

NORDISKE GUDER OG VÆSNER

En fortælling om 62



Indholdsfortegnelse

Side 04	Alfer (andet – naturvæsner) Angaboda (Jætte) Audhumbla (andet – urko)
Side 05	Balder (Ase) Bestla (Jætte)
Side 06	Bolthorn (Jætte) Bor (andet) Brage (ase)
Side 07	Eir (Ase? – muligvis en vølv)
	Fenrisulven (Jætte slægt)
Side 08	Fjorgyn (Jætte) Forsete (ase)
Side 09	Frej (Vane) Freja (ane)
Side 10	Frigg (Ase) Gerd (Jætte)
Side 11	Geri og Freki (Odins ulve) Grid (Jætte) Gunnlød (Jætte)
Side 12	Gullinbursti (andet – magisk væsen)
Side 13	Gumir (Jætte) Hati (Jætte slægt) Heimdall (Ase)
Side 14	Hel (Andet – dødsgudinde) Hildisvin (andet – magisk væsen)
Side 15	Hrym (Jætte) Hrungnir (Jætte) Hugin og Munin (Odins ravne)
Side 16	Høder (Ase) Idun (Ase)
Side 17	Loke (Jætte) Magni (Ase) Midgårdsormen (Jætte-slægt)
Side 18	Mimer (andet – visdomsvæsen) Modi (Ase) Måne (andet – personificeret himmellegeme)

Side 19	Nanna (Ase) Njord (Vane)
Side 20	Odin (Ase) Ran (Jætte)
Side 21	Rind (andet – hævnens moder) Saga (Ase) Sif (Ase)
Side 22	Skade (Jætte) Skoll (Jætte-slægt)
Side 23	Sol (andet – personificeret himmellegeme) Surt (Jætte)
Side 24	Suttung (Jætte) Særimmer (andet – magisk gris) Thor (Ase)
Side 25	Tjasse (Jætte) Tyr (Ase) Ull (Ase)
Side 26	Urd, Verdande og Skuld – Nornene (andet – skæbnevæsner) Vali (Ase)
Side 27	Ve og Vile (Aser) Vidar (Ase) Ægir (Jætte)
Side 28	Ymer (Jætte)



1. Alfer (andet – naturvæsner)

Alferne i den nordiske mytologi er gådefulde og ofte undervurderede væsner, som forbindes med lys, natur og frugtbarhed. De omtales sjældent i de store mytologiske fortællinger, men deres betydning som åndelige og mystiske væsener er tydelig i kilderne. Der skelnes ofte mellem lysalfer og mørkalfer. Lysalferne bor i Alfheim, et af de ni verdener i kosmos, og styres af guden Frej. De beskrives som smukkere end solen og er forbundet med alt, hvad der vokser og blomstrer. Mørkalferne – eller dværge – lever i mørke underverdenen Svartalfheim og beskæftiger sig med smedekunst, magi og besynderlig visdom. Alferne kan både hjælpe og skade mennesker afhængigt af, hvordan de bliver behandlet. I senere folketro lever forestillingen om alferne videre som små, ofte usynlige væsner, tæt knyttet til naturens kredsløb. De er et billede på de kræfter i verden, som ikke kan kontrolleres med våben, men som skal forstås og æres. I modsætning til de mere krigeriske guder og jætter, står alferne som symboler på skønhed, poesi, heling og naturnær visdom.

2. Angerboda (Jætte)

Angerboda er en frygtet og mystisk jættekvinde fra den nordiske mytologi. Hendes navn betyder "den, der varsler sorg", og det er en passende betegnelse, for hun er mor til tre af de mest katastrofale væsner i mytologien: Fenrisulven, Midgårdsormen (Jormungandr) og Hel, dødsrigets herskerinde. Alle tre børn fik hun med Loke, og dermed blev hun moder til de kræfter, der en dag vil vælte verdensordenen ved Ragnarok.

Angerboda opholder sig i Jernskoven (Járnviðr), et dystert og farligt sted øst for Midgård, hvor hun ifølge nogle kilder også opfostrer flere ulve og monstre. Jernskoven er hjem for de væsener, som truer gudernes verden, og i flere varianter af myterne er det herfra, at ulvene Skoll og Hati, som jager Sol og Måne, stammer.

Selvom hun ikke er en af de mest talende eller aktive skikkelser i myterne, udgør Angerboda en slags arketype for den kvindelige kraft i kaos og undergang. Hun er både fødemor til ødelæggelsen og en ur-jættekraft, som ikke nødvendigvis er ond, men ustyrlig og uden for gudernes kontrol. Hendes rolle står i kontrast til mange af de mere kendte gudinder, som Frigg eller Freja – hvor de skaber orden og samhørighed, bringer Angerboda det, som ikke kan tæmmes.

3. Audhumbla (andet – urko)

Audhumbla er ikke nogen almindelig ko. Hun er urkoen – den første levende skabning i nordisk mytologi, opstået af rim og is i Ginnungagap. Af hendes yver strømmer fire mægtige mælkefloder, som nærer jætten Ymer.

Men det stopper ikke her: Audhumbla slikker på en saltsten, og frem af stenen kommer Buri –

stamfader til guderne. Med sin tunge skaber hun altså liv, lige så effektivt som nogen gud med hammer eller sværd.

Audhumbla er naturens moder, næringens kilde og den, der forbinder de første jætter og guder. Hun siger ikke noget. Hun gør ikke noget dramatisk. Hun er.

I en verden fuld af bulder og brag er hun tyst skabelse og vedholdenhed – en slags kosmisk malkemaskine med skæbne i tungen.



4. Balder (Ase)

Balder er lysets, skønhedens og retfærdighedens gud – elsket af alle, smuk, ren og strålende. Men hans skæbne er tragisk: Han dræbes af sin egen bror Høder, ledt af Loke, og hele verden sørger. Da han får foruroligende drømme om sin død, sørger hans mor Frigg for at tage ed fra alle ting i verden, at de ikke må skade ham. Hun glemmer dog misteltenen – en tilsyneladende harmløs plante. Loke laver en pil af mistelten og giver den til den blinde Høder, som kaster den mod Balder. Han falder død om, og verden bliver mørkere.

Balder sendes til Hel, og guderne forsøger at hente ham tilbage. Det mislykkes. Men efter Ragnarok skal Balder vende tilbage og herske i den nye verden – som en slags nordisk Kristusfigur.

Han er et symbol på uskyld, offer og håb. Hans død sætter verdens ende i gang – men også dens genfødsel.

5. Bestla (Jætte)

Bestla er en jættekvinde, og selvom hun ikke fylder meget i kilderne, har hun alligevel en ret vigtig funktion i den kosmiske slægtsroman: Hun er nemlig mor til selveste Odin. Hendes far er Bolthorn, og hendes mand er Bor – og dét gør hende til en af de få jætter, der optræder som fødende led mellem urjætternes kaotiske verden og gudernes ordnede rige. Bestla får tre sønner med Bor: Odin, Vile og Ve – og de tre brødre dræber senere urjætten Ymer og skaber hele verden af hans krop. Så man kan med rette sige, at uden Bestla havde vi nok stadig bare svømmet rundt i Ginnungagap. Hun nævnes sjældent, men i Hávamál fremgår det, at Odin lærte mange af sine kunster fra sin mor eller hendes slægt – hvilket understøtter idéen om, at den dybe viden, der knytter sig til runer, magi og poesi, også har rødder i jætternes verden. I en mytologi hvor mænd ofte svinger sværd og kvinder væver skæbne, er Bestla en stille, men uomgængelig bro mellem fortid og fremtid. Man kunne kalde hende “den første svigermor” i asernes historie – og nok en, man ikke lige skændes med.

6. Bolthorn (Jætte)

Bolthorn er ikke den mest farverige skikkelse i nordisk mytologi – men han er stamfader til noget af det vigtigste. Han er far til Bestla og dermed morfar til Odin, hvilket gør ham til den gamle jættekæmpe, som lurer i baggrunden af gudernes slægtstavle.

