Gammalnordiske sjelsførestellingar i samband med angrep

Eldar Heide
Høgskolen i Bergen, Norge

Samandrag: Denne artikkelen drøftar korleis ein konfliktpart overnaturleg kan påverke våpenkamp i norrøn litteratur. Granskarane har vore mest interesserte i sjølve kampsituasjonen, men forfattaren peikar på at overnaturleg påverknad på kamp i kjeldene oftast skjer før kampen. Lenge på førehand kan våpen få magiske eigenskapar, krigarar kan bli gjorde usårlege, direkte eller med at dei får klesplagg med magiske eigenskapar. Ikkje minst kan følgjeånder frå krigarar angripe den krigarane er på veg til og derfor har i tankane. Motsett det som er nemnt i tidlegare forsking, er dette viktig for utfallet av kampen. Følgjeåndene varslar våpenangrepet som kjem, og det kan folk som har spesielle evner (eller hjelp av folk som har det) utnytte til å unngå faren. Har ein ikkje slike ressursar, blir ein derimot passiv og viljelaus av følgjeåndangrepet, slik at krigarane får lett spel når dei når fram. Følgjeåndene det er snakk om er slike som kvart menneske har attmed seg gjennom livet, men litt på forskot, altså det vi i Noreg særleg kjenner som *vardøger* o.l. (av **varðhygli*), i dei norrøne tekstane særleg kalla *hugr* og *fylgja*. Vanlegvis er framferda til desse følgjeåndene ein refleks av tankane og handlingane til mennesket sitt, men folk med spesielle evner kan sende dei i veg medvete, helst for å skaffe opplysningar om fienden, på liknande vis som dagens militære dronar. I dei tilfella der utsendinga er medveten, er skilet mellom følgjeånder og sjølve sjela til mennesket uklårt.[1]

[1] Artikkelen er basert på forfattaren si doktoravhandling (Heide 2006a), kapitla 4.5. – 4.11., som drøftar dette følgjeåndkomplekset, men utan å gå inn på temaet for artikkelen, altså kva følgjeåndkomplekset har å seia for våpenkamp. – Ordet «sjel» er ikkje uproblematisk som fagterm, men det er vanskeleg å finne betre alternativ (jf. ibid: 2-5).

Gammalnordiske sjelsførestellingar i samband med angrep

Eldar Heide
Høgskolen i Bergen, Norge

I.

Eit pionerarbeid når det gjeld gammalnordiske sjelsførestellingar er artikkelen «Hamen og fylgja» av Ingjald Reichborn-Kjennerud.[1] Andre viktige arbeid har Dag Strömbäck, Folke Ström og Else Mundal skrive.[2] Dei kjem eg inn på etter kvart, og særleg kva dei seier om sjelsførestellingar i samband med våpenkamp. Det siste viktige arbeidet er doktoravhandlinga til Neil Price, som er den som mest har drøfta overnaturleg påverknad på kamp. Det han særleg dreg fram når det gjeld dette temaet er:[3]

a. Trolldomskunnige som i dyreham er med i slag.
b. Folk som blir drepne med trolldom, mellom anna *seiðr*, men ikkje i våpenkamp.
c. Valkyrjer som styrer kampen og vel kven som skal falle.
d. Overnaturleg makt som grip inn etter å ha fått offer (særleg Torgjerd Holgabrur).
e. Våpen som med trolldom har fått einestående eigenskapar.
f. Krigarar som er usårlege på grunn av trolldom.
g. Klesplagg som gjer beraren magisk usårleg.
h. Berserkar.

Price ser ut til å vera særleg interessert i korleis rituelle spesialistar kan påverke slag, og særskilt korleis dei kan påverke sjølve kampen, og ikkje minst gjennom trolldomsforma *seiðr* (kanskje tydelegast i presentasjonen på baksida av boka). Avhandlinga til Price er interessant og eit svært solid arbeid, på mange måtar. Forslaget

Hvordan du siterer til dette kapitlet:
Heide, E. 2016. Gammalnordiske sjelsførestellingar i samband med angrep. I: Rydving, H. and Olsson, S. (red.) *Krig och fred i vendel- och vikingatida traditioner,* s. 125–143. Stockholm: Stockholm University Press. DOI: http://dx.doi.org/10.16993/bah.f. License: CC-BY 4.0

hans om at metallstavar som er funne i kvinnegraver frå vikingtida er seidstavar har eg stor tru på, og har bygd vidare på det.[4] Det ser ikkje ut til å vera noko direkte gale i det han seier om trolldom og kamp (punkta ovanfor). Likevel var det neppe noko sterkt samband mellom seid og krig. Sant nok tenkte folk seg mange slag overnaturlege innslag i kamp, men i kjeldene er det vanlegvis heilt andre ting akkurat seid dreiar seg om. Kanskje halvparten av gongene seid er nemnt i dei norrøne tekstane, er målet med seiden å dra til seg personar eller ressursar. Det nest vanlegaste målet med seid er spådom.[5] Nokre døme er det på at seid blir brukt til drap eller drapsforsøk (punkt b. ovanfor: Kåre blir drepen av Kotkjellfolket i *Laxdøla saga*, seidkonene i *Friðþjófs saga* prøver å drepa Fridtjov på havet),[6] men det er i heilt andre situasjonar enn våpenkamp. Så vidt eg kan sjå, er det berre to døme på at ordet *seiðr* er nemnt i samband med innblanding i sjølve våpenkampen. I *Hrolfs saga kraka* slåst Skuld, kalla *seiðkona*, i galteham i eit slag, samtidig som rette kroppen hennar sit på ein *seiðhjallr*, så hamskiftet er tydelegvis oppnådd gjennom seid (For motparten slåst helten Bòdvar i bjørneham, medan kroppen hans ligg i senga.). I *Þiðreks saga* slåst dronning Ostasia i drakeham i eit slag, og soga nemner seid i samband med dette.[7] Begge desse kjeldene er svært fantasifulle, og i *Þiðreks saga* blir ikkje ordet *seiðr* brukt om hamskiftet og slåstinga i drakeham, men om at dronninga før slaget lokkar til seg dyr som ho dresserer til kampdyr.

