesmessige. For horens er nytelsen fysisk. For hustruen er den også åndelig.

Horen kan også elske, men båndet til den hun elsker blir aldri hellig; for et annet bånd går alltid tilbake til den som tok hennes dyd. Dermed blir det aldri ekte. Ekte følelsesmessig ja, men ikke ekte åndelig. Det er denne distraksjonen som tar fra horens hennes åndskraft; hun har ikke styrken i seg som jomfruen og hustruen har. Troskapet, selvrespekten, den rene kjærligheten, eksklusiviteten, moralen, velsignelsen; hun har igenting av dette, og det er dette som skaper åndskraft og styrke.

Hvorfor skal vampyren finne horens blod like potent som jomfruens eller hustruens? Hvordan skal hesten kunne føle menneskets åndskraft hvis den er ubetydelig? Hvilket offer er det for et folk å ofre et egentlig ubetydelig individ? Hvordan skal seidmenn kunne stole på kvinner uten moralsk tyngde i åndelige anliggender?

At vampyrer ikke finnes er en ting, men skaperne av disse historiene og mytene har visst godt om betydningen av tankenes uskyldighet og renhet.

Konsentrasjon, motivasjon, moral, ambisjoner og ønsker påvirkes alt av våre tanker. Forurenses tankene vil dette få alvorlig innvirkning på hele livet vårt. Edelt er aldri horens eller horebukkens sinn. Sinnet beveger tankene inn på det skitne liv til stadighet. Dermed mistes konsentrasjonen, motivasjonen til edel oppførsel svekkes, moralen undertrykkes, ambisjonene druknes og alt blir fokusert på horeriet. Alle tanker fører inn på horeri, være det seg jobb, hobby, status, utdanning eller annet. Man ender opp med å ønske seg god jobb (les; i dag betyr det godt betalt jobb) slik at man får nok penger til å kunne tiltrekke seg andre man kan hore med, man har en hobby fordi den øker ens sjanse til å møte andre man kan hore med. Alt man gjør går ut på én ting.

Hvor er ånden i dette? Hvor er omtanken for blod og odel? Hvor er den hellige mening? Borte. Erstattet av en billig, skitten tanke.

Det tilsynelatende ubetydelige har ofte svært stor betydning. Den strenge moral hos våre forfedre var ikke uten årsak. De visste om betydningen av sinnets renhet. Det var ikke noen tvil om hvem som var barnets far i førkristen tid; kvinnene (og mennene) var nemlig moralsk høyverdige, og de levde i et svært gjennomskiktig samfunn. Vi i dag forstår ikke dette, for vi er uten åndskraft, uten åndelig verdi, uten hellig betydning. Vi er et dødt folk, som myrder alt som er sunt og rent, før det får vokse opp til å tenke selv i det hele tatt. Inntil vi tar opp igjen vår germanske av. Blodets renhet, blodets kraft, blodets fortid. Alt er av høyeste betydning for folkets moral, høyverd og til syvende og sist for folkets overlevelse.

Livet er hellig, livet er åndelig. Ikke før vi igjen begynner å forstå dette, og ta konsekvensene av dette, vil vi kunne ha noe håp om en fremtid i verdighet. Ja, ha noe håp om en fremtid i det hele tatt. En fremtid som er noe annet enn kun en skamfull slutt; en langsam død.

Mannens moral består i å ikke begjære det urene eller andre enn de(n) til ham vigde kvinne(r). Ikke engang enker giftet seg påny i vår fortid. De fleste valgte å dø med sin mann når han døde, og lot seg i kjærlighetens navn henge (kvele) og ble lagt på bålet med ham. De som ikke gjorde dette levde videre uten å gifte seg påny. Selv de som ønsket å gifte seg påny måtte levde videre alene, for de germanske menn begjærte ikke andres hustruer. Det hellige bånd er ikke til «døden skiller oss as». Det er evig!

For mannen er situasjonen anderledes; han er ikke like hellig som kvinnen. Våre forfedre hadde ofte flere hustruer – og da gjerne etter krig hvor der var flere kvinner enn menn i folket. Særlig gode menn – i alle henseende – hadde gjerne flere hustruer, da de på den måten kunne produsere flere høyverdige barn enn om de bare hadde en hustru. Å ha flere ektemenn for kvinner var innlysende nok meningsløst, da de ikke kunne få noen flere barn likevel og kanskje viktigst fordi de da ikke var ærbare, og dermed mistet åndsstyrke.

Kvinnen mister åndskraft ved tap av uskyldighet og rene tanker; mannen ved tap av aktelse, stolthet, respekt, ærlighet og troskap. Tapet av æren – av Hamingja – er således avgjørende, og ærens natur er forskjellig for de to kjønn. Faller kvinnens moral faller også mannens. Faller mannens moral tvinger kvinnens høyverdige moral mannen inn i moralen igjen. Det er derfor kvinnen er hellig, og mer hellig enn mannen i åndelig henseende, og det er derfor vi må bestrebe oss på å opprettholde moralen i folket, og da først og fremst hos kvinnene. Lære folket å heve seg opp til et verdig moralsk nivå igjen, etter så mange år under moralsk forkastelig jødeliberalisme. Blir kvinnen moralsk følger mannen etter, og veien til høyverdige moral går dermed gjennom kvinnen.

Menn har sin styrke i tankekraft og fysikk. Kvinnen har sin styrke i åndskraft og empati. De mannlige seidmenn ansees derfor som kvinnelige; de har styrke i typiske kvinnelige ting. Begge kjønn bestitter alt, men altså i forskjellig grad avhengig av hvilket kjønn man tilhører, og selvsagt er også de individuelle forskjeller store, om ikke større.

Med dette stiger også Skaðis rolle som beskytter av ærbare kvinner frem. Hun er gudinnen for det hellige lys – det reflekterte Sóllys. Det er kun når kjærligheten reflekteres at den er hellig. Sól må skinne på Máni for at lyset skal bli hellig i magisk henseende. Slik er hustruen hellig. Jomfruen er hellig da hennes lys reflekteres som et speilbilde i vannets overflate; hun alene sprer et hellig lys. Hennes selvrespekt og stolhet er som kjærlighet hellig.

Det er Freyja som står som den fremste representant for magi, og hun er kjærlighetgudinnen. Det er denne hellige kraft – menneskets lys – som åpner for åndsinnsett. Det er de rene tanker og følelser som gir innsikt i ånden. Kun de ærbare av kvinner har dermed mulighet for innsikt i ånden, og dette er den virkelige årsaken til menns begjær for jomfruer.

### **De ni verdener**

Det er alt fortalt om de ni verdener i mytologisk forstand, men der er mer å si om de ni verdener. Igjen vil jeg derfor komme inn på tradisjoner som har med Julefeiringen å gjøre. Om Heimdalls rolle i Julen er det alt fortalt, men en ting er ennå uklar; hvorfor kommer «Julenissen» (Heimdallr) ned gjennom skorsteinen, og hvordan klarer han å reise igjen ved å stige opp skorsteinen?

For å forstå dette må vi igjen bevege oss fra verden og inn i vyrðin. Vi må også gå nærmere inn på feiringen av Sól og Máni, og hvorfor akkurat bål og kilder er så viktige i dette. Bål varmer og lyser som en kunstig Sól; kilder reflekterer Máni's lys. Det er dog mer.

I utgangspunktet er det tre forskjellige verdener; den høyere verden, mellomverden og underverden, henholdsvis Alfheimr, Mannaheimr og Jötunnheimr. Det seidmenn gjør er å på et annet plan reise i disse forskjellige verdener, og fra dem lærer de om forskjellige ting, møter ånder og kommuniserer med dem. Dette kalles å reise i vyrðin; nettet av fint vevde skjebnetråder som holder alt sammen.

Vi kjenner fra mytologien at Óðinn la seg ned og lå livløs, mens hans to ravner reiste ut i verden for å bringe nytt til ham. Dette var Óðinn som reiste i vyrðin. Seiden som beskrives av myten om Sleipnis skapelse beskriver hvordan man faktisk utfører reisen. Skal man reise i Mannaheimr beveger seidmannen seg ut av kroppen, og leviterer sakte opp mens kroppen ligger i ro under. Herfra kan han eller hun utforske Mannaheims tre sider; dens fortid, dens nutid og dens fremtid. Dermed består Mannaheimr av tre verdener.

For å reise til den høyere verden, til Alfheimr, må ild benyttes. Et bål antennes ved sirkelen hvor utøverne praktiserer sin kunst (på «Sólberg»). Seidmannen som foretar reisen må så – når han kastes ut av kroppen – reise inn i ilden, og la seg drive sammen med røyken opp mot himmelen. Dermed kan han eller hun utforske Alfheims tre sider; dens fortid, dens nutid og dens fremtid. Dermed består også Alfheimr av tre verdener.

For å reise til underverdenen, til Jötunnheimr, må et naturlig hull i bakken benyttes. De hellige kilder er således viktige i reiser til underverdenen; seidmannen må – etter å ha blitt kastet ut av kroppen etter dans ved kilden – dykke ned i vannet, og la seg synke nedover til han eller hun kommer ut på den andre siden, i Jötunnheimr. Dermed kan han eller hun utforske Jötunnheims tre sider; dens fortid, dens nutid og dens fremtid. Dermed består også Jötunnheimr av tre verdener, og til sammen utgjør dette ni verdener.

«Julenissens» (Heimdalls) ferd gjennom skorsteinen på Julaften er altså en rest av nok en gammel og glemt hedensk tradisjon som har med dyrkingen av Sól å gjøre.

I vyrðin er alt anderledes enn i vår verden. Man kan kommunisere med dyr, få hjelp av dyr, kommunisere med de døde og få hjelp av de døde. Vyrðin er vanskelig å forstå og begreper som tid og rom blir meningsløse. Her er åndsstyrke og åndsrenhet det avgjørende, og store menn og kvinner har utrettet det man i dag ville kalt mirakler ved å jobbe med åndene i vyrðin. Slik har den hellige Sól og Máni hjulpet oss i uminnelige tider med alt vi behøvde hjelp til.

### Göndulf

Efter Julen renses luften med einer, pors og gran. De eviggrønne grener symboliserer Yggdrasill, men de har også en annen funksjon.

Fra folketroen kjenner vi begreper som sveim eller svem og gondolfs ondu (gandulvs ånde). Sveim/svem er kvalm og fuktig luft eller smittsom sykdom. Den kunne man kjenne om man kom innen syv fots rekkevidde av ulven.

I mytologien kjenner vi navn som Vánargandr, som er et navn på Fenris. Vánargandr er gand fra elven Ván, som renner fra ulvens munn. Gand betyr opprinnelig «beåndet redskap», av germansk grunnform «ga-anda». I moderne tale betyr gand «tynn kjepp» eller «stav».

Gondolfs ondu er vond og skadegjørende luft/pust som trolldomninger kan sette ut mot folk (og med det gjøre dem syke).

I folketroen er ulven seidkvinnens ridedyr. Denne forbindelsen mellom seid og ulv finner vi også i ulvhednens hamskifte fra menneske til ulv. De lagde hansker og masker av ulveskinn (eller bjørneskinn om de var berserker), som de ikledde seg når de skulle skifte ham. Slike hansker ble ofte kalt tussegreip eller ulfhanzi. En tusse er det samme som et troll, og både tusse og troll er blitt brukt som navn på ulv da ordet ulv var tabu å si høyt.

At det ikke er snakk om luft, pust og ånde alene ser vi med dette, og når vi vet at Ásgarðsreien også ble kalt Gandferd kommer dette ennu klarere frem. Lukt og ånd påvirkes av hverandre. Gode lukter tiltrekker seg gode ånder; vonde lukter vonde ånder. At de i Asia bruker røkelse under meditasjon styrker også denne påstanden.

Óðinn sier i Hávamál, strofe 155, følgende:

Þat kann ec þi	(Det kan jeg fordi
ef ec se tvnriþor	hvis jeg ser tunrider
leica lopti a	leke i luften
ec sva vinc da kan	jeg vende det
at þeir villir fara	slik at de vil fare
sinna heim hama	og holde seg til egen ham
sinna heim hvg.	og holde seg til egen hug)

En tunrider betyr «en som rir på gjerdet» og er et navn på trollkjerringer. Med trollkjerringer som leker i luften menes kvinner som utøver seid (skifter ham eller påvirker andres tanker [hug]). Dette kan altså Óðinn forhindre. Vi ser også her at begrepet luft og ånd er nært forbundet med hverandre.

I okkultismen heter det at veggen mellom verden og vyrðin (den åndelige verden) er tynnast om vinteren – fordi da er det kaldest. Temperaturen på luften spiller altså også inn. Den kalde, friske og velduftende luft er best for ånden. Det er derfor de gamle ariske templer og helligsteder i Asia ble lagt høyt oppe i fjellene, i det som i dag er Tibet, Nepal og nordre India. Og der er de den dag i dag.

Av dette kommer det klarere frem hvorfor seid utøves om natten og hvorfor ikke solen skal skinne på runer (da mister de sin kraft). Det er solens varme som ødelegger runenes kraft og det er solens varme som fordamper ånden. Vi få da en forklaring på hvorfor begrepet kveldriða (kveld-ride) blir brukt om seidmenn. Det er om kvelden (i mørket og kulden) seiden utøves.

Årsaken til at ånden ikke tåler varme er at den vil da fordampe og stige opp til Ásgarðr igjen. Av samme grunn brenner vi likene våre når de har dødd<sup>320</sup> i kamp; de skal da fordampe og komme til Valhöll.

Bål blir brukt som et hjelpemiddel for seidmannen. Flammene og varmen fra bålet bringer ham/henne opp til Ásgarðr. De kalde kilder gjør det motsatte; de kjøler ånden ned og tillater derfor at den synker ned til underverdenen, til Jötunnheimr.

I tillegg til lyset og det reflekterte lyset spiller altså temperatur og duft en viktig rolle i utøvelsen av seid.

### Reisen til nord

Efter Atlantis' undergang ble de ariske stammer spredd utover verden i alle himmelretninger. Samtlige gikk under, med unntak av de som slo seg ned i verdens nordre del; i Nord-Europa. Disse fulgte isens smelting nordover; og noen vandret sogar nordover innover isen. Det var ingen overbefolkning; alle hadde mer enn nok plass til seg og sitt. Likevel reiste våre forfedre nordover.

Den germanske folkestamme var den av de ariske folkestammer som reiste lengst nord. Urgermanerne ble ledet av blodets røst og åndens kall. De reiste mot det land som best kunne hjelpe dem til å fullføre sin oppgave.

Alle slekter, stammer, folk, folkestammer og raser har forskjellig grad av åndelig innsikt. Likedan er det blant individer; ingen er like eller har samme åndsinnsett. Kun de edleste av den ariske rase hadde innsikt nok til å kunne lese gudenes påbud. De reiste derfor nordover, for å holde slektene nærmest mulig Tuisto, Himmelguden, og hans ånd. Der det er kaldt synker ånden ned til menneskene; i natten og det kalde mørke, men også i Nordens kalde vinter. Her i nordisens mørke og kulde fikk de dypere innsikt i ånden, og av den grunn fulgte de isen nordover. De øvrige stammer syslet med mer verdslige ting i triveligere, vennligere og behageligere omgivelser. Slik ble der et mer markert skille mellom åndelig styrke mellom de forskjellige ariske folkestammer. De åndelige søkte nordover, de mer verdslige andre steder.