Hans navn betyder noget i retning af "onde torne" eller "skadelige pigge", hvilket passer godt med jætters generelle image som ubehagelige og uregerlige størrelser. Der vides ikke meget om Bolthorn, men det antydes, at Odin modtog visdom fra hans slægt – måske gennem sin mor, måske gennem en form for jættemæssig fjernundervisning.

Nogle fortolkninger kæder ham sammen med Mimer eller med visdommens kilde i Jotunheim, men det er mere spekulation end fast mytologisk fakta. Han er en arketypisk jætte: gammel, mystisk, navnetung – og vigtig mest på grund af sine efterkommere. I moderne termer kunne man måske kalde ham for en slags oldefar man ikke sender julekort til, men som alligevel sørgede for, at hele mytologiens dramatiske stamtræ overhovedet kunne vokse.

7. Bor (andet)

Bor er et af de tidligste led i gudernes slægt og far til Odin, Vile og Ve. Han er søn af Buri – den første gud, der blev slikket frem af isen af urkoen Audhumbla (som man gør!). Dermed er Bor resultatet af mytologisk evolution: først kom intet, så kom koen, så kom guden.

Bor gifter sig med jættekvinden Bestla, og sammen får de de tre brødre, som dræber urjætten Ymer og skaber verden. Bor optræder ikke aktivt i mange myter, men han repræsenterer forbindelsen mellem den oprindelige guddommelige skabelse og den nye verdensorden, som hans sønner indfører.

Man kan godt sige, at Bor er som en mytologisk mellemleder: Han gør sit arbejde, går ikke meget i vejen og lader sine børn klare det store opgør med kaos. I kilderne er han mere nævnt end beskrevet, men uden ham – ingen Odin, og uden Odin, ingen ravne, runer, Ragnarok eller rabalder.

8. Brage (Ase)

Brage er asernes skjaldegud og personificeringen af poesi, ordkunst og veltalenhed. Han er gift med Idun, gudinden for ungdommens æbler, hvilket gør ham både klog og evigt frisk. Brage har et mægtigt skæg og taler i strofer, som enhver viking med sans for ære og heldedåd ville ønske at kunne efterligne.

Han byder de faldne krigere velkommen i Valhal og holder tale for dem, som man nu gør, når man er ansvarlig for storytelling i dødens palads. Poesien (skjaldekunsten) blev ifølge myten skabt af skjaldeblodet – en magisk drik, Odin stjal fra jætterne – men det er Brage, der fører traditionen videre og holder den i live.

Navnet Brage er beslægtet med det oldnordiske bragr, som både betyder "poesi" og "fremragende mand". Det er ham, der gør det ærefulde lidt mere elegant, og det brutale lidt mere rammende. Hvis Odin er visdommen og Thor er styrken, så er Brage selve stemmen, der fortæller, hvorfor de betyder noget. En slags asernes PR-chef med rim på rødderne.



9. Eir (Ase? – muligvis en vølse)

Eir er en af de mere gådefulde skikkelser i mytologien og nævnes kun kort i kilderne. Hun beskrives som en gudinde – eller vølse – for lægekunst og helbredelse, og hendes navn betyder netop “barmhjertighed” eller “hjælp”.

I nogle tekster nævnes hun som en af Friggs følge, hvilket placerer hende tæt på gudindens palads Fensalir. I andre traditioner er hun mere beslægtet med de kraftfulde vølver, som rejser mellem verdener og kan helbrede sygdom og sjæl med magi og urter.

Selvom hendes rolle i de overleverede myter er lille, er Eir en vigtig repræsentant for den helende kraft midt i en mytologi fyldt med sværd, ulve og verdensundergange. Hun viser, at der i den nordiske verden ikke kun er plads til kamp og hævn – men også til heling, trylledrikke og sund fornuft. Eir ville uden tvivl have haft en urtehave, et godt lager af honning og en meget lav tolerance for Thor, når han kom hjem med hovedpine.



10. Fenrisulven (Jætte-slægt)

Fenrisulven – også kaldet Fenrir – er en af de mest truende skabninger i nordisk mytologi. Han er søn af Loke og jættekvinden Angerboda, og hans søskende er Midgårdsormen og Hel. Fenris starter egentlig som en ulvehvalp i Asgård, men det bliver hurtigt klart for guderne, at han vokser lidt for hurtigt og bider lidt for meget.

Ingen tør tæmme ham, undtagen Týr, som foder ham dagligt og knytter et bånd – bogstaveligt talt, for da guderne vil lænke Fenris, tilbyder Týr hånden som pant for at ulven skal gå med til forsøget. Da Fenris opdager, at han er blevet narret og lænket for alvor, bider han hånden af Týr – og siden ligger han bundet med den magiske lænke Gleipnir, lavet af underlige ting som fiskens åndedrag og kattens fodtrin.

Profetien siger, at Fenrisulven vil bryde sine bånd ved Ragnarok og dræbe selveste Odin, før han selv bliver slået ihjel af Odins søn Vidar. Fenris er ikke bare et dyr – han er selve billedet på det ustyrlige kaos, som man kan forsøge at holde nede, men aldrig helt kontrollere. Og han er ikke ond i klassisk forstand – han er vred, farlig og skæbnebundet. En slags mytologisk naturkraft med tænder.



11. Fjorgyn (andet – naturguddom)

Fjorgyn er en skikkelse, der mest nævnes i forbifarten, men ikke desto mindre spiller en vigtig rolle – hun er nemlig mor til Thor, med Odin som far. Hendes navn betyder noget i retning af "jord" eller "jordgudinde", og hun er dermed en slags personificering af jorden selv, måske endda en ældre naturkraft end de mere kendte gudinder.

Der hersker lidt forvirring i kilderne, fordi både Fjorgyn og Fjörgynn optræder – den ene kvinde (Thors mor), den anden mand (Friggs far). Men lad os holde os til den kvindelige Fjorgyn her. Hun fremstår som en slags jordens urmoder i asernes mytologi og rummer det frodige, det frugtbare og det uforudsigelige i naturen.

Selvom hun ikke får lange taler eller egne eventyr, lever hun videre som symbol. Når Thor slår med hammeren og vejret raser, er det ikke kun hans fars arv, men også Fjorgyns vilde kræfter, der bruser i ham. Man kunne sige, at Fjorgyn er lidt som den tavse forælder, der ikke råber højt, men har givet sit barn alt det, der virkelig betyder noget.



12. Forsete (Ase)

Forsete er den noble og retfærdige gud for lov og dom – lidt af en outsider i en mytologi, hvor mange guder foretrækker at slå først og diskutere senere. Han er søn af Balder og Nanna og bor i domssalen Glitnir, som er bygget af sølv og har et tag af guld – det eneste sted i universet, hvor selv jætter mødes og løser konflikter uden at hive økserne frem.

Forsete er kendt for at kunne mægle mellem selv de værste fjender, og hans navn betyder passende nok "den, der sidder foran" – altså dommersædet. Han er ikke en kriger, men en mand af ord, og i modsætning til sin far, der endte som offer for gudernes manglende kommunikation, er Forsete den, der sørger for, at tingene bliver sagt højt og løst retfærdigt.

I kristen tid blev han koblet med den hellige Ludger og fik en slags efterliv som fredens og retfærdighedens helgen. Det siger noget om hans ry – at selv efter mytologien var slut, levede hans idealer videre. Forsete er beviset på, at ikke alle guder i Asgård behøver løse problemer med lyn og torden. Nogle gange er et velvalgt ord det stærkeste våben.

13. Frej (Vane)

Frej er en af de mest centrale vaneguder – gud for frugtbarhed, fred, solskin, velstand og alt det, der får marker og mennesker til at trives. Han er søn af havguden Njord og bror til Freja. Da vanerne og aserne sluttede fred, blev Frej sendt til Asgård som en slags diplomat – og der har han siden haft sin bolig i Alfheim, alfernes rige, som han fik i gave.