Det er altså ikkje så godt kjeldegrunnlag for den koplinga av kamp og *seiðr* som Price gjer. Likevel ser det ut til å vera eit visst indirekte samband mellom seid og våpenkamp, skal vi sjå etter kvart. Når det gjeld andre slag overnaturlege innslag i kamp, meiner eg Price bommar litt på kva som er *sentralt* i kjeldene, på to måtar. For det fyrste verkar det som han særleg er oppteken av punkt a. ovanfor, korleis rituelle spesialistar involverer seg personleg i sjølve slaget. Men akkurat det er det få døme på; dei klåraste er dei to nemnde frå *Hrolfs saga kraka* og *Þiðreks saga*. For det andre: Når kjeldene fortel om overnaturlege innslag i kamp, så er det oftast ikkje i sjølve kampen, men før kampen. Det er meir snakk om tiltak som blir gjorde lenge før det blir kamp – våpen får magiske eigenskapar og krigarar blir gjorde usårlege, anten direkte, eller med at dei får klesplagg med magiske eigenskapar (altså punkt e., f. og g. ovanfor).[8]

I tilfelle der det likevel er overnaturleg påverknad direkte på motstandarar, så skjer det særleg litt før kampen, ikkje i sjølve kampen: Følgjeånder med nær tilknyting til mennesket sitt fer i førevegen til den mennesket tenkjer på, nemleg motstandaren, og påverkar han. Dette i seg sjølv er velkjent, men granskarane har ikkje innsett eller ikkje kommentert at dette kan vera viktig for utfallet av våpenkamp, både utilsikta og medvete taktisk. Før eg går nærare inn på det, vil eg gjera nærare greie for ideane om følgjeånder.

II.

I norrøn litteratur var det to typar følgjeånder som kunne kallast *fylgjur* (sg. *fylgja*, f.), endå dei var svært ulike. Den eine typen viser seg ofte som eit dyr og blir derfor i dag gjerne kalla «dyrefylgje». Den definerer Folke Ström slik:

> Människans inre jag, hennes själ, agerar under vissa omständigheter frigjord från kroppen i gestalten av ett djur, som uppfattas som personens alter ego el. skyddsande. Föreställningen har nära beröringspunkter både med varseltron och den tro på psykiska emanationer, som är förknippad med begreppen *hugr* […] och *hamr*. Det gemensamma för hela föreställningskomplexet är tanken på en materielt förnimbar, fjärrverkande manifestation av människans psykiskt aktiva jag. Djurf[ylgjan]s närvaro uppfattas i regel av den, mot vilken ägarens aktivitet är riktad, och nästan genomgående uppleves den i drömmen. Fysiska symptom såsom plötslig sömnighet, gäspningar o[ch] dyl[ikt] utgör karakteristiska förebud.[9]

Om den andre typen, som gjerne viser seg som ei eller fleire kvinner og derfor blir kalla «kvinnefylgje» i dag (i tekstane *fylgja*, *fylgjukona*, *draumkona*, *dís*, m.m.), seier Ström:

> Hon ger sig i motsats till djurf[ylgjan] i första hand tillkänna för den person vars skyddsande hon är el. till vars släkt hon är knuten. Varnande el. förebådande individens snara död uppenbarar sig kvinnof[ylgjan] vanligen i drömmen. Medan djurf[ylgjan] är bunden till en bestämd person är kvinnof[ylgjan] icke sällan ett släktens skyddsväsen (*ættarfylgja*) om också närmast knuten till dess huvudman. Såsom framgår av Hallfreds saga (kap. 11) synes

> tanken vara, att f[ylgjan] vid vederbörandes död övergår till den i släkten närmast stående. Som ett kollektiv omtalas kvinnof[ylgjan] i enstaka fall.[10]

Dyrefylgja og kvinnefylgja har ikkje stort meir enn nemninga sams, seier Ström. Han peikar på at «djurf[ylgja]tron har en klar anknytning till primitiv själatro», medan kvinnefylgjeideen «pekar […] mot ett samband med den väl dokumenterade dyrkan av till släkten knutna kvinnliga väsen».[11] Dyrefylgja kan overlappe med *gandr*[12] og med *hugr*, som Svale Solheim definerer slik:

> sjel som heilskapen av alle menneskelege sjelseigenskapar (tanke, sinn), også når sjela etter eldgammal folketru kunne gjera seg fri frå kroppen og verka på eiga hand. Denne frigjorde, aktive h[ugr] kunne som eit slag tankeoverføring verka på fråstand på andre menneske, sjeleleg som kroppsleg. Refleksfenomen som geisping, nysing, hiksting, klåe osb. vart såleis oppfatta som verknaden av eit menneskes h[ugr], når vedkommande tenkte sterkt på ein.[13]

Kvinnefylgja hadde fri vilje og kunne opptre heilt sjølstendig frå mennesket eller menneska ho følgde, og kunne stundom gripe inn i våpenkamp, peikar Mundal på.[14] Likevel er det ikkje kvinnefylgja eg skal ta føre meg her. Sjølvstendet til kvinnefylgjene innebar nemleg at ein part i ein væpna konflikt ikkje kunne bruke kvinnefylgjene sine til sin fordel, han kunne berre vone at dei ville stø han. Dyrefylgja, derimot, kunne ein i større eller mindre grad påverke, meir eller mindre medvete.

III.

Utgangspunktet for mine poeng er dei fysiske symptoma ein merkar når fiendens dyrefylgjer / hugar kjem til ein: «plötslig sömnighet, gäspningar o[ch] dyl[ikt]» hos Ström, «geisping, nysing, hiksting, klåe osb.» hos Solheim. Eit opplysande døme finn vi i *Orkneyinga saga*,[15] ein gong Svein Åsleivsson på Orknøyane sit og drikk i lag med huskarane sine i jula. *Hann tók til orða ok gneri nefit: «Þat er ætlun mín, at nú sé Haraldr jarl á fǫr til eyjanna.»* ‘Han gneid seg på nasen og sa: «Eg trur at no er Harald jarl på veg [hit] til øyane»’. Det har huskarane vondt for å tru, for det er uvêr. Svein ser òg det, og derfor vil han ikkje varsle jarlen sin om dette

hugboð, som soga kallar den føreaninga han har fått, endå han er redd at det kjem til å syne seg uklokt. Det gjer det, Harald jarl gjer landgang tre dagar etter, og det blir kamp. Reichborn-Kjennerud har peika på at det er kløen i nasen som fortel Svein at jarlen er på veg. Det er rimeleg i lys av seinare folketru. «Nasehug (nesehau, nåsåhau), klæjing og stiking i nosi, er den dag i dag etter folketrui eit fyrefar eller ein hug frå nokon», seier Reichborn-Kjennerud, og nemner som døme frå Østfold: «D'æ vriner så i nasan, d'er visst non som har hau te mei».[16] Nils Lid seier meir om dette: På Romerike blir kløe i nasen kalla *nasehug* og tolka som teikn på at nokon står og ventar på ein. I slike tilfelle kan dei i Trøndelag seia at «det *hågår* folk på nasen min».[17] I folketradisjonane blir kløe andre stader på kroppen òg tolka som vardøger, men særleg kløe i nasen. Seinare i *Orkneyinga saga* nys Ragnvald jarl kraftig dagen før han blir drepen, og nyset blir oppfatta som varsel om det som skal skje.[18] Denne episoden er lite påansa, men sluttar seg til dei nemnde, sidan nysing kjem av nasekløe.

