

NORDISKE GUDER



NEDSKREVET OG ILLUSTRERET AF

JOHAN EGERKRANS

★ ★
Alvida
★



INDHOLD

Forord.....	8	JÆTTER, VÆSNER OG VIDUNDERE	
		105	
SKABELSEN.....	11	Diser.....	106
Ginnungagap.....	13	Jætter.....	113
Borrs sønner skaber verden.....	14	Dværge.....	117
Yggdrasil og de ni verdener.....	19	Angerbode.....	118
Aser og vaner.....	22	Midgårdsormen.....	120
		Hel.....	125
GUDER OG GUDINDER.....	31	Hrungner.....	128
Odin.....	33	Nidhug.....	132
Thor.....	44	Udgårdsloke.....	135
Tyr.....	53	Surt.....	141
Freja.....	57	Ægir og Ran.....	142
Frej.....	63		
Frigg.....	67	RAGNAROK.....	145
Heimdall.....	71	Fimbulvinteren.....	146
Loke.....	74	Gudernes fald.....	148
Mimer.....	81	Den nye verden.....	152
Idun.....	85	Tak.....	155
Njord.....	90	Litteraturliste.....	156
Skade.....	92	Ordliste.....	158
Gefion.....	94		
Balder.....	97		

FORORD

AF PETER MADSEN



Da Johan Egerkrans i 2013 udkom med *Nordiska väsen* (endnu ikke oversat til dansk), var vi mange, der blev imponerede. Fine tekster, flot layout og udsøgt boghåndværk.

Og først og fremmest: illustrationerne! Endelig en nutidig tegner, der kunne tage arven op fra John Bauer, som i begyndelsen af 1900-tallet skabte sine fabelagtige illustrationer til *Bland tomtar och troll*. Hidtil var det kun englænderen Brian Froud, der kom i nærheden af at fange samme troldske stemning, men det var altså inden, Johan dukkede op.

Og som om dette ikke var nok. Da *Nordiska väsen* udkom, bebudede Johan, at hans næste store projekt skulle være en bog om de nordiske guder! Den bog holder du nu i hånden. Resultatet overgår al forventning. Johan har taget sig god tid, og man mærker, at han ligesom med den foregående bog har læst grundigt på lektien. Studeret både myterne, og hvad der er skrevet om dem. Og han giver os ikke nogen tør historie klippet fra gamle opslagsværker, men tager sig kreative friheder og skaber sin egen version af fortællingerne. Anderledes end vores tegneserie *Valhalla* og anderledes end alle andre tolkninger, jeg har set. Og det er sådan, det skal være. Myterne tilhører os alle, og måden, de lever videre på, er, at hver ny fortæller bidrager med sin version.

Og endnu en gang: illustrationerne. Jeg gætter på, at Johan er bekendt med flere af de store eventyr-illustratorer, fra slutningen af 1800-tallet og begyndelsen af 1900-tallet, de samme, som højst sandsynligt inspirerede Bauer: nordmanden Theodor Kittelsen, franskmanden Edmund Dulac og englænderen Arthur Rackham for at nævne nogle stykker. Og naturligvis Gustaf Tenggren, som blev Bauers efterfølger på *Bland tomtar och troll*.

I Johans gudeillustrationer er der desuden, ud over John Bauer, to markante inspirationskilder fra den tid: danskeren Kay Nielsen, hvis jugendagtige stil de fleste nok kender fra hans design til sekvenserne *Ave Maria* og *En nat på Bloksbjerg* i Disney-filmen *Fantasia*. Og den finske kunstmaler Akseli Gallen-Kallela, som vel er mest kendt for sine monumentale illustrationer til det finske nationalepos *Kalevala*.

Men Johan henter sin inspiration mange steder fra. Jeg synes også, man kan spore nutidige referencer til tegneserie-, rollespil- og fantasyillustratorer som f.eks. Mike Mignola, Brom og Frank Frazetta. Alt sammen noget, der er med til at give hans billeder en moderne friskhed. Faktisk er Johans stil i mangt og meget en perfekt kombination af nyt og gammelt. Hvor mange illustratorer i dag laver billeder, der med deres plastikagtige, digitale finish savner liv og personlighed, blander Johan den håndtegnede, skitseagtige stregtegning og grove akvarelstrukturer med en efterbearbejdning i computeren på en måde, så billederne udnytter de muligheder, computeren kan tilføre, samtidig med at de emmer af stoflighed og liv.