Den samme ånd som våre forfedre fulgte med isen nordover ser vi hos dagens åndelig beskjeftigede; de oppnår best innsikt i den kalde nattens mulm og mørke. Det er da Óðinn synker ned, i form av Heimdallr, til menneskene og gir oss åndsinnsett og inspirasjon; enten gjennom drømmen eller kontemplasjon. Når solen står opp fordamper ånden og stiger opp til himmelen igjen, sammen med duggen på bakken.

### Germansk adel

Enhver kriger som utmerker seg blir adlet, og kun adelsmenn kan bli befalingsmenn i hæren. Ordet adel kommer av odel, norrønt óðal av germansk aþaljaz, som betyr natur, vesen og spesiell egenskap, men også eiendom, til evig eller uforanderlig eie, odelsjord, hjemland, kjerneved, fornem byrd og fedreland.

<sup>320</sup> Å dø kommer av norrønt deyja, som kommer av germansk dōwjan, som kommer av indogermansk dhù/dheu, som betyr å "ryke", "fyke" og "dunste". Det er menneskeånden som dunster bort når kroppen dør og forénes med Óðinn (verdensånden).

Dette hører sammen med germanernes respekt for andre menns eiendom og rettigheter. Selv bøndene har en rett som er ukrenkelig; odelsretten. Selv ikke kongen kan ta den fra dem. Bonden er herre i sitt eget hus, hans høysete er hans, hans land er hans, og dette er noe ikke engang kongen kan ta ifra ham. Fedrejorden er ikke en handelsvare og kan derfor heller ikke selges uten hele slektens samtykke. Hver eneste representant har vetorret når det gjelder salg av slektens jord, som ættens overhode kun har begrenset makt over; han er kun satt til å styre over den av ætten, til ættens beste.

Kongen har samme ansvar for folket og folkets eiendom som ættens overhode har for ætten og ættens eiendom; han skal ikke selge jord eller bytte bort jord uten hele folkets samtykke. Her rår dog kun ættens overhode, og kun han har veto rett på kongens ting i slike saker.

Det er altså forbudt for kongen å gi bort land eller eiendom til fremmede, uten folkets samtykke, uten først å ha rådspurt folket. Svikter kongen sin plikt og sin oppgave har folket rett til å kreve hans avgang og innsettelse av en ny og bedre konge. Et eksempel på dette er da det norske folk avsatte kong Olav Haraldsson, fordi han forsøkte å erstatte deres germanske livssyn med en asiatisk frelsertro.

### **Om forræderi**

Vi lærer på skolen at Snorri Sturlasons Heimskringla, eller Kongesagaen som den også kalles, er et flott verk, med skildringer av våre forfedres bedrifter. Samtidig lærer vi å forbinde navnet Quisling med landsforræderi og svik. Jeg vil i den anledning påpeke en svært beklagelig side ved det moderne «norske» samfunnet; feiringen av landssvikere.

På Stiklestad i Trøndelag feires hvert år dagen for slaget på Stiklestad, hvor Olav Haraldsson kom med hæren sin 29. Juli i år 1030 mot det norske folk for å ta tilbake makten etter at folket hadde kastet ham ut to år tidligere.

Bakgrunnen for slaget er at Olav Haraldsson reiser fra det fjerne utland til Norge for å bli konge, støttet økonomisk av kristne konger i Europa mot at han lover å kristne nordmennene. Olav digre – som han kaltes fordi han var så tjukk – får makten i Norge, men kastes fra tronen av folket da han ikke respekterer dets rettigheter, de rettighetene kongen er satt til å forsvare. Olav Haraldsson går så til angrep på det norske folk, for å ta makten, med en hær bestående av leiesoldater som er betalt av kristne konger i Europa mot at Olav skal påtvinge det norske folk en religion og et livssyn det ikke ønsker å ha.

Samtidig som at Quisling fordømmes som en landssviker fordi han tok ansvar for regjeringsmakten i Norge da arbeiderpartiregjeringen flyktet hals over hode fra sitt ansvar og sine plikter i 1940, i en svært kritisk tid for det norske folk, så feires det verste eksempelet på landssvik noensinne, Olav digre, som en helt og en helgen hvert eneste år i Trøndelag på Stiklestad og i kirken med Olsok 29. Juli. Både Quislings Nasjonal Samling og det øvrige norske samfunnet burde tatt seg i øret og tenkt seg litt om før de hyllet og hyller Heimskringla og vår historie, som er en eneste lang fortelling om kristens feighet, svik og forræderi av verste sort, hvor alle germanske, og dermed norske prinsipper, verdier og seder spyttes på fra A til Å, fra vikingtiden og frem til i dag.

### **Vikingtiden**

Vi skandinaver er virkelig stolte av vår fortid som vikinger, men det er svært få som vet hva vikingtiden egentlig gikk ut på eller hva dens årsak var.

Vikingtiden begynner historisk sett 6. Juni<sup>321</sup> i år 793 da vikinger fra Hörðaland i Norge angriper et kloster på Lindisfarne («The Holy Island») i England. De hugger ned forsvarsløse munkar og brenner deres kloster, gjør noen til slaver og drukner dem som er igjen. Hvorfor? De kristne og til dels historien påstår at det var vikingenes barbariske religion, med troen på Óðinn og Valhöll, som var skyld i deres fremferd og at skipsteknologien i Skandinavia nettopp på dette tidspunktet tillot slike ferder.

Dette er feil. For det første begynner historien lenger sør, i Tyskland, Frankrike og ennå lenger sør i Romerriket, for det andre handlet vi i Skandinavia med pikter, som bodde så langt nord som i (det vi i dag kaller) Skottland, allerede i bronsealderen (1.800-500 år før år null). Da rodde vi langs kysten. I jernalderen (fra 500 år før til 500 år etter år null) en gang begynte vi å seile over Nordsjøen med seilskip. Senest tre hundre år før vikingtiden altså. Vår tro på Óðinn og Valhöll har vi hatt hele tiden. Vi har arkeologiske bevis på Óðinnndyrkelse fra bronsealderen og som mytene viser er vårt livssyn langt eldre enn dette.

Religionskonflikten i Europa mellom germanere og andre begynner når romerne tar opp kristendommen i seg som et undertrykkelsesmiddel og maktmiddel. Ja, de som hadde en naiv tro om at romerne tok imot kristendommen fordi de ble frelst av Jesus og trodde på det sludderet de kristne forkynte må jeg nok skuffe; de forstod at kristendommen var et ypperlig og et godt våpen for dem til å erverve seg mer makt og landområder, eller retttere sagt; det var det romerne trengte for å beholde den makten de allerede hadde skaffet seg. Loki – logikken – benyttet seg av det naive og blinde, dumme og godtroende i mennesket til å drepe Baldr som jeg tidligere har forklart.

Konflikten kommer til Skandinavia når de tapre germanerne i nordre Tyskland, kjent som sakserne, omsider må si seg slått av frankerkongen Karl «den store». I år 772 hugger han deres hellige tre Irminsúl<sup>322</sup> ned og 4.500 germanske høvdinger blir myrdet etter å ha blitt lurt å komme våpenløse til forhandlingsbordet for å diskutere med de kristne. Germanernes ærlighet blir deres bane i kampen mot de moralsk fordervede kristne. Da er kampen mot Skandinavias Skjold i gang; skjoldungene på Jylland, Fyn og Sjælland sloss tappert mot frankerne og de nå kristne sakserne. En lang mur går tvers over Jylland til vern mot de kristne. Fra England sendes misjonærer for å angripe Sæmings sønner innenfra, misjonærer sendes til Jylland, Fyn og Sjælland<sup>323</sup> og til Sverige fra Tyskland for å angripe Skjolds og Yngvis sønner innenfra.

Med overveldene odds imot seg går Skandinavia til motangrep med de midler og metoder som er tilgjengelige og mulige; en del hordalendinger samles under en høvding og reiser en flåte som seiler mot England og Lindisfarne, misjonssenteret for Norge. Som et lyn fra klar himmel kommer vikingene, de stormer frem og viser de kristne den respekt de fortjener; døden og brenning av deres helligdommer. Vikingtiden har begynt.

Årsaken til at vikingene reiste langt og slo seg ned i nye områder er det faktum at samfunnet var i oppløsning, pengemakten sprette sitt grep om befolkningen, den asiatiske frelsertroen spredde frykt og terror, vold og grusomhet, umoral og svik. Venner ble til fiender, frender drepte hverandre og naboen var ikke lenger en man kunne stole på. Mange ville vekk, til nye områder hvor de kunne leve som før; i omverensstemmelse med naturen, med Moder Jord og den germanske natur. Andre

<sup>321</sup> Noen kilder hevder det var 8. Juni.

<sup>322</sup> Av saksisk irma, dufte, ange; sul, søyle. Sul kommer av norrønt súl, gotisk saulo og germansk svel/sul. Dette betyr stokk med kløft i enden eller kløftet tre. Dette svarer til gresk ξύλον, felt tre, byggtømmer og fangeblokk. Irma er saksernes navn på den åsynjen vi kaller Ilmr (av norrønt ilma, dufte, ange). Irminsúl kan også bety "den store søyle" eller "det store tre" da navnet hører sammen med germansk Irminiaz, som betyr "den store" – og som er et av mange navn på Þórr. Den kristne Karl "den store" hugget dette treet ned i år 772.

<sup>323</sup> Navnet Danmark blir gitt landmassene etter at skjoldungene er kristnet. Fra og med midten av vikingtiden kalles da skjoldungene kirkeherrer av nordmenn og svensker, og deres hjemland kalles kirkeherrens marker. Derav danir (dansker) av danr, kirkeherre, og Danmark, av danr, kirkeherre og mørk, mark, skog.



reiste til nye områder fordi de ble jaget, og atter andre for å samle krefter til å slå tilbake mot den aisatiske terroren.

Det var også dette de gjorde. De slo seg ned i ubefolkede områder og angrep kristenmakten derfra. Etterhvert gjennomsyrtet umoralen og forståelsen for at slaget var tapt hele samfunnet og idealistisk kamp mot kristenmakten ble til ren plyndring og herjing. Noen slo seg på handel for å overleve, noen ble leiesoldater, andre ble tvunget til å godta kristendommen under trusler om drap på deres barn og hustruer, frender og foreldre.

En annen ting de færreste ser ut til å være klar over er at de aller fleste angrep fra vikinger var rettet mot bygder og klostre i Skandinavia. Den indre fienden, kristendommen, førte folkene inn i borgerkrig og indre strid. Slik vant fremmedmakten over de tidligere flotte og stolte germanske folk. Slik er sannheten om vår fortid. Så vær ikke stolt over vikingarven; vær stolt over gemanerarven. Det var før vikingtiden vi var verdige de land vi bor i, det var da vi levde som germanere skal; i pakt med vår germanske natur og i kjærlig favntak med Moder Jord i hennes velduftende lunder og skogholt.

Vikingtiden var kun fortvilet kamp mot en overmakt som benyttet de feigeste og simpleste midler. Det var begynnelsen på Ragnarök, og de påfølgende tusen år har vært vår Fimbulvinter.

## Veröld

Det første ord som fortjener en dypeste og mer inngående undersøkelse er verden. Eldre dansk vereld, norrønt veröld, angelsaksisk weorold, engelsk world, oldsaksisk werold, hollansk wereld, oldhøytysk weralt, nyhøytysk Welt. Beslektede ord av interesse i denne sammenhengen er angelsaksisk weard, vokter, herre, med sammensetningen hlāweard til engelsk lord, herre, egentlig brødherr; gotisk andawīrþs, nærværende; oldhøytysk wirt, ektemann, husherre, landsherre, gjestevenn og vert.

Verden kommer av norrønt verr, mann, elsker og ektemann. Dette stammer fra den germanske grunnformen wira-, som svarer til latinsk *vir*, mann. Andre germanske grunnformer av indogermansk vorta, en participial dannelse til roten ver/veru, iaktta, betrakte, er germansk grunnform warjan-, forsvare, holde borte, hindre; og germansk grunnform werdu-, måltid. Av den indogermanske roten vert, vende, dreie, kommer germansk grunnform werþa-, vendende i en viss retning<sup>324</sup>.

Når vi går videre ser vi beslektede røtter av indogermansk ver, nemlig indogermansk ves, som betyr overnatte, bo, og som er roten til ord som vesen, som betyr tilværelse, tilstand, beskaffenhet, adferd, opphold, bosted og husvesen. I germansk betyr ves være og ete/spise. De faller sammen i ord som gotisk waila-wizns, velvære, god kost og waila-wisan, befinne seg vel, være glad, og til slutt i fra-wisan, fortære, forbruke.

I sammenheng med verden er nornene nevnt; Urðr, Verðandi og Skuld. Disse vever skjebnetrådene og danner verdens mystiske side; vyrðin, som kommer av vyrð (vørðnad, ære, akte, verdig) av germansk werþa-, vendende i en viss retning, som er et to-particip til den indogermanske roten ver/veru – og hvis grunnbetydning da blir anseet for, vurdert til. Dette er verdens oppsamlede bedrifter, det fint vevde nettet av skjebnetråder som verden er bygget opp av.

<sup>324</sup> Aktuelle norrøne ord som kommer av disse forskjellige germanske formene er verð (verdi), verða (bli noe, komme til), verðr (måltid), verja (verne eller dekke over, legge noe rundt), varði (varde), varða (bevokte, verne), varðr (som står en nær, i slekt), vörðr (vokter), varðhygli (vardøger, grunnbetydning spøkelse, skrømt, eller egentlig forvarsel), vár (vår) og varr (var, oppmerksom, vis, varsom, kunnig).

Vev og veve, norrønt vefa, flette, slynge, veve og norrønt vefja, vikle, svøpe, spinne, knytte, svarer til germansk grunnform wabja-. Vever i betydningen lettvin, behendig, kommer av norrønt vafra, bevege seg hit og dit, svinge frem og tilbake, sideform vafla, vakle, være i travel bevegelse, bevege seg ustødig, svaie, av germansk wabbôn.

Når første del er forklart beveger vi oss til andre delen av ordet. Norrønt veröld er sammensatt av ver- og -öld, sistnevnte betyr alder, tidsalder, tid, syklus, manneætt, levetid, og i pluralis mennesker og folk. Det kommer av germansk aldi-, indogermansk altí- som betyr gammel. Disse er particip til germansk alan, som betyr vokse opp, som igjen kommer av germansk alip-, oppfostre, avle, ale, føde. Beslektet hertil er latinsk *alere*, nære.