Det er òg mange døme på at ein får kløe på kroppen der ein seinare blir såra. *Droplaugarsona saga* har eit spesielt detaljert tilfelle: Helge Droplaugsson jamrar seg (*lét illa*) i søvne ei natt. Når han dagen etter er ute og rid med mennene sine, må han leggja seg ned og kvile, han blir så trøytt. *Þá kló hann kinn sína ok gneri hǫkuna ok mælti þetta: «Þat er vænna, áðr kveld, at þar kløi*[19] *lítt»*. 'Då klødde han seg på kinnet og gneid seg på haka og sa: «Det kjem nok til å kløe litt før kvelden»'. Så fortel han kva han drøymde om natta: Dei reid den same vegen som no, og ved ein viss haug sprang atten eller tjue ulvar fram og gjekk laus på dei (*sóttu at*, infinitiv *sókja at*), *ok kleif einn í hǫku mér ok í tanngarðinn,* 'og ein av dei klatra opp til haka og tanngarden på meg', men då vart han vekt. Ein av mennene seier dette tyder at det sit folk i bakhald for dei. Likevel rid dei vidare, og når dei kjem til haugen Helge har drøymt om, blir dei angripne av atten menn. Helge får eit sverdhogg i ansiktet, gjennom tanngarden og underleppa – og blir drepen seinare i kampen.[20] I samtidssoga *Sturlunga saga* klør Sæmund Ormsson fælt ikring halsen ein kveld etter eit bad. Han får kona som tørkar han til å gnu hardt ikring halsen hans med handduken, men det hjelper ikkje, så han tek handduken sjølv og gnikar det han er god for. Dagen etter

blir han fanga i eit bakhald og halshoggen. Seinare i soga skjer det same med Tord Andresson. Det klør fælt ikring halsen på han, han får ein kar til å klø seg, det hjelper ikkje stort, og så blir han sviken, fanga og halshoggen.[21] I desse tilfella må vi oppfatte kløen på same viset som i *Droplaugarsona saga*: Hugane (= dei fiendslege tankane til angriparane) har fare i førevegen og går laus på offeret før angriparmennene når fram. På bakgrunn av dette er det tydeleg at kløen på kinnet til Helge Droplaugsson er meiningsberande. Både kløen på kinnet og haka og ulveangrepet i draumen varslar bakhaldet og angrepet.

Kanskje særleg Strömbäck har peika på at vi finn ein variant av dette motivet mange stader i dei norrøne kjeldene i samband med væpna konfliktar, i situasjonen der den angripande parten nærmar seg: I mange soger får folk tilsvarande varsel når dei i draume ser ulvar eller andre dyr – kalla *manna hugir* – nærme seg.[22] I lys av parallelle forteljingar kan vi gå ut frå at trøyttheita til Helge i *Droplaugarsona saga* òg er eit slikt varsel, slik Strömbäck peikar på.[23] Hugane til angriparane *sókja at*, 'angrip', på alle tre måtane, som varsel om det røynlege angrepet som snart kjem. Trøyttheit som del av slikt angrep finn vi i fleire soger. Når *úfriðarfylgjur*, 'ufredsfylgjer', i *Njáls saga sókja at*, 'angrip', Tord, så artar det seg slik at han blir trøytt, og i *Íslendinga saga* gjer *úvinafylgjur* Hall Hallsson så trøytt at han ikkje klarer å ta vare på seg sjølv når ufredsmenn er på veg, så dei får tak i han. Også i *Njáls saga* er det slik at når fylgjene *sókja at*, 'angrip', så merkar Usviv det på at han tek til å geispe. I *Þorsteins þáttr uxafóts* snik Torstein seg inn i bustaden til ein jotun. Då høyrer han ei jotunjente spørja: *«Hvárt syfjar þik, Járnskjöldr faðir?» «Eigi er, Skjalddís dottir, liggja á mér hugir stórra manna.»* '«Er du trøytt, far Jarnskjold?» «Nei, dotter Skjolddis. Hugane til store menn plagar meg.»' Her er det tydelegvis den fiendslege hugen til Torstein som svæver jotunen, og ikkje lenge etter drep Torstein Jarnskjold.[24] Dette er berre nokre av døma.[25]

Jamvel om det vart mindre våpenkamp mellom folk etter mellomalderen, finn vi refleksar av alt dette i folketradisjonane heilt fram til vår tid. At trøyttheit varslar at nokon kjem, er vanleg også i nyare svensk, norsk og islandsk folketru.[26] Islendingane kallar enno slik trøyttheit for *aðsókn*. Eg (med foreldre frå Trøndelag og

Troms) er oppvaksen med tru på *vardøger* (*vardøgre* / *vardøgle* / *vardyvle* / *vardivle*, av **varðhygli*, samansett av *vǫrðr*, 'vaktar / *følgjeånd' og ei avleiing av *hugr*, jf. adjektivet *hugall*[27]), som elles i norsk tradisjon kan heite *vord* (<*vǫrðr*), *gongham*, *føreferd*, på svensk *varsel*, *vård* (<*vǫrðr*), *vål* (med tjukk *l*, <**vǫrðr*), *vålnad* / *vårdnad*, og så bortetter. Tradisjonen eg særleg kjenner er at når ein ventar nokon heim, så høyrer ein nokon som kjem opp trappa, tek i døra, går inn i gangen, henger av seg – men så blir det stilt, og går ein og ser etter, så er det ingen der. Men ti minutt etter, så høyrer ein dei same lydane, og då kjem personen. Det var vardøgeret ein høyrde fyrste gongen. Andre variantar eg kjenner som levande tradisjon i Noreg er at ein kjenner kløe i nasen eller må nyse når nokon er på veg til ein.

IV.