Og på trods af inspiration fra både fortid og samtid er Johans illustrationer heldigvis først og fremmest hans helt eget, personlige udtryk. En både modig og overraskende fremstilling af den nordiske gudeverden, hvor læseren igen og igen kan drage på nye opdagelsesrejser.

I mit atelier har jeg allerede adskillige hyldemeter med bøger om den nordiske mytologi. Men denne bog MÅ have sin plads i samlingen. Og det skal være en hædersplads!

SKABELSEN



OLD VAR ÅRLE,
MEDENS YMER BYGGED,
EJ VAR SAND, EJ SØ,
EJ SVALE BØLGER,
EJ VAR JORDEN
OG EJ HIMLEN,
GABET GINNUNGA,
MEN GRÆS IKKE.

FRA "VØLVENS SPÅDOM"



GINNUNGAGAP

I begyndelsen – før verden fandtes, før menneskene og før guderne – var der kun ild, is og tomhed. Mod syd lå det glohede Muspelheim, varmens, lysets og kaosets rige. Mod nord, indhyllet i tåge, lå Niflheim, mørkets og den evige kuldes rige. Mellem dem gabte den bundløse afgrund Ginnungagap.

I Niflheims hjerte lå kilden Hvergelmer, og fra den strømmede elleve giftige floder, kaldet Elivågerne, ned i det gabende tomrum. Tågerne fra det kolde vand dannede rimfrost, og lidt efter lidt dannedes der et tykt lag is over den del af Ginnungagap, som vender mod kuldens rige. Samtidig vældede varme og gnister ned i afgrunden fra Muspelheim. I midten af svælget, hvor ild og is mødtes, opstod lidt efter lidt det første liv ud af smeltevandet i form af den uhyrlige urjætte Ymer.

Mens denne kæmpe langsomt vågnede til live, dukkede endnu et væsen frem af tågen: koen Audhumbla. Fra hendes yver flød fire mælkefloder, og Ymer sugede grådigt den nærende mælk i sig. Da jætten efter måltidet faldt i søvn, begyndte han at svede voldsomt. Dette fik sælsomme følger, for af Ymers mørke og fugtige armhuler voksede en mand og en kvinde frem. Samtidig avlede hans ene ben en afskyelig sekshovedet søn med det andet ben, og fra dette sære afkom nedstammer jætterne. Disse ondsindede monstre begyndte hurtigt at sprede sig i det unge kosmos.

Audhumbla selv fandt næring i de salte sten, som sad fast i islaget. Da hun slikkede stenene, fremkom lidt efter lidt en mand. Den første dag sås kun hans hår stikke op af isen, næste dag kunne man se hovedet, og den tredje dag lå der til sidst en mand, stor og statelig. Manden hed Bure, og han fik en søn, som hed Borr. Borr giftede sig med en jættekvinde ved navn Bestla, og hun fødte tre sønner – Odin, Vile og Ve.

De var de første guder.

BORRS SØNNER SKABER VERDEN

Urvæsnets afkom, jætterne og guderne, kunne ikke udstå hinanden, og da Odin, Vile og Ve voksede op, bestemte de sig for at slå Ymer ihjel. De var fast besluttet på at gøre en ende på jætternes vælde og skabe orden i kosmos. Efter et voldsomt sammenstød, der rystede verden i dens grundvold, lykkedes det dem at dræbe den monstrøse jätte. De enorme mængder af blod, som strømmede fra hans lig, blev til en flod, der druknede alle andre jætter – på nær én ved navn Bergelmer. Han og hans familie undslap ved at redde sig op af floden på en kiste, og Bergelmer blev siden stamfar til de jætter, der kaldes rimturser.

Borrs sønner slæbte resterne af Ymer hen til midten af Ginnungagap. Under Odins ledelse begyndte de systematisk at sønderdele kroppen og forme verden af den. Det sønderhuggede kød blev til jordens muld. De knuste knogler blev til bjerge, og tænderne blev kværnet til grus og sten. Håret blev til skovens træer, og skægget blev græs. Blodet blev til søerne og det mægtige hav, der omkranser landjorden. Af hans hovedskal dannede de himmelhvælvet, og i hvert af dets hjørner satte de en dværg til at holde himlen oppe. Disse fire dværge navngav de Østre, Vestre, Nordre og Søndre. Til sidst kastede de hjernen op i lufthavet, og således skabtes skyerne.