Vi har da en rekke ord som er beslektet med hverandre i verdslig og religiøs som i filologisk henseende. Ordet verden får alene og i seg selv en dyp mening og betydning. Dette forteller oss klart hvilken kunnskap våre forfedre hadde om planeten vi lever på. De viste at den er gammel, at den roterer og at den har en ende – en gang vil den gå under. Verr-öld kan bety menneskets tidsalder, den som roterer i sykluser, menneskets nærende vesen, menneskets bosted, den vernende oppfostrer, o.s.v. Slik ligger oldtidens vitenskap skjult i språket vårt; vi kan slutte at de visste disse tingene etter hva ordene egentlig betyr. Ellers ville jo ikke de ha valgt nettopp disse ordene for å beskrive de forskjellige fenomener og gjenstander?

Vi kan til slutt konkludere med at våre forfedre aldri har trodd at jorden er flat. Tvert imot er det de som senere har studert vår fortid som ikke har forstått noe av våre forfedres livssyn eller språk, og som derfor har tillagt våre forfedre et lavere kunnskapsnivå enn de fortjener – et resultat av «forskernes» eget lave kunnskapsnivå. Forskerne har ikke engang visst hva ordene de bruker egentlig betyr. Med kunnskap om tyngdekraft (Mjöllnir), ozonlaget (Svalinn), ekvator som omkranser jorden (Jörmungandr), o.a. skulle det vel si seg selv at de ikke trodde jorden var en flat skive man kunne dette av. Nok en gang forsøker de uvitende tjenere av degenerasjon – de jødisk-kristne – å trekke livets kultur ned i uvitenhet, hvor de selv befinner seg.

## **Pulá**

Et mytologisk navn på nordboernes hjem er Ultima Thule. Vi kjenner dette navnet fra Pytheas' (fra Massilia) reiser til nord omtrent 3-400 år før vår tidsregning. På dette tidspunktet bodde goterne ennå på svensk område, kymrerne bodde ennå på Jylland i Danmark og finnene (samene) hadde ennå ikke kommet til Finland og Finnmark fra Aisa. Polybios, Strabo og Plinius gjenforteller alle stykker av Pytheas skildringer<sup>325</sup>.

Navnet blir skrevet i de eldste kilder med ou (Θουλη). På germansk svarer dette til navnet Pulá, som uttales Poulá, og som er grunnformen til norrøn þaul, som betyr snakke seg fast, forsnakke seg og si for mye. Dette ordet finner vi i ord som þaula-vágr, som betyr en fjord, eller vik, som er lett å bli låst fast i og som er vanskelig å komme ut fra. Løst oversatt blir da Thule de trange fjorder, et navn som vel neppe kan sies å være annet enn svært betegnende for norskekysten. Ultima betyr det ytterste.

Når den første rasens hjem kalles Ultima Thule (det ytterste Thule) skyldes det at Norge var det landet som lå ytterst i nord, og som dermed gav navn til det området skyggeformene oppholdt seg i, ved Nordpolen. Þaul kan lett bety botn, som i enden av en fjord, og betegner da også verdens ende i nord, før den går over til himmelen; den ytterste ende.

<sup>325</sup> Sammendrag av kilder og litteraturliste kan finnes i Fridtjof Nansens bok "Nord i Taakeheimen", Kristiania 1911 (engelsk tittel "Northern Mists", utgitt London 1911).

## Ansuz

Ås (pluralis æser), angelsaksisk ôs (pluralis ése), norrønt áss (pluralis æsir) kommer av urnordisk ans, som kommer av germansk ansuz, som betyr ånde, blåse. Beslektet til dette er os (elvemunning), norrønt óss, som spores tilbake til indogermansk grunnform ouso-, munn. I den anledning kan jeg vise til latinsk ôs som betyr det samme. Norrøn óss kan også bety sprutende og gnistrende.

Av indogermansk rot outso- kommer også ordet ask, norrønt askr, som betyr asketre, spyd, lite fartøy eller lite kar. Videre hører ordet os (dunst, kvelende damp, den oppstigende saft i trær om våren, luftstøm, tynn tåke, sterk luktende veske eller fuktighet) til denne roten. Ôs i betydningen brusen eller uro i dyr eller mennesker er også bevart i enkelte norske dialekter.

Av germansk grunnform ôsa-, indogermansk ôdso- (utvidet av ôdos, som er det samme som latinsk *ôdor*) har vi ord som æse (bruse opp, gjære, bruse, storme, rase), norrønt æsa (sette i sterk bevegelse, hisse opp) og norrønt æsi (svær, veldig). Siste ord som jeg skal ta med i denne sammenhengen er ås, i betydning bjelke, takås, bærebjelke, aksel, av germansk stamme ansa-.

Ordet ås, hedensk gud, kommer altså av det samme som det hellige tre, asken Yggdrasill, og ord som betyr uro i dyr og mennesker, luft og vann, vekst og sterk bevegelse m.m. Heri ser vi æsens kjerne; deres grunnbetydning og opphav. Livskraft og naturens tale.

## Heiðingi

Det har (merkelig nok) vært stor tvil om hva hedning egentlig betyr og hvor ordet kommer fra. Språklig sett hører ordet heiðingi (hedning) og heiðinn (hedensk) sammen med heiðr (heder, ære), heið (skyfri, lyst, klarvær), heiðr (skyfri, klar, lys) og heiðr ([lyng]hei, ubygd land, fjellvidde).

Heri har vi hele meningen med ordet hedning; germanerne hadde heder og ære (også i romernes øyne, jfr. Cornelius Tacitus beskrivelser av de germanske folk), de var lyse – og lysere enn alle andre – og de bodde langs heilandskapene langs Atlanterhavskysten i ubygd land (små landsbyer).

Går vi til engelsk har de ved siden av ordet Heathen (hedning/hedensk) ordet Pagan – som oversettes til norsk som hedning/hedensk. Dette kommer av latinsk paganus, som betyr landsbyboer, av pagus som betyr bygd. Ordet paganus blir først brukt i andre halvdel av 4. århundre, da kristendommen var blitt statsreligion i Romerriket og hedendommen var presset tilbake til bygdene. Det var byene som først ble påført det asiatiske mindreverdighetskomplekset, og dermed ble landsbyboer en betegnelse på de som fremdeles holdt på det hedensk-romerske livssynet.

## Blár

Norrønt blár betyr blå, mørk og skinnende sort. Det kommer av germansk blâwa- som er beslektet med latinsk *flâvus*, blond, gul. Av germansk grunnform blâwa- kommer angelsaksisk blâwan som betyr å blåse, som engelsk blow.

Ordet er av interesse fordi Óðins kappe blir betegnet som blå. Som symbol på himmelen er den både blå, mørk og sort, alt etter hvilken tid på døgnet det er og hvilket vær det er. I andre livssyn er ikke sort en egen farge; i det germanske er sort det samme som svært mørk blå. Her ser vi også Óðins doble natur, hans lyse og trivelige side, og hans mørke og utrivelige side. Han er den vakre blå himmelen – åndssymbolet fremfor noe annet – og stjernehimlen – visdomssymbolet fremfor noe annet. Videre er luften himmelens symbol, som vi ser i angelsaksisk blâwan og engelsk blow.

Vannet er også et symbol på visdom, og som himmelen er det blått om dagen og sort om natten. Som luften er vannet gjennomsiktig, inntil det blir sett i større mengder eller mot en bakgrunn.

Det er i det blå visdommen og himmelens kunnskap hviler, og vi har her forklaringen på hvorfor kun barn av Jarls ætt – de blåøyde – innvies i de åndelige mysterier av Heimdallr. Kun disse har den genetiske forutsetningen til å forstå og lære.

### Skandinavia

Det var en gang en vannjötne, Ölvaldi, som var svært rik på gull. Da han døde delte hans tre sønner – Þjazi, Iði og Gangr – arven mellom seg. De målte gullet med munnfuller; alle skulle ta en munnfull hver og alle like mange. Gullet er overalt skjult i vannet, i havets skjød og i den rennende elv. Vannet er selv gull (verdifullt) for livet på jorden.

Alle disse jötnene er oppkalt etter vinden, regnet eller de dundrende vannfall de skaper i fjell og høyder med det regnet de tar med seg. Ölvaldi betyr «den som styrer drikkelaget (regnet)». Þjazi betyr «larmende» (av indogermansk tap, germansk þappa, som betyr «stampe», «banke» og «støte»). Iði betyr «travel». Gangr betyr «tummel» og «gange».

Þjasis datter, Skaði, er den ville fjellelv som glir ut i det rolige og velgjørende hav – og det heter derfor at Skaði er gift med guden for dette haven, Njörðr.

Skaði er også en gudinne for jakt, vinter og skigåing. Hun er i tillegg den kvinnelige siden av Máni (Måne). Hennes navn betyr «skade» og «skygge» (jfr. angelsaksisk sceadu og gotisk skadus, som begge oversettes med «skygge»). Av germansk grunnform skap/skep får vi også betydningen å «sprudle frem» og «kilde». Dette er naturlig da vi vet at Máni (Måne) ble dyrket nettopp ved kilder og tjern (mens Sól [Sol] ble dyrket på høyder og fjell).

Hennes slektskap med Máni kommer klarere frem når vi oversetter et annet navn på henne: Öndurdis, som betyr «ski-gudinne». Nymånens likhet med den korte, krumme öndurr (ski) som ble brukt i de eldste tider er klar, og som vi vet er det nettopp jordens *skygge* som får månen til å fremstå slik.

I de tidligere tider var Skandinavia dekket av is. Da den smeltet lå store deler av fastlandet under vann, og dermed var det kun nutidens fjelltopper og høyder som stakk opp av havet som øyer. På et visst tidspunkt var det Baltiske Hav en stor innsjø. Landet stakk også opp av isen som øyer, gjerne med is på den ene siden og hav på den andre.

I den germanske verdensanskuelse er is kun «størknet hav» og «tørt land i isen» er øyer. Det var regn og elver av smeltet vann som figjorde landet, vasket det rent for snø og is, og lot det stige opp av isen som øyer.

Dette landet ble derfor oppkalt etter hun som vasket det frem fra isen, med elver og regn. Av den grunn heter det i dag Skandinavia, av urnordisk Skapinawiô, som betyr «Skaðis øyer».

### Germānus

Þjóð betyr «hovedstamme» og var betegnelsen på et folk i før-kristen tid. Vi ser samme ord brukt i þjóða, som betyr hoved-elv, eller stor elv, og þjóðann, som betyr konge/høvding.

Det tyske og de skandinaviske navn på Tyskland kommer av dette ordet. Eldre norsk form av tysk, tydisk, vider klart slektskapet med det tyske ordet, deutsch. Tyskernes *deu* er lik vår *ty*, tyskernes *t* er lik vår *d*, og tyskernes *sch* er lik vår *sk*. Både «tysk (tydisk)» og «deutsch» kommer av *teutoni*.

Ordet *teutoni* var opprinnelig en romersk betegnelse, avledet av germansk þeudó, på en stor germansk stamme på Jylland (Danmark). Þeudó er det samme som norrønt þjóð/þjóða.

Ver siden av bevisstheten rundt slekt, ætt, kyn (ætt/slekt betyr «art» og «slag») og stamme hadde altså våre forfedre bevissthet rundt folk og nasjon (nasjon er latin for «folk»). I nasjonen Þulá (Norge) bodde Adogit (halogii/håløygjer), Ranii (i Møre), Arochi (harud/arud/hordalendinger), Rugi (ryger/rogalendinger), Augandzi (egder), Raumii (raumer [i Romerike/Akershus]), Granni (grener [Kaupang]) og Ragnii (i Ragnaricii/Ranrike/Båhuslän).

De tre helligste stedene i Skandinavia var Lade (i Trondheim, Norge) Leire (på Sjælland, Danmark) og Uppsala (Sverige). Her ble det holdt blot på nasjonalt nivå.

Statsdannelsen som vi kjenner den i dag fantes derimot ikke. I stedet styrte sammene sine egne områder, kun løst sammenknyttet de andre stammene i folket. Om nasjonen var truet av andre derimot, organiserte stammene seg og dannet en felles fylking. Et eksempel på dette fra historien er da Herman, fra Cherusker-stammen i det som i dag er Tyskland, samlet en rekke stammer til felles motstand mot romerne i år 9. De seiret i en skog og hengte flere tusen romerske legionærer i trærne etter slaget, som offer til Óðinn. Etter dette ble skogen hetende Teuteburger Wald<sup>326</sup> (folkeborgerskogen), da det var folkets borgere som sammen hadde slått romerne tilbake.

Legionærene ble hengt fordi germanerne, under Herman, hadde bedt Óðinn om hjelp til å vinne slaget. Etter en seier hvor man har bedt Óðinn om hjelp skal man drepe alle krigsfanger og ødelegge alt erobret utstyr, som offer til Óðinn. Det er prisen man skal betale for Óðins hjelp.

De germanske nasjoners historie går langt tilbake. Folkebevissthet er ingen ny ting for oss og dagens oppblomstrende folkebevissthet må sees i denne sammenheng.

### Albedo

**Merkur** (Loki) 0.1  
**Venus** (Frigg/Freyja) 0.76 (skytoppene)  
**Tellus** (Jörð/Rindr/Fjörgyn) 0.39 (gjennomsnitt)  
**Luna** (Máni) 0.06 (absolutt)  
**Mars** (Týr) 0.16  
**Jupiter** (Þórr) 0.52  
**Saturn** (Heimdallr) 0.61  
**Uranus** (Óðinn) 0.35  
**Neptun** (Njörðr) 0.35  
**Pluto** (Hel) 0.4

Albedo er forholdet mellom det sollys som et legeme reflekter og det som det mottar, planetens evne til å gi tilbake av det lys det mottar. I okkult betydning gudens/gudinnens evne til å returnere de positive følelser den mottar. Tallene ovenfor kan regnes om til prosent ved å multipliseres med hundre. Prosenttallet er hvor mange prosent av det lys legemet mottar som det returnerer. I okkult betydning hvor mange prosent av den positive energien man ofrer for en gud/gudinne man får tilbake.

<sup>326</sup> Teute kommer av þeudó, som betyr folk. Burger er en gammel skrivemåte for bürger (tysk, borger). Wald er tysk for skog.

Påfallende lav albedo har den følelseskalde Loki, og påfallende høy albedo har kjærlighetsgudinnene. Heimdallr er nådens gud, og guden for prinsippet om at man høster som man sår, og har derfor en høy albedo. Þórr er den trofaste som viser at han bryr seg med en forholdsvis høy albedo. Krigsgudene er utakknemlige og har derfor lav albedo. Máni er den døde planet, og med sin manglende evne til å reflektere sollys gir den mulighet for vår magiutøvelse i natten. Hels mer sympatiske side kommer frem her ved hennes forholdsvis høye albedo. Hun er den kjærlige som omfavner oss i døden.