Alt eg har gått gjennom i punkt III er manifestasjonar av følgjeåndene til folk som nærmar seg. Variantane i ulveham eller med kloring viser at motivet høyrer til det vi gjerne kallar dyrefylgjer, fordi dei ofte har dyreham når ein ser dei i draumen eller synske ser dei. Det kan vera mange slag dyreham, men ulveham er spesielt vanleg. Dette har Ström, Solheim og Mundal greidd ut.[28] Følgjeåndene er attmed mennesket sitt gjennom livet, men ligg litt på forskot heile tida. Derfor er dyrefylgja eit vanleg motiv i spådomsdraumar – i draumen ser ein noko som skjer med dyrefylgja si, og det skjer med ein sjølv nokre dagar seinare. Når angriparar sine følgjeånder kan liggja fleire dagar på forskot, så er det fordi dei har svært nært samband med tankane, dei er mesta eitt med tankane; jamfør at ordet *hugr*, 'sinn, hug', ofte blir brukt om dette – slik at når angriparen tenkjer på den han skal angripe, så fer tankane i veg dit, og blir då merkbare for den som blir angripen – om det så er på andre sida av havet, slik som i *Orkneyinga saga*. Slik er det òg i dei tilgrensande finsk-ugriske tradisjonane.[29]

Desse følgjeåndene, vardøgera, påverkar våpenkamp på fleire måtar, men så vidt eg veit har ingen av dei vore peika på av tidlegare granskarar. For det fyrste kan vardøgera åtvara offeret – han får veta litt i førevegen, ein time eller nokre dagar – at ein angripar nærmar seg, og det kan i prinsippet hjelpe han til å unngå faren,

slik at han kan koma seg bort eller hindre angriparane. Det skjer i nokre tilfelle, men berre når den angripne har spesielle evner, eller er i lag med nokon som har det (som Usviv i *Njáls saga* og Sturla Sigvatsson med hjelp av Rakel i *Sturlunga saga*; jf. korleis Torstein og Atle blir åtvara i søvne i *Þorsteins saga Víkingssonar* og *Hávarðar saga Ísfirðings*, sjå nedanfor, og Tormod med hjelp av Grima i *Fóstbróðra saga*[30]). For det andre: Dersom den angripne ikkje har hjelp av spesielle evner, så skjer det motsette. Han blir likeglad, i mange tilfelle apatisk og viljelaus, og stundom sovnar han beint fram. Det skjer særleg når det står at den angripne geispar og blir trøytt på grunn av vardøgera. Den reaksjonen er ein stor fordel for angriparen, for når den angripne ikkje er i stand til å ta vare på seg sjølv når angriparane når fram, så blir han eit lett bytte. Dette er det mange døme på i dei norrøne tekstane.[31] Nemningane tyder òg på at folk tenkte seg at vardøgera kunne spela ei rolle i væpna konflitar: Den innverknaden (same kva type det er) som vardøgera har på offeret blir i regelen kalla for *atsókn*, 'angrep', eller det heiter at dei *søkja at*, 'angrip', ikkje minst når offeret begynner å geispe. Strömbäck og Mundal har ikkje oppfatta dette bokstavleg, som angrep.[32] Mundal seier *atsókn* frå hugar / vardøger i islendingsogene ikkje gjer annan skade enn at offeret «kjenner seg trøytt og gjerne sovnar». Men den som gjer dét like før fiendar kjem er jo fortapt.

Slike følgjeånder som vi har sett på her fer i førevegen utan vidare når dei angripande mennene tenkjer på den som dei er på veg til. Då fer tankane / følgjeåndene / vardøgera dit anten angriparane vil eller ikkje, og anten dei har spesielle evner eller ikkje. Men folk som har spesielle evner har ei mulegheit som andre ikkje har: Dei kan sende ut følgjeåndene sine medvete, og styre dei. Det er svært nyttig for våpenkamp på ein annan måte, fordi slike folk kan bruke åndene til å skaffe opplysningar om fienden. Dei kan sende ut hugen sin litt slik krigførande makter brukar dronar i dag, og sende ut eit «fjernstyrt auge» som kan skaffe overblikk eller finne fienden før dei angrip. Dette har vi nokre døme på i den norrøne litteraturen. Det klåraste finn vi i *Þorsteins saga Víkingssonar*:[33] To gutar, Torstein og Tore, ligg i dekning for stormannen Jøkul, som vil drepa dei, og Jøkul hyrer to trolldomskunnige til å finne dei, Gautan og Ugautan. Dei legg seg til å sova

tre døgn i eit avstengt hus, og når dei vaknar, kan dei fortelja kor gutane er (Men vi får ikkje veta kva dei har gjort i søvne for å finne det ut.). Så fer Jøkul og skal drepa gutane, og den morgonen han og flokken hans nærmar seg, vaknar Torstein og har drøymt at tretti ulvar, sju bjørnar og ein isbjørn, og to revetisper, kom springande mot gøymestaden deira (*hingat runnu þrjátigi vargar, ok váru sjau bjarndýr ok inn áttundi rauðkinni* […], *ok at auk tvær refkeilur*). Dette tolkar Torstein som *fyglju*rne til menn som er på veg for å ta dei. Revetispene er Gautan og Ugautan, og dei andre er mennene deira. Torstein og Tore overlever slaget, kjem seg unna og går i dekning ein annan stad. Der blir dei òg funne, og då får vi veta korleis leitinga skjer: Gutane er på veg heim ein kveld, og då får dei sjå ei lita revetispe (*refkeila lítil*) som «vêra i alle retningar og snuste under kvart tre» (*viðraði í allar ættir ok snuðraði undir hverja eik*). Torstein kjenner henne att frå draumen og kallar henne «tispeskinnet Ugautan» (*bikkjustakkrinn*), så det er tydeleg at revetispa er Ugautan si *fylgja*. Når vi ser draumen og leiteepisoden i samanheng, er det naturleg å gå ut frå at leitinga i begge tilfella skjedde på den måten at dei to trolldomskunnige sette seg i søvntranse[34] og i den tilstanden sende fylgjedyra sine ut som spionar.

I *Hávarðar saga Ísfirðings* er det ein «kortversjon» av dette:[35] Torgrim Dyrason er på veg med 18 mann for å drepa Atle, som bur på garden Otradalur. Når dei er mesta framme ved garden, tidleg ein morgon, seier Torgrim han er trøytt, og legg seg ned og søv, og jamrar seg i søvne (*lét illa í svefni*). Den same morgonen vaknar folket i Otradalur av at Atle jamrar seg slik i søvne at ingen får sova. Han kastar seg att og fram og stønnar og både slår og sparkar i senga, til Torve Valbrandsson vekker han. Atle set seg opp og stryk seg over skallen, og kan fortelja at han i draumen tykte han gjekk ut or huset og såg 18 ulvar springe mot garden, med ei revetispe som leiar. «Ho kika ikring seg og ville sjå på alt (*skyggndisk víða, ok á ǫllu vildi* […*hon*] *augu hafa*) […]. Då dei var framme ved husa, vekte Torve meg, og eg er viss på at det var mannehugar», seier Atle, før han og mennene hans står opp og væpnar seg. På sin kant vaknar Torgrim og er vorten varm (*orðit heitt*), og seier han har vore på garden, men er så forvilla at det går heilt rundt for han (*Heima hefi ek verit um hríð á bónum, ok*

er svá villt fyrir mér, at ek veit eigi frá mér). Etter dette angrip Torgrim garden med flokken sin, men taper, for han har mista overraskingsmomentet. Det er tydeleg at hugen (fylgjedyret) til Atle møtte Torgrim sin hug (fylgjedyr, revetispa) i søvne og slåst med han; jamfør at Atle slår og sparkar og at kastar seg ikring som i ein brytekamp. Korkje på Torgrim eller Atle bit det jarn i slaget, så begge er tydelegvis trolldomskunnige.