Jorden var helt rund, og uden for den lå det dybe verdenshav. Da Odin og hans brødre en dag vandrede langs havets strand, fandt de to træstammer, som var drevet i land. De syntes godt om de smukke, men livløse træer og formede af dem de to første mennesker. Odin gav dem ånde og liv, Vile gav dem bevidsthed og bevægelse, og Ve gav dem tale, syn og hørelse. De gav dem også klæder og navne – manden kom til at hedde Ask og kvinden Embla. Fra disse to nedstammer menneskeslægten.

Guderne erkendte, at deres skabninger måtte have et sted at bo. Inde i landet byggede de en mur af Ymers øjenbryn. De gav denne fæstning og landet indenfor navnet Midgård, og det blev menneskenes hjem. Landet uden for muren, langs havets østre strande, gav de til de overlevende jætter, og dette land kom til at hedde Jotunheim.





Da guderne parterede Ymers kød, opdagede de, at det var fuldt af krablende maddiker, og de besluttede sig for at give disse larver en ny form. Halvdelen af maddikerne blev til de håndværksduelige, men grimme dværge, som kaldes svartalfer. De slog sig ned i den del af underverdenen, som bærer navnet Svartalfheim. Den anden halvdel blev til de vise og skønne lysalfer (elvere), og dem gav guderne lov til at bo i det himmelske Alfheim i nærheden af Asgård, gudernes egen bolig. Såvel svartalfer som lysalfer udgjorde en selvstændig art – de var hverken guder eller mennesker, men noget midt imellem.

Derefter tog guderne gløder og gnister fra Muspelheim og satte dem på himlen for at oplyse verden. Sådan skabtes stjernerne, solen og månen.

For at holde styr på tidens gang måtte bestemte himmellegemer gå i faste baner. Nat, en smuk jættekvinde med ravn sort hår, fik til opgave at færdes i en vogn hen over himlen i den mørke del af døgnet. Vognen trækkes af hingsten Rimfaxe. Fråden fra hestens bidsel bliver til dugdråber, som regner ned over jorden. Dag er Nats søn, og hans hest Skinfaxe oplyser himmel og jord med sin skinnende man.

Ved himmelhælvets kant sattes kæmpeørnen Hræsvelg, som skaber vindene ved at slå med sine vældige vinger. Ansvar for årstidernes skiftet fordeltes ligeligt mellem Vinter og Sommer. Den førstnævnte var en bister og gemen efterkommer af de grumme isjætter, den anden en mild og blid gud.

Menneskene, Ask og Emblas efterkommere, begyndte at sprede sig ud over verden. En mand, som hed Mundilfare, fik to børn, som han fandt så smukke, at han kaldte datteren Sol og sønnen Måne. Guderne blev så vrede over hans hovmod, at de tog børnene fra ham og satte dem til at passe de himmellegemer, de var opkaldt efter. Sol måtte køre den vogn, som trak den hede sol hen over himmelhælvet, og Måne måtte passe månens færd.

Sol og Måne bevæger sig hurtigt, for de jages uafbrudt af to jætter i ulveham, Sköll og Hate, som forsøger at sluge dem. Det hænder, at ulvene indhenter dem, og da kan man se, hvordan solen eller månen langsomt forsvinder ind i deres gab, men det lykkes dem altid at undslippe. Det er det, vi kalder sol- eller måneformørkelse. Ved tidens ende vil Sol og Måne til sidst blive slugt af deres forfølgere.



YGGDRASIL OG DE NI VERDENER

Verdensaltet er opdelt i ni riger eller verdener:

ASGÅRD, også kaldet Godheim, er hjem for aserne – den kampberedte gudeslægt, hvis øverste gud er Odin. Her ligger gudernes gårde og haller og den hellige Urds Brønd.

VANAHEIM er hjem for den anden gudeslægt, vanerne, hvis høvding er Njord. Alle vaner har tilknytning til vand, frugtbarhed og trolddom.

ALFHEIM er lysalfernes hjemsted. Det er guddommelige væsner, som står guderne nær. Vanen Frej hersker over alferne.