### Planetens tilbøyelighet til banen

**Merkur** (Loki) 0°  
**Venus** (Frigg/Freyja) 177°  
**Tellus** (Jörð/Rindr/Fjörgyn) 23°27'  
**Luna** (Máni) –  
**Mars** (Týr) 23°59'  
**Jupiter** (Þórr) 3°5'  
**Saturn** (Heimdallr) 26°44'  
**Uranus** (Óðinn) 97°55'  
**Neptun** (Njörðr) 28°48'  
**Pluto** (Hel) 122°

Planetenes tilbøyelighet til banen (rundt solen) betegner gudenes/gudinnenenes evne til empati og emosjon. Den medlidende og kjærtegnende Hel, som tar seg av de døde, har høy evne til empati og emosjon, noe selvsagt kjærlighetsgudinnene også har. Óðinn er føreren som må være samvittighetsfull og i stand til å sette seg inn i andres situasjoner. Þórr, med sitt begrensede intellekt og virkeområdene, har liten evne til empati og emosjon. Loki er den iskalde logikk som ikke lar seg røre av noe, som vist i myten om Baldrs død hvor han gråter tørre tårer og sørger for at Baldr ikke får komme tilbake.

### Gudenes alder

Vi kan se på planetene hvor gamle de forskjellige gudene er. Jo større planeten er, jo eldre er den. Et unntak her er Mars, som på et tidspunkt ble forhindret fra videre vekst (jfr. myten om Týr som blir lemlestet av Fenrir). Den eldste gud er Þórr (Jupiter), fulgt av Heimdallr (Saturn), Óðinn (Uranus), Njörðr (Neptun), Jörð/Rindr/Fjörgyn (Tellus), Frigg/Freyja (Venus), Loki (Merkur) og til slutt Hel (Pluto). Týr (Mars) står utenfor dette systemet, og regnes som den eldste av gudene.

Viktig er det her å skille mellom de forskjellige rollene gudene har. Planetene viser gudenes innflytelse på menneskeheten, *når* den trer inn. Vi har en utvikling fra mennesket er primitivt, men allerede har fått sitt troskap til blodet og den beskyttende trang overfor slektsmedlemmer, den instinktive omtanke (Þórr/ Jupiter). Derefter kommer følelsesmessig omtanke for slektens mennesker og innføring av nåde (Heimdallr/Saturn). Derefter får menneskene ånd og innsikt i ånden (Óðinn/Uranus). Derefter blir menneskene fangstfolk og fiskere, og de blir klokere (Njörðr/Neptun). I tiden før dette har menneskene lev av mat de har funnet på bakken eller i vekster; bær, nøtter, frukt, og gjerne skadde dyr o.l. som de har kommet over. Etter en stund som veidmenn kommer jordbruket til menneskene (Jörð-Rindr-Fjörgyn/Tellus). Derefter romantikk og kjærligheten i sin foredledede form, estetisk kunst; musikk, malerier, skulpturer, broderier og klær som tjener til mer enn å holde varmen inne (Frigg-Freyja/Venus). Derefter kommer vitenskapen (Loki/Merkur). Den som kommer sist, Hel/Pluto kan stå for mye. Alt fra døden til overfladiskhet, kulde, trygghet og bevissthet rundt livets realiteter.

Týr/Mars har trolig vært der hele tiden, og er mest sannsynlig den eldste kraft; han er krigen, striden og kampen imellom menneskene.

Slik kan vi lese menneskenes historie i planetens legemer. Planetene er ikke gudene selv, men har i seg en kraft fra de forskjellige guder som er lik dem.

Det er stor enighet blant forskere i dag at før menneskene ble veidmenn og det patriarkalske samfunnet ble dominerende levde de i et samfunn hvor kvinnene dominerte. Kvinnene var like dyktige som – om ikke dyktigere enn – mennene til å finne bær og sopp og annet spiselig i skogen. Av den grunn ble ikke det mannsdominerte samfunnet utviklet før menneskene ble veidmenn. Vi skiller således mellom før og etter kulturutviklingen tok til, og den mannsdominerte vitenskapen utviklet seg. Før den tid fantes nesten ingen utvikling kulturelt eller vitenskapelig sett. Kvinnens natur er den passive, gjerne regelrett bakstreverske, som søker trygghet i det man har, mens mannens natur er å være aktiv og søke utvikling og forbedring, og han er villig til å satse liv og helse på å kanskje få det bedre. Dermed kom kulturutviklingen og vitenskapen først når samfunnet beveget seg få å være et matriarkat til å bli et patriarkat.

Jo mer mannsdominert et samfunn er, jo mer fremgang har det vitenskapelig og kulturelt sett. Vi ser dette klart ved at vi de millioner av år vi har levd under matriarkat har utviklet oss langt mindre enn bare de første par tusen år under patriarkat. Det er således usedvanlig bakstreversk å ville tilbake til det stagnerte, utviklingsfiendtlige og foreldede matriarkatet. Skal vi tjene utviklingen må vi tvert imot bevege oss mot stadig mer mannsdominerte former og de mest maskuline ytterkanter, som den germanske nasjonalsosialismen.

### **Belovodja**

Til dem som vil stille seg tvilende til det som kommer frem i denne avhandlingen vil jeg også vise til andre myter og annet materiale som satter det som legges frem her i ulik grad. Jeg kan i første rekke vise til en myte som er kjent blant folkene i Altaj fjellkjeden i Sibir. Den er som følger;

«Umai og hennes ektemake, Altaiding Aezi, herskeren over Altaj, bodde en gang for lenge siden langt oppe i nord. En dag snudde det kjempemessige fiskeuhyret Ker-Dupa verden opp ned. Vært i Altaj hadde alltid vært varmt, men etter Ker-Dupa forandret på hvordan jorden gikk rundt, ble det gruelig kalt der. Altaiding Aezi dro til himmelen for å be om hjelp fra burkanene, de mektigste åndelige vesenene på den tiden. Mens han gikk fra den ene burkanen til den andre og prøvde å finne Ulgen, den høyeste av dem alle og den eneste som var i stand til å sette jorden på rett kjøll igjen, ble det kaldere og kaldere i Altaj.

For å redde sine barn fra å fryse i hjel, forvandlet Umai sjelene deres til steiner og klipper. Hun gjorde dette med sine to sønner, og med fire av sine seks døtre. Så tok hun de to andre døtrene i hendene og gikk for å lete etter varme. Da de var kommet lengst sør i Altaj, frøs hun og døtrene til is og ble til et fjell med tre tinder. Den midterste tinden er hodet til Umaj, og de to mindre toppene på begge sider er døtrenes hoder. Dette fjellet heter Belukha.»

Et annet navn på Belukha er Ak-Sumer, som betyr Hvit Sommer. Dette navnet er fra buddistisk mytologi og står for det fjellet som er verdens sentrum. Vi får her også en sannsynlig betydning av navnet Sumér, riket som lå der Irak er nu og der Mesopotamia («landet mellom elvene») ble grunnlagt senere; sommer.

Denne myten beskriver hva som hendte med den første rasen, Skyggene. Fiskeuhyret er det samme som Miðgarðsormr, burkanene er de samme som æsene og vanene, og Ulgen er Óðinn. Vi har her en beskrivelse av hva som skjedde når jordskorpen dreide på seg i forhold til kjernen og tillot

utviklingen av den andre rasen, Tåkeformene. Rekkefølgen og innholdet er noe anderledes enn i våre myter, men essensen er den samme; dette har skjedd, en eller annen gang, for svært lenge siden, på et eller annet utviklingstrinn. De nutidsmenneskelige egenskaper er tillagt Umai og hennes ektemake for å gjøre det forståelig for nutidens mennesker i området.

En utdypning av denne myten får vi i det vi kan betegne som en russisk myte om Belovodja, som går som følger;

«En gang for lenge siden, så lenge at det er meningsløst å si når det var, ble det store kontinentet som nu kalles Eurasia rammet av en voldsom katastrofe. Denne katastrofen hadde vært forutsett som en mulighet av den indre eliten i en meget fremskreden sivilisasjon i det nordlige Sibir. I motsetning til nu, var klimaet der på den tiden svært godt. Sivilisasjonen som hadde utviklet seg, var på et meget høyt nivå. Noen av deres oppdagelser ble senere gjentatt av vår egen kultur, men i det store og hele var de mer forskjellige i sine evner og ferdigheter enn du ville kunne forestille deg.

En av katastrofens umiddelbare følger var en dramatisk endring i klimaet. Det varme, gunstige været ble øyeblikkelig erstattet med frost. Snart lå hele landet under is, og det ble umulig for deres sivilisasjon å overleve. Men selv etter at den brøt sammen, gjorde den ledende eliten hva den kunne for å bevare sin viten.

Dette hadde ikke vært en teknologisk kultur, som dagens. De hadde først og fremst gått inn for å utvikle sinnets indre dimensjoner. Før katastrofen var hele samfunnet preget av en åndelig intensitet som det i dagens materialistiske kultur bare er noen ganske få som opplever. De var i besittelse av en utrolig psykologisk visdom. De kunne kontrollere sin personlige opplevelse av tiden, og de hadde lært seg å kommunisere telepatisk over store avstander. De hadde en høyt utviklet evne til å forutse fremtiden, og deres sosiale struktur var den mest effektive som noen gang har eksistert.

Efter katastrofen ble det for dem som var fysisk i stand til det, organisert en utvandring til områdene lengst i sør. Den åndelige eliten valgte å bli igjen. Disse mennene og kvinnene opplevde en rekke sterke transformasjoner. Fra vårt synspunkt møtte de døden, men de dannet fremdeles en kollektiv kjerne som sto i forbindelse med dem som utvandret.

De som hadde gitt seg i vei, forstod ikke dette fullt ut, men de visste at deres lærere og eldste levde videre et sted oppe i nord og styrte livene deres gjennom forbindelser med deres prester og ritualer.

Efter hvert som årene gikk, kom utvandrerne nye liv til å dreie seg kun om å overleve. Minnene om fortiden ble gradvis glemt. Med den kollektive oppmerksomheten vendt mot hverdagens øyeblikkelige, materielle behov, ble retningen i deres kultur til slutt helt forandret. Men tråden som forbandt dem men den åndelige elitens viten og makt er aldri blitt brutt.

Denne forbindelsen er der den dag i dag. Men gradvis i løpet av så mange tusener av år, er den blitt mer og mer skjult. Selv for de fleste av deres prester trer minnet om den frem først og fremst i form av legender og myter. Det urgamle stedet hvor den hellige viten blir tatt vare på, blir nu gitt forskjellige navn. Belovodja er ett av dem.»

Belovodja betyr «det hvite vannets rike». Innlysende nok er det her snakk om snø og is, og jeg vil derfor minne om Mímis brønn; det veldige hav i isen på polen(e). Stort langt skal man ikke reise nordover fra Altaj før man kommer til den nordre pol, og jeg minner da om at Umaj og to av hennes døtre vandret sørover til Altaj.

Den russiske myten snakker om tid som er så lang at den for oss er meningsløs. Det samme ser vi i den germanske myten om antall ormer som gnager på røttene under Yggdrasill. Også her ser vi at



denne rasen måtte vandre sørover etter en naturkatastrofe som endet klimaet. Kulturen var ikke teknologisk, men utelukkende beskjeftiget med åndelig utvikling, noe som vel er naturlig når vi vet at den første rasen ikke var fysisk, men kun bestod av skyggeformer. Eliten som ikke vandrer sørover i den russiske myten er de samme som våre guder. Det som her blir betegnet som en elite var i virkeligheten rasens og sivilisasjonene skapere, og som forsvant fra rasen etter at den utviklet seg til neste trinn. Dette er det samme som sies i myten om Þórr, som kommer til menneskenes verden og som alltid må reise langt – fra nordpolen hvor hans fartøy er gjemt – for å nå frem dit han skal.

Det som blir betegnet som telepatisk kommunikasjon her har vi også bavis for i den germanske mytologien. Alt gudene trenger å gjøre for å påkalle Þórr er å si hans navn, så er han der. Uten telepatisk kommunikasjon er det relativt umulig å kunne kalle på ham når han er et helt annet sted. Telefon er neppe en realistisk mulighet i denne sammenhengen. Dette er for øvrig også et vitnesbyrd om enten evne til teleportasjon eller mer sannsynlig svært raske fremkomstmidler. I den russiske myten kunne eliten spå i fremtiden, manipulere tiden og deres sosiale struktur var den mest effektive som noensinne har eksistert. Vi kjenner også våre æser godt igjen i dette bildet, som ved siden av å spå i tid og reise i tid også hadde en sosial struktur som fungerte perfekt; Óðins ord er lov. Absolutt autoritet hos høvdingen; den mest effektive sosiale struktur.

### Tuisto

Opprinnelig er Týr en langt eldre gud enn de andre gudene. Han er den samme vi kjenner som Búri, den første gud, som hos enkelte germanske stammer i eldre tider gikk under navnet Tuisto eller Tuiscon. Ifølge mytene er Tuisto Himmelguden som fikk en sønn, Mannus (Börr), med Jordsgudinnen, Erþô (Jörð). Mannus' tre sønner – Istwô (Óðinn), Irminiaz (Þórr) og Ingwaz (Freyr) – er de samme som Óðinn, Vílir og Véi. De siste navnene er derimot de yngste, og de tre blir i kildene ofte kalt Vodin, Vílir og Véi. Det er klart at disse er de samme som de ovenfornevnte, og det er også klart at Vodin, Vílir og Véi er de samme som henholdsvis Óðinn, Þórr og Freyr. De forskjellige navnene skyldes kravet til bokstavrim i eldre tider, og/eller er beskrivelser av gudenes forskjellige sider. De eldste kjente navn på dem er Wuotan, Weljan og Wīha.

Navnet Istwô, som betyr «i øst», henviser til Óðins øye, solen, som står opp nettopp i øst. Navnet Irminiaz betyr «den store» og viser til den sterkeste gudens størrelse og viljestyrke. Navnet Ingwaz betyr «den elskede» eller «den elskelige» og «høvding» og henviser til den høyt elskede høvdingens ansvar og plikter som religiøs leder, nettopp i Véi – i helligdommen. Tuisto betyr «toeren» og henviser til at Himmelguden har to hender; to runde håndflater på himmelen – solen og månen.

Nu vet vi at Týr har kun én hånd, fordi Fenrir bet av den ene. Dette forklares i de eldste myter med at ulven sluker månen, og dermed efterlater Tuisto med kun én hånd. Naturforklaringen på dette er måneformørkelsen, som efterlater himmelen med kun en håndflate – solen.

Fra steinalderen har vi helleristninger som viser nettopp en gud (Tuisto) som strekker sine to hender opp mot himmelen. Guden er ofte avbildet alene, med hendene mot himmelen, en stor fallos og en hammer. Han personifiserer da alle sine tre barnebarn. Ofte finner vi ham oppdelt i tre; en med hammer/øks/klubbe, en med et rundt hode og en med fallos. Disse bildene viser Þórr med sin Mjöllnir, Óðinn med sitt ene øyne (solen) som hode og Freyr med sin fallos. Tuisto sees i disse når de strekker sine to hender opp mot himmelen. Disse helleristningene er som nevnt fra steinalderen og er således et håndfast bevis på vår Ásatrús gamle alder.

Fra Norge kjenner vi Bore (Búri), ved Frøylandsvannet på Jæren, som et av de første steder i Norge det bosatte seg folk – i eldre steinalder. Nord for Jæren finner vi Tysnes, som visstnok var et

hovedsete for dyrking av Týr i bronsealderen og kanskje tidligere også. Overalt i Norge, Sverige og Danmark finnes navn som vitner om vår gamle tros betydning, alder og utbredelse.