Strömbäck[36] meiner Torgrim blir trøytt fordi han merkar Atle sin hug eller fylgje, men det verkar ikkje som den rimelegaste tolkinga. Slik vi har sett, *er* det eit vanleg motiv at ein blir søvnig av fiendefylgjer, men elles er det alltid *angriparane* sine fylgjer eller hugar som gjer offeret trøytt, og forteljingsfunksjonen er alltid at angrepet blir varsla. Det ville derfor vera underleg om det i *Hávarðar saga* skulle vera omvendt. Men så står det heller ikkje at Torgrim *er* så trøytt at han må å leggja seg nedpå, men at han seier det. Ut frå samanhengen i soga er det heller slik at Torgrim av eiga interesse legg seg for å få opplysningar om kva som skjer på garden før han angrip. Det er tydeleg at revetispa er ute etter slike opplysningar, og utfallet av angrepet står og fell med om ho klarer det. Det kan derfor tenkjast at Torgrim berre seier han er trøytt for å få sendt i veg hugen sin utan å vedgå at han driv med slik trolldom. Det kan ha vore skammeleg for mannfolk; jamfør at hugen til Torgrim er ei tispe og at seid, som dette minner om,[37] var ukarsleg.[38]

I *Fóstbróðra saga* finn vi eit tilfelle som liknar det i *Hávarðar saga Ísfirðings*:[39] Tordis på Longunes (på Grønland) søv uroleg ei natt, og derfor reknar sonen med at ho i søvne får sjå (*bera fyrir*) ting ho lurer på. Når ho vaknar, kan Tordis fortelja at ho har sendt *gandar* vidt ikring om natta (*Víða hefi ek gǫndum rennt í nótt*[40]) og slik fått veta at Tormod Kolbrunarskald er i live og kor han gøymer seg. Så sender ho folk i veg for å ta han, for han har drepe ein av sønene hennar. Dette tilfellet er parallelt til dei nemnde fordi *gandr* overlappar med *hugr* og *fylgja*,[41] men det står ikkje at Tordis medvete sender ut gandane sine som ein del av taktikken for å ta Tormod. Det er det likevel ikkje urimeleg å tru, for Tordis har vore svært oppsett på å ta Tormod.

Somme vil kanskje innvende at det i desse døma på medveten utsending ikkje er følgjeånder som blir utsende, bortsett frå

i *Fóstbróðra saga*, men sjølve sjela til den trolldomskunnige. Undersøker ein nærare i kjeldene, så ser det likevel ut til at det er ein moderne idé å skilja mellom desse tinga, for dei glid over i kvarandre. Hultkrantz peikar på at det er «an academic undertaking» å prøve å skilja sjela til noaiden og hjelpeåndene hans i samisk tradisjon; det er ein «basic identity» mellom dei. Det ser slik ut i dei norrøne kjeldene òg.[42]

Det er verd å leggja merke til at når ein person med spesielle evner sender i veg hugen sin slik vi har sett, kan han møte hugen til ein som har tilsvarande evner hos fienden, og at det då blir ein kamp om lag som mellom dei samiske noaidane når dei ligg i transe og slåst med kvarandre, gjerne i reinsokseham.[43] Dét seier noko om kor viktig ein tenkte seg at slik avstandskamp på førehand kunne vera for utfallet av den seinare ordinære kampen.

V.

Så var det det indirekte sambandet mellom seid og våpenkamp: Seid går ut på å sende ut åndeutsendingar som kan utrette ulike ærend, og dei åndeutsendingane er nettopp slike som vi har sett på. Det inneber slett ikkje at utsending av hugar / hjelpeånder alltid kunne kallast *seiðr*, men seid høyrde til dette sjelsførestellingskomplekset, og i nokre tilfelle der ordet *seiðr* er brukt dreiar det seg om passivisering av motstandar i konfliktsituasjonar som har ein del felles med dei vi har sett på. Strömbäck peikar på at seid verkar slik på både Kåre i *Laxdóla saga* og kong Vanlande i *Ynglinga saga* at dei både blir trøytte og får lyst til å gå / fara dit seidaren er, som om dei ikkje har eigen vilje lenger. Det finst òg døme i andre norrøne tekstar og seinare islandsk folketru.[44] Seiddrapet på Kåre inngår dessutan i ein våpenfeide, ein slik som er så typisk for islendingsogene. Seiden mot Vanlande inngår òg i ein konflikt der våpenbruk ville vore det normale. Slik bruk av seid er likevel ikkje typisk.

VI.

Eg vil avslutte med å kommentere variasjonen i dei fysiske symptoma ein merkar når dyrefylgjer / hugar kjem til ein, frå fiendar

som nærmar seg eller andre: Kløe i nasen, nysing, kløe der på kroppen som ein seinare blir såra, geisping / trøyttheit; fylgjedyr, særleg ulvar, som ein i draume ser nærme seg og som stundom klorar. I seinare nedskriven folketradisjon over store delar av Nord-Europa kan ein òg bli kvalm og kaste opp eller få magesjuke av følgjeånder som nærmar seg / når nokon tenkjer på ein. Utbreiinga av denne folketrua, i tillegg til den shetlanske bruken av ordet *gandr* (*gandr*, *gandigo* m.m.) og ein episode i *Þorsteins þáttr uxafóts*, tyder på at dette er gammalt.[45] Men korleis kan dette vera variantar av det same?