Frej er i tæt kontakt med naturens rytmer og har et magisk sværd, der kan kæmpe af sig selv – men han opgiver det for kærligheden, da han forelsker sig i jættekvinden Gerd. For at få hende til kone sender han sin tjener Skirner til Jotunheim med trusler og løfter, og selvom metoderne er... tvivlsomme, ender Gerd med at sige ja.

Frej symboliserer alt det, der spirer, gror og giver fred – men også det, der skal opofres for kærlighedens skyld. Han er ikke den, der dræber jætter for sjov, men den, der får dem til at danse. Ved Ragnarok møder han sin skæbne, fordi han gav sit sværd bort – et smukt, men kostbart valg.



14. Freja (Vane)

Freja er en af de mest kendte og elskede gudinder i nordisk mytologi. Hun er kærlighedens, frugtbarhedens, magiens og krigens gudinde – en kvinde med mange hatte og meget katte, da hendes vogn trækkes af netop to katte. Hun bor i Folkvang, og halvdelen af de faldne krigere går til hende, mens den anden halvdel havner hos Odin i Valhal.

Freja er også den største udøver af seid – den magiske kunst, der giver indsigt i skæbne og kontrol over sind. Det siges, at det var hende, der lærte Odin sejdens kunst, hvilket gør hende til en slags mytologisk magilærer med flair for det mystiske.

Hun græder gyldne tårer, når hun sørger, især over sin forsvundne mand Od, der måske er identisk med Odin eller en separat skikkelse – myterne er ikke enige. Men bag hendes skønhed ligger både styrke og sorg. Hun har været uønsket af jætterne, elsket af vanerne og til tider misforstået af forskere.

Freja er ikke en “blid gudinde” – hun er en kompleks figur, der kan elske dybt og slå hårdt. Hun er moder jord, heks og valkyrie i én og samme skikkelse.



15. Frigg (Ase)

Frigg er dronningen i Asgård og Odins hustru – men hun er ikke bare den, der holder styr på husholdningen, mens han rider rundt og samler visdom. Hun er gudinde for ægteskab, moderskab og skæbne, og hun ved alt, men siger det ikke højt. Det er lidt af en superkraft.

Frigg bor i Fensalir og omgiver sig med kvindelige væsener, som hjælper hende – måske en slags hof eller rådgivere. Hendes vigtigste historie handler om hendes søn, Balder. Da han begynder at få mareridt om sin død, trygler Frigg alle ting i verden om ikke at skade ham. Hun glemmer dog en mistelten – og det bliver Balder slået ihjel med, via Loke og den blinde Høder.

Frigg sørger dybt, og det understreger hendes centrale rolle som mor og beskytter. Samtidig er hun ikke uden kant: hun har adgang til en dybere, næsten uhyggelig viden, som end ikke Odin helt får del i. Hun og Odin har et ægteskab fuld af skjulte dagsordener, gensidig respekt og måske også et skvæt guddommeligt jalousi.

Frigg er det rolige centrum i den nordiske gudeverden – ikke med torden eller trylleformularer, men med intuition, kærlighed og skæbnekendskab. Hvis Odin er visdommens øje, er Frigg det lukkede øje, der ser alt og vælger sit øjeblik.

16. Gerd (Jætte)

Gerd er en jættekvinde af usædvanlig skønhed – så uimodståelig, at frugtbarhedsguden Frej bliver helt syg af kærlighed ved blot at se hende på afstand. Hun er datter af Gymir og Aurboda, og hendes navn forbindes med det, der vokser og spirer – en passende betydning for en, der bliver forbundet med frugtbarhedens kraft.

Frej sender sin tjener Skirner til Jotunheim for at fri til Gerd, men hendes svar er et klart “nej tak”. Skirner svarer med en blanding af gaver, trusler og truende magi – og til sidst går hun modvilligt med til at mødes med Frej.

Forholdet mellem Gerd og Frej er derfor ikke en klassisk kærlighedshistorie, men nærmere en mytologisk diskussion om samtykke og civiliseringsmagt. Hun er ikke offer, men heller ikke den typiske romantiske heltinde.

Gerds ja udløser foråret og frugtbarheden, og hun bliver dronning i Alfheim. Hun repræsenterer overgangen fra det vilde, uafhængige jætteliv til det mere ordnede gudeliv – men hun bevarer sin egen værdighed. Gerd er ikke til for andres skyld. Hun siger kun ja, når hun vil.



17. Geri og Freki (Odins ulve)

Geri og Freki er Odins to ulve – navne, der betyder “den glubske” og “den grådige”. De er hans evige følgesvende og sidder ved hans side i Valhal, hvor de får alt kød serveret, mens Odin selv lever af vin.

De siger ikke meget – men de udtrykker Odins dyriske og dødelige aspekt. Hvor hans ravne står for tanke og hukommelse, står ulvene for det vilde og farlige. De er rovdyr, men loyale; ikke kæledyr, men krigskammerater.

Ulve er symboler på både styrke og undergang i nordisk mytologi, og det er bemærkelsesværdigt, at Odin – som selv skal dø for en ulvs tænder – omgiver sig med to.

Geri og Freki er en påmindelse om, at visdom ikke findes uden fare, og at end ikke den højeste gud er hævet over dyrets logik. De er stilhed med tænder.

18. Grid (Jætte)

Grid er en jættekvinde, der, modsat mange af sine artsfæller, faktisk hjælper guderne – især Thor. Hun er modig, praktisk og ikke mindst forudseende. Da Loke en dag narrer Thor til at tage på besøg hos jætten Geirrød uden sit sædvanlige udstyr, advarer Grid ham og låner ham både et bælte, jernhandsker og sin egen stav.

Takket være Grid overlever Thor sit besøg og ender med at dræbe Geirrød – men det er Grid, der giver ham værktøjet til at gøre det. Hun får ikke megen omtale i de store sagaer, men hun har en tydelig funktion: hun er den kloge hjælper, den tavse redningskvinde, som træder til, når selv tordenguden har været lidt for letsindig.

I nogle kilder nævnes Grid også som mor til Vidar, den tavse hævner ved Ragnarok, og det giver hende en endnu mere interessant rolle: ikke bare hjælper, men også ophav til en af de mægtigste guder i gudernes sidste time.

Grid er måske ikke smuk og skinnende som Frigg eller Freja, men hun er stærk, fornuftig og handlekraftig. Hun har ingen kattevogn eller høje haller – men hun har styr på tingene. Man kunne sige, hun er den jættekvinde, man gerne vil have med på en overlevelsestur.

19. Gunnlød (Jætte)

Gunnlød er datter af jætten Suttung og vogter af skjaldeblodet – en magisk mjød, der giver poesien og visdommens gave til dem, der drikker den. Hun bor dybt inde i bjerget Hnitbjørg, hvor hendes far har gemt drikken. Odin vil naturligvis have fingrene i mjøden og lægger en plan.

Han forvandler sig til en orm og sniger sig ind i bjerget, forfører Gunnlød, og tilbringer tre nætter med hende. Som tak (eller betaling) lader hun ham få tre slurke af mjøden – hvilket han bruger til at

tømme hele beholderen og flyve væk i ørneform.

Gunnlød bliver således narret og forrådt, men mange kilder antyder, at hun måske godt vidste, hvem Odin var, og valgte at give ham mjøden frivilligt. Uanset hvad, står hun som et symbol på den viden, der ikke bare kan tages med magt – men må opnås gennem nærhed, list og måske kærlighed. Gunnlød er ikke en fjende. Hun er en portvagt til noget dybt og betydningsfuldt, og selvom hun er blevet udnyttet, så har hun også magt. Hun er selve poesien i menneskelig form: skøn, farlig, flygtig og værd at narre hele verden for.



20. Gullinbursti (andet – magisk væsen)

Gullinbursti er ikke en gud eller jætte, men en gylden galt – altså en orne – skabt af dværgene Brokk og Eitre, de bedste smede i mytologien. Han blev skabt som en gave til Frej og kan løbe hurtigere end nogen hest, selv gennem mørke og luft, fordi hans gyldne børster lyser vejen op. Gullinbursti optræder som Frejs ridedyr i flere myter og processionser. I nogle fortællinger trækker han også Frejs vogn, hvilket er imponerende, taget i betragtning at han er... en gris.