Når det heter at Týr (Tuisto/Búri) på et tidspunkt ble forbigått av Óðinn som viktigste gud, så skyldes dette at vi med tiden har delt opp Himmelguden (Tuisto) og Jordgudinnen (Erþô) i stadig flere sider, hvorav Óðinn utgjør den viktigste. Det er dog hele tiden snakk om den ene og samme Himmelguden og den ene og samme Jordgudinnen, forskjellige sider av disse og disses betydning for vårt folk, våre folkestammer og vår rase.

### Brynhildr

Brynhildr ble straffet fordi hun var egoistisk, og i stedet for å komme til Valhöll når hun endelig døde ble hun sendt til Hel. Hun var ikke velkommen i gudekongens hall ettersom hun manglet storhet og evnen til å se ting fra et overindividualistisk perspektiv. Med dette menes at hun ikke utviklet seg, sin sjel, og dermed ble overlatt fullt og helt til den fysiske natur då hun døde, som et råttende lik i jorden eller som aske over markene. Sjelen som ikke følger åndens befalinger er ikke nyttig for ånden og blir dermed tilintetgjort; blir luket bort som ugress i en blomsterseng. Nådeløst.

Den germanske livsanskuelse har med naturens kontinuitet å gjøre, med sammenhengen mellom den fysiske og den åndelige verden. Ingen skapning står alene, ingen hendelse springer ut fra en enkelt ting. Skjebnetrådets ender ligger skjult i begynnelsens brønn; selvbevissthet er kun en abstraksjon, det selvbevisste individ kun et blad som tror det er noe, mens det i virkeligheten kun er et skudd på treet som skyter ut og faller av – fra allbevissthetens tre; fra Óðinn.

Storhet er når du kan heve deg over egoistiske følelser og sinnsbevegelser og instinkter. Følelsene er nedrige; de er ikke faste og sterke som steiner og fjell; de er som vann, lett bevegelige, følsomme overfor den minste berørelse og fritt flytende omkring kun holdt innenfor visse grenser av grunnfjellet rundt det, og gravitasjonen. Instinktene er det primitive i mennesket, Jötunn-naturen. Overmennesket strever for å bli bedre, for å komme fremover og oppover til et nivå hvor selvoppofrelse og altruisme kommer naturlig. Overmennesket er han eller hun som forstår at den sanne intelligens er å gjøre hva som er best for andre, for til syvende og sist er det å tjene andres interesser enkelte ganger det samme som å tjene ens egne interesser. Det er som med Mjöllnir; den kommer alltid tilbake til kasterens hånd. Alt man gir – enten det gjelder sorg eller glede – så kommer det tilbake til giveren. Ved å gjøre det som er best for dine barn vil du gjøre hva som er best for deg selv, for du vil selv bli født påny i din slekt, som dine barns barn, eller som deres barn igjen.

Det ariske sinn er kun edelt om vi lar det være det, og vi vil kun kunne være edle ved å være ariske i alt vi foretar oss og alt vi er. I sjel og ånd, i kropp og blod, i livsstil og tro, i tanke og handling; i alt.

Brynhildr er brukt som et eksempel til alle kvinner på hvordan de *ikke* skal være og oppføre seg. Hun gjør opprør mot ånden og lar seg styre fullt og helt av sine følelser, og er uten fnugg av styrke og fasthet i annet enn sin dårskap. Hun begynner sitt liv i mytene ved at hun blir kastet ut av Valhöll. Hun er og forblir ulykkelig inntil hun ender opp som et lik i Hel, i jorden, og ikke får komme til andre steder enn til Hel. Hun er død for alltid; hennes sjel og hennes åndelige beskaffenheter tilintetgjort for sin manglende evne til å lytte til ånden og fornuften. Brynhildr blir i en samtale med Helreið Brynhildar<sup>327</sup> forbeholdt sine misgjerninger, som hun forsøker å forsvare seg mot. Ikke engang samvittigheten lytter hun til.

<sup>327</sup> Helreið av hel, dødsriket, hel; reið, rideferd, ridefølge, lynnedslag, tordenvær. Brynhildr og Brynhildar av bruna, skride, fare, raskt; hildr, strid, kamp. Brynhildr er valkyrje fra heltediktene. Brynhildar er genitiv, og betydningen av det hele navnet blir da Brynhilds rideferd fra det uberbevisste, hvilket er en omskrivning for samvittigheten.

La så denne kvinneskikkelse være et skremselsbilde for alle ærbarne kvinner i vårt folk og vår rase fra nu av, så slipper fedre rundt om å senke sine øyenbryn i sinne, skam og fortvilelse.

### Germanske gudenavn

De navn som gjerne forteller oss mest om våre guder er ofte de eldste. De for oss eldste kjente navnene på våre guder er de gammelgermanske. De fleste gudene finner vi igjen i andre europeiske naturreligioner, bare med andre navn. Dette fordi vår mytologi i sin grunnvoll er indogermansk; felles for alle de europeiske folk, for hele vår rase. Å rekonstruere de gamle indogermanske navn på de forskjellige sidene ved Himmelduden og Jordgudinnen ligger milevis utenfor mitt kompetansefelt, men jeg har valgt å legge frem de eldste germanske navn her. At ikke disse navnene er brukt gjennomgående i denne avhandlingen skyldes dels at de er forholdsvis ukjente, dels at jeg ikke kjenner alle navnene, dels at kildene bruker yngre navn, og dels for at stoffet lettere skal forstås og huskes for dem som setter seg inn i det. De fleste er tross alt allerede kjent med de norrøne navnene på våre guder.

Austr – Austrôn	Fulla – Fulna/Fulla
Baldr – Beldegir(R)	Gefjon – Gabi
Bragi – Bragiô	Gerðr – Gardir(R)
Dagr – Dagaz	Gná – Gnah
Eir – Êrôn	Griðr – Griþ
Fenrir – Fanjarîhô	Gró – Grôwan
Forseti – Foraseta	Heimdallr – Haimadalap
Freyja – Frijô	Hel – Helan
Freyr – Frawan	Hlér – Laidô
Frigg – Frijô	Hlýn/Hlín – Hlûn
Hœnir – Hôniôn	Röskva – Raskwa-(R)
Höðr – Hadnur(R)	Sága – Saga
Iðunn – Iþund	Sif – Sip
Jörð – Erþô	Sjöfn – Saknan
Kvasir – Kvassôn	Skaði – Skapis
Lóðurr – Laidian	Skuld – Skoldi-(R)
Lofn – Lub	Sól – Sôwlo/Sîwila/Sunniôn
Logi – Luh	Snotra – Snôutra
Loki – Lika-(R)	Sýn – Segwni-(R)/Sweni-(R)
Magni – Magnu-(R)	Þjazi – Þjafja/Þapja
Máni – Mâno	Þórr – Þonariôn/Þunraz
Mímir – Minþ	Týr – Tíw
Móði – Môd	Urðr – Wurþ
Nanna – Nanþjan	Váli – Wôli
Njerð – Nerþus	Vár – War/Wazar(R)
Njörðr – Nerþuz(R)	Véi – Wîha
Óðinn – Wuotan	Verðandi – Werdandi
Ægir – Ôgjan	Víðarr – Widur(R)
Rán – Rahna-(R)	Víli – Weljan
Rindr – Rinniôn	Vör – War

### Årets inndeling

Våre forfedre brukte en annen årsinndeling enn den vi bruker i dag. Den var basert på hvilket stjernetegn Sól stod i, og til tider Mánis ferd over himmelen, som kommer frem av Prokops beretning om hvordan nordboerne regnet ut tiden under mørketiden.

- I. **Ýlir (Úler)**. Skytten, ⚔ (Skytari/Skyti). Fra 21. November til 20. Desember.
- II. **Mörsugr (Mórsuger)/Jólmánaðr (Julemåned)/Jól (Jul)**. Steinbukken, ♀ (Steingeitarmerki). Fra 20. Desember til 20. Januar.
- III. **Þorri (Torre)**. Vannmannen, ⚓ (Vatnkarl). Fra 20. Januar til 19. Februar.
- IV. **Gói (Gjō)/Gœ (Gjō)**<sup>328</sup>. Fiskene, ⚡ (Fiskr). Fra 19. Februar til 21. Mars.
- V. **Blíði (Blide)/Krákamánaðr (Krakemåned)/Einmánaðr (Enmåned)/Einar (Ener)**<sup>329</sup>. Væren, ♀ (Hrútr). 21. Mars til 20. April.
- VI. **Gaukmánaðr (Gaukmåned)/Sáðtið (Såtid)**. Tyren, ⚔ (Griðungr). 20. April til 21. Mai.
- VII. **Stekktið (Stekktid)/Eggtið (Eggtid)**<sup>330</sup>. Tvillingene, ⚔ (Tvíburar). 21. Mai til 21. Juni.
- VIII. **Sólmánaðr (Solmåned)**. Krepsen, ⚔ (Krabbi). 21. Juni til 23. Juli.
- IX. **Heyönn (Høyonn)**. Løven, ⚡ (Ljún/León). 23. Juli til 23. August.
- X. **Tvímánaðr (Tomåned)/Kornskurðarmánaðr (Skurdmåned)**. Jomfruen, ♀ (Mær). 23. August til 24. September.
- XI. **Haustmyrkr (Høstmørk)/Haustmánaðr (Høstmåned)**. Vekten, ⚖ (Vekti). 24. September til 22. Oktober.
- XII. **Vetra (Vintre)**<sup>331</sup>. Skorpionen, ⚡ (Haldreki/Sporðdreka-merki). 22. Oktober til 22. November.

### Ukens inndeling

Våre forfedres ukeinndeling er ennå i bruk. Det eneste som er anderledes er at vi i dag regner Mandag som første dag i uken, mens de før regnet Søndag som første dag i uken.

- I. **Sunnadagr (Søndag)**, av Sunna<sup>332</sup> og dagr.
- II. **Mánadagr (Mandag)**, av Máni og dagr.
- III. **Týsdag (Tirsdag)**, av Týr og dagr.
- IV. **Óðinsdagr (Onsdag)**, av Óðinn og dagr.
- V. **Þórsdagr (Torsdag)**, av Þórr og dagr.
- VI. **Freysdagr (Fredag)**, av Freyr og dagr.
- VII. **Laugardagr (Lørdag)**, av laug og dagr.

Laug betyr bade- eller vaskevann, bad, vask, badeplass, varm kilde der en kan vaske seg, og er et vitne på våre forfedres gode hygiene (i motsetning) til de jødisk-kristne som i deler av middelalderen vasket seg kun én gang i året). Denne ukentlige skikken gjorde for øvrig de velstelte, blonde nordboere svært populære blant Europas kvinner i Vikingtiden, noe som vel neppe dempet de jødisk-kristne vrede overfor hedningene eller deres vilje til å bekjempe «barbarene» fra nord.

Ukenavnene er ikke til for syns skyld. Sunnadagr var virkelig den dagen de feiret Sól, Mánadagr var virkelig den dagen de feiret Máni, o.s.v. At Sól og Máni fikk de to første dagene i uken er heller ikke tilfeldig; nettopp disse to er de mest feirede guddommer. Týr kjenner vi jo som den engang viktigste av gudene, som Búri/Tuisto, og han fikk dermed påfølgende dag.

Dagene er oppkalt etter guder, unntatt Sunnadagr som er oppkalt etter en gudinne, men det skal understrekes at disse gudenes kvinnelige aspekter ble feiret på samme dag som deres maskuline

<sup>328</sup> Gjō er et slags værslag, nysnø/sporsnø.

<sup>329</sup> Enmåned/Ener heter dette fordi det er den siste vintermåneden.

<sup>330</sup> Stekktid av stekkr, som betyr lammekve, inngjerding til lam. Tiden man skilte lammene fra søyene og satte i stekkr. Egg tid da det var verpetiden for villfugler.

<sup>331</sup> Betyr «det blir vinter». Vi har egentlig ikke en moderne form av dette ordet som passer, grunnet vårt moderne språks mangelfulle grammatikk.

<sup>332</sup> Sunna er et annet navn på Sól, som vi lett ser av engelsk Sun (Sol).

partnere, og like dan Sóls maskuline aspekter på Sunnadagr. På Freysdagr feiret man også Freyja, på Þórsdagr feiret man også Sif, på Óðinsdagr feiret man også Frigg, på Týsdagr feiret man også Jörð og på Mánadagr feiret man også Skaði – og alle disse guddommers mange forskjellige sider igjen på deres respektive dager. Deres barn, tjenere, søsken, ektefeller og foreldre, ble feiret på deres dager.

Sunnadagr er en dag for solen. Vi vet at også Freyr er en solgud, at Óðins øye er solen, at Týs ene håndflate er solen, at solens hete er Loki, m.m. Som Sóls egentlige maskuline motpart regner vi derimot Baldr. Austr (Austrôn) er også en gudinne som skal feires på Sunnadagr.

Giftemål foretas på Freysdagr, ellers var Sunnadagr som den er i dag en helligdag hvor man ikke skulle arbeide. Festen av Sól startet gjerne på Laugardagr, og varte helt til Sól stod opp i øst om morgenen på Sunnadagr. Før som nu startet det nye døgnet ved midnatt.

### Valknuten



Et symbol vi kjenner fra eldgammel kunst er Valknuten. Den består av tre trekanter som er flettet inn i hverandre, slik at alle trekantene henger sammen. Dette symbolet blir som oftest vist sammen med bilder av Óðinn. Det har derfor blitt tolket som et Óðinn-symbol, en galgeknute til bruk i initieringsritualer.

Valknuten viser oss de tre triangler som alle er flettet inn i hverandre; ingen står alene og alle er en del av ett symbol. Dette er skjebnegudinne. En trekant for fortiden (Urðr), en for nutiden (Verðandi) og en for fremtiden (Skuld). Fortiden står ikke alene, uten en nutid finnes ingen fortid, og da heller ikke en fremtid. Nutiden står ikke alene, da den ikke finnes uten en fortid, og heller ikke uten en fremtid. Fremtiden finnes ikke uten en nutid eller en fortid. De er alle viklet inn i hverandre og ingen kan løses fra de andre. Fortid, nutid og fremtid er ett.

Hver skjebnegudinne har tre sider, vist ved triangelens tre kanter. En for guder (ånd), en for alver (sjel) og en for dverger (kropp). Sammen utgjør dette ni skjebnegudinner. En for hver måned i mors mage.

Tallet ni er det fullkomme tall. I det finnes alle andre tall (jfr. regelen om at ni er det høyeste tall 10 er ikke et tall, men  $1 + 0 = 1$ , akkurat som 11 er sammensatt av to enere [ $1 + 1 = 2$ ]).

Navnet Valknute kommer av betegnelsen Vala på spåmøyer og kvinnelige ånder som styrer skjebnen. Betydningen er at vi er bundet av vår skjebne, med en Valknute. Siden Óðinn er dødens gud, settes tegnet ofte i forbindelse med ham.