Det med kløe på kroppen er lett forståeleg dersom det er usynlege ulvar som klorar, slik vi ser i nokre norrøne tekstar og kulturfossil-ord som norsk *vordklor*, islandsk *varðrispur* og svensk *vårdnöp*, nedskrivne i nyare tid. Men kløe i nasen og nysing er noko anna, for ikkje å snakke om geisping og trøyttheit, det passar ikkje med kloring. Eg har sett fram ei forklaring som bygger på at ånd i utgangspunktet er pust, slik vi ser av at same ord blir brukt om både pust og ånd eller sjel i språk over heile verda. Når ånder forlet kroppen, fer dei derfor ut gjennom luftvegane (jamfør ideen om at vi *andast* eller *utånder* når vi døyr), og då er det naturleg om dei fer inn i eit offer på same måte. Det finn vi døme på i seinare folketradisjon: Den som blir angripen av fiendsleg ånd kan bli oppblåsen som ein ballong. Kløe i nasen og nysing passar med at vardøgeråndene angrip den vegen, og det kan geispinga òg gjera, for geisping er djup innpusting. Kvalme, oppkast og magesjuke kan òg passe inn i dette, for ein kan ha tenkt seg at når ei fiendsleg ånd fer inn, så trenger ho ut det som er der frå før. Her kan eg berre skissere dette, fyldigare argumentasjon står i arbeid eg har publisert før.[46] Men sidan den gongen er eg vorten klar over at ein også i islamsk kultur finn kløe, nysing og geisping i samband med at ånder slår seg til i eit menneske, så det blir besett,[47] og at «[t]he breathing in (and out) of spirits» er vanleg i sibirsk sjamanisme.[48] Truleg er slike ting noko vi finn i mange kulturar.

VII.

Det eg har drøfta her er det vi ser i den norrøne litteraturen vi kjenner frå 1200- og 1300-talet, og det er eit tema som er interessant

i seg sjølv. I kva grad slike førestellingar fanst i førkristen tid, kan vi ikkje veta. Likevel er det sannsynleg at mesteparten av komplekset er førkriste, fordi nemningane er heimlege, og fordi vi finn tilsvarande førestellingar i tilgrensande nordeuropeiske kulturar, der òg under heimlege nemne, samtidig som det er vanskeleg å sjå noka kjelde for desse førestellingane i kristendomen. At mykje av komplekset har endra seg lite på dei 600, 700 eller 800 åra frå høgmellomalderen og fram til moderne tid, gjev òg ein peikepinn. Då er det vanskeleg å sjå kvifor det skulle ha endra seg dramatisk eller beint fram ha oppstått på dei 200 eller 300 åra frå kristninga og fram til dei tekstane vi kjenner. At dette førestellingskomplekset kan ha fått leva nokså uforstyrra av kristendomen er rimeleg fordi det ikkje direkte strid mot eller utfordrar kristen lære; det er heller noko anna, på sida av den kristne læra.

Notar

1. Reichborn-Kjennerud 1927.

2. Strömbäck 1935; 1975; Ström 1954; Mundal 1974; 1997.

3. Price 2002: 329–388.

4. Price 2002: 175–204; Heide 2006b; 2006a, kap. 4.15.

5. Sjå oversynet i Strömbäck 1935.

6. *Laxdœla saga* ([red.] Einar Ól. Sveinsson): 106; *Friðþjófs saga* ([red.] Larsson: 14–27; *Friðþjófs saga* ([red.] Einar Ól. Sveinsson): 82–88.

7. *Hrólfs saga kraka* ([red.] Finnur Jónsson): 95 ff.; *Saga Ðiðriks konungs af Bern* ([red.] Unger): 303 f.

8. Ein del døme på dette er nemnde i Heide 2006a: 254–257.

9. Ström 1960.

10. Ström 1960.

11. Ström 1960.

12. Heide 2006a: kap. 4.5.

13. Solheim 1962: 34.

14. Sjå Mundal 1974: 69, 84, 92.

15. *Orkneyinga saga* ([red.] Finnbogi Guðmundsson): 247 (kap. 93).

16. Reichborn-Kjennerud 1927: 2.

17. Lid 1935: 9 f.

18. *Orkneyinga saga* ([red.] Finnbogi Guðmundsson): 276–278 (kap. 103).

19. For å unngå unødvendig forvirring skriv eg norrøn lang *ø* som *ǿ*, slik norsk skikk er i dag, også når eg siterer frå utgåver som brukar *æ* (men endrar sjølvsagt ikkje boktitlar).

20. *Droplaugarsona saga* ([red.] Jón Jóhannesson): 161 ff.

21. *Sturlunga saga* ([red.] Gudbrand Vigfusson), 2; 94, 263.

22. Sjå opprekning av døme hos Mundal (1974: 27 f.), dei tekststadene ho grupperer som «Blanda dyrefylgje- og hugmotiv», og sju tekststader Mundal (1974: 68 f., 74, 95, 99), ulikt Ström (1960), reknar til kvinnefylgjene (*Brennu-Njáls saga* ([red.] Einar Ól. Sveinsson): 37; *Sturlunga saga* ([red.] Gudbrand Vigfusson), 1: 285; 2: 46; *Hrólfs saga kraka* ([red.] Finnur Jónsson): 6; *Þórðar saga hreðu* ([red.] Jóhannes Halldórsson): 195; Snorri Sturluson, *Olafs saga hins helga* ([red.] Johnsen): 6; og *Sverris saga* ([red.] Þorleifur Hauksson): 179 f.)). Eg er samd med Ström i at alt dette er dyrefylgjemotiv. Mundal sine argument er at det i desse sju tilfella er snakk om fylgjer som kjem med *atsókn* og grip inn i denne verda, og at dette berre stemmer med kvinnefylgjer. Men det er mange døme på *søkja at* / *atsókn* i samband med dyrefylgjer, og på at dyrefylgjer grip inn i denne verda, nemleg på den måten eg drøftar her (jf. Heide 2006a: 150 f.).

23. Strömbäck 1935: 152 ff. Opplisting av døme på trøyttleiksmotivet der, jf. Ström 1960: 38 f.; Solheim 1962: 34; og Heide 2006a: 154.

24. *Þórðar saga hreðu* ([red.] Jóhannes Halldórsson): 195; *Sturlunga saga* ([red.] Kålund), 2: 57; *Brennu-Njáls saga* ([red.] Einar Ól. Sveinsson): 37; *Þorsteins þáttr uxafóts* ([red.] Bjarni Vilhjálmsson & Þórhallur Vilmundarson): 361.