Navnet betyder “den med gyldne børster”, og han symboliserer både frugtbarhed og styrke – en kombination, som giver fin mening for Frej, der selv er gud for netop disse ting. Man kan sige, at Gullinbursti er en blanding af elbil og diskokugle i svineform: hurtig, pålidelig og altid festligt oplyst.

Selvom han ikke siger noget og ikke får egne kapitler, er han en vigtig del af Frejs guddommelige udstyr. Han er beviset på, at ikke alle helte i nordisk mytologi har hornhjelme og store sværd – n18. Gymir (Jætte)

Gymir er en jætte og far til den smukke Gerd, som Frej forelsker sig håbløst i. Han er dermed svigerfar til en af vanernes mest betydningsfulde guder – en titel, der sikkert giver visse middagskonflikter. I nogle tekster nævnes han også som synonym med Ægir, havets hersker, men det er højst sandsynligt en forveksling.

Gymir er en klassisk jætte: afvisende, stolt og ikke just begejstret over, at hans datter skal giftes med en gud. Da Frej sender sin tjener Skirner for at forhandle, er det Gymir, der forsøger at holde Gerd fra at møde den ivrige frugtbarhedsgud. Det hjælper dog ikke meget, da Skirner truer med mørk magi, og Gerd til sidst giver efter.

Vi hører ikke meget om Gymir efter det, men hans rolle som modvillig svigerfar placerer ham i rækken af jætter, der bliver presset af guderne, især når det handler om kærlighed og ægteskab. Man kan næsten se ham stå i sin stenhal med armene over kors, mens datteren siger: “Det er altså Frej. Han kommer til middag.” Hans svar er sandsynligvis noget i retning af: “Over mit døde bjerg.” Men brylluppet bliver til noget – for sådan er det, når aser og jætter blander blod.

21. Gymir (Jætte)

Gymir er en jætte og far til den smukke Gerd, som Frej forelsker sig håbløst i. Han er dermed svigerfar til en af vanernes mest betydningsfulde guder – en titel, der sikkert giver visse middagskonflikter. I nogle tekster nævnes han også som synonym med Ægir, havets hersker, men det er højst sandsynligt en forveksling.

Gymir er en klassisk jætte: afvisende, stolt og ikke just begejstret over, at hans datter skal giftes med en gud. Da Frej sender sin tjener Skirner for at forhandle, er det Gymir, der forsøger at holde Gerd fra at møde den ivrige frugtbarhedsgud. Det hjælper dog ikke meget, da Skirner truer med mørk magi, og Gerd til sidst giver efter.

Vi hører ikke meget om Gymir efter det, men hans rolle som modvillig svigerfar placerer ham i rækken af jætter, der bliver presset af guderne, især når det handler om kærlighed og ægteskab. Man kan næsten se ham stå i sin stenhal med armene over kors, mens datteren siger: “Det er altså Frej. Han kommer til middag.” Hans svar er sandsynligvis noget i retning af: “Over mit døde bjerg.” Men brylluppet bliver til noget – for sådan er det, når aser og jætter blander blod.

22. Hati (Jætte-slægt)

Hati er en af de to mytiske ulve, der jagter himmellegemerne over himlen – Hati forfølger Måne, mens hans bror Skoll jagter Sol. De er sønner af Fenrisulven eller af en jættekvinde i Jernskoven, alt efter hvilken kilde man følger. Under alle omstændigheder er de udyr af slægten “vi kommer og ødelægger ting til sidst”.

Hati løber hver nat i hælene på Måne og holder verdens gang i gang. For så længe ulvene jager, går tiden, og alt fungerer nogenlunde. Men ved Ragnarok fanger Hati endelig sit bytte – og da slår mørket til. Det er et klassisk billede: verdensrytmen fungerer, så længe balancen mellem jagt og flugt bevares, men så snart jagten lykkes, ophører tiden.

Hati får ikke lange replikker eller egne eventyr, men han er et symbol på den uundgåelige skæbne – at selv månen ikke kan løbe for evigt. Man kunne kalde ham verdens første deadline.



23. Heimdall (Ase)

Heimdall er gudernes grænsevagt og vogter af Bifrost, regnbuebroen, der forbinder Asgård med de øvrige verdener. Han er kendt for sine utrolige sanser – han kan høre græsset gro og se i mørke – og han behøver mindre søvn end en espresso-drevet ugle.

Heimdall blæser i Gjallarhorn, det store horn der skal lyde ved Ragnarok. Han er ikke den mest selskabelige af guderne, men til gengæld den mest pålidelige: han svigter ikke sin post, og han sover ikke i timen.

Han har en særlig oprindelse: han er født af ni mødre, som muligvis er bølger eller jættekvinder –

eller begge dele. Det forklarer måske, hvorfor han er lidt svær at placere, men også hvorfor han har lidt af hvert i sig.

Heimdall har også en plads i menneskenes historie: I digtet Rígsthula er han muligvis identisk med Ríg, stamfaderen til menneskenes samfundslag. Til sidst møder han sin egen skæbne i Ragnarok, hvor han dræber og dræbes af Loke – en passende afslutning for to skæbnefigurer, der altid har holdt øje med hinanden fra hver sin side af regnbuen.



24. Hel (Andet – døds gudinde)

Hel er herskerinde over dødsriget af samme navn – et koldt og mørkt sted, hvor de døde, som ikke dør i kamp, havner. Hun er datter af Loke og Angerboda og søster til Fenrisulven og Midgårdsormen.

Hel beskrives som halvt levende, halvt død – hendes ene side er smuk og menneskelig, den anden død og rådden. Det visuelle gør indtryk: Hun ER grænsen mellem liv og død. Odin sender hende til Helheim for at herske, og det gør hun med en kølig effektivitet. Hun er ikke grusom, men heller ikke venlig – hendes rige er det, det er: slutningen.

I myten om Balder spiller Hel en central rolle. Da Balder dør, forsøger guderne at hente ham tilbage, og Hel går med til det – men kun hvis alle væsener sørger. Da én nægter, må Balder blive. Hel er ikke ligeglad. Hun er konsekvent.

I modsætning til kristen tankegang er Hel ikke en straffende dæmon – hun er dødens administrator. Ingen ild, ingen tortur – bare tavshed, frost og evighed. Hun er ikke ond. Hun er nødvendig.



25. Hildisvin (andet – magisk væsen)

Hildisvin – “kampens svin” – er Frejas trofaste ride- og kampgalt. Han optræder i visse myter og digte, især Hyndluljod, hvor Freja rider på ham for at opsøge visdom. Hildisvin er ikke bare et transportmiddel – han er en del af Frejas identitet som både kærlighedens og krigens gudinde. Ifølge nogle fortolkninger er Hildisvin slet ikke en gris, men den unge helt Ottar i forklædning – forvandlet af Freja for at kunne rejse med hende og søge viden. Det gør Hildisvin både til kæledyr, køretøj og kæreste, afhængigt af hvilken tolkning man vælger.

Grise – især gyldne galte – er vigtige i vanernes symbolik, og både Freja og Frej har en særlig gris ved deres side. Hildisvin er derfor ikke kun praktisk, men også hellig. Han står for styrke, vilje og

offervilje – og måske en vis stædighed.

Han er et af de mange væsener i nordisk mytologi, der ikke siger meget, men hvis blotte tilstedeværelse siger alt: Når Freja rider på kampgrisen, ved man, at det både bliver smukt og blodigt.

26. Hrym (Jætte)

Hrym er en jætte, som først for alvor træder frem ved verdens undergang, Ragnarok. Han er kaptajn på det uhyggelige skib Naglfar – et fartøj bygget af døde mænds negle (ja, du læste rigtigt), som sejler jætternes og de dødes hær mod guderne i det endelige slag.