MIDGÅRD, eller Manheim, er menneskenes verden. Den ligger, som navnet antyder, midt i verden. Midgård er også navnet på den fæstning, som beskytter de dødelige mod jætternes hærgen. I det store verdenshavs dyb krummer den frygtelige Midgårdsorm sig sammen omkring menneskenes rige og bider sig selv i halen.

MUSPELHEIM er ildens og kaossets rige og den ene af urtidens to verdener. Ingen, som ikke er født der, kan opholde sig i Muspelheims luer. Her har den dømmelige Surt og hans ildjætter hersket siden tidernes morgen.

JOTUNHEIM er hjem for Ymers efterkommere, de frygtede frostjætter. De er store, stærke og trolddomskyndige, og de er gudernes og menneskenes værste fjender. I Jotunheim ligger Mimers Brønd under en af Yggdrasils rødder. Her findes også den mørke skov Jernveden og den mystiske fæstning Udgård.

SVARTALFHEIM er en del af underverdenen. Her bor dværgene – de særskabninger, som oprindeligt var larver i Ymers døde krop. Nu graver de sig gennem jord og klippe som maddiker gennem kød. De er dygtige til smedning og andre håndværk.



HELHEIM, eller kort og godt Hel, er de dødes land. Det er et mørkt og gravagtigt sted, hvis herskerinde Hel er lige så dystert som sit rige.

NIFLHEIM eller Niflhel er den dybeste del af dødsriget Hel. Her råder evig kulde og endeløst mørke, og her plages de mest frastødende syndere af dragen Nidhug og utallige lindorme.

Gennem alle disse verdener løber ASK YGGDRASILS grene og rødder. Hvorfra asken oprindelig stammer, er der ingen, der ved, bortset fra muligvis Mimer og nornerne, men de røber ingenting. Det kaldes også Mimameid (Mimers træ) eller verdenstræet, og det er så mægtigt, at det omslutter alt: Dets grønne krone breder sig ud over verden og strækker sig langt op i himlen. Det vidtstrakte rodsystem er delt i tre: én rod er i Asgård, én strækker sig forbi Jotunheim ned i Ginnungagap, og den tredje vokser ned i Niflheim. Under hver rod findes en kilde – i kuldens rige den giftige Hvergelmer, i jætternes land Mimers Brønd, og i Asgård ligger den hellige Urds Brønd.

Tæt ved Urds Brønd dvæler de tre norner, som styrer menneskers og guders skæbne. Det er også her, guderne har deres domstol, og de samles hver dag ved kilden for at rådslå. Alle guderne kommer ridende hertil over broen Bifrost – altså lige bortset fra Thor, som foretrækker at tage turen til fods.

Yggdrasils krone er hjemsted for en mængde skabninger. Fire hjorte løber rundt i askens grenværk og æder af dens løv, og på Valhals tag står geden Heidrun og gør det samme. Men hvad værre er, så gnaver en mængde slanger løs i den rod, som går ned til Hvergelmer i underverdenen. Den største og værste af dem er den ligslugende dødsdrage Nidhug. Uagtet alle disse tærende kræfter er asken dog evigt grøn.

Øverst i Yggdrasils krone sidder en gigantisk ørn. Fra sin ophøjede position ser den alt, hvad der sker i de ni verdener. Ørnen og Nidhug afskyr hinanden som pesten, og et egern ved navn Ratatosk piler uafbrudt op og ned ad stammen og afleverer ukvemsord fra den ene til den anden.

*Asken Yggdrasil må udholde
mere end mennesker ved:
Hjorten bider foroven, råd på siden,
Nidhug svækker forneden.*

FRA "GRÍMNISMÁL"



ASER OG VANER



FRIGG, THOR OG ODIN
FRA OLAUS MAGNUS' "DE NORDISKE FOLKS HISTORIE"

De fleste guder tilhører en af de to slægter aser og vaner. Aserne er magtens, visdommens og krigens guder, mens vanerne er knyttet til naturen og trolddom. Andre, som Loke, Mimer og gudinden Skade, er teknisk set jætter, som har slået sig sammen med aserne. Og nok er guderne mægtige skabninger, men de er langt fra at være almægtige. Præcis ligesom menneskene er de underkastet skæbnen, og ligesom menneskene kan de ældes og til og med dø.