25. Jf. fotnote 22.

26. Lid 1935: 11; Strömbäck 1975: 8; Jón Árnason (1862–64) 1954–61: 1, 344.

27. Heide 2006a: 152.

28. Ström 1960; Solheim 1962: 34; Mundal 1974, men jf. fotnote 22.

29. Heide 2006a: 155.

30. *Brennu-Njáls saga* ([red.] Einar Ól. Sveinsson): 37 f.; *Sturlunga saga* ([red.] Kålund) 1: 399; *Þorsteins saga Víkingssonar* ([red.] Guðni Jónsson): 27 ff.; *Hávarðar saga Ísfirðings* ([red.] Guðni Jónsson): 349 ff.; *Fóstbrœðra saga* ([red.] Einar Ól. Sveinsson): 244; jf. drøfting av dei to nest siste tekststadene i Heide 2006a: 140, fotnote.

31. Jf. fotnote 22.

32. Strömbäck 1975: 6 f.; Mundal 1974: 43, 99; 1997: 17.

33. *Þorsteins saga Víkingssonar* ([red.] Guðni Jónsson): 27 ff. Same framgangsmåten brukar to samar i *Vatnsdœla saga* ([red.] Einar Ól. Sveinsson): 35 når dei fer på leiting til Island, men ikkje som førebuing til væpna angrep.

34. Om søvn som transe, sjå Heide 2006a: 144–146.

35. *Hávarðar saga Ísfirðings* ([red.] Guðni Jónsson): 349 ff.

36. Strömbäck 1935: 155.

37. Jf. nedanfor.

38. Jamfør m.a. Solli 2002.

39. *Fóstbrœðra saga* ([red.] Einar Ól. Sveinsson): 243.

40. Det er all grunn til å tru at verbet *renna* dreiar seg om utsending; sjå Heide 2006a: 130.

41. Heide 2006a: 130 f., 146 ff.

42. Bäckman og Hultkrantz 1978: 100; Heide 2006a: 128 f., 181.

43. Kildal [1730 og seinare] 1945: 138 f.; stort sett det same i Kildal [1730] 1910: 91 f.; jf. Heide 2006a: 268 f.

44. Strömbäck 1935: 152 f.; *Laxdœla saga* ([red.] Einar Ól. Sveinsson): 106; Snorri Sturluson, *Ynglinga saga* ([red.] Bjarni Aðalbjarnarson): 29.

45. Heide 2006c; Heide 2006a: 169 f.

46. Heide 2006c; Heide 2006a: 169 f.

47. Winkler 1936: 63. Takk til Richard Natvig for å ha gjort meg merksam på dette.

48. Tolley 2009, 1: 472, 519.

Referansar

Kjelder

Brennu-Njáls saga [sl. av 1200-t.] (Íslenzk fornrit 12). [Red.] Einar Ól. Sveinsson. Reykjavík (1954) 1971: Hið íslenzka fornritafélag.

Droplaugarsona saga [ca. 1220]. *Austfirðinga sǫgur* (Íslenzk fornrit 11), s. 135–180. [Red.] Jón Jóhannesson. Reykjavík 1950: Hið íslenzka fornritafélag.

Fóstbrœðra saga [byrj. av 1200-t.]. *Vestfirðinga sǫgur* (Íslenzk fornrit 6), s. 119–276. [Red.] Einar Ól. Sveinsson. Reykjavík 1943: Hið íslenzka fornritafélag.

Friðþjófs saga ins frœkna [ca. 1300] (Altnordische Saga-Bibliothek 9). [Red.] Ludvig Larsson. Halle 1901: Max Niemeyer.

——— *Fornaldar sögur Norðurlanda* 3, s. 75–104. [Red.] Guðni Jónsson. Reykjavík 1954: Íslendingasagnaútgáfan.

Hávarðar saga Ísfirðings [byrj. av 1300-t.]. *Vestfirðinga sǫgur* (Íslenzk fornrit 6), s. 289–358. [Red.] Guðni Jónsson. Reykjavík 1943: Hið íslenzka fornritafélag.

Hrólfs saga kraka [1230–1450] *og Bjarkarímur* (Skrifter 32). [Red.] Finnur Jónsson. København 1904: Samfundet til udgivelse af gammel nordisk litteratur.

Kildal, Jens. [1730] 1910. Ur Jens Kildals Appendix till hans verk «Afguderiets Dempelse». *Källskrifter till lapparnas mytologi*, s. 88–98. Red. Edgar Reuterskiöld. Stockholm: Ivar Hæggströms boktryckeri.

——— [1730 og seinare] 1945. Afguderiets Dempelse, og den Sande Lærdoms Fremgang [...]. *Nordlands og Troms finner i eldre håndskrifter* (Nordnorske samlinger 5: 2), s. 97–152. [Red.] Marie Krekling. Oslo: Brøgger.

Laxdœla saga [byrj. av 1200-t.] (Íslenzk fornrit 5). [Red.] Einar Ól. Sveinsson. Reykjavík 1934: Hið íslenzka fornritafélag.

Orkneyinga saga [1200-t.] (Íslenzk fornrit 34). [Red.] Finnbogi Guðmundsson. Reykjavík 1965: Hið íslenska fornritafélag.

Saga Ðiðriks konungs af Bern: fortælling om kong Thidrik af Bern og hans Kæmper. I norsk bearbeidelse fra det trettende aarhundrede efter tydske kilder. [Red.] Carl Richard Unger. Christiania 1853: Feilberg & Landmark.

Snorri Sturluson [d. 1241], *Olafs saga hins helga* (Det norske historiske kildeskriftfonds skrifter 47). [Red.] Oscar Albert Johnsen. Kristiania 1922: Jacob Dybwad.

——— Ynglinga saga. *Heimskringla* 1 (Íslenzk fornrit 26), s. 1–83. [Red.] Bjarni Aðalbjarnarson. Reykjavík 1941: Hið íslenzka fornritafélag.

Sturlunga Saga, Including the Íslendinga Saga of Lawman Sturla Thordsson and Other Works [1100–1200-t.]. 1–2. [Red.] Gudbrand Vigfusson. Oxford 1878: Clarendon Press.

——— *Sturlunga saga: efter Membranen Króksfjarðarbók, udfyldt efter Reykjarfjarðarbók* (Det Kongelige Nordiske Oldskriftselskab). 1–2. [Red.] Peder Erasmus Kristian Kålund. København 1906–11: Gyldendal.

Sverris saga [ca. 1200] (Íslenzk fornrit 30). [Red.] Þorleifur Hauksson. Reykjavík 2007: Hið íslenzka fornritafélag.

Þórðar saga hreðu [ca. 1350]. *Kjalnesinga saga* (Íslenzk fornrit 14), s. 161–226. [Red.] Jóhannes Halldórsson. Reykavík 1959: Hið íslenzka fornritafélag.