Der findes ikke mange detaljer om Hryms personlighed, men hans funktion er tydelig: han er logistikchef for dommedag. Mens andre jætter slås med hammer og ild, sejler Hrym hele hæren frem som en slags uheldig skibsfører.

I nogle versioner af myterne fører Loke selv Naglfar, i andre står Hrym ved roret. Uanset hvad er han symbolet på den fremadstormende, ustoppelige trussel mod gudernes verden – en jætte uden store ord, men med en klar rute: direkte mod Asgård.

27. Hrungrir (Jætte)

Hrungrir er en jætte af den mere prangende slags: kæmpestor, skabt af sten, stolt og ganske fuld, da han forvilder sig ind i Asgård. Efter et vådeskævt væddemål om hesteløb med Odin, ender Hrungrir til middag i gudernes sal – hvor han bliver beruset og truende. Han lover at rive Asgård ned og bortføre både Frigg og Freja.

Thor tilkaldes naturligvis, og en voldsom duel følger. Hrungrir møder Thor med sit stenkæmpehjerte og et enormt skjold – og sin hjælper, lerjætten Mokkurkalfe, som dog smelter af skræk.

I kampen dræber Thor Hrungrir med Mjølner, men får et stykke af Hrungrirs sten i hovedet, hvor det sidder fast. Det giver Hrungrir en sidste hævn, men også en stensikker plads i mytologien.

Hrungrir er ikke snedig som Loke eller vis som Mimer – han er ren brutal styrke, stædighed og stenkold dumdristighed. En værdig fjende til Thor – og en advarsel om, hvad der sker, når man drikker for meget i fremmed himmel.



28. Hugin og Munin (Odins ravne)

Hugin og Munin – “tanken” og “mindet” – er Odins to ravne, der hver dag flyver ud i verden og vender tilbage for at fortælle ham, hvad de har set. De sidder på hans skuldre, og han lytter til dem før noget andet.

De er mere end bare fugle – de er Odins sind i flyvende form. Hugin repræsenterer tanke, ide og

inspiration. Munin står for hukommelse, erfaring og lærdom. Sammen er de alt det, Odin ikke selv kan overskue – og derfor er de uundværlige.

Odin siger selv i et digt, at han frygter, at Munin en dag ikke vender tilbage – som om det at miste sit minde er værre end at miste sin tanke.

De minder os om, at selv guder må sende dele af sig selv ud i verden for at forstå den. Og at al visdom kræver risiko – og tillid til, at det, man sender ud, vender hjem.

29. Høder (Ase)

Høder er en tragisk figur i mytologien – en blind gud, stille og tilbagetrukket, men alligevel centrum i en af de mest skæbnesvangre begivenheder: Balders død.

Da Frigg forsøger at beskytte sin søn Balder mod alt ondt, tager hun ed fra alverdens ting om ikke at skade ham – men glemmer den uskyldige mistelten. Loke opdager dette og giver Høder et mistelten-spyd og guider hans hånd – og Høder kaster det mod Balder, som dør på stedet.

Høder er ikke skyldig i klassisk forstand, men han bliver redskabet for verdens sorg. Han bliver senere dræbt af Odins søn Vali som hævn, men ifølge visse kilder vil både Høder og Balder vende tilbage efter Ragnarok og herske sammen.

Han er symbolet på blindhed i både fysisk og moralsk forstand – men også på ufrivillig deltagelse i skæbnespillet. Høder minder os om, at det farligste nogle gange er dem, der ikke selv ved, hvad de gør.



30. Idun (Ase)

Idun er gudinden for ungdom og foryngelse – og vogter af de magiske æbler, der holder guderne evigt unge. Uden hende ville de rynke, ruste og forfalde som alle andre, og derfor er hun måske den vigtigste logistikchef i hele Asgård.

Hun er gift med Brage, skjaldeguden, og selvom hun ikke er kriger eller sejdudøver, er hendes funktion livsnødvendig. Det mærker guderne, da jætten Tjasse bortfører hende og hendes æbler med hjælp fra Loke. Uden Idun begynder de at ældes med lynets hast – panik opstår, og Loke bliver sendt afsted for at redde hende.

Han forvandler sig til en falk, forvandler Idun til en nød (den spiselige slags) og flyver hende tilbage – forfulgt af en rasende Tjasse i ørneform. Guderne tænder bål ved porten, og Tjasse styrter i flammerne.

Idun repræsenterer det, der ikke råber højt, men som alt afhænger af. Hun er ikke den, der styrer krigsstrategien, men den der sørger for, at heltene stadig har håret i behold. Hun er evighedens vogter – og uden hende, ingen Valhal med glans.



31. Loke (Jætte – opvokset hos Aser)

Loke er den mest gådefulde og sprælske figur i hele mytologien. Han er af jætteslægt, men vokset op blandt aserne som Odins blodbror – hvilket viser sig at være både en gave og en forbandelse. Han er tricksteren, skaberen af problemer og løsninger, ophavsmand til store ulykker og små redninger. Han skifter form, køn, mening og side som vinden. Han har født Sleipner som hoppe, narret dværge, forvoldt Balders død og giftet sig med Angerboda, med hvem han fik tre af mytologiens største trusler: Fenrisulven, Midgårdsormen og Hel.

Loke er hverken helt ond eller god – han er nødvendigheden i det uforudsigelige. Han holder guderne skarpe, men også på kanten af katastrofe. Til sidst går det galt: efter Balders død straffes han, bindes med sin søns tarme og får gift dryppet i ansigtet – indtil Ragnarok, hvor han slipper fri og kæmper mod Heimdal.

Loke er den, der river facaden af gudernes ære og afslører deres svagheder. Han er ikke bare en spasmer – han er selve det kaos, der får ordenen til at eksistere.

32. Magni (Ase)

Magni er en af Thors sønner, og han bærer sit navn med rette – det betyder “styrke”. Han er søn af Thor og jættekvinden Jarnsaxa, hvilket giver ham både guddommelig kraft og jættemperament. Magni træder for alvor frem i myten om Hrungnirs død, hvor den mægtige jætte falder og får sin krop til at klemme Thor fast. Ingen blandt guderne kan løfte ham – indtil lille Magni, kun tre dage gammel, kommer og vipper kæmpen af sin far. Som tak får han Hrungnirs hest Gullfaxe, hvilket Odin bliver lidt sur over, for han ville hellere have haft den selv.

Magni og hans bror Modi overlever Ragnarok og arver Mjølner – hvilket antyder, at styrken og modet lever videre, selv efter verdens undergang.

Magni er ikke så kompleks som sin far eller farfar, men han er rå styrke og pålidelighed i en ung, urkraftfuld form. En slags baby bodybuilder med gudestatus.

33. Midgårdsormen (Jætte-slægt)

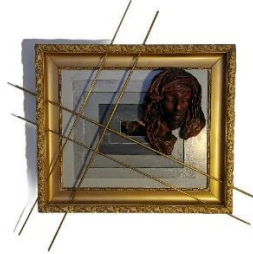
Midgårdsormen – også kendt som Jormungandr – er en af Lokes og Angerbodas børn og en af verdens mest skræmmende væsner. Den blev kastet i havet af Odin og voksede så stor, at den nu omkredser hele verden og bider sig selv i halen.

Ormen og Thor har et evigt fjendskab, som når sit højdepunkt ved Ragnarok, hvor de mødes i en skæbnesvanger kamp. Thor dræber ormen, men går kun ni skridt, før han selv falder, forgiftet af dens ånde.

En tidligere myte antyder, at Thor fisker ormen op med en okse som madding – en næsten komisk

episode, indtil ormen stiger op af dybet, og verden holder vejret.

Midgårdsormen symboliserer verdens grænser, kaos under overfladen og den cykliske natur: den spiser sin egen hale, ligesom tiden og skæbnen gør det. Den er både fjende og nødvendighed – for hvad ville Thor være uden noget stort at slås med?