## Hesten

Hesten har en svært sentral rolle i vår kultur og spiller svært ofte en rolle i mytene. Sól og Máni trekkes over himmelen av hester; Gná sendes ut av Frigg til forskjellige verdener på en hest som farer frem gjennom luft og vann; Óðinn rir om kapp med Hrógnir; Mökkrkalfi får et hestehjerte da han blir sendt til tvekamp mot Þjalfi; Baldr blir gravlagt sammen med sin hest; Hermóðr rir til Hel på Sleipnir; Hels hest har kun tre bein; Loki forvandler seg til en hoppe og føder Sleipnir; solnedgangen er en hest med navn Blóðughófi; Yggdrasill beskrives som Óðins hest.

Videre nevnes hesten i sammenheng med at Nøkken om dagen tar form som en hvit hest; Ásgarðsreien symboliserer fire menn en hest med åtte føtter ved at de bærer et hestehode på en stang; i spissen for gravfølget skal den døde hest gå, før den slaktes på den avdødes gravhaug, eller legges på bålet med ham; hesten er viet til Freyr og brukes i hellige sammenhenger til spåing; runetegnet Perþ forbindes med en ferd på en hest til den andre siden; runetegnet Ehwaz assosieres med solens ferd over himmelen og står for hester.

I folketroen er hesten synsk og kan se spøkelser, underjordiske og skrømt. Den kan også forutse naturulykker som stein- og snøskred og været. Jo mer urolig den er jo styggere vær blir det. Den knegger om bruden i brudfølget ikke er jomfru og vet hvem som er den neste som skal dø; starter den med høyre fot når den kjører lik skal et mannfolk på gården bli den neste, starter den med venstre blir det en kvinne.

Seidmenn er gudenes tjenere, hestene er gudenes fortrolige. Siden hestene har overnaturlige evner til å finne vei i ånderiket skal de velge offersted. Det sted hesten velger å gå til skal æsenes hov stå, der den velger å drikke skal vanene feires.

I julen skal det arrangeres hesteløp, såkalte skeið (løp, renn). Hestene skal samles og fra gården skal de løpe om kapp til den hellige kilden. Her skal de få drikke. Vinneren av dette løpet er den helligste hesten og eieren av denne hesten het det fikk rik grøde høsten etter. I de eldste tider var dog hestene felleseie. Etter løpet red de over åkrene og om hus hvor de fikk øl og annen traktering. Det var også vanlig å sette ut nek til hestene, slik at de kunne spise seg mette. Det het da at man satte ut nek til Sleipnir, som de gjorde i Skåne og Bleking til langt ut i historisk tid. Vinnerhesten ble så ofret til Sól, og ble spist. Den ble ofret for en rik kornavling i det kommende året.

Under disse hestekampene – løpene – ble hestene utstyrt med horn i form av sigder eller ljåer. Dette fordi de rir for grøden og høsten. Av denne grunn finner vi en rekke hester avbildet med horn på helleristninger og annet. Det er ikke okser, men hester med påsatte horn. Fruktbarhetshester.

Hesten har dog flere roller i vår kultur. Den som vet å lese hesten kan spå i fremtiden og få svar fra gudene. Skal menn eller en mann velges ut blant mange skal alle legge ned sine spyd. Den hvite, hellige hest skal så føres over spydene av presten, og den mann eller de menn hvis spydskrift hesten trekker på skal velges ut. Hesten vet hvem som duger best, eller hvem gudene krever. Som i sagnet om bruden og hennes jomfruelighet kan hesten vite om mennesker taler sant eller ikke, eller om de er ærbare eller ikke. Går den over en manns spydskrift med høyre fot først har han rett eller har talt sant, går den med venstre fot har han feil eller har løyet. Blir hesten urolig og knegger og pruster i nærvær av et menneske har han urent mel i posen og tenker svikefulle tanker.

En annen måte å spå på foregår slik; hesten gis en slurk melk fra en skål – et symbol på Urðarbrunnr – eller fra en hellig kilde og slippes så løs. Rir den mot øst eller syd betyr det lykke. Rir den mot nord eller mot vest er det derimot mer betenkelig. Den samme formen for spåing gjelder for fugler. Letter en fugl kan man se på hvilken retning den flyr mot om det varsler lykke

eller ikke. Slike fugler skal dog ha fått noe av den som spør først, i form av frø eller drikke, og den skal mates i en hellig lund, ved et hellig tre, en horg eller et hov, eller ved en hellig kilde.

### **Straff i den germanske rettstanken**

Rettsbegrepet er i dag svært forskjellig fra hva det var i førkristen tid. I dag holdes enkeltindividet alene ansvarlig for sine handlinger, uten tanke på tingenes sammenheng. I dag ser ikke folk ut til å se sammenhengen mellom alle hendelser, at alt har en årsak som er nært knyttet til altet. Enhver hendelse har en mening, enten det er å vise utøverens sanne natur eller å øve innflytelse på hendelsens løp. Straff blir derfor et meningsløst begrep i vår germanske verdensanskuelse.

Hevnen som vi ser forherliget i de islandske sagaene er ikke uttrykk for germansk ånd, men snarere uttrykk for forfall i den germanske ånd. Når vi vet at en overveldende stor del av den islandske befolkning er helt eller delvis av keltisk opprinnelse (rundt 90% visstnok) kommer årsaken til denne ugermanske tendensen klarere frem. Kelterne, som ble brakt til Island som trelle, er såkalte kortskaller (brachycephale), i motsetning til oss germanere som er langskaller (dolichocephale). Særtrekkene ved langskaller (Jarls ætt) er nettopp et nobelt sinn; det aristokratiske sinn, den beherskede kriger som kun hisser seg opp om det er nødvendig, den edle mann som unner andre fremgang og lykke. Særtrekkene ved kortskaller (Karls ætt) derimot er mindre flatterende; de er mer hissig, ubeherskede, misunnelige på andres fremgang og lykke, og mindre i stand til altruistisk tenkning. Konflikten i nordre del av Irland, som ennå er okkupert av engelskmenn, viser kortskallenes sinnelag til fulle; det er en konflikt hvor kortskallenes trangsynthet og smålighet kommer frem for fullt ved at de stridende parter blant annet sloss over noe så fjollete som ørsmå ulikheter, detaljer, i fortolkningen av den samme jødereligionen.

Dette må vi se på som den viktigste forklaringen på de islandske sagaenes hevnideologi. Den andre årsak er selvsagt kristendommens inntog og allerede store innflytelse i det islandske samfunnet. Det jødiske «øye for øye, tann for tann» fra det gamle testament er jo godt kjent.

Skal vi finne den germanske ånd og rettstanke må vi bevege oss lenger bak i tid enn til Vikingtiden. Rettstanken går ikke an å forstå om man ikke har et germansk sinn og forstår den germanske livsanskuelse. Vår forakt for svakhet, vårt fornuftsbaserte syn på liv og død, vår respekt for mot og styrke (åndelig så vel som fysisk); alt er sentralt i forståelsen av den germanske rettstanke.

En del av denne ånd er å sette vanskapede barn ut til ulvene, å henge seg fremfor å være en byrde for slekt og venner, å la de gamle i slekten hoppe utfør stup fremfor å la dem være oss til byrde. Hver ætt hadde en egen Ætternisstapi (Ætternuten) som var et stup der folk i ætten drepte seg ved å kaste seg utfør, om de ble for fellesskapet en byrde.

Feighet i kamp, homofili, utroskap og andre tegn på svakhet førte til drap. Vi ville i dag kalt det for dødsstraff, men det var aldri ment som straff. Disse forbrytelser forekom svært sjelden, men når de forekom ble det tatt affære. De få som gjorde seg skyldige i disse tingene ble drept; utro kvinner ble snauklippet og steinet til døde; seidmenn som kastet forbannelser over folk ble brent på bålet; tyver og drapsmenn ble hengt; frædere ble slitt i stykker mellom hester; feiginger (som hadde flyktet fra kamp) ble halshogget; voldtektsmenn ble kastet ut fra høyder med en krok festet til skjelettet i brystet, slik at når tauet strammet seg ble brystet revet opp slik at ribbene dannet et par vinger («ørnen flyr»); vanskapede ble kvelt og senket i myrer, og det samme ble homofile (som også er vanskapede, i sinnet sitt). Alle tegn på degenerasjon i rasen ble luket bort, ikke for å straffe de degenererte, men av rasehygieniske hensyn. Degenererte individer føder degenererte barn, og dette kan vi ikke tåle; da vil rasen gå under, dø og visne hen. Dette er tanken; ikke straff, men hygiene; blod- og mentalhygiene. At utfallet blir det samme som en dødsstraff er helt uvesentlig, da motivet for drap ikke er straff, men hygiene.

Håret er kvinnens ære, derfor klippes det av når hun er utro. Hun har begravd sin ære, og blir selv begravd i stein. Seidmenn som kaster forbannelser over andre misbruker Sóls kraft, og blir derfor brent på bålet, renses av symbolet for Sól fremfor noe annet; ilden. Tyver (inkluderer drapsmenn, som stjeler andres liv) tar fra andre deres gjerne livsnødvendige ting, og de kveler dermed dem de stjeler fra; stopper deres tilførsel av livsnødvendigheter. Tyven blir hengt for å lære hva konsekvensene av det han gjorde er, hva det kan koste andre å miste noe man trenger; her luft, og blod til hjernen. Forræderen har latt sin sjel rive i to, mellom dem han skulle støtte, og dem han støttet; av den grunn lar man det samme skje med forræderes kropp. Feiginger har mistet hodet og flyktet fra sine kamerater; nu mister de hodet i fysisk forstand også. Voldtektsmenn har knust en annens hjerte; av den grunn blir deres eget hjerte lagt ut åpent så de skal lære hvordan det føles å få sitt hjerte revet i stykker. Vanskapte i kropp og sinn blir druknet i råttent vann; myrens vann er like rent og friskt i forhold til rent vann, som disse vanskapningene er rene og friske i forhold til velskapte mennesker; la dem derfor forgå i sitt eget element.

Alle drap er ment å skulle vise folk hva som skjer med forbryternes ånd, eller hva som ér deres ånd, når de forbryter seg mot det som er sunt og friskt, sterkt og lykkelig. Drapene skal vise folk hva de gjør mot sin egen ånd når de utfører disse forbrytelsene; de myrder den, på samme måte som nu deres kropp blir ødelagt. Dermed forstår germanerne hvor viktig det er – også for egen del – å følge de germanske lover, for de har sett hva forbrytelsen gjør, mot ånden og sjelen, mot sinn og kropp. De lærer også å luke bort disse degenererte elementene i rasen før disse får spire og vokse seg store.

Ofte er det forbryteren selv som utfører drapet på seg selv; han henger seg, kaster seg utfor et stup, drukner seg, eller på annen måte tar sitt liv – for på den måten å gjenopprette sin verdi gjennom en verdig død. Han kan da fødes påny i slekten som et fullverdig ættemedlem. Det er her vi kommer inn på betydningen av begrepet «hevn» i mytologien; Víðarr hevner nemlig ikke drapet på Óðinn i den forstand moderne mennesker forstår begrepet hevn, han gjenoppretter naturens balanse, og således skaper harmoni. Alt som skjer har nemlig et motstykke; alle hendelser møtes av en mothendelse som dermed gjenoppretter balansen. Ubalansen – som er nødvendig for fremgang – skal kun vare en stund; inntil den har fått virket og dermed har levd ut sin rolle. Slik ser vi at Víðarr ikke har noen rolle i mytologien før den gjerning han skal reversere effekten av har funnet sted; mothendelsen kan ikke finne sted før hendelsen og er dermed passiv inntil hendelsen finner sted.

Vi får bekreftelsen på dette i etymologien, hvor det kommer frem at hevn kommer av den germanske stammen ga-habaini- som betyr å holde i tømme, avholde seg fra og holde i ave (ærefrykt). Beslektet hertil er også germansk gahabnôn som betyr å stanse, å opphøre. Hevnen (i germansk betydning) betyr altså en stans av degenerasjonen, at degenerasjonen opphører ved hevnen; å holde i tømme rasens degenerasjon ved drap på alle degenererte individ i rasen; avholdenhet fra forbrytersk adferd og ærefrykt for de germanske lover. Ubalansen opphører.

Alle slike hevndrap er offer til gudene; i ærefrykt for gudene dreper vi alle degenererte individer og offer dem til gudene som bevis på at vi holder deres lover hellige. Drap skal ikke forekomme i helligstedene, men et offer er ikke drap, det er en hellig plikt. Dermed er det som oftest gudene (høvdingene) som står for disse offerdrapene.

Det er dog store forskjeller på drap. Ofret blir kun de som begår uærlige drap; snikmord, forgifting, drap på våpenløse, drap på kvinner og barn, o.l. En som blir angrepet av en annen har alltid rett til å forsvare seg uten å bli beskyldt for uærlig drap, men det er vanlig å betale en erstatning til ætten den drepte tilhører. Som kompensasjon for den døde. Dette betales da med dyr eller korn, eller annet. Drap på degenererte individ skal foretas av gudene som offerhandlinger. Det er deres plikt å foreta slike offerhandlinger og de skal avsettes om de ikke evner å utføre sine plikter.



Fengsler fantes ikke i førkristen tid. Man holdt treller, som gjerne sov i fjøset med dyrene, men disse kunne faktisk bare løpe sin vei om de ønsket det – og ønsket å ta konsekvensen av å svikte sin herre. Trellene led ikke; de fikk mat og husly, giftet seg som andre (med hverandre) og hadde derfor forholdsvis gode liv. Å bli fredløs og leve på flukt i skogen – hvor den strenge Víðarr hersket – var et dårlig alternativ.

Hermed kommer en annen reaksjonen på forbrytelser blant germanerne frem; landsforvisning. Den er ment som en hjelp til forbrytere og beskyttelse av rasen mot dem. Forbryterne som landsforvises – som er skyldige i langt mindre alvorlige forbrytelser enn dem som resulterer i offerdrap – får beskjed om å tenke seg om og leve alene; de skal forstå at de gjorde sin sjel alene ved å bryte rasens lover. Nu får de erfare hva de selv har gjort med deres ånd og sjel; den er alene og får ikke utvikle seg i fellesskap med andre. Dette er ment å skulle få forbryteren til å lære at det er feil å bryte loven, at det ikke tjener fellesskapet eller ham. Av den grunn kan han komme tilbake etter en stund. Landsforvisning var sjelden på livstid, om det var tilfellet i det hele tatt.

Siden de har forbrutt seg mot en lov har de vist tegn på degenerasjon. Det er derfor nødvendig at dette degenererte elementet isoleres fra rasen. Dermed får ikke vedkommende pleie noen omgang med andre; han skal ikke smitte andre med sin degenerasjon.

Igjen ser vi at det ikke er straff, men hensyn til folkehelsen. Rasens sunnhet kommer fremfor alt annet; den åndelige, den mentale, den sjelelige og den fysiske sunnhet er alt av høyeste betydning. Dét er germansk rettstanke. Det er vondt for den gode mann å måtte forlate sin odelsjord, sin familie og venner, sitt hjemland og sine plikter. Landsforvisningen tvinger derfor frem tanker og et oppriktig ønske om å bli verdig fellesskapet igjen. Den personlige forbedringen tvinges derfor frem. Rasen har gitt ham en sjanse til å bli bedre enn han var.