Þorsteins saga Víkingssonar [byrj. av 1300-t.]. *Fornaldar sögur Norðurlanda* 3, s. 1–73. [Red.] Guðni Jónsson. Reykjavík 1954: Íslendingasagnaútgáfan.

Þorsteins þáttr uxafóts [ca. 1300]. *Harðar saga* […] (Íslenzk fornrit 13), s. 339–370. [Red.] Bjarni Vilhjálmsson & Þórhallur Vilmundarson. Reykjavík 1991: Hið íslenzka fornritafélag.

Vatnsdæla saga [sl. av 1200-t.]. *Vatnsdæla saga* […] (Íslenzk fornrit 8), s. 1–131. [Red.] Einar Ól. Sveinsson. Reykjavík 1939: Hið íslenzka fornritafélag.

Sekundærlitteratur

Bäckman, Louise & Åke Hultkrantz. 1978. *Studies in Lapp Shamanism* (Stockholm Studies in Comparative Religion 16). Stockholm: Almqvist & Wiksell.

Heide, Eldar. 2006a. *Gand, seid og åndevind*. Bergen: Universitetet i Bergen.

——— 2006b. Spinning *seiðr*. *Old Norse Religion in Long-Term Perspectives: Origins, Changes, and Interactions* (Vägar till Midgård 8), s. 164–170. [Red.] Anders Andrén & Kristina Jennbert & Catharina Raudvere. Lund: Nordic Academic Press.

——— 2006c. Spirits through respiratory passages. *The Fantastic in Old Norse / Icelandic Literature: Sagas and the British Isles* (Preprint Papers of the Thirteenth International Saga Conference, Durham and York, 6th–12th August 2006), s. 350–358 [Red.] John McKinnel & David Ashurst & Donata Kick. Durham: University of Durham.

Jón Árnason. (1862–64) 1954–61. *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri*. 1–6. [Red.] Árni Böðvarsson & Bjarni Vilhjálmsson. Reykjavík: Bókaútgáfan þjóðsaga.

Lid, Nils. 1935. Magiske fyrestellingar og bruk. *Folketru / Folktro* (Nordisk kultur 19), s. 3–76. Red. Nils Lid. Stockholm: Bonnier.

Mundal, Else. 1974. *Fylgjemotiva i norrøn litteratur* (Skrifter fra instituttene for nordisk språk og litteratur ved Universitetene i Bergen, Oslo, Trondheim og Tromsø 5). Oslo: Universitetsforlaget.

——— 1997. Sjelsførestellingane i den heidne norrøne kulturen. *Kropp og sjel i middelalderen* (Onsdagskvelder i Bryggens museum 11), s. 7–30. Red. Anne Ågotnes. [Bergen]: Bryggens museum.

Price, Neil S. 2002. *The Viking Way: Religion and War in Late Iron Age Scandinavia* (Aun 31). Uppsala: Institutionen för arkeologi och antik historia, Uppsala universitet.

Reichborn-Kjennerud, Ingjald. 1927. Hamen og fylgja. *Syn og segn* 1927: 1, s. 1–6.

Solheim, Svale, 1962. Hug. *Kulturhistorisk leksikon for nordisk middelalder*. 7, sp. 34–36. Oslo: Gyldendal.

Solli, Brit. 2002. *Seid: myter, sjamanisme og kjønn i vikingenes tid*. Oslo: Pax.

Ström, Folke. 1954. *Diser, nornor, valkyrjor: fruktbarhetskult och sakralt kungadöme i Norden* (Kungl. Vitterhets-, historie- och antikvitetsakademiens handlingar. Filologisk-filosofiska serien 1). Stockholm: Almqvist & Wiksell.

——— 1960. Fylgja. *Kulturhistorisk leksikon for nordisk middelalder* 5, sp. 38–39. Oslo: Gyldendal.

Strömbäck, Dag. 1935. *Sejd: textstudier i nordisk religionshistoria* (Nordiska texter och undersökningar 5). Stockholm: Geber.

——— 1975. The concept of the soul in Nordic tradition. *Arv: tidskrift för nordisk folkminnesforskning* 31, s. 5–22.

Tolley, Clive. 2009. *Shamanism in Norse Myth and Magic*. 1–2 (FF Communications 296–297). Helsinki: Finnish Academy of Science and Letters.

Winkler, Hans Alexander. 1936. *Die reitenden Geister der Toten: eine Studie über die Besessenheit des 'Abd er-Râdi und über Gespenster und Dämonen, Heilige und Verzückte, Totenkult und Priestertum in einem oberägyptischen Dorfe*. Stuttgart: Kohlhammer.

KRIG & FRED

I VENDEL- OCH VIKINGATIDA TRADITIONER

HÅKAN RYDVING &
STEFAN OLSSON (RED.)



STOCKHOLM UNIVERSITY PRESS

Krig och fred i vendel- och vikingatida traditioner

Håkan Rydving & Stefan Olsson (red.)

STOCKHOLM
UNIVERSITY PRESS

Published by
Stockholm University Press
Stockholm University
SE-106 91 Stockholm, Sweden
www.stockholmuniversitypress.se

Text © The authors 2016
License CC-BY

Supporting Agency (funding): Tryckt med bidrag från Institutt for arkeologi, historie, kultur- og religionsvitskap (AHKR) vid Universitetet i Bergen (Department of Archaeology, History, Cultural Studies and Religion at the University of Bergen) och Institutionen för etnologi, religionshistoria och genusvetenskap (ERG) vid Stockholms universitet (Department for Ethnology, History of Religions and Gender Studies at Stockholm University).

First published 2016
Cover Illustration: "Clouds above the mountains in Iceland", photographer Jeremy Goldberg, © Creative Commons Zero (CC0)
Cover designed by Karl Edqvist, SUP

Stockholm Studies in Comparative Religion (Online) ISSN: 0562-1070

ISBN (Paperback): 978-91-7635-031-7
ISBN (PDF): 978-91-7635-028-7
ISBN (EPUB): 978-91-7635-029-4
ISBN (Kindle): 978-91-7635-030-0

DOI: http://dx.doi.org/10.16993/bah

This work is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 Unported License. To view a copy of this license, visit creativecommons.org/licenses/by/4.0/ or send a letter to Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA. This license allows for copying any part of the work for personal and commercial use, providing author attribution is clearly stated.

Suggested citation:
Rydving, H. and Olsson, S. (red.) 2016. *Krig och fred i vendel- och vikingatida traditioner*. Stockholm: Stockholm University Press. DOI: http://dx.doi.org/10.16993/bah. License: CC-BY 4.0



To read the free, open access version of this book online, visit http://dx.doi.org/10.16993/bah or scan this QR code with your mobile device.