34. Mimer (andet – visdomsvæsen)

Mimer (eller Mime) er visdommens vogter og et af de mest mystiske væsener i mytologien. Han vogter over Mimers brønd, som ligger ved Yggdrasils rødder, og brønden indeholder al verdens viden.

Odin ønsker adgang til denne viden og må betale en høj pris: sit ene øje, som han kaster i brønden. Til gengæld får han indsigt, som ingen anden – ikke bare viden, men forståelse.

Senere bliver Mimer halshugget i krigen mellem aser og vaner, men hans hoved konserveres og bruges stadig af Odin som rådgiver. Det lyder makabert, men i en verden hvor man kan ride på grise og sejle på negleskibe, er et talende hoved vel ikke så mærkeligt.

Mimer symboliserer det, man må ofre for at få sand indsigt – og viser, at visdom ikke er noget, man bare henter. Man må give noget for at få noget. Ofte sig selv.

35. Modi (Ase)

Modi er Magni's bror og Thors anden søn, muligvis også med jættekvinden Jarnsaxa. Hvor Magni står for styrke, står Modi for mod – og det er præcis, hvad hans navn betyder.

Han fylder ikke meget i de overleverede myter, men det vides, at både han og Magni overlever Ragnarok og arver Mjølner. Det siger noget om, at de ikke bare er små gudebørn, men fremtidens helte.

Modi har ikke mange mytiske bedrifter – endnu – men han er en del af idéen om, at styrke og tapperhed skal leve videre, selv når den gamle verden går under.

Man kan se ham som den tyste lillebror med stålsat blik, som måske ikke siger meget – men altid er den første til at gå i kamp, hvis det gælder. En god én at have i ryggen.

36. Måne (andet – personificeret himmellegeme)

Måne er, ja, Månen – men også en person i nordisk mytologi. Han er bror til Sol og søn af en mand med det meget passende navn Mundilfare. Guderne blev irriterede over, at Mundilfare havde givet sine børn for fine navne, og satte dem derfor op på himlen – Sol til at køre solvognen, og Måne til at styre månevognen.

Måne kører over nattehimlen og styrer månens faser og bevægelser. Han følges af to børn, Bil og

Hjuki, som han tog op fra jorden – måske en forklaring på månepletterne.
Ligesom sin søster jages han af en ulv – Hati – som til sidst fanger ham ved Ragnarok. Det er et billede på tidens ende og verdens forfald, når selv himmellegemerne ikke længere kan flygte. Måne er ikke en handlingsmættet skikkelse, men han spiller en vigtig kosmisk rolle. Han er rytmen, nattens puls og cyklus. Og måske et mytisk svar på, hvorfor månen ser ud som den gør

37. Nanna (Ase)

Nanna er Balders kone – stille, trofast og dybt elskende. Da Balder dør, brister hendes hjerte af sorg, og hun dør med ham. Hun bliver lagt på bålet ved hans side og følger ham til Hel. Deres kærlighed er ikke dramatisk, men ægte. Nanna får kun få linjer i myterne, men de er stærke. Hun nægter at leve i en verden uden Balder – og hun fortsætter med at elske ham i døden. Hun sender gaver tilbage til guderne fra Hel, herunder et klæde til Frigg og en ring til Fulla – hvilket viser, at hun ikke glemmer nogen, selv i dødsriget. Nanna er ikke kriger eller sejdudøver – hun er kærlighedens stille magt. Hendes død er ikke spektakulær, men meningsfuld. Hun er hjertets gudinde, i en verden hvor hjertet ofte overses.



38. Njord (Vane)

Njord er havets og vindens gud, og en af de vigtigste vaner i nordisk mytologi. Han styrer søfart, fiskeri, rigdom og alt, hvad der lugter lidt af tang og eventyr. Han bor i Noatun (“skibsgården”), hvor bølgerne synger, og det blæser helt rigtigt – hvis han altså selv må bestemme. Da vanerne og aserne sluttede fred, blev Njord sendt til Asgård som en del af udvekslingsaftalen. Her levede han videre som respekteret gud og fik børnene Frej og Freja med sin søster (ja, vanerne havde en anden opfattelse af familieplanlægning). Han gifter sig senere med jættekvinden Skade, der egentlig ville have hævn over guderne. De bliver enige om ægteskab, men uenige om bolig. Skade elsker fjeldene, Njord havet – og de kan kun holde hinanden ud i ni dage ad gangen. Parforholdet opløses i fred, som det jo passer til en freds- og havgud. Njord er den, man beder til for godt sejlvejr og fulde fiskekurve. Han er ikke dramatisk, men rolig og givende. Hvis Thor er stormen, er Njord den lune brise, der fører dig sikkert i havn.



39. Odin (Ase)

Odin er øverste gud i den nordiske mytologi – visdommens, krigens, dødens og digtningens herre. Han har kun ét øje, fordi han ofrede det for at drikke af Mimers brønd og få verdens visdom. Til gengæld ser han længere end nogen anden.

Han rider på den ottebenede hest Sleipner, har ravnene Hugin og Munin, der bringer ham nyheder fra alle verdener, og ulvene Geri og Freki som faste følgesvende. Han er en magiker, sejdmand, konge og filosof i én og samme skikkelse.

Odin søger hele tiden viden – han hænger ni dage i Yggdrasil, såret med sit eget spyd, for at lære runernes hemmeligheder. Han er en mester i manipulation, strategi og opofrelse, men også i bedrag og svig.

Trods sin magt ved han, at Ragnarok kommer, og at han selv vil blive dræbt af Fenrisulven. Men han gør alligevel, hvad han kan for at forberede sig. Odin er ikke en frelser – han er en skæbnebevidst hersker. En slags vikingernes svar på en skægget skakmester med død i blikket.



40. Ran (Jætte)

Ran er havets mørke dronning – gift med havjættten Ægir og mor til ni døtre, som alle er bølgenes personifikationer. Hvor Ægir er gæstfri og brygger øl til guderne, er Ran... knap så imødekommende. Hun er den, der fanger druknede søfolk i sit net og trækker dem ned i dybet. Hun hersker over de dødes rige under havet og er både frygtet og respekteret af vikinger, som jo kendte havets luner bedre end de fleste. Mange ofrede guld til Ran for at sikre sig en “god død” i bølgerne – og hun beskrives flere steder som dragende, men dødsensfarlig.

Ran er ikke ond, men hun er ikke venlig. Hun er havets ubarmhjertige ansigt, hvor Ægir er det festlige skums ølkrus. Hvis man endte i hendes net, var man borte for altid – men man var i hvert fald ikke glemt.

Hun er havets svar på Hel: tavs, isnende og absolut. Og man spørger ikke med Ran – medmindre man har lunger af jern og guld i lommerne.

41. Rind (andet – hævnens moder)

Rind er en af de mest gådefulde kvindefigurer i mytologien – og en af de vigtigste. Hun er mor til Vali, den søn Odin undfanger for at hævne Balders død. Hvordan? Ja, det er uklart – men det antydes, at Odin bruger magi (eller sejd) for at få hende til at føde ham en hævner.

Nogle kilder peger på, at det sker mod hendes vilje, og det rejser naturlige etiske spørgsmål. Men mytologien skyr ikke altid det mørke – og Rinds funktion er netop at være fødestedet for den retfærdighed, der skal genoprette balancen.

Vali vokser op på én dag og dræber Høder, Balders ufrivillige drabsmand. Derefter nævnes Rind ikke mere – hendes rolle er fuldendt.

Hun er ikke en gudinde med palads og følge, men en skjult kraft, en nattevandring i skæbnens navn. I en anden tradition kunne hun være en vølv, en jættekvinde eller noget midt imellem. Rind er hævnens modstræbende jord.



42. Saga (Ase)

Saga er gudinde for fortælling, historie og viden – og sandsynligvis en form for aspekt af Frigg, om end hun står alene i nogle tekster. Hun bor i Søkkvabek, en sal med rislende kilder og fredelige omgivelser, hvor hun drikker med Odin og udveksler visdom.