Rett er det som styrker rasens sunnhet. Straff og ønsket om å straffe er fremmed for vår tankegang; smålig, ugermansk og bygget på undermenneskelige drifter som misunnelse, hat og nytelse i andres lidelse. Rettferdighet har ingenting med saken å gjøre; det er ikke rettferdig å utsette andre for lidelse bare fordi vedkommende har gjort det samme mot andre. Hva tjener det å selv senke seg ned på et åndelig mindreverdige nivå, bare fordi en annen har gjort det samme? Det man gjør da er å fordoble den skade som allerede har skjedd. Man lar seg selv forføre av degenerasjon bare fordi en annen har latt seg forføre. Hverken mer eller mindre. Det tjener ikke rasen, og er således uintelligent og motarbeidelse av rasens hellige utvikling.

Bøter blir også betalt der skaden som er forvoldt er forvoldt av en rimelig årsak. Dette kan være uhell, uønsket resultat av en handling, misforståelser o.l. Hensikten her er å gjenopprette den skade som har blitt forårsaket. Han eller hun – eller deres ætt – tar dermed ansvar for sine handlinger, og lar ikke uheldige resultat gå ut over andre. Dette er også tilfellet hvor en blir drept. Selv om drapsmannen har hatt en god grunn til å drepe vedkommende (i selvforstar eller i holmgang eller liknende) er det alltid ansvarlig oppførsel å gi en erstatning til den avdødes ætt, som et tegn på respekt og for å bøte på tapet deres.

Er det snakk om store bøter er det skikk og bruk å la ætten betale bøkene, slik at ikke et enkelt, eller flere enkeltmedlemmer av ætten lider overlast. Er bøkene for store til at ætten kan klare å betale er det forventet at den skadete ætt viser storsinn og godtar mindre.

En del av det noble germanske sinn er å forstå, å klare å se ting og perspektiv, og dermed være i stand til å se årsaken til virkningen. De unge menn og kvinner gjør flere feil enn de eldre; de er unge og uerfarne, og vet ikke alltid hva som er rett og galt. Da skal man lære dem hva som er rett og galt, og veilede dem videre i livet. Intet menneske er feilfritt; intet menneske klarer å finne veien til Valhöll alene. Vi trenger alle hjelp, vi må alle lære av andre. Særlig viktig er dette i dagens samfunn

hvor de færreste har fått muligheten til å lære hva som er rett og galt. Vi må tilgi dem av våre søsken som har gjort oss urett, fordi vi forstår at de handlet av mangel på kunnskap – enten de vil innrømme det eller ei. Hadde de fått mulighet til å lære den germanske rettstanke, deres eget blods rettstanke, ville de aldri ha handlet slik de gjorde og gjerne gjør ennå. Årsaken til deres urett mot oss er forståelig; jeg kan ikke handle rett om ingen har fortalt meg om hva som faktisk er rett. Mitt blod taler til meg, men ikke alle er i stand til å høre blodets røst. Kun de som er innvidde i Sólhjulets mysterium forstår blodets språk, og innviet blir man sjelden uten at man selv har blitt innviet av andre. Jesu lys har blendet oss og brent oss i tusen år. La Sól's lys varme oss og lyse opp vår vei de neste tusen år. For Óðinn! Heil og Sæl!

### DEL III. KONKLUSJON

#### Konklusjon

- A. Alt liv på denne planeten er frembrakt kunstig av utenomjordiske vesener, gudene.
- B. Skapelsen av mennesket har skjedd gjennom evolusjon og genetisk manipulasjon over flere milliarder år, fra de første skyggene i Ultima Thule som ble utviklet til tåkeformer og senere androgyne kjemper (titaner/rimtusser) på Lemuria til de atlantiske kjemper (kykloper/bergriser) og videre til den ariske rase. De mørkhudede menneskeraser stammer fra Trell og rester etter den tredje og den fjerde rase som blandet seg med dyr og som igjen har blitt forbedret av å blande seg med Karls of Jarls ætt de siste 80.000 år. De hvite mennesker stammer fra Karls og Jarls ætt.
- C. Mennesket stammer ikke fra apene<sup>333</sup>, men apene er en degenerert gren av menneskeslekten. *Homo habilis*, *homo erectus*, *homo sapiens* og *homo sapiens neandertalensis* er som apene degenererte grener av menneskeslekten og/eller utviklede aper og/eller krysninger mellom aper og mennesker (Trells, Karls eller Jarls ætt).
- D. *Homo sapiens* ble skapt av gudene, som gjennom rasehygiene, genteknologi og fysisk og åndelig fostring skapte arten i sitt bilde. Dette ble først mulig på Atlantis for om lag 3.000.000 år siden etter at de hadde klart å først utvikle et levelig klima og det genetiske mangfoldet som er nødvendig for at jorden skal bidra til rasens selvstendige utvikling. Menneskeheten er således både fremdyrket og kunstig skapt, og de første 200.000 år ble for Jarls ætt tilbrakt på Atlantis i treningsleirer. Flere raser er degenererte rester av menneskearten, blandinger av mennesker og dyr og genetisk overskudd fra de tidligere utviklingsledd av menneskearten. Den hvite rase som den er i dag er altså om lag 280.000 år gammel.
- E. De formørkede ariske folk, fra grekere i sydøst til spanjoler og portugisere i sydvest, fra slaver i øst til keltere i vest, fra islendere i nordvest til finner i nordøst, fra italienere i syd til nordmenn i nord, må alle renses for dårlige gener over de kommende århundreder, ved hjelp av rasehygiene, genteknologi og bevissthet rundt viktigheten og verdien av de rene gener i folkene. Vi må atter søke å gjøre alle folk i rasen helt rene; Jarls ætt helt blond og blåøyd, og Karls ætt lysere enn den er nå.
- F. De europeiske folk er blandinger av de forskjellige menneskeættene, Jarls, Karls og til en viss grad også Trells. Noen folk er mer eller mindre det ene enn det andre, men vi må likevel se på alle som en del av den ariske rase, og bestrebe oss på å gjøre alle helt ariske igjen, som de en gang var. Vi kan skille mellom to ariske underraser i den ariske rase; Jarls ætt, folk som er dolichocephale (langskallede), og Karls ætt, folk som er brachycephale (kortskallede) eller mesocephale (mellomskallede). De av oss som har mørkt hår og mørke øyne er forurensede medlemmer av Jarls eller Karls ætt og ikke medlemmer av Trells ætt, og disse skal renses som ovenfor beskrevet. Trells ætt er de ikke-europeiske folk.
- G. De utenomjordiske vesener underviste Jarls ætt i det vi i dag vil betegne som naturvitenskap. Som bevis her har vi at de lærte dem om ozonlagets betydning, om hvordan kreftene i naturen

<sup>333</sup> Det bør nevnes at vitenskapen heller aldri har påstått det. Alt vitenskapen har sagt er at mennesket og apen har et felles opphav, noe som jo er korrekt.

fungerer, om forholdet mellom masse og gravitasjon, om planetenes innflytelse på livet på jorden, om hjernens elektriske signaler, om blodets betydning for efterslekten m.m.

- H. Mytene våre er gåter gitt oss av gudene som viledning i vår videre utvikling. Den ariske rase er ikke det ferdige mennesket og vi plikter å jobbe aktivt for å forbedre rasen og fullføre det gudene begynte på.
- I. Våre forfedre har hele tiden visst at jorden er rund, noe som kommer frem av mytene og av etymologien.
- J. Jorden er en koloni skapt av gudene for å udødeliggjøre mennesket. Gudene er mennesket i dets ferdigutviklede ledd, *homo deus*, med evner vi ennå ikke er i stand til å begripe. Gudene vil kunne komme tilbake til jorden når vi er rede for det, for å forenes med sine brødre – de neste ledd etter den ariske rase – og for å assistere oss videre i vår videre utvikling.
- K. Vi må lytte til ånden fremfor noe annet og intuisjonen vil måtte tilegnes langt større betydning enn i dag. Menneskeslekten må lytte til de innviedes råd, som får sin inspirasjon direkte fra gudene – fra ånden.
- L. Vi må finne tilbake til vårt sunne og naturlige livssyn og vår verdensanskuelse, og må bringe frem igjen alt det positive fra vår fortid samtidig som at vi bevarer det positive vi har lært etter tusen til to tusen år under asiatiske barbari.
- M. Livet har en mening og vi har ansvar for og plikt til å ikke ødelegge nærmere fem milliarder års utvikling av menneskeslekten, fra de første skyggeformer til dagens ariske mennesker. Rasens renhet er åndens hellige lov som må følges uten skrupler eller hensyn til andre eller oss selv. Vår livsmening er å forbedre rasen på alle måter; legemlig som åndelig, og vi må strebe etter en høyverdig moral i et overindividualistisk perspektiv; det er her selvsagt snakk om vår tolkning av begrepet moral, og ikke den asiatiske tolkningen. Livets mening er å herdes og å lære, å forbedre mennesket og å styrke det gode i mennesket. Livets mening er å undertrykke det som jobber imot denne menneskets natur og å luke bort så mange naturfiendtlige elementer i verden som mulig. På dette grunnlag vil vi elske livet og nyte alle livets stunder, i motgang som i medgang, da alt har en mening og konsekvensene av selv de mest grusomme ting alltid er positive tross alt, sett i det overindividualistiske åndelige perspektiv. I dødens stund – om det er vi selv eller andre som dør – vil vi glede oss over muligheten til å bearbeide de erfaringer vi har tilegnet oss gjennom livet, før vi igjen sendes ut for å leve og vokse blant de dødelige.

Ikke fikk jeg brød,  
og ikke fikk jeg drikke;  
ned så jeg.  
Tok så opp hemmeligheter,  
ropende tok jeg dem opp  
og ned falt jeg så fra treet.

Da begynte jeg å spire  
og bli vis,  
jeg vokste og trivdes vel.  
Ord av ord avlet med ord,  
verk av verk avlet meg verk.

## EFTERORD

Det har vært et omfattende arbeide å skrive denne avhandlingen. Første del, *Utdrag av germansk mytologi*, skrev jeg med utgangspunkt i N.M. Petersens «*Nordisk Mytologi – forelæsnings*» (København 1863). Hans oversettelser av de norrøne tekstene er brukt gjennomgående. Jeg har fulgt hans rekkefølge i fremstillingen av mytene og flere av hans tolkningen.

I andre del, *Utdrag av germansk kultur og tanker rundt relaterte emner*, har jeg måttet ta utgangspunkt i mitt eget arbeide, men finner støtte for flere av tolkningene og oversettelsene i andre kilder.

Flere av kildene som er oppført i bibliografien har tolkninger som på ingen måte støtter mine egne, mens andre (som N.M. Petersens «*Nordisk Mytologi – forelæsninger*») delvis støtter mine tolkninger. De fleste av disse kildene inneholder ingen tolkninger i det hele tatt, men er tatt med i bibliografien av andre årsaker. Noen kilder er oppgitt, da de viser sider ved vår ånd.

Undertegnede har ingen formell utdanning på områdene som omhandles i denne avhandlingen. Jeg er ingen arkeolog, historiker, religionsforsker, filolog, professor i mytologi eller lignende. Av den grunn vil vel det etablerte anse min avhandling som useriøs. At jeg er ung og nasjonalsosialist bidrar neppe til at det etablerte treffer noen annen konklusjon. Min fremstilling av vår mytologi og vår kultur er subjektiv og skrevet som en støtte til og en forklaring på min egen ideologi og verdensanskuelse. Jeg beskriver like mye hvordan det bør bli, som hvordan det var. Dette derimot, er ikke annet enn hva alle andre forfattere også har gjort gjennom alle tider. Forskjellen er at jeg ikke påstår noe annet. Jeg har ingen flott tittel å bruke som alibi på min påståtte seriøsitet og objectivitet i behandlingen av temaet. I stedet lar jeg innholdet i boken tale for seg selv, og mener å vite at enhver som leser denne avhandlingen selv kan se at jeg vet hva jeg snakker om. Enhver som har lest eller vil lese andre bøker om det samme tema vil uten den minste problem se dette.

Avhandlingen er skrevet fordi det ikke finnes noe materiale i dag som på tilfredsstillende vis omhandler våre myter og vår kultur. Av alle de bøker jeg har lest om temaet, fremstår ytterst få av de bøker som er skrevet etter krigen som verd papiret de er skrevet på. Innsikten er totalt fraværende hos så og si samtlige forfatter, og det samme synes ønsket om å faktisk gå litt i dybden i materialet.

Jeg trenger ikke å være professor i arkeologi eller noe annet for å fremstå som troverdig. Jeg skriver kun om mitt eget livssyn, min egen kultur og min egen verdensanskuelse. Hvordan skal noen kristne kunne si at jeg tar feil? Har en åndsjøde (som jo alle kristne er) mer innsikt i germansk verdensanskuelse enn en germaner, som jo har dette som sin egen verdensanskuelse? Har den som ser på verdensanskuelsen fra avstand mer innsikt enn den som befinner seg midt i den?

Denne avhandlingen er et resultat av flere års arbeide, og ble skrevet i Trondheim i løpet av året 1998. Jeg vil takke alle flittige og arbeidssomme bibliotekarere som har hjulpet meg opp gjennom årene, samt venner som har vært på vakt og jakt etter relevant materiale – og som har sendt meg dette etterhvert.

Varg Vikernes,  
Björgwinjar, Þulá,  
Primo Gaukmánaðr MCMXCIX a.y.p.s.

### Bibliografi

- Alme, H.A. og Flock, L.G.B., Grundtræk af Asalæren og Vøluspaa, Kristiania 1917.  
Andree, R., Ethnographische Parallelen und Vergleiche I, Stuttgart 1878.  
Aukrust, O.O., Dødsrikets verdenshistorie, Bind II, Oslo 1985.  
Baetke, W., Die Religion der Germanen, Frankfurt a.M. 1937.  
Berge, R., Norsk Folkekultur, 1930.  
Binder, W., Dr. Vollmer's Wörterbuch der Mythologie aller völker, Stuttgart 1874.  
Bing, J., Fra trolldom til gudetro, Oslo 1937.  
Birkeli, E., Fedrekult, Oslo 1943.