ODIN er den øverste af alle guder. Han er herskergud, krigsgud, døds gud og gud for skjaldene. Han har en umættelig tørst efter kundskab og er enøjet, efter at han ofrede sit ene øje til Mimer i jagten på visdom. Odin er trods sin storhed ikke så populær blandt Midgårds folk, da man aldrig rigtigt ved, hvor man har ham.

THOR er Odins søn og den stærkeste og mægtigste af aserne. Han er tordenens herre og både menneskers og guders beskytter.

FRIGG er den øverste af gudinderne, Odins hustru og gudernes dronning. Hun er modergudinde, kærlighedsgudinde og ægteskabsgudinde.

FREJ hersker over regnen, solen, det gyldne korn og frugtbarheden. Han råder desuden over rigdom og fred og er den mægtigste af vanerne.

FREJA er Frejs forførende søster. Hun er en modsætningsfyldt skikkelse med magt over kærlighed og død. Desuden er hun trolddomskyndig, og det var hende, der indviede Odin i sejdens mysterier.

TYR er krigernes gud og anses for at være den modigste af alle aser. Tyr er desuden retfærdighedens og tingets gud.

BALDER betragtes som den bedste og mest renhjertede af guderne. Han bor med sin hustru Nanna i Breidablik, et himmelsk sted, hvor intet urent findes.

NJORD, Frej og Frejas far, er en af de vaner, som bor i Asgård. Han har magt over vindene og havets bølger.

HEIMDAL er Asgårds vogter. Han forlader aldrig sin post ved foden af Bifrost, hvor han uophørligt spejder efter gudernes fjender.

LOKE kaldes svingets ophavsmand. Han var en jätte, som blev indbudt til at leve i Asgård efter at være blevet gode venner med Odin. Han er intelligent og morsom, og det gør ham populær blandt aserne; men han skjuler en ond-sindet side. Hans ondskab vokser sig med tiden stærkere og ender med at volde guderne stor ulykke.

MIMER vogter brønden under Yggdrasils anden rod i Jotunheim. Han er den eneste, som må drikke af kilden, og er dermed en af de viseste skabninger i hele verden.

HØNER kaldes "den hurtige ase". Han var en af de aser, som en tid måtte leve som gidsel hos vanerne. Høner er Odins foretrukne følgesvend, og han ledsager ofte sin ven på vandringer i de ni verdener.

GEFION er jomfruernes beskytter, og alle kvinder, der dør som ugifte møer, kommer til hendes hal i efterlivet.

BRAGE behersker skjaldekunsten som ingen anden. Han er poesiens, musikens og veltalenhedens gud, og så er han gift med Idun.



IDUN vogter de hellige æbler, som giver guderne evig ungdom. Hun opbevarer dem i et skrin, der altid er fyldt, så der til enhver tid er æbler nok til alle aser.

SKADE er Njords hustru og jætten Tjasses datter. Hun er streng og fåmælt og trives bedst i den utømmede vildmark.

ULL er vinterens, jagtens og idrættens gud. Ligesom gudinden Skade trives han bedst med ski på fødderne og en bue i hånden.

HØDER er Odins stærke, men blinde søn. Ham vil guderne helst glemme.

VIDAR er søn af Odin og jættekvinden Grid og kaldes "den tavse ase". Han er næsten lige så stærk som Thor og har en sko af jern.

VALE er søn af Odin og Rind. Han er en djærv kriger, som altid træffer sit mål.

FORSETE er søn af Balder og Nanna. Han er gudernes ypperste mægler og har en hal af guld og sølv, som kaldes Glitner.

SAGA kaldes den "seende gudinde".

EIR er lægekunstens gudinde.

FULLA er oppasser for Frigg. Hun bærer hendes skrin og deler alle hendes hemmeligheder.

SJOFN er den gudinde, som vækker attrå mellem mennesker.

LOFN er en mild og trøstende gudinde. Til hende bad elskende, som af andre blev forhindret i at gifte sig med hinanden.

VÅR er løftets og edens gudinde. Hvis nogen bryder et helligt løfte, sørger Vår for, at den svegne bliver hævnnet og løftebryderen straffet.

VØR er så videbegærlig og klog, at man intet kan skjule for hende.

SYN vogter Valhals porte og hjælper uskyldige, som bliver anklaget for en forbrydelse, de ikke har begået.

HLIN er sat til at vogte over de mennesker, som Frigg vil beskytte.