Navnet “Saga” betyder både “at sige” og “fortælling”, og hun repræsenterer den form for viden, der overleveres gennem ord. Hvor Mimer er visdommens dybde, er Saga mundtlighedens strøm.

Hun er ikke en krigsgudinde eller dommer – hun er den, der husker, rummer og viderefører. Den, der holder sammen på verdener med fortællingens tråd.

Saga er vigtig, ikke fordi hun råber højt, men fordi hun lytter og husker. Og i en verden hvor selv guder dør, er det dem, der husker historierne, som sikrer, at de aldrig forsvinder helt.



43. Sif (Ase)

Sif er Thors hustru og kendt for sit lange, gyldne hår – så gyldent, at det nærmest er en naturlig krone. Hun repræsenterer frugtbarhed, jordens grøde og familiens bånd, og hendes ægteskab med Thor står som et eksempel på harmoni mellem styrke og vækst.

Hendes mest berømte myte involverer Loke, der i et anfald af dårlig dømmekraft klipper hendes hår

af, mens hun sover. Thor bliver rasende og truer Loke, som i panik får dværgene til at lave et nyt hår af guld, som vokser fast på hendes hoved – plus en masse andre gaver til guderne, inklusive Mjølner.

Sif selv forbliver en lidt tilbagetrukket figur i de fleste tekster, men hendes tilstedeværelse understreger Thors mere hjemlige side. Hun har også en søn ved navn Ull og muligvis en datter med Thor.

Sif er rolig, værdig og smuk – en slags jordens dronning, der ikke larmer, men hvis værdi er indiskutabel. Og uden hende – ingen gylden anledning til Mjølners tilblivelse.



44. Skade (Jætte)

Skade er jættekvinden, der bliver gudinde – og skisportens første ambassadør. Hun er datter af jætten Tjasse, og da han dræbes af guderne, ankommer hun bevæbnet for at hævne ham. I stedet får hun tilbudt erstatning – inklusive ægteskab.

Hun vælger sin ægtemand ved at se på gudernes fødder og vælger Njord, fordi hun tror, de smukkeste fødder må tilhøre Balder. Det gør de ikke – men sådan går det, når man vælger kærlighed med øjnene lukket.

Ægteskabet går hurtigt skævt: Skade elsker fjeldene og kulden, Njord elsker havet og mågerne. De går hver til sit, men Skade forbliver en fri og stolt figur i mytologien. Hun forbindes med jagt, ski og vinter – og virker mere moderne end mange af de andre.

Skade er stærk, handlekraftig og uafhængig. Hun træder frem i sit eget navn, med sin egen vilje og egne bjerge. En gudinde, man ikke lige løber fra – især ikke i sne.



45. Skoll (Jætte-slægt)

Skoll er ulven, der jager Sol hen over himlen. Han er bror til Hati, som jager Måne. Hver dag pisker de over himmelhvælvet i en evig jagt, som symboliserer tidens gang og den kosmiske uro.

Skoll er ikke ond – han gør bare sit arbejde. Men hans rolle er uundgåeligt truende, for ved Ragnarok vil han fange sit bytte. Solen bliver slugt, lyset slukket, og verdens ende sættes i gang. Han er født af Jernskovens mørke og muligvis søn af Angerboda og Fenris. Skoll er dermed både rovdyr og skæbne. Han siger ikke noget, men hans løb driver døgnet frem.

Skoll er et eksempel på, hvordan selv det mest grundlæggende – solen på himlen – kun eksisterer, fordi noget jager det. En himmelsk katte-og-mus-leg, hvor vi er musene.



46. Sol (andet – personificeret himmellegeme)

Sol er ikke bare en lysende kugle på himlen – hun er en gudinde med navn efter det, hun er. Hun blev sat til at køre solvognen af guderne, da hendes far Mundilfare var lidt for stolt af hende og hendes bror Måne.

Sol kører hver dag over himlen og trækker solen bag sig i en vogn, mens hun jages af ulven Skoll. Hendes vogn og heste bliver beskyttet af skjolde, for solen er varm og farlig – også for dem, der styrer den.

Ved Ragnarok fanges hun endelig af Skoll, men inden da føder hun en datter, som overtager hendes rolle i den nye verden. Sol dør – men solen genopstår.

Hun er et symbol på både lys og uundgåelighed. Hun løber sin bane, selv med døden i hælene. Og hun giver os varme og rytme – indtil det hele slutter i skygge.



47. Surt (Jætte)

Surt er ildens hersker fra Muspelheim og Ragnarok i egen person. Han står ved verdens kant med sit flammende sværd og venter. Når tiden kommer, vil han føre de brændende horder mod guderne, tænde verden i brand og selv slå Frej ihjel.

Han er ikke en typisk skurk med onde planer – han er en urkraft, ildens inkarnation. I mange tekster er han den første og sidste: da verden begynder, står han allerede klar; da den slutter, er det ham, der slukker lyset.

Surt er tavs, stor og grænseløs. Han er det, der brænder det gamle væk, så noget nyt kan opstå. Og når man tænker over det: uden ild, ingen genfødsel.

Han bærer ikke prangende replikker – bare en brændende

Når han endelig træder i aktion, er det for sent at løbe. Surt kommer – og intet bliver som før.

48. Suttung (Jætte)

Suttung er jætten med styr på skjaldeblodet – den magiske mjød, der gør én til digter, vismand og veltalende helt. Han får den i arv, da hans far Gilling bliver dræbt af to dværge. Suttung truer dværgene, og som bod giver de ham mjøden, som han gemmer dybt inde i bjerget Hnitbjørg – vogtet af sin datter Gunnlød.

Her kommer Odin ind i billedet, selvfølgelig, for den slags skal han have fat i. Han lægger en lang plan, forvandler sig, arbejder som landmand, forfører, snyder og flyver til sidst væk i ørneform med hele mjøden i maven.

Suttung er ikke uretfærdig – han vogter det dyrebare, han har fået gennem sorg og hævn. Men han er heller ikke snedig nok til at hamle op med Odins langfingrede charme.

Man kan sige, at Suttung står for videnens værdi – og for hvor hurtigt man kan miste det hele til en mand med kappe og god tunge.



49. Særimmer (andet – magisk gris)

Særimmer er Valhals mirakelgris – den genopstår hver aften efter at være blevet spist og er klar til grill igen næste dag. Han symboliserer overflod, evighed og – tja – buffetkultur på himmelsk niveau.

Han bliver stegt af kokken Andrimner i gryden Eldrimner, og hans kød er festmad for de faldne krigere i Valhal. Ingen går sultne i seng i Odins haller, og det kan de takke Særimmer for.

Særimmer siger aldrig noget, gør aldrig modstand – han dør og vender tilbage som et evigt offerdyr. Men han er samtidig et billede på genfødsel og den cirkulære tid, som gennemsyrrer nordisk mytologi.

En gris, der ofrer sig dagligt, og som aldrig tager det personligt – det er da et mytologisk forbillede, hvis der nogensinde var ét.



50. Thor (Ase)

Thor er den mest populære og folkelige af de nordiske guder – stærk, bramfri og med hammeren Mjølner som fast ledsager. Han er søn af Odin og jættekvinden Fjorgyn og står som beskytter af både guder og mennesker mod jætternes kaos.

Han kører i vogn trukket af to bukke, Tanngnjost og Tanngrisner, som han også spiser og genopliver efter behov. Han er hurtig til vrede, men har også en barnlig direktehed, som gør ham både frygtet og elsket.

Han kæmper mod Midgårdsormen, udfordrer Utgard-Loke, og tordner afsted i myter, hvor lyn og brag altid er tæt på. Ved Ragnarok dræber han ormen – men dør få skridt senere af dens gift.

Thor er ikke en tænker som Odin, men en handlingens mand. Han drikker, slås og bander – men han står altid der, hvor lynet slår ned, klar til at forsvare verden. En sand helt med hammeren i hjertet

51. Tjasse (Jætte)

Tjasse er en jætte med ørneform og stålvilje. Han bortfører Idun og hendes æbler, hvilket får guderne til at ældes hurtigere end sur mælk. Han tvinger Loke til at lokke hende ud, og Loke – altid klar på ballade – narre hende til at forlade Asgård.