- Bjørn, A., Die Funde der ältesten Bronzezeit in Norwegen, *Acta archeologica* VII.
- Blavatsky, H.P., The Secret Doctrine, London (?).
- Bryn, H., Menneskerasene og deres utviklingshistorie, Oslo 1925.
- Brøgger, A.W., Det norske folk i oldtiden, Oslo 1925.
- Brøgger, A.W., Jernet og Norges eldste økonomiske historie, Oslo 1940.
- Brøgger, N.Ch., Nordens demring – myter og sagn, Oslo 1949.
- Bugge, S., Norrøen Fornkvæði, Kristiania 1867.
- Bæksted, A., Runerne, deres historie og brug, København 1943.
- Bø., O., Vår norske jul, Oslo 1970.
- Egenæs, H., En sentralhelligdom for det gamle håloygske rike?, *Naturen* 1942.
- Eike, C.N.F., Oskoreia og ekstaseriter, Oslo 1980.
- Eliade, M., Le chamanisme et les techniques archaïques de l'extase, 1951.
- Evang, K., Rasepolitikk og reaksjon, Oslo 1934.
- Evola, J., Heidnischer Imperialismus, (Tyskland) 1933.
- Evola, J., Erhebung wider die moderne Welt, (Tyskland) 1935.
- Falk, H. og Torp, A., Etymologisk Ordbog over det norske og det danske sprog, Oslo 1994.
- Faye, A., Norske Folke-Sagn, 1833.
- Feist, S., Indogermanen und Germanen, Halle 1924.
- Fischer, G., Konge, Hird og Stormenn, m.m., Særtrykk av Norsk Kulturhistorie.
- Friesen, O. von, Nordisk Kultur, bind VI; Runorna, Stockholm 1933.
- Friis, J.A., Lappisk Mytologi, Christiania 1871.
- Fritzner, J., Ordbog over det gamle norske sprog, Kristiania 1886.
- Gjessing, G., Hesten i forhistorisk kunst og kultur, Viking VII (1943).
- Gjessing, G., Norges steinalder, Oslo 1945.
- Golther, W., Handbuch der germanischen Mythologie, Leipzig 1895.
- Goodrick-Clarke, N., The Occult Roots of Nazism – The Ariosophists of Austria and Germany 1890-1935, 1985.
- Grambo, R., Gjester fra graven, Oslo 1991.
- Gunarii, H., Norgeskrønike (oversatt fra latin), Oslo 1606.
- Gustafson, G., Norges oldtid, Kristiania 1906.
- Harder, A., Der germanische Ächter, Würzburg-Aumühle 1938.
- Heggstad, L., Hødnebø, F. og Simensen, E., Samlagets norrøn ordbok, Oslo 1993.
- Hellquist, E., Svensk etymologisk ordbok, Lund 1920-22.
- Hergren, P., Husdjuren i nordisk folktro, Örebro 1925.
- Hertz, W., Der Werwolf, Stuttgart 1862.
- Hoops, J., Reallexikon der germanischen Altertumskunde, Strassburg 1911-1919.
- Hoops, J., Waldbäume und Kulturpflanzen im germanischen Altertum, Strassburg 1905.
- Hov, J.Ø., Hurra for naturen, Trondheim 1995.
- Hyltén-Cavallius, G.O., Wärend II, Stockholm 1868.
- Höfler, O., Kultische Geheimbünde der Germanen I, Frankfurt a.M. 1934.
- Jensøn, Ch., *Dictionarium*, Copenhagen 1646.
- Karsten, T.E., Germanerna – en inledning till studiet av deras språk och kultur, Helsingfors 1927.
- Keyser, R., Nordmændenes religionsforfatning i Hedendommen, Christiania 1847.
- Kharitidi, O., Inn i sirkelen, Oslo 1997.
- Kjær, H., Ligbrændingen i Danmark i oldtiden, indtil aar 1000 e.kr., København 1931.
- Klein, E., Der Ritus des Tötens bei den nordischen Völkern, 1930.
- Koty, J., Die Behandlung der Altern und Kranken bei den Naturvölkern, Stuttgart 1934.
- Leem, K., Beskrivelse over Finnmarkens Lapper, 1767.
- Liestøl, K., Saga og Folkeminne, Oslo 1941.
- Liljegren, J.G., Runlära, Stockholm 1832.
- Meyer, E.H., Germanische Mythologie, Berlin 1891.
- Meyer, R.M., Altgermanische Religionsgeschichte, Leipzig 1910.

- Mjøen, J.A., Rasehygiene, Oslo 1938.  
 Mogk, E., Germanische Mythologie, Strassburg 1898.  
 Montelius, O., Sveriges forntid, Stockholm 1874.  
 Müller, W., Oversettelse av Cornelius Tacitus' *De vita et moribus Iulii Agricolae*, Berlin 1935.  
 Müller, W., Oversettelse av Cornelius Tacitus' *De origine situ moribus ac populis Germanorum*, Berlin 1935.  
 Munch, P.A., Nordmændenes Gudelære i Hedenold, Christiania 1844.  
 Nansen, F., Nord i Taakeheimen, Kristiania 1911.  
 Ohlmarks, Å., Fornordiskt lexikon, Södertälje 1983.  
 Olafsen, S., Resenii Edda, København 1665.  
 Olrik, J. og Ræder, H., Oversettelse av Saxo Grammaticus' *Saxonis Gesta Danorum*, Hauniae 1931.  
 Olsen, M., Le prêtre-magicien et le dieu-magicien dans la Norvège ancienne, 1935.  
 Olsen, M., Varðlokur. Et bidrag til kundskap om gammelnorsk trolddom, MoM. 1916.  
 Olsen, M., Ættegård og Helligdom, 1926.  
 Peringskiöld, J., *Getica*, oversettelse av Jordanes' *De origine actibusque Getarum*, (Sverige) 1719.  
 Petersen, N.M., Nordisk Mythologi – forelæsninger, København 1863.  
 Planitz, H., Germanische Rechtsgeschichte, Berlin 1936.  
 Quisling, V., Om at bebodde verdener fines utenom jorden og betydningen derav for vår livsanskuelse, Oslo 1929.  
 Riisnæs, S., Den nye rettsstat på nasjonalsosialismens grunn (1941).  
 Riisnæs, S., Nasjonalsosialistenes livssyn (1943).  
 Rygh, O., Norske Oldsager, Kristiania 1885.  
 Saxlund, S., Rase og kultur, Oslo 1941.  
 Scarabæus, Mysteriesamfund, Oslo 1948.  
 Schoning, O., Dødsriger i nordisk hedentro, København 1903.  
 Schreiner, K.E., Om en trepanert Finnmarks-skalle fra steinalderen, Oslo 1940.  
 Seeds, M.A., Horizons – exploring the universe, Belmont 1995.  
 Solheim, S., Folketru og folkeliv, Oslo 1944.  
 Sommerfelt, A., Hva er rase, Oslo 1939.  
 Strøm, F., The sacral origin of the Germanic death penalties, Stockholm 1942.  
 Strömbäck, D., Sejd, Stockholm og København 1935.  
 Suleng, H., Boplassfunn fra steinalderen i Haldendistriktet, Viking VI (1942).  
 Sørsensen, P.M., Fortælling og ære, Oslo 1995.  
 Sørsensen, W., Forfedrenes stemme, Oslo 1942.  
 Tegnér, E., Bihang till Frithiofs Saga, Stockholm 1839.  
 Thorpe, B., Oversettelse av The Anglo-Saxon Chronicle, London 1861.  
 Vendl, S.A., *Gesta Hammaburgensis ecclesiae pontificum*, (Danmark) 1579 (oversettelse av Adam von Bremens verk m. Samme tittel).  
 Vikernes, V., Vargsmål, Bergen 1997.  
 Wagner, W. og McDowall, M.W., Asgard and the Gods, 1886.  
 Wimmer, L., Die Runenschrift, Berlin 1887.  
 Winther Ch. og Bloch, V.A., Mythologisk Haandbog, København 1872.  
 Worsaae, J.J.A., Danmarks Oldtid oplyst ved Oldsager og Gravhøje, København 1843.

#### **Annet;**

- Maal og Minne, kulturhistorisk tidsskrift.  
 Germaneren, kamporgan for Germanske SS Norge.  
 Ragnarok, kulturhistorisk tidsskrift.  
 Gjallarhorn, nasjonalsosialistisk tidsskrift for politikk, kultur og historie.  
 Viking, tidsskrift for norrøn arkeologi.  
 Sowilo, kulturhistorisk tidsskrift.

## Kommentar vedrørende bibliografi

En rekke av bøkene på denne listen er bøker eller hefter undertegnede kun har hatt tilgang til i form av fotokopier. Av den grunn er det tilfeller hvor informasjonen vedrørende utgivelsesdato eller utgivelsessted er mangelfull. Andre bøker er ikke engang fort opp på listen da de mangler både informasjon om når og hvor, og sogar av hvem de er gitt ut eller skrevet.

### Tillegg

#### *Til Germansk mytologi og verdensanskuelse*

**Arier** betyr lojal, hengiven, trofast mot gudene, en som er edel, rettskaffen og ærverdig. Det kommer av sanskrit *ârya*, av roten *ri*, som betyr å heve seg eller strebe oppad.

**Kyklop** kommer av gresk κύκλος (kuklos) som betyr sirkel, og ὀψ (ops), som betyr øye. I mytologien er det en kjempe med ett øye midt i pannen. I okkult forstand den lemuriske, tredje rase.

Epifysen (latin: *glandula pinealis*) er et kjegleformet, rådgrått, kjertelaktig legeme, som er knyttet til den øverste vegg av den tredje hjerneventrikel, hvorfra det springer frem som en hul utvekst, som ligger mellom de forreste firhøje.

Fysiologer erkjenner at det er: «en rest av et viktig sanseorgan hos tidligere former».

**Epifysen** er et bindeledd mellom den fysiske og den mentale bevissthet, og når det er utviklet et organ for tankeoverføring. I fortiden den mentale oppfattelses «tredje øye», som igjen vil tre i funksjon eftersom rasens utvikling skrider frem.

**Hypofusen** (latin: *pituita* [som betyr slim]) er et lite, ovalt, rødgrått legeme, som er knyttet til hjernens *infundibum* (trangformet gang) og ligger i en fordypning i midterlinjen av kilebeinets øvre overflate. Det er en lukket, styrende kjertel, som spiller en viktig rolle i de legemlige prosesser, navnlig med hensyn til vekst, kjønns- og forplatingsevne, og som opprettholder likevekten mellom andre kjertler og kontrollerer dem. Baklappen avsondrer pituitrin, som har en sterk, direkte sammentrekkende virkning på musklene og opprettholder blodkarenes spenning.

I okkult betydning samler hypofysen de astrale vibrasjoner nesten på samme måte som et forstørrelsesglass samler solstrålene, og muliggjør dermed overføringen av den astrale bevissthet til hjernen (ifølge A. Besant).

**Máni/Måne** heter på angelsaksisk Mona og betyr da «den som måler (tiden)».

**Uranos** kommer av gresk Οὐρανός (ouranos), som betyr himmelen eller himmelvelvingen. Det er Kronos' far og Gaia's ektefelle. Uranos er den samme som vår Óðinn.

**Afrodite** kommer av gresk Ἄφροδίτη (aphors), som betyr skum. Hun ble født av det havskum som samlet seg omkring Uranos avhuggede kjønnslem. Hun er den samme som vår Freyja, som også fødes ved at hun stiger opp fra havet.

### **Den høyere greske gudeorden:**

(Gudenes barn står oppført til høyre for dem)

**Khaos:** Gaia, Tartaros, Eros, Erebos og Natt

**Gaia:** Uranos, Gaia, Fjell og Pontos

**Erebos/Natt:** Aither og Dag

**Uranos/Gaia:** Kyklopene, Hekatonheirene, Okeanos, Tethys, Themis, Koios, Foibe, Mnemosyne, Hyperion, Theia, Krios, Iapetos, Rhea og Kronos

**Uranos:** Afrodite

**Koios/Foibe:** Leto

**Hyperion/Theia:** Helios, Selene og Eos

**Iapetos:** Atlas

**Rhea/Kronos:** Prometheus

**Prometheus:** Demeter, Hestia, Hera, Zevs, Poseidon og Hades

### **Romerske/greske gudenavn:**

**Juppiter/Zevs** – himmelguden og hovedguden (Óðinn/Tuisto/Pórr/Týr)

**Juno/Hera** – Juppiters/Zevs hustru (Frigg)

**Minerva/Athene** – visdomsgudinne (Saga)

**Apollo/Apollon** – Solgud og gud for legeskunst, poesi og musikk (Baldr/Bragi)

**Diana/Artemis** – jaktgudinne (Skaði)

**Ceres/Demeter** – gudinne for avlingen (Gerðr)

**Bacchus/Dionysos** – vungud

**Liber/Dionysos** – gud for ekstase og vin

**Mars/Ares** – krigsgud (Týr)

**Venus/Afrodite** – kjærlighetsgudinne (Freyja)

**Neptun/Poseidon** – havgud (Njörðr)

**Mercurius/Hermes** – gud for handel og gudenes budbringer (Loki/Hermóðr)

**Vesta/Hestia** – ernes gudinne

**Saturn/Kronos** – gud for såing og utsæd (Heimdallr)

**Dis Pater/Hades** – underverdenens gud (Hel)

**Faunus/Pan** – skoggud (Vidarr)

**Cupido/Eros** – kjærlighetsgud, sønn av Venus (Baldr/Gersemi/Hnoss)

**Vulkanus/Hefaistos** – ildens og smedkunstens gud (Loki)

**Aesculapius/Asklepios** – legeskunstens gud (Eir)

**Castor og Pollux/Kastor og Polydeuks** – Juppiter/Zevs guddommelige sønner

**Aurora/Eos** – morgengrødens gudinne (Austr)

**Flora/Kloris** – blomstergudinnen (Nanna)

**Victoria/Nike** – seiersgudinne

### **Den slaviske gudeorden:**

(Gudenes barn står oppført til høyre for dem)

**Swantewit:** (Triglaf [god] eller Bog [ond]): Belbog og Czernebog

**Belbog:** Radegast (zirnitra [trollmann/kvinne]) og Raziwia (razi [rettgjører])

**Czernebog:** Flins (zirnitra), Heca og Nemisa (zirnitra)

**Radegast:** Prowe

**Raziwia:** Podaga

**Heca:** Mita (razi)

**Prowe:** Hierowit og Slebog

**Podaga:** Siewa og Zilsbog

**Mita:** Berstuk (razi) og Gasto (razi)

**Slebob/Siewa:** Gilbog, Jutrbog, Rugiewit og Karewit

**Berstuk:** Siska og Gudji

**Gasto:** Marowit

**Gilbog/Jutrbog:** Perkun

**Rugiewit/Karewit:** Swaixtix



Swantewit er den slaviske treenighetsgud, og i ham finner vi Óðinn, Vílir og Vei. Prowe er den samme som vår Forseti. Radegast er en gud for styrke og ære. Perkun (eller Perun) er den samme som vår Þórr.

Et gigantisk gudebilde på Swantewit ble bygget i det som i dag er Estland. Fra her kjenner vi den mystiske trollmannen Rasputin, slavernes øversteprest. Han tolket Swantewit ved å se hvor mye vin Swantewit hadde drukket fra hornet han holdt i sin ene hånd. Dette gudebildet ble visstnok ødelagt i år 1167.

**Etruskiske gudenavn (satt opp mot de romerske):**

**Tinia** – Juppiter

**Aplun** – Apollon

**Hercle** – Herakles

**Uni** – Juno

**Menerva** – Minerva

**Nethuns** – Neptunus

**Fufluns** – Dionysos

**Mars** – (som vegetasjonsgud)

**[www.burzum.org](http://www.burzum.org)**