SNOTRA er de velopdragnes gudinde. Hun er forstandig og opfører sig korrekt i enhver situation.

GNA er Friggs budbringer. Hun har en hest ved navn Hovvarpner, som kan løbe gennem både luft og vand.



LOKE, FREJ OG TYR
FRA OLAUS MAGNUS' "DE NORDISKE FOLKS HISTORIE"



ASGÅRD

Det var guderne. Under ledelse af alfader Odin gjorde de oprør mod det kaos og barbari, som jætterne stod bag. Det, der forenede dem, var viljen til at skabe en verden styret af lov og orden. Efter at skabelsen var tilendebragt, samledes de midt i Midgård og opførte her den mægtige borg Asgård, som blev deres hjem. Her ligger også gudernes samlingsplads, Idasletten, og alle deres pragtfulde haller.

Først byggede de en hal, som skulle rumme asernes højsæder. Dette sted kaldes Gladsheim og er af det pureste guld. Vingolf er gudindernes bolig, og også den er utrolig smuk. Odin selv har den enorme hal Valhal, hvor halvdelen af alle de krigere, der er faldet i kamp, kommer hen. Desuden har Odin et højsæde, som kaldes Lidskjalv, og som står så højt, at han herfra kan skue ud over hele verden.

Odins søn Thor har en landstrækning, som kaldes Trudvang. Her ligger hans mægtige gård Bilskirner, som har over fem hundrede rum. Balder, en anden af Odins sønner, boede indtil sin tragiske død i det himmelske Breidablik, hvor intet ondt findes. Frejas imponerende gård går under navnet Folkvang. Hertil kommer den anden halvdel af de døde krigere.

Den eneste vej til Asgård fører over den mægtige bro Bifrost, som forbinder gudernes enemærker med resten af verden. Somme tider kan vi se den skinne på himlen og kalder den så for regnbuen. Det er alene guderne, som kan ride hen over broen – det røde i regnbuen er en flammende ild, som fortærer alle andre, der forsøger at komme over den. Og det er nok heldigt, for ellers ville jætter og rimtursere kunne angribe Asgård. Broen ser måske skrøbelig ud, men den er langt stærkere, end man skulle tro, og den vil bestå indtil verdens ende. Ved brofæstet ligger hallen Himinbiörg (Himmelbjerg). Her bor guden Heimdal, som trofast holder vagt mod ubudne gæster.



*Fløj fra Odin
mod flokken et skud,
deraf kom fejde
først i verden.*

FRA "VØLVENS SPÅDOM"

URKRIGEN

Guderne har ikke altid kunnet enes – engang var der åben krig mellem aser og vaner.

Det begyndte lige efter, at aserne havde bygget Asgård. En vølve af vanernes æt ved navn Gullveig sneg sig ind i asernes bolig. Her såede hun splid og disharmoni ved hjælp af trolddom, indtil aserne til sidst fik nok af hendes intriger og bestemte sig for at skille sig af med urostifteren. De spiddede troldkvinden med deres spyd og kastede hende på et bål. Men Gullveig viste sig at være sværere at tage af dage, end de havde regnet med – tre gange brændte de hende, og tre gange genopstod hun af asken.

Aser og vaner mødtes så til en rådslagning, hvor vanerne krævede erstatning for asernes ublide behandling af Gullveig. Det afslog aserne at gå med til. Odin kastede sit spyd mod vanerne, og det indledte den første krig i verden. (Det blev herefter sædvane blandt menneskene at indlede alle slag med at kaste et enligt spyd mod fjenden som en hyldest til Odin).

Krigen rasede længe. Begge sider vandt store sejre, men led også bitre nederlag, og efter nogen tid blev de trætte af den evindelige strid. De mødtes derfor for at indgå en fredsftale og udveksle gidsler – en skik, der skulle garantere, at freden ikke blev brudt. Vanerne sendte havguden Njord og hans børn Frej og Freja af sted for at bo i Asgård, mens den vise Mimer i selskab med Høder blev sendt til vanernes hjem Vanaheim. Freden blev yderligere beseglet ved, at alle de tilstedeværende gik hen og spyttede i et kar. Da guderne skiltes, ville de ikke lade dette fredsbevis gå tabt, så de skabte en mand af spyttet og kaldte ham Kvaser.