Efter bortførelsen flyver Tjasse hjem med hende til sit fjeld, men Loke kommer tilbage i falkeskikkelse, forvandler Idun til en nød og flyver hende hjem igen.

Tjasse følger efter i ørneform, men styrter i døden, da guderne tænder bål ved portene til Asgård.

Tjasse er ikke uden ære – han elsker sin datter Skade og bliver hævnnet af hende. Han er et billede på styrke uden snuheit – en fjende, der er farlig, men ikke listig nok til at vinde mod Odins hof.

52. Tyr (Ase)

Tyr er modets gud og den ældste krigsgud i den nordiske mytologi. Han er kendt for én særlig handling: at han ofrede sin højre hånd for at lænke Fenrisulven. Ingen af de andre turde – men Tyr satte hånden i ulvens gab som pant og lod den bide, da fælden klappede.

Tyr står ikke for rå styrke, men for moralsk styrke. Han er ære, ansvar og offer i én og samme skikkelse. Han er ikke så omtalt som Thor og Odin, men var engang en af de vigtigste guder – nogle forskere mener, at han måske var den oprindelige hovedgud før Odin overtog.

Ved Ragnarok kæmper han mod helhunden Garm og dør – men ikke uden at tage fjenden med sig. Tyr er den slags gud, man håber dømmer ens sag – og den slags, man helst ikke vil skuffe.



53. Ull (Ase)

Ull er en lidt tilbagetrukket, men fascinerende gud. Han er søn af Sif og stedsøn til Thor – og han regerer over ski, jagt, bueskydning og måske endda retfærdighed. Han er den nordiske vintersportsmand, og hvis du glider elegant over fjeldet med en bue på ryggen, er det nok Ull, der har din ryg.

Han nævnes ikke i mange fortællinger, men han har sin egen hal, Ydalir, og i Snorres Edda omtales

han som en så stor kriger og så smuk, at han ville være en oplagt leder, hvis man manglede Odin. Ulls navn lever videre i flere stednavne – især i Sverige og Norge – hvilket antyder, at han engang var langt vigtigere, end myterne i dag afslører.

Han virker som den type gud, der ikke siger så meget, men som altid har en knivskarp pil klar. Hvis Thor er bulder og brag, er Ull den tavse træfsikkerhed.



54. Urd, Verdande og Skuld – Nornene (andet – skæbnevæsner)

Nornene er de tre kvinder, der væver alles skæbne – guders som menneskers – ved Urdabrønden under Yggdrasils rødder. De hedder:

Urd: fortid

Verdande: nutid

Skuld: fremtid

De skriver livet med runer, spinder trådene og klipper dem over, når tiden er inde. De er ikke hævngræde eller venlige – de er nødvendige.

Selv Odin lytter til dem, men kan ikke ændre det, de har bestemt. De optræder ikke som hovedpersoner, men alt sker under deres blik.

I digtningen symboliserer de livets uafvendelighed. De er som skæbnens bibliotekarer: støvede, vise, og aldrig til at argumentere med.

Nornene er det nærmeste, nordisk mytologi kommer på skæbnegudinder. De er hverken jætter eller aser – de står udenfor systemet og bestemmer, hvordan det hele løber.

Hvor mange norner der egentlig er, vides ikke – nogle kilder nævner hele grupper – men de tre vigtigste er Urd, Verdande og Skuld.

Deres nærvær understreger, at ikke engang guder slipper for døden, og at selv Ragnarok er skrevet i

55. Vali (Ase)

Vali er Odins søn med Rind og bliver født med ét eneste formål: hævn. Da Balder dør, og Høder uforvarende bliver hans drabsmand, skaber Odin Vali, som vokser op på én dag og dræber Høder samme nat.

Vali er altså en guddommelig hævner – et levende sværd, støbt i sorg og skæbne. Han nævnes kun sporadisk i kilderne, men er et af de få væsner, der ifølge profetierne overlever Ragnarok.

Hvad han gør bagefter, er uklart – måske hersker han sammen med Balder i den nye verden, som opstår. Men i selve mytologien er han en slags overnaturlig dommer: den, der gør, hvad ingen andre

vil.

Han er ikke kærlig, ikke charmerende – men nødvendig. En gud skabt af smerte med et meget klart job.



56. Ve og Vile (Aser)

Ve og Vile er Odins brødre, og sammen skaber de verden. De tre dræber urjætten Ymer og bygger kosmos af hans krop: blod bliver hav, knogler bliver bjerge, kranium bliver himmel.

De giver også de første mennesker liv: Odin giver åndedræt, Vile giver forstand, og Ve giver tale. Det vil sige, at uden dem ville vi være stumme, dumme og døde.

Efter skabelsen træder de lidt i baggrunden. I nogle traditioner antydes det, at de overtager Odins funktioner, når han er væk – og i enkelte kilder nævnes det endda, at de begge har været sammen med Frigg. Mytologi kan være rodet.

Ve og Vile er ikke berømte, men uden dem ingen verden. De er med til at tænde gnisten, før historien for alvor begynder. Og så trækker de sig tilbage i skyggen – måske med vilje.

57. Vidar (Ase)

Vidar er Odins søn med jættekvinden Grid, og han er tavs, stærk og tålmodig. Så tavs, at han kaldes “den tause gud”. Men tavsheden skal ikke forveksles med ligegyldighed – han er den, der hævner Odin ved Ragnarok.

Da Fenrisulven sluger Odin, træder Vidar frem. Han har en særlig støvle lavet af alle verdens læderrester, som han bruger til at holde ulvens kæbe åben, hvorefter han dræber den med sit sværd. Vidar overlever Ragnarok og bliver en af de guder, som bygger den nye verden op igen. Han er symbol på hævn, men også på det, der varer ved.

Han siger ikke meget – men når han handler, er det afgørende. Man kan roligt sige, at hvis Odin er visdommen, og Thor styrken, så er Vidar stædigheden, der aldrig dør.



58. Ægir (Jætte)

Ægir er en jætte, men han er venligt stemt over for guderne – i hvert fald det meste af tiden. Han hersker over havet og er gift med Ran, dødsrigets havfrue. Sammen har de ni døtre, som alle er

bølger i forskellige afskygninger.

Ægir er især kendt for at holde overdådige fester for guderne, hvor han serverer øl, som han selv brygger i enorme kar. Det er faktisk så vigtigt et ritual, at det bliver anledning til mange af Lokes fornærmelser i “Lokasenna”, hvor Loke fornærmer alle til bords.

På overfladen er Ægir fredelig og selskabelig, men som havet selv har han en mørkere side. Han kan rejse sig i storm og drukne skibe – og der er altid et element af trussel i hans tilstedeværelse. Han er som havet selv: skummende, dyb, givende og uforudsigelig. Og med en uforlignelig evne til at holde en god fest.

59. Ymer (Jætte)

Ymer er begyndelsen. Før guder, mennesker og bjerge var der Ymer – den første jætte, født af is og ild i Ginnungagap. Han er urkaos og kosmisk byggemateriale i én og samme skikkelse.

Han avlede de første jætter ved at svede i søvne (ja, det er lidt klamt), og hans mælk kom fra urkoen Audhumbla, som samtidig slikkede gudernes stamfader Buri frem af isen.

Odin og hans brødre (Vile og Ve) slår Ymer ihjel og bruger hans krop til at skabe verden: hans blod bliver havet, hans knogler bjergene, hans kranium himmelhvælvingen, og hans hjerne – skyerne.

Ymer er derfor både ophav og offer – uden ham, ingen verden. Han er mytologiens største “bytte-dig-til-eksistens”-tilfælde. En kæmpe, som ikke gjorde noget forkert, men som alligevel måtte dø for at alting kunne begynde.

Bjarne Frøslev